

SOMMAIRE *ACTIVITY BANK*

Cette banque d'activités est organisée par activité langagière et par modalité (du collectif vers l'individuel). Elle rassemble les activités proposées dans l'ensemble des projets de la méthode, ainsi que quelques ajouts. Toutes ces activités pourront être reprises par les enseignants qui souhaitent construire leurs propres séances.

COMPRENDRE L'ORAL		S'EXPRIMER ORALEMENT EN CONTINU		PRENDRE PART À UNE CONVERSATION	
Découvrir		Reproduire un modèle oral		Interagir à l'oral	
1	<i>Listen and look</i>	1	<i>Listen / Look and repeat</i>	1	<i>Guess my card</i>
2	<i>Listen / Watch and say</i>	2	<i>Listen, repeat and mime</i>	2	<i>Guess who</i>
Comprendre et réagir		3	<i>Listen and sing (and mime / dance)</i>	3	<i>Snap!</i>
3	<i>Thumbs up!</i>	4	<i>Listen, show and repeat</i>	4	<i>Let's play Snakes and Ladders</i>
4	<i>Listen and point</i>	5	<i>Repeat if it's correct (Clever parrot)</i>	5	<i>Go fish!</i>
5	<i>Up and down</i>	6	<i>Back to front</i>	6	<i>Let's play Fortune teller</i>
6	<i>Listen and mime</i>	7	<i>This one is out</i>	7	<i>Ask and answer</i>
7	<i>Simon says</i>	8	<i>Read my lips</i>	8	<i>Flash bingo</i>
8	<i>Listen and touch</i>	9	<i>What's missing?</i>	9	<i>Roll the dice</i>
9	<i>Listen and say stop</i>	10	<i>Through the keyhole</i>		
10	<i>Bingo</i>	11	<i>Tic tac toe</i>		
11	<i>Listen and show</i>	12	<i>Slowly</i>		
12	<i>Listen and put in the right order</i>	13	<i>Flash!</i>		
13	<i>Listen and sort</i>	14	<i>Telephone</i>		
14	<i>The maze (en compréhension)</i>	15	<i>Pass and say / Jouer à Apple Pass</i>		
15	<i>Listen, look and do</i>	Produire de façon autonome			
		16	<i>Watch the mime and say (Charades)</i>		
		17	<i>Memory game</i>		
		18	<i>The maze</i>		
		19	<i>Dominoes</i>		

ACTIVITY BANK

COMPRENDRE L'ORAL

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Ces activités ont pour objet d'entrer dans la compréhension orale d'éléments linguistiques visés. Les activités 1 et 2 sont proposées aux élèves lors de phases de découverte. Elles les invitent à focaliser leur attention sur le support et à expliquer en français ce qu'ils ont compris et comment.

Les activités suivantes permettent l'appropriation progressive des structures de langue (questions, réponses...) et du vocabulaire qui seront nécessaires pour ensuite mener un projet. Les élèves montrent qu'ils ont compris par une gestuelle ou par le biais de cartes à désigner, ordonner... Lors de cette phase, les élèves ne prononcent pas encore les mots ou formulations qu'ils écoutent. Ils travaillent collectivement d'abord puis de façon plus autonome par groupes ou binômes.

COLLECTIF
OU PAR GROUPES

MATÉRIEL :
un support visuel
ou une gestuelle
et un support sonore

COLLECTIF
OU PAR GROUPES

MATÉRIEL :
un support
sonore/audiovisuel

COLLECTIF

MATÉRIEL :
les flashcards
représentant les mots
ou expressions
à mémoriser

1 *Listen and look*

OBJECTIF : comprendre ce que l'on entend avec l'appui d'un document visuel ou d'une gestuelle

DÉROULEMENT

Afficher le document visuel (poster, image...) ou effectuer les gestes. **Écouter** le support sonore plusieurs fois et montrer aux élèves les éléments du support présenté ou la gestuelle à effectuer. *Listen and look.*

2 *Listen / Watch and say*

OBJECTIF : écouter/regarder et dire ce que l'on a compris

DÉROULEMENT

Écouter/Visionner le support et demander aux élèves ce qu'ils comprennent. *Listen and say what you understand.*

Les élèves énoncent en français ce qu'ils ont repéré et compris.

Les **questionner** sur les indices visuels ou sonores qu'ils ont relevés leur permettant de comprendre la situation (indices sonores : mots, phrases, ambiance sonore, bruits, onomatopées... indices visuels : lieux, objets, personnages, mimiques, gestuelle...). *What do you understand? What did you recognise?*

POINT DE VIGILANCE : préparer les élèves à la découverte du support en donnant, par exemple, la thématique du document, le titre de celui-ci et demander d'anticiper ce que l'on va entendre. Il est possible de faire émerger les connaissances préalables des élèves en lien avec une thématique, en anglais ou dans une autre langue. Plusieurs écoutes ou visionnages sont parfois nécessaires.

3 *Thumbs up!*

OBJECTIF : valider un énoncé oral associé à un visuel

DÉROULEMENT

Afficher les flashcards au tableau en les nommant successivement. *Look and listen!*

Indiquer qu'il faut lever les pouces si la proposition entendue est correcte. **Joindre** le geste à la parole. *Thumbs up if it's correct!* **Faire** une proposition en montrant du doigt une des images au tableau. *This is a...*

Si la proposition est correcte, les élèves pointent leur pouce vers le haut. Si elle est fausse, ils pointent le pouce vers le bas. L'enseignant(e) valide en disant : *Yes, this is a...* ou *No, this isn't a...*

POINTS DE VIGILANCE : l'objectif est de permettre l'écoute répétée des éléments visés. Il faudra veiller à donner un rythme de plus en plus rapide pour maintenir la concentration des élèves.

VARIANTE : l'élément de vocabulaire peut être inclus dans des phrases variées : *I have a..., I can..., etc.*

COLLECTIF
MATÉRIEL :
des flashcards
représentant des mots
ou expressions
à mémoriser

COLLECTIF
MATÉRIEL :
un support sonore
ou la voix
de l'enseignant(e),
les flashcards
représentant les mots
ou expressions
à mémoriser

COLLECTIF
MATÉRIEL :
un support sonore
ou la voix
de l'enseignant(e)

COLLECTIF
MATÉRIEL :
un support sonore
ou la voix
de l'enseignant(e)

4 Listen and point

OBJECTIF : pointer du doigt une flashcard dont on entend le nom

DÉROULEMENT

Afficher les flashcards successivement et les **nommer**. *Look and listen!*

Les **répartir** sur les murs de la classe ou les **faire tenir** par des élèves espacés les uns des autres. **Nommer** une de ces flashcards et **demandeur** de la montrer du doigt. *Point to [the]...*

Valider en montrant la réponse correcte, puis **poursuivre** jusqu'à ce que l'ensemble des flashcards ait été nommé plusieurs fois.

POINTS DE VIGILANCE : l'objectif de l'activité est de permettre l'écoute répétée des éléments visés. Il faudra veiller à donner un rythme de plus en plus rapide pour maintenir la concentration des élèves.

5 Up and down

OBJECTIF : se lever lorsqu'on entend le nom de la flashcard qui a été attribuée à son groupe

DÉROULEMENT

Répartir les élèves en autant de groupes qu'il y a de flashcards et **attribuer** une flashcard à chaque groupe : *Let's make X groups.*

Nommer une flashcard et **demandeur** aux élèves qui la possèdent de se lever, puis de se rasseoir : *Look, stand up and sit down.*

Poursuivre avec les autres flashcards à un rythme soutenu pour que les élèves se lèvent et s'assoient rapidement.

Redistribuer régulièrement les flashcards au cours de l'activité.

VARIANTE : il peut être demandé aux élèves de répéter collectivement le nom de la flashcard qui leur a été attribuée, avant de se rasseoir.

6 Listen and mime

OBJECTIF : mimer le ou les éléments entendus

DÉROULEMENT

Écouter l'extrait sonore ou **dire** l'énoncé. Puis **faire mimer** l'énoncé oral compris. *Listen and mime.*

Il est possible de se mettre d'accord sur une gestuelle commune et de valider en montrant le geste attendu.

Poursuivre en donnant les énoncés de plus en plus rapidement.

POINT DE VIGILANCE : s'assurer de l'attention effective de tous les élèves au moment de l'écoute. Ne pas hésiter à faire entendre l'énoncé oral une deuxième fois et à donner un signal de départ.

VARIANTE : voir l'activité *Watch the mime and say.*

7 Simon says

OBJECTIF : réagir à un énoncé oral par un geste ou une action

DÉROULEMENT

Faire écouter l'énoncé. Les élèves ne réagissent physiquement que si la phrase commence par *Simon says*.

[Simon says] Touch your... Show me... Give me...

Si un(e) élève exécute l'action alors que l'énoncé ne contient pas *Simon says*, il/elle est éliminé(e) ou se voit attribuer un jeton (l'objectif étant d'avoir le moins de jetons possible).

VARIANTE : on pourra remplacer *Simon says* par *please* (en fin de phrase). *Show me a pencil [please].*

COLLECTIF**MATÉRIEL :**

un support sonore
ou la voix
de l'enseignant(e),
les flashcards
représentant les mots
ou expressions
et éventuellement
des jetons

COLLECTIF**MATÉRIEL :**

un support sonore
ou la voix
de l'enseignant(e),
les flashcards
représentant les mots
ou expressions

**COLLECTIF,
PAR GROUPES
OU INDIVIDUEL****MATÉRIEL :**

des flashcards
et des planches
de bingo

INDIVIDUEL**MATÉRIEL :**

des flashcards
(ou mini-flashcards),
un support sonore
ou la voix
de l'enseignant(e)

INDIVIDUEL**MATÉRIEL :**

des flashcards
(ou mini-flashcards),
un support sonore
ou la voix
de l'enseignant(e)

8 Listen and touch**OBJECTIF :** réagir à un énoncé oral par un geste ou une action**DÉROULEMENT**

Placer les élèves en deux ou trois colonnes face au tableau. *Make two / three lines. Team 1, team 2, team 3.*

Demander au premier de chaque colonne de se déplacer pour toucher la flashcard nommée puis d'aller se placer à la fin de la colonne.

Listen, go and touch. Then, go to the end of the line.

Valider la réponse en montrant la flashcard correspondante et **attribuer** un point ou un jeton à l'équipe la plus rapide.

9 Listen and say stop**OBJECTIF :** réagir lorsque l'on voit l'image correspondant à un message entendu**DÉROULEMENT**

Nommer un aliment et **montrer** une à une les flashcards de la série. **Demander** aux élèves de dire *STOP* quand ils voient l'élément nommé. *Listen and say stop when you see the correct picture.*

POINT DE VIGILANCE : faire défiler les flashcards suffisamment lentement pour permettre aux élèves de les identifier avant de réagir.

10 Bingo**OBJECTIF :** associer un énoncé oral à un visuel**DÉROULEMENT**

Chaque élève dispose d'une carte de bingo.

Le meneur de jeu rassemble toutes les flashcards dans une pile, face cachée, pioche celle du dessus et la nomme sans la montrer. *This is a...*

Les élèves qui ont l'élément doivent se manifester, de façon gestuelle ou verbale (lever la main ou dire *I have a...*). Le meneur de jeu vérifie et donne un jeton à poser sur la carte de bingo.

Poursuivre jusqu'à ce qu'un(e) élève ait recouvert tous les éléments de sa carte et dise *Bingo!*

11 Listen and show**OBJECTIF :** montrer un visuel correspondant à un énoncé oral**DÉROULEMENT**

Faire écouter l'extrait sonore (ou **dire** l'énoncé) et **demander** aux élèves de montrer la flashcard correspondante.

Listen and show the right flashcard.

POINT DE VIGILANCE : pour varier et ne pas travailler uniquement sur les noms, on pourra mener la même activité en incluant ces noms dans des phrases.

VARIANTE : l'activité peut aussi être menée sans flashcards. Les élèves montreront alors un objet, une action, une partie du corps...

12 Listen and put in the right order**OBJECTIF :** afficher des visuels dans l'ordre énoncé**DÉROULEMENT**

Faire écouter l'extrait sonore (ou **dire** l'énoncé) en marquant des pauses. **Demander** aux élèves de poser les mini-flashcards correspondantes sur leur table dans l'ordre énoncé.

Listen and put the flashcards in the right order.

POINT DE VIGILANCE : valider en montrant successivement les flashcards une à une et en les affichant au tableau.

VARIANTE : on pourra complexifier l'activité en intégrant les noms des flashcards dans des phrases. L'élève devra alors repérer l'élément nouveau dans la phrase.

INDIVIDUEL**MATÉRIEL :**

des mini-flashcards,
des flashcards,
un support sonore
ou la voix
de l'enseignant(e)

**INDIVIDUEL
OU PAR BINÔMES****MATÉRIEL :**

une grille de labyrinthe
et des bandelettes sur
lesquelles sont dessinées
des séquences d'éléments
traçant un chemin
pour en sortir

COLLECTIF**MATÉRIEL :**

un modèle
de construction simple
et un ensemble
de consignes

13 Listen and sort**OBJECTIF :** classer des visuels à l'écoute d'un document sonore**DÉROULEMENT**

Faire écouter l'extrait sonore (ou **dire** l'énoncé) en marquant des pauses. **Demander** aux élèves de répartir les mini-flashcards correspondantes dans des colonnes selon les informations énoncées : *Listen and sort your mini-flashcards into two columns.*

Valider au tableau après une seconde écoute avec les flashcards grand format.

VARIANTE : on pourra proposer cette activité pour travailler des formulations du type *like / don't like – have / don't have – can / can't* ou bien en phonologie pour discriminer des sons ou des accents de mot.

14 The maze (en compréhension)**OBJECTIF :** suivre les instructions pour sortir du labyrinthe**DÉROULEMENT**

Les élèves travaillent seuls ou par binômes.

Nommer successivement les dessins indiqués sur une bandelette et **demande**r aux élèves de suivre le chemin avec leur doigt sur le labyrinthe jusqu'à la sortie. *Listen to... and move your finger.*

15 Listen, look and do**OBJECTIF :** écouter et regarder les instructions d'un pas-à-pas et les réaliser**DÉROULEMENT**

Donner une à une les étapes successives d'une construction simple (un pliage, un dessin, un coloriage ou une recette par exemple), et **associer** le geste à la consigne.

Identifier chaque étape, par exemple en utilisant le terme *Step 1, step 2...*

Si vous utilisez des termes connus des élèves, il est possible de faire répéter les consignes avant de les réaliser. Par exemple :

Stick the pictures in the squares. Repeat: stick the pictures.

ACTIVITY BANK



S'EXPRIMER ORALEMENT EN CONTINU

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Dans un premier temps, l'objectif sera d'entendre et de reproduire des énoncés pour les mémoriser dans des contextes ludiques et variés. On proposera alors un modèle oral.

Progressivement, après cette phase d'entraînement, les activités viseront à susciter la parole individuelle sans modèle, par exemple au sein d'un plus petit groupe ou d'un binôme.

COLLECTIF

MATÉRIEL :

un support sonore,
un support visuel
ou une gestuelle

1 Listen / Look and repeat

OBJECTIF : écouter et répéter un mot ou une phrase

DÉROULEMENT

Écouter le support sonore et **demande** de répéter les mots ou les phrases entendues. *Listen and repeat.*

POINT DE VIGILANCE : lors de l'introduction de nouveaux éléments langagiers, privilégier l'écoute et la répétition à partir d'enregistrements de locuteurs natifs afin d'habituer l'oreille des élèves à la musique de la langue.

VARIANTE : il est recommandé de moduler sa voix et ses expressions pour multiplier les écoutes et les répétitions : prendre une grosse voix, une voix de robot, de petite souris, prendre un air étonné, etc

2 Listen, repeat and mime

OBJECTIF : comprendre une phrase entendue, la répéter et la mimer

DÉROULEMENT

Énoncer une formulation (et éventuellement montrer le visuel correspondant) et **demande** de la répéter, puis de mimer l'expression. *Listen, repeat and mime.*

POINT DE VIGILANCE : si l'aide visuelle peut s'avérer nécessaire dans un premier temps, il est important de s'en détacher progressivement pour que la réaction soit basée sur une compréhension de l'oral.

VARIANTE : la répétition peut avoir lieu après le mime. *Listen, mime and repeat.*

3 Listen and sing (and mime / dance)

OBJECTIF : entendre et répéter une chanson en s'appuyant sur un script visuel

DÉROULEMENT

Faire écouter plusieurs fois une chanson ou une comptine. **Proposer** ensuite un apprentissage progressif de cette dernière en s'appuyant sur un script visuel. Le script met en évidence les mots connus, représentés de façon imagée, facilite chez l'élève la segmentation de la chaîne orale, et la mémorisation des paroles de la chanson. *Listen, look and sing.*

POINT DE VIGILANCE : l'apprentissage doit être progressif. Faire plusieurs écoutes afin que l'élève identifie des éléments connus. Une répétition phrase par phrase pourra être proposée.

VARIANTE : il est possible de demander de danser/mimer certains éléments de la chanson *Listen and dance / mime.* Les actions gestuées peuvent précéder ou accompagner le chant, et contribuer à sa mémorisation.

COLLECTIF

MATÉRIEL :

un support sonore,
éventuellement
des images individuelles
ou des flashcards
représentant les mots
ou expressions
à mémoriser

COLLECTIF

MATÉRIEL :

un support sonore,
une chanson
avec script visuel

INDIVIDUEL**MATÉRIEL :**

un support sonore,
des images individuelles
ou des flashcards
représentant les mots
ou expressions
à mémoriser

COLLECTIF**MATÉRIEL :**

les flashcards
représentant les mots
ou expressions
à mémoriser

COLLECTIF**MATÉRIEL :**

des images individuelles
ou des flashcards
représentant les mots
ou expressions
à mémoriser

COLLECTIF**MATÉRIEL :**

les flashcards
représentant les mots
ou expressions
à mémoriser

4 Listen, show and repeat

OBJECTIF : comprendre la phrase entendue, retrouver l'image correspondante, la montrer et la nommer

DÉROULEMENT

Énoncer une formulation et **demander** de montrer l'image correspondante en répétant. *Listen, show the picture and repeat.*

POINT DE VIGILANCE : veiller à ce que les phrases soient effectivement prononcées par les élèves au moment de montrer l'image.

VARIANTE : demander de montrer d'abord l'image correspondant à la formulation énoncée. *Listen and show the picture.* Demander ensuite de répéter, collectivement, puis par groupes.

5 Repeat if it's correct (Clever parrot)

OBJECTIF : répéter un modèle oral s'il correspond au visuel affiché

DÉROULEMENT

Former un paquet de flashcards. **Retourner** la première carte sans la regarder soi-même. *Look!* Seuls les élèves voient la carte. **Faire** une proposition : *It's...* **Demander** à la classe de répéter la proposition si elle est correcte. *Repeat if it's correct.* **Faire** une nouvelle proposition jusqu'à ce que la proposition soit exacte et donc répétée par la classe. **Continuer** avec les flashcards suivantes.

VARIANTE : un(e) élève peut mener l'activité organisée en groupe-classe, en petits groupes ou en binômes.

6 Back to front

OBJECTIF : dire et mémoriser un mot/une expression/une formulation représenté(e) par un visuel

DÉROULEMENT

Disposer/Afficher la série de cartes ou flashcards face cachée. **Retourner** l'une d'elles, la nommer et faire répéter par la classe.

Poursuivre ainsi avec les autres flashcards afin de dévoiler progressivement le vocabulaire visé.

POINT DE VIGILANCE : l'objectif ici est la production orale collective, il n'est pas indiqué de demander une production orale individuelle.

VARIANTE : à chaque tour, nommer toutes les flashcards visibles, et non uniquement celle qui vient d'être dévoilée.

7 This one is out

OBJECTIF : nommer toutes les flashcards avec, puis sans aide visuelle

DÉROULEMENT

Afficher les flashcards en ligne au tableau. **Faire répéter** collectivement, après vous (ou après l'écoute de l'enregistrement), le nom de chaque carte. *Listen and repeat.*

Retourner ensuite une flashcard et dire *This one is out!*

Faire énoncer à nouveau toute la série de flashcards, y compris celle qui est retournée.

Poursuivre en retournant une nouvelle flashcard à chaque fois. **Terminer** l'activité lorsque toutes les flashcards ont été retournées.

ASTUCE : rythmer l'énonciation de la série de flashcards en ajoutant un claquement de doigts après chaque mot.

VARIANTE : pour des élèves habitués à cette activité, complexifier en faisant nommer les flashcards de droite à gauche. On peut également mener cette activité en retournant deux flashcards à chaque tour.

**COLLECTIF
OU PAR GROUPES**

MATÉRIEL :
les flashcards
représentant les mots
ou expressions
à mémoriser

COLLECTIF

MATÉRIEL :
les flashcards
représentant les mots
ou expressions
à mémoriser

**COLLECTIF
OU PAR GROUPES**

MATÉRIEL :
les flashcards
représentant les mots
ou expressions
à mémoriser et un cache
évidé au centre
(forme d'un trou
de serrure)

PAR GROUPES

MATÉRIEL :
une grille de trois cases
par trois représentant
des éléments
de vocabulaire
ou des formulations,
des aimants ou jetons
de deux couleurs

8 *Read my lips*

OBJECTIF : trouver et dire un mot en lisant sur les lèvres de l'enseignant

DÉROULEMENT

Se placer face aux élèves et **choisir** une flashcard en secret.

La **nommer** en silence, en articulant bien mais sans produire un son. *Read my lips.*

POINT DE VIGILANCE : cette activité doit être menée après que les élèves ont eu l'occasion dans une autre activité de reproduire collectivement un modèle oral des mots concernés.

9 *What's missing?*

OBJECTIF : trouver et dire un mot ou une phrase manquant dans une série

DÉROULEMENT

Placer au tableau une série de flashcards, les **énoncer** toutes sauf une et **demandeur** aux élèves d'indiquer celle qui a été oubliée. *What's missing?*

VARIANTE : il est possible de demander aux élèves de fermer les yeux et d'en profiter pour faire disparaître une image. Dans ce cas, on sollicite plus la mémorisation et la production orale.

10 *Through the keyhole*

OBJECTIF : deviner et nommer les flashcards présentées derrière le cache

DÉROULEMENT

Montrer une flashcard, derrière le cache en la faisant tourner de manière à ne donner à voir qu'une petite partie de l'élément. Les élèves doivent deviner de quelle carte il s'agit et la nommer.

La proposition d'un élève pourra être reprise collectivement par toute la classe afin de favoriser la prise de parole du plus grand nombre.

VARIANTE : il est possible de jouer par équipes et d'attribuer un point à l'équipe qui trouve la bonne réponse.

11 *Tic tac toe*

OBJECTIF : aligner trois aimants ou trois jetons d'une même couleur pour gagner

DÉROULEMENT

Diviser la classe en deux et **donner** l'objectif du jeu.

Let's make two teams: A and B. Try to put three magnets in a row.

Demandeur à un élève du groupe A de choisir et de nommer une case en posant son aimant.

Choose a picture, place a magnet on it and say what it is.

Faire répéter l'ensemble de son équipe. *Team A, repeat please.*

Demandeur à un élève du groupe B de choisir une image à son tour. *Team B, your turn!*

Le joueur choisit, place son aimant, dit ce qui est représenté puis son groupe répète sa proposition.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait aligné trois aimants. *Well done! You win.*

POINT DE VIGILANCE : veiller à ce que les élèves jouent en nommant effectivement les éléments choisis sur la grille. Il est tentant de jouer sans parler.

VARIANTE : à la suite du jeu collectif, l'activité peut être menée en binômes. *Get in pairs and play.* On utilisera alors des jetons (*counters*) et non des aimants.

PAR GROUPES**MATÉRIEL :**

les flashcards
représentant les mots
ou expressions
à mémoriser,
un cache rigide

COLLECTIF**MATÉRIEL :**

les flashcards
représentant les mots
ou expressions
à mémoriser

PAR GROUPES**MATÉRIEL :**

aucun

**COLLECTIF
OU PAR GROUPES****MATÉRIEL :**

un objet (une balle) /
une flashcard

12 Slowly**OBJECTIF :** reconnaître une flashcard partiellement cachée et la nommer**DÉROULEMENT**

Diviser la classe en deux groupes. *Let's make two teams.* Choisir une carte en secret, la **placer** derrière le cache et la **dévoiler** progressivement. *Put your hand up if you recognise the flashcard.* **S'arrêter** dès qu'une main se lève pour faire une proposition. **Désigner** l'élève le plus rapide à donner sa proposition et la **faire répéter** par son groupe. *Group 1, can you repeat all together?* **Valider** et **attribuer** un point à l'équipe si la réponse est correcte. *Correct. One point for group 1.*

POINT DE VIGILANCE : il est important de faire répéter la proposition initiale par tout le groupe pour une meilleure appropriation du modèle oral.

VARIANTE : au moment de la répétition en groupe, il est possible d'inclure le mot dans une phrase et la faire répéter. *I think, it's the...*

13 Flash!**OBJECTIF :** reconnaître une flashcard et la nommer**DÉROULEMENT**

Choisir une flashcard et la **montrer** de façon très furtive. *Put your hand up if you recognise the flashcard.* **Désigner** l'élève le plus rapide à lever la main et **faire répéter** sa proposition par la classe. **Valider** ou **montrer** l'image à nouveau.

POINT DE VIGILANCE : il est important de faire répéter la proposition initiale par tout le groupe pour une meilleure appropriation du modèle oral.

VARIANTE : au moment de la répétition en groupe, il est possible d'inclure le mot dans une phrase et la faire répéter. *I think, it's the...*

14 Telephone**OBJECTIF :** écouter attentivement un message et le faire passer en le chuchotant correctement à son voisin**DÉROULEMENT**

Répartir les élèves par groupes afin de réaliser des rondes ou des files indiennes.

Dire à voix basse dans l'oreille, un mot, une expression ou une phrase à un des élèves de chaque groupe.

Donner le signal pour indiquer qu'ils peuvent chuchoter leur message à leur voisin. Le dernier élève de chaque groupe devra délivrer le message final. *Listen and repeat in your neighbour's ear.*

VARIANTE : on peut également mener cette activité en ajoutant un second message qui tourne dans l'autre sens de la ronde ou de la file pour complexifier. La validation du message par le dernier joueur peut se faire en désignant une flashcard.

15 Pass and say / Jouer à Apple Pass**OBJECTIF :** se passer un objet en se posant des questions et en y répondant**DÉROULEMENT**

Répartir les élèves en une ronde ou plusieurs petites rondes ou encore les **placer** en file indienne. **Choisir** un élément langagier pour initier le jeu.

Faire passer une balle ou un objet de main en main en faisant répéter le mot ou en déclinant à l'envi la structure. *This is a pear...*

POINT DE VIGILANCE : si la formulation est complexe, placer les élèves les plus fragiles en fin de ronde pour qu'ils aient le temps d'entendre et de mémoriser la structure à maintes reprises avant de s'exprimer.

VARIANTE : chronométrer l'activité, ajouter un autre objet, ou une consigne supplémentaire, par exemple des formules de politesse.

**COLLECTIF
OU PAR GROUPES**

MATÉRIEL :
une série de flashcards,
un chronomètre,
éventuellement
des jetons

PAR BINÔMES

MATÉRIEL :
des images individuelles
en double
illustrant des mots
ou expressions

PAR BINÔMES

MATÉRIEL :
une grille de labyrinthe
et des bandelettes
sur lesquelles
sont dessinées
des séquences d'éléments
traçant un chemin
pour en sortir

16 Watch the mime and say (Charades)

OBJECTIF : faire deviner un mot ou une expression
à l'aide d'un mime

DÉROULEMENT

Choisir un volontaire qui vient au tableau. Lui **montrer** une flashcard en secret, ou lui **dire** un mot à l'oreille qu'il devra mimer pour le faire deviner par le groupe-classe. La prise de parole du groupe-classe peut être spontanée ou régulée (lever la main pour faire une proposition).

POINT DE VIGILANCE : pour l'élève qui mime, si le mot lui est chuchoté à l'oreille, on sollicite alors sa compréhension de l'oral. Si le mot lui est montré, par exemple avec une flashcard, on gagne en efficacité, mais on ne sollicite plus sa compréhension. Dans tous les cas, le but du jeu est avant tout de susciter la production orale du reste de la classe.

VARIANTE : diviser l'effectif en deux groupes, choisir un volontaire en alternance dans un groupe ou l'autre et lui donner un temps (20 secondes par exemple), pour faire deviner le plus de mots ou expressions possible. Attribuer un point ou un jeton pour chaque mot deviné.

17 Memory game

OBJECTIF : associer des mots ou expressions illustrés identiques

DÉROULEMENT

Demander de se regrouper par deux et de réunir et mélanger deux séries de mini-flashcards. Puis les retourner face cachée sur la table.

Demander au joueur A de retourner une image, dire ce qu'elle représente puis retourner une autre et faire de même. *Flip over a card and name it. Then, flip over another card and name it too.*

Lorsque les deux éléments correspondent, l'élève remporte la paire et rejoue. *Well done! Play again.*

Si les deux images ne correspondent pas, l'élève les replace au même endroit, face cachée. *Put them back face down.* C'est alors à sa/son partenaire de jouer. *Your turn!* La partie est terminée quand l'ensemble des paires a été remporté.

POINT DE VIGILANCE : circuler parmi les binômes pour encourager les élèves à formuler les énoncés au moment où ils/elles retournent les images et les étiquettes.

VARIANTE : les paires peuvent être constituées d'images d'objets et d'actions associées (exemples : *scissors / cut, glass / drink...*).

18 The maze

OBJECTIF : donner/suivre les instructions pour sortir du labyrinthe

DÉROULEMENT

Mettre les élèves par binômes : l'un nomme successivement les dessins indiqués sur une bandelette *Say the words one by one* et l'autre suit le chemin sur le labyrinthe, avec son doigt jusqu'à la sortie *Listen to... and move your finger.*

Cette activité peut aussi être conduite en groupe avec un élève meneur de jeu.

POINT DE VIGILANCE : le principe de l'activité devra être introduit en collectif, l'enseignant(e) ou un audio indiquant le chemin à suivre avec validation sur le labyrinthe grand format affiché au tableau.

VARIANTE : l'élève en possession du labyrinthe pose une question afin de savoir sur quelle case il doit se rendre. Exemple : *Can you...?* Celui qui a la bandelette répond alors par l'affirmative ou la négative *Yes, I can. / No, I can't* indiquant ainsi à celui qui le questionne sur quelle case aller.

PAR GROUPES

MATÉRIEL :

un jeu de 28 dominos
illustrés qui reprend
les éléments
de vocabulaire
de la séquence
par groupe
de 3 à 4 élèves

Une règle du jeu illustrée
(projet 5 document classe
n° 2)

19 Dominoes

OBJECTIF : poser ses dominos et interroger le joueur suivant

DÉROULEMENT

Mettre les élèves par groupes de 3 à 4 élèves, et leur **attribuer** un jeu de dominos ainsi qu'une règle illustrée.

Distribuer cinq dominos à chaque joueur, puis **retourner** un domino de la pile restante.

Demander au premier joueur s'il peut jouer un de ses dominos, en nommant les deux possibilités présentes : *(Do you have) A kangaroo or a buffalo?*

L'élève suivant joue alors. Il pose un domino qui correspond aux possibilités présentes aux deux extrémités de la chaîne de dominos, ou pioche un nouveau domino.

POINT DE VIGILANCE : il est essentiel d'insister sur l'oralisation des deux extrémités de la chaîne.

VARIANTE : selon les formulations maîtrisées par les élèves, il est possible de mobiliser d'autres questions : *Can you play a... or a...?* ou *Do you have a...?*

ACTIVITY BANK



PRENDRE PART À UNE CONVERSATION

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Dialoguer pour obtenir des renseignements en utilisant, de manière autonome, le lexique et les formulations appris.

PAR GROUPES OU BINÔMES

MATÉRIEL :
les flashcards
représentant les mots
ou expressions
à mémoriser

1 *Guess my card*

OBJECTIF : interroger quelqu'un pour deviner une carte cachée

DÉROULEMENT

Demander à un(e) élève de venir au tableau, de choisir une carte et de la cacher. *Come to the board, choose a card and hide it.*

Lui **poser** des questions pour deviner la carte cachée. *Is it...?*

Continuer ainsi jusqu'à obtenir la bonne réponse. *Yes, it's the...*

Changer alors de meneur de jeu. *Next player. Who wants to choose a card?*

VARIANTE : mener cette activité en petits groupes ou en binômes.

PAR GROUPES

MATÉRIEL :
un support visuel
avec des personnages
aux caractéristiques
variées

2 *Guess who*

OBJECTIF : comprendre une phrase entendue, la répéter et la mimer

DÉROULEMENT

Demander aux élèves de prendre leur planche de personnages aux caractéristiques variées.

Demander à un(e) élève du groupe (*Player 1*) de choisir secrètement un personnage. Les autres élèves posent successivement des questions pour obtenir les informations nécessaires et retrouver le personnage secret.

POINT DE VIGILANCE : deviner un personnage implique de poser les questions et de donner les réponses en utilisant la troisième personne du singulier. Il est possible de s'adresser au joueur comme s'il était le personnage choisi et d'utiliser les pronoms *I* et *you*.

PAR BINÔMES

MATÉRIEL :
un jeu
de mini-flashcards

3 *Snap!*

OBJECTIF : être le premier à dire *Snap!* quand les cartes posées sont identiques

DÉROULEMENT

Chaque joueur prend ses mini-flashcards et les place à l'envers, devant lui. Au signal convenu, chacun retourne devant lui la première carte de son paquet, face visible, et la nomme. *Flip over the top card and name it.* Si les deux cartes sont distinctes, retourner la carte suivante. *If the two cards are different, flip over another card.*

Si les deux cartes sont identiques, le premier à nommer sa carte et à dire *Snap!* emporte les cartes de son adversaire. *If the two cards are identical, name the card and say Snap! If you're first, you take all the cards.*

Il place alors les cartes obtenues sous son paquet de cartes.

VARIANTE : les cartes posées peuvent correspondre à des formulations ; le premier joueur à l'énoncer remporte la carte de son adversaire.

PAR GROUPES

MATÉRIEL :

le plateau de jeu Snakes and Ladders vierge (projet 7 document classe n° 2), les mini-flashcards du lexique étudié, des pions de couleurs différentes, un dé

4 Let's play Snakes and Ladders

OBJECTIF : utiliser les formulations et le lexique de la séquence pour atteindre la dernière case du jeu

DÉROULEMENT

Ce jeu se joue à 3 ou 4 joueurs.

Coller sur chacune des cases du plateau *Snakes and Ladders* des mini-flashcards du lexique étudié. **Poser** les pions de couleur sur la case *START*. À tour de rôle, chaque joueur lance un dé, fait progresser son pion sur le plateau et compte à haute voix.

S'il termine sa course sur une échelle, il dit *Up the ladder* et grimpe en haut de l'échelle et rejoue.

S'il termine sa course sur une tête de serpent, il dit *Down the snake* et glisse jusqu'à la pointe de sa queue.

Le joueur placé à sa droite lui pose une question relative à la flashcard qui figure sur la case d'arrivée et à la structure associée. Par exemple : *Do you like fish? / Do you have a dog?*

Si le joueur ne peut répondre à la question, il recule d'une case.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur atteigne la case *END*.

POINT DE VIGILANCE : réviser en amont du jeu les formulations *Up the ladder* et *Down the snake* qui seront utilisées pour déplacer les pions.

VARIANTE : cette activité peut être menée en équipes. On peut également y intégrer plusieurs champs lexicaux et plusieurs questions.

5 Go fish!

OBJECTIF : interagir à l'oral pour réunir des séries de quatre cartes

DÉROULEMENT

Ce jeu se joue avec un paquet de 32 cartes au minimum (huit séries de quatre images). Au début de la partie, chaque joueur reçoit cinq cartes (quatre si on dispose de peu de cartes). Les cartes restantes forment la pioche (*the stock*). Un joueur commence. Pendant son tour de jeu, il demande à un adversaire une catégorie de cartes (les chiens par exemple) : *Damian, your dogs, please. / Damian, do you have dogs?*

Le joueur en question doit lui donner **toutes les cartes** de la catégorie demandée qu'il a en main : *Here you are!*

Si le joueur obtient ainsi une ou plusieurs cartes, il peut alors rejouer. S'il n'obtient rien, il doit alors piocher. On lui dit alors : *Go fish!*

S'il fait une « bonne pioche » (*good fish*), il montre la carte piochée et peut rejouer. Sinon, c'est au tour du joueur qui se trouve à sa gauche de formuler une demande.

Dès qu'un joueur réunit les quatre cartes d'une catégorie (*a book*), il les montre et les pose devant lui, face cachée.

Le jeu continue soit jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes, soit jusqu'à ce que la pioche soit épuisée. Le gagnant est celui qui a alors le plus de familles complètes.

POINT DE VIGILANCE : les formulations utilisées pour demander les cartes peuvent différer en fonction des structures connues par les élèves. Il est important toutefois de veiller à ce que les élèves essaient de construire des phrases complètes.

VARIANTE : cette activité peut être menée par groupes de trois, et avec des *books* de trois cartes.

PAR GROUPES

MATÉRIEL :

un jeu de cartes comportant des séries de quatre cartes identiques

PAR BINÔMES

MATÉRIEL :

une cocotte/salière
(projet 8 document classe
n°2)

6 Let's play Fortune teller

OBJECTIF : interagir en binômes avec une cocotte en papier /salière

DÉROULEMENT

Le jeu de la cocotte en papier se joue en binômes :

– A demande à B un nombre entre 1 et 8. *Choose a number. / How many do you want?*

– B manipule la cocotte, l'ouvre et la ferme en récitant la comptine numérique.

À l'intérieur de la cocotte, sont dessiné(e)s des taches de couleur ou des éléments de vocabulaire.

À la fin de l'énumération, B fait choisir à A une des quatre couleurs/un des éléments de vocabulaire visibles à l'intérieur de la cocotte.

– B déplie le rabat qui correspond à l'image demandée par A pour lui poser la question, ou lui donner une instruction inscrite à l'intérieur (cette dernière peut être illustrée ou écrite). *Do you like bananas?*

– A répond en fonction de ses connaissances ou de ses goûts. *Yes / Yes, I do.*

VARIANTE : le joueur peut gagner des points s'il trouve la bonne réponse, ou en perdre s'il ne la trouve pas.

PAR GROUPES OU PAR BINÔMES

MATÉRIEL :

deux documents élèves
avec des éléments
permettant de
les personnaliser

7 Ask and answer

OBJECTIF : interroger un(e) camarade sur le contenu de son document
et compléter le sien avec les informations obtenues

DÉROULEMENT

Les élèves sont séparés par un brise-vue (*a screen, a side partition*). L'élève A interroge l'élève B sur le contenu de sa fiche qu'il ne peut pas voir et complète son propre document.

Your copy is a secret. Don't show it to your friend.

Comparer les documents A et B à la fin de l'échange afin de valider ce qui a été compris. *Let's compare and check!* ou *Let's see and check!*

VARIANTE : cette activité peut être menée par équipes.

PAR GROUPES DE 5

MATÉRIEL :

deux jeux de 6 mini-
flashcards et des planches
de bingo de 3 éléments
(chaque élément doit figurer
sur 2 planches distinctes
pour placer les élèves
en concurrence
deux à deux)

8 Flash bingo

OBJECTIF : être le premier à réagir pour remplir sa fiche de bingo avant ses adversaires

DÉROULEMENT

Quatre élèves disposent d'une planche de bingo.

Le meneur de jeu rassemble deux jeux de mini-flashcards qu'il mélange et pose en pile, face cachée. Il retourne celle du dessus sans la montrer. Les joueurs l'interrogent. *Who's that? / What's that?* Le meneur de jeu répond *It's a...*

Le joueur qui possède l'élément sur sa carte et qui réagit le premier (*Me / I have a...*) prend la carte et la pose sur sa planche.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un(e) élève ait recouvert tous les éléments de sa carte et dise *Bingo!* Il devient alors le nouveau meneur de jeu.

VARIANTE : le meneur de jeu retourne la carte et formule la question correspondante. *Do you like...? Can you...? Do you have...? Where is...?*

Les élèves qui ont l'élément cité doivent se manifester le plus vite possible en répondant *Yes, I do / can / have. It's here!* Le premier à réagir prend la carte et la pose sur sa planche.

PAR BINÔMES

MATÉRIEL :

fabriquer un gros dé
en papier cartonné
à l'aide d'un patron
de cube.
Illustrer les 6 faces
en fonction
de la thématique
abordée

9 Roll the dice

OBJECTIF : poser des questions ou y répondre, en fonction d'un lancer de dés

DÉROULEMENT

Deux élèves au moins. L'un pose la question en lien avec la thématique de travail, l'autre y répond en jetant le dé.

Ex. 1 : *Roll the dice. What are you wearing?*

I'm wearing a T-shirt. Your turn, roll the dice.

Un deuxième dé des couleurs peut permettre de complexifier.

Ex. 2 : *Roll the dice. Can you play soccer?*

Yes, I can / No, I can't. Your turn, roll the dice.

VARIANTE : il est possible d'utiliser un dé à 8 faces comme dans le projet n° 11 (document classe n° 3).

Jouer avec deux dés permet de travailler les groupes nominaux avec adjectifs. La paire dé-adjectifs (*big, small, beautiful, crazy, brown, hairy*) et dé-animaux (*cat, dog, hamster, monkey, cow, horse*) permet de multiples combinaisons pour placer l'adjectif devant le nom.

Roll the dice! What animal do you have?

I have a brown cat. Your turn, roll the dice!