

Le loto culturel

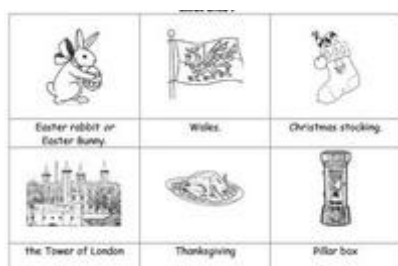
Matériel :

- 6 planches de 6 images (à plastifier)
- 36 cartes-texte à découper correspondant aux images
- des pions ou un feutre à tableau blanc

Déroulement :

- 1 planche par groupe d'élèves
- 1 meneur pioche une carte-texte et la lit à la classe. Le groupe qui a l'image place un pion dessus (ou si la planche est plastifiée, il coche au feutre pour tableau blanc)
- le premier groupe qui a complété sa carte crie : « BINGO ! » et a gagné

Variante : Les cartes-texte et les images peuvent être découpées et utilisées comme un Memory.



Loto culturel - les cartes

Le warm up (échauffement) et les rituels : ils permettent d'entrer dans l'activité. Ils montrent que l'on passe à la séance d'anglais.

Exemples :

- L'enseignant affiche le drapeau britannique au tableau.
- L'enseignant met un T-shirt aux couleurs du pays.
- L'enseignant dit bonjour dans la langue « Hello, welcome ... »
- Il sort la marionnette qui ne parle qu'en anglais.
- Il fait écouter une chanson/ une comptine que les élèves ont l'habitude d'entendre : Les élèves peuvent chanter/mimer la chanson.
- Des élèves peuvent faire la date « Today is Monday », la météo, compter le nombre de présents, le nombre de garçons, de filles ...

Le réinvestissement des acquis

Il permet à l'enseignant de s'effacer petit à petit au fur et à mesure de l'année pour laisser les élèves mener cette phase.

Il permet aux élèves d'installer des acquis solides dans le temps.

Il permet à tous les élèves de progresser et mémoriser à leur rythme (s'ils n'ont pas retenu aujourd'hui, il y aura d'autres séances)

Il permet de gérer l'hétérogénéité de la classe. Certains élèves seront encore au stade de la « compréhension » pendant que d'autres seront en « production »

Il permet, lorsque la séance s'y prête, de revoir des compétences dont les élèves auront besoin par la suite.

Il permet de préparer la suite de la leçon, en particulier les nouvelles acquisitions

Il permet également de valider des items du niveau A1.

Exemples :

- L'enseignant fait passer une balle, une peluche, une marionnette aux élèves et leur pose une question (What's your name ?). Au fur et à mesure de l'année, le répertoire de questions/réponses va s'enrichir.
- L'enseignant fait passer une balle, une peluche, une marionnette aux élèves et leur pose une question (What's your name ?) puis l'élève fait passer l'objet à un autre et doit poser une autre question... Au fur et à mesure de l'année, le répertoire de questions/réponses va s'enrichir.
- L'enseignant pioche une image parmi tout le lexique appris, les élèves doivent formuler une, plusieurs ou le maximum de phrases avec. Selon le niveau nous pourrions avoir l'image "blue", les élèves peuvent proposer " It's blue ", " Is it blue ", "my favourite colour is blue ", " I like blue ", " I don't like blue ", "Do you like blue ? ", "Have you got a blue T-shirt ?", "Have you got a blue T-shirt ?"
- Un élève a une carte d'identité avec quelques informations. Les autres élèves doivent lui poser des questions pour qu'il se présente. (Cette activité évoluera au cours de l'année en fonction de ce que les élèves apprennent. Prolongement : les élèves qui posent les questions peuvent avoir plusieurs cartes d'identité en leur possession et retrouver celle correspondant aux réponses.
- Toutes les activités déjà menées en classe et que les élèves connaissent (activités d'écoute active, de reproduction, de production et de transfert).

L'écoute active : il faut garder à l'esprit que l'élève montre qu'il comprend en agissant, en ayant une tâche à effectuer.

Pourquoi cette phase est-elle importante ?

Pour mettre les élèves en confiance (rassurer)

On comprend plus de choses qu'on ne peut en dire dans une langue étrangère

Les élèves sont actifs mais n'ont pas besoin de prendre la parole

Les élèves s'imprègnent de la prosodie, la mélodie de la langue

L'oreille s'habitue à des nouveaux sons

Cela facilite les phases de reproduction et de production

Exemples :

La consigne pourrait toujours commencer par « Listen and ... »

- « point to ... » Les images sont affichées autour de la classe et l'ensemble des élèves doit montrer la bonne image. Même si au départ certains vont faire comme le voisin, regarder ce que font les autres, les élèves vont prendre confiance en eux et faire seuls.

L'enseignant peut ensuite solliciter les élèves par petits groupes puis de manière individuelle.

- « show me ... » Plusieurs élèves sont au tableau avec les grandes flashcards, l'enseignant demande « Show me ... » l'élève qui a la carte correspondante la lève. Cette activité est menée rapidement ce qui permet de changer les élèves qui sont au tableau. L'enseignant peut demander aux élèves restés à leur place de valider les actions des autres « Yes/No »
- « say stop » Les images sont placées au tableau et l'enseignant passe sa main devant les images en demandant « say stop when I point to ... ». Les élèves attendent que la bonne image soit montrée pour dire « stop ».
- « say yes or no » l'enseignant nomme une flashcard et les montre une par une, les élèves valident ou pas l'image montrée.
- « Put the cards in order » Des élèves ont chacun une flashcard devant le groupe classe. L'enseignant les énonce dans un certain ordre, les élèves doivent les remettre en ordre en se déplaçant, puis le groupe valide.
- « find the ... » les flashcards sont retournées au tableau, l'enseignant demande à un élève de venir retourner une carte et essayer de trouver ce qui est demandé « can you find the ... ». S'il le trouve, on laisse la flashcard visible sinon on la retourne et un autre élève vient en retourner une autre. Ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes soient trouvées.
- « put your hand up if it's your card » la classe est séparée en deux groupes et chaque groupe a des flashcards attribuée. L'enseignant les nomme et le groupe qui correspond lève la main.
- « Go and touch » Les cartes sont au tableau, deux élèves se positionnent face au tableau à 2 ou 3 mètres. Le premier qui touche la carte nommée par l'enseignant a gagné.
- Jeu du bingo. Les élèves ont une grille avec 2 ou 3 images. L'enseignant nomme les images apprises, les élèves cochent si ils l'ont sur leur grille. Le premier qui a complété sa grille a gagné et crie (Bingo !).
- Lorsque les élèves connaissent les nombres jusqu'à 5 ou 6, l'enseignant attribue un nombre à une image et pose la question « Which number is ... »

Remarques : la liste n'est pas exhaustive. Pour la plupart des activités, on pourra varier les modalités (en grand groupe, par rangées, individuellement ...) Il ne s'agit pas de mener toutes ces activités à chaque fois mais d'avoir suffisamment de situations à proposer pour ne pas créer de lassitude.

La reproduction : les élèves vont répéter instantanément le modèle entendu

Les élèves vont répéter instantanément le modèle entendu (dit par l'enseignant, un support audio, un assistant).

Il faudra faire répéter les élèves six ou sept fois chaque mot/structure (parfois plus) pour qu'ils se les approprient.

Pour que cette phase ne soit pas ennuyeuse, voici quelques idées pour les faire répéter de nombreuses fois sans lassitude.

Exemples :

1. Faire répéter les élèves normalement
2. Faire répéter les élèves en modulant la voix (fort, faible, en chuchotant, en prenant la voix d'un personnage, à la manière d'un robot ...)
3. Faire répéter les élèves en variant le dispositif (collectif, en petits groupes, par rangées, boys/girls, individuellement)
4. Faire répéter en montrant une image, les élèves répètent uniquement lorsque l'image montrée correspond (écoute active + reproduction)

Remarque : on pourra combiner les différentes manières : par rangées et fort, individuellement et en chuchotant ...