

## ACTIVITÉS LANGAGIÈRES

Cycle 2 : Prendre part à une conversation

Cycle 3 : Réagir et dialoguer

	<b>Attendus de fin de cycle</b>	<b>Connaissances et compétences associées.</b>
Cycle 2	Poser des questions simples sur des sujets familiers ou sur ce dont on a immédiatement besoin, ainsi que répondre à de telles questions.	<p>Saluer. Se présenter. Demander à quelqu'un de ses nouvelles et réagir, donner de ses nouvelles. Formuler des souhaits basiques. Utiliser des formules de politesse. Répondre à des questions sur des sujets familiers. Épeler des mots et des noms familiers. - Répertoire élémentaire de mots sur des sujets familiers. - Syntaxe de la conversation simple de type question / réponse. - Situations de communication.</p>
Cycle 3	<p><b>Niveau A1 (niveau introductif ou de découverte) :</b> - L'élève est capable de communiquer, de façon simple, à condition que l'interlocuteur soit disposé à répéter ou à reformuler ses phrases plus lentement et à l'aider à formuler ce qu'il essaie de dire.</p> <p><b>Niveau A2 (niveau intermédiaire) :</b> - L'élève est capable d'interagir de façon simple et de reformuler son propos pour s'adapter à l'interlocuteur.</p>	<p>Établir un contact social (saluer, se présenter, présenter quelqu'un, etc.). Demander à quelqu'un de ses nouvelles et réagir en utilisant des formules de politesse. Dialoguer pour échanger / obtenir des renseignements (itinéraire, horaire, prix, etc.). Dialoguer sur des sujets familiers (école, loisirs, maison, etc.). Réagir à des propositions, dans des situations de la vie courante (remercier, féliciter, présenter des excuses, accepter, refuser, etc.). - Lexique : Mobilisation de mots isolés, d'expressions simples et d'éléments culturels pour des informations sur la personne, les besoins quotidiens, son environnement. - Grammaire : contrôle limité de quelques structures et formes grammaticales simples appartenant à un répertoire mémorisé. - Phonologie : reproduction des sons, de l'accentuation, des rythmes, et des courbes intonatives propres à chaque langue.</p>

Il est possible de mettre en place des activités stimulantes qui offrent la possibilité de faire utiliser la langue en situation, telles que :

- des jeux de rôle (jeux de simulation) souvent facilités par le recours à des supports concrets comme les marionnettes, des objets réels, des flashcards...
- des sondages.

Ex : enquêter sur les goûts de ses camarades avec une grille appropriée.

- information gap.

Ex : deux élèves sont assis face à face et dressent un obstacle visuel de façon à ce qu'aucun ne puisse voir ce que fait l'autre. Chaque enfant a la même image de base ainsi qu'un ensemble d'illustrations d'objets qui s'y rapportent. L'élève A dispose les illustrations sur son image. Par un échange de questions et de réponses, les deux élèves doivent coopérer pour que l'élève B réussisse à disposer ses illustrations de manière identique. (cf « Where are the eggs ? »)

- des jeux de logique :

Ex : - The monsters game ou le jeu du « Who's this ? »

### 1. Kim's game

Présentez les flashcards en les fixant au tableau puis demandez aux élèves de fermer leurs yeux : « Close your eyes. ». Enlevez une carte puis demandez aux élèves : « What's missing ? »

### 2. Swap game

Présentez les flashcards en les fixant au tableau puis demandez aux élèves de fermer leurs yeux : « Close your eyes. ». Changez 2 cartes de place et demandez aux élèves : « What has changed ? »

### 3. Très doucement

Préparez un papier cartonné de la même dimension que les flashcards. Montrez bien haut une flashcard à la fois cachée par le carré de carton. Faites glisser lentement le petit carton pour monter progressivement l'image et incitez les élèves à deviner ce que c'est : « It's a ... ».

### 4. Flashcards numérotées

Associez des nombres aux flashcards du tableau. Appelez un nombre, les élèves devront dire l'élément correspondant. On peut aussi jouer en nommant la flashcard et les élèves donneront le nombre.

### 5. Tableau de flashcards

Disposez dans un tableau des flashcards après avoir numéroté les lignes et les colonnes.

Laissez du temps aux élèves pour mémoriser la place des flashcards puis retournez-les.

Les élèves doivent énoncer les flashcards en désignant leur place par un nombre à 2 chiffres ; le chiffre des dizaines indiquant la ligne et le chiffre des unités la colonne.

### 6. La flashcard à deviner

Fixez au tableau une série de flashcards. Choisissez-en une secrètement et incitez les élèves à deviner de quelle carte il s'agit en vous posant des questions, par exemple « Is it red ? » « No, it isn't »... Faites venir ensuite un élève au tableau pour prendre votre place.

### 7. What is it ?

Fixez au tableau des flashcards connues par les élèves et demandez leur le nom. Choisissez-en une et donnez quelques indications, en disant par exemple : « It's a small animal. It's got eight legs. It runs. I'm scared of it. What is it ? ». Les élèves doivent identifier la bonne flashcard : « It's a spider. »

### 8. Mime

Divisez la classe en groupe de 3 ou 4 élèves. Donnez une flashcard différente à chaque groupe et annoncez-leur qu'ils devront la mimer aux autres. Chaque groupe s'exécute à tour de rôle. Les autres groupes donnent le mot correspondant.

### 9. L'intrus

Fixez au tableau 3 ou 4 flashcards les unes à côté des autres, par ex : lion, éléphant, pain et chien. Les enfants doivent identifier l'intrus et en donner la raison : « It's bread, it isn't an animal. ».

Le téléphone arabe des flashcards

Les élèves sont debout et forment 2 files indiennes devant le tableau. Montrez une flashcard au dernier élève de chaque rang. Celui-ci chuchote le nom de la flashcard à l'enfant qui se trouve devant lui et ainsi de suite jusqu'au premier de la file qui va au tableau et écrit, désigne ou dessine ce qu'il a entendu.

### 10. Calling

Donnez une étiquette à chaque enfant et faites asseoir la classe en cercle : number one is calling number 5. Number 5 is calling number 3. tout en faisant un jeu de mains (taper sur les cuisses, taper les 2 mains, mettre le pouce en arrière, à droite puis à gauche ... (ou demandez aux enfants à quels jeux frappés ils jouent de manière à leur faire choisir un rythme).

### 11. Changing circle

Groupe de 5 élèves, chacun tient une flashcard. Un élève est au milieu du carré formé par ses camarades et appelle : « black and blue » (ex pour le thème des couleurs). Les 2 élèves ayant les cartes

correspondantes doivent changer de place tandis que l'élève placé au centre tente de se placer dans un coin.

### **12. Merry-go-round**

Chaque élève tire une carte qui représente un élément du lexique étudié. Au signal, chacun dit son mot en accélérant le rythme à chaque tour. On peut ainsi faire un travail sur la prononciation, l'intonation ou le rythme. On peut également faire tourner des phrases comme : « I've got a yellow chair, what about you ? »

### **13. Le train**

Affichez les flashcards d'une catégorie lexicale que les enfants connaissent. Récitez-en les mots avec la classe en imitant le rythme du train, d'abord lentement puis en accélérant toujours plus. Terminez par le sifflement du train, par ex :

Banana, coffee ( 2x)

Strawberry, chips ( 2x)

Lemon and chocolate (2x)

I-I-ice cre-e-e-am ( 2x)