

ACTIVITÉS ET JEUX EN ANGLAIS

○ Exercices d'appropriation du vocabulaire

Remarques

- Ces exercices permettent aux élèves de retenir le vocabulaire nouveau. Ils nécessitent pour l'enseignant d'avoir des flashcards et des wordcards, ainsi que des images en petit format pour les élèves.
- Il n'est pas nécessaire de faire l'ensemble des exercices à chaque séance.
- Chaque exercice doit être court : une ou deux fois l'ensemble des images.
- Le travail avec la wordcard doit être assez rapide pour ne pas laisser aux élèves le temps de déchiffrer le mot (ce qui favorise une prononciation francisée).

Travail uniquement oral

- ⇒ L'enseignant montre la flashcard et prononce le mot ; la classe écoute et regarde.
- ⇒ L'enseignant montre la flashcard et prononce le mot ; la classe (ou un élève) écoute et répète.
- ⇒ L'enseignant prononce le mot ; la classe (ou un élève) écoute et montre l'image.
- ⇒ L'enseignant prononce le mot sans parler (uniquement en bougeant les lèvres) ; la classe (ou un élève) montre l'image.

- ⇒ L'enseignant mime le mot ; la classe (ou un élève) prononce le mot.
- ⇒ L'enseignant prononce le mot ; la classe (ou un élève) mime le mot.

Introduction de l'écrit

- ⇒ L'enseignant montre très vite la wordcard ; la classe (ou un élève) montre l'image.
- ⇒ L'enseignant montre très vite la wordcard ; la classe (ou un élève) prononce le mot.
- ⇒ L'enseignant dévoile très lentement la wordcard (en commençant par le bas, le haut, la gauche ou la droite) ; la classe (ou un élève) montre l'image.

- ⇒ L'enseignant montre la flashcard ; la classe écrit le mot sur l'ardoise.
L'enseignant prononce le mot ; la classe écrit le mot sur l'ardoise.

o Jeux rapides

Kim's game

- o L'enseignant affiche toutes les flashcards.
- o Les élèves ferment les yeux : l'enseignant enlève une ou deux cartes.
- o Les élèves rouvrent les yeux et doivent dire en anglais quelle carte manque.
- o L'élève qui a trouvé vient au tableau et remplace l'enseignant.

Simon says (= Jacques a dit)

- o La classe se met d'accord sur les mimes correspondant aux mots de vocabulaire.
- o Les élèves se tiennent debout.
- o L'enseignant prononce les mots de vocabulaire. Si ces mots sont précédés de « Simon says », les élèves doivent effectuer les mimes. Dans le cas contraire, ils doivent rester immobiles.
- o Si un élève ne fait pas de mime ou se trompe, ou s'il fait un mime alors qu'il n'aurait pas dû, il est éliminé et s'assoit.
- o Quand il ne reste plus qu'un élève, il est déclaré vainqueur et la partie recommence.

Bingo

- o Les élèves choisissent cinq (ou six) images parmi toutes celles qu'ils ont et les posent devant eux, à l'endroit.
- o L'enseignant prononce tour à tour les différents mots : quand un élève entend un des mots dont il a choisi la carte, il retourne l'image sur son bureau.
- o Quand un élève a ses cinq cartes retournées, il crie « Bingo » : ses cartes sont alors vérifiées (il les retourne une à une en prononçant le mot tandis que l'enseignant vérifie).
- o Si ces cartes sont validées, il a remporté la partie, et le jeu recommence.

Cards matching

- o L'enseignant affiche l'ensemble des flashcards et des wordcards au tableau (rangées en colonnes ou non).
- o Un par un, les élèves doivent relier à la craie les cartes correspondantes, puis demander l'approbation de la classe (Is it right ? 🙋 🙋).
- o Quand toutes les paires ont été reformées, le jeu recommence.

I spy with my little eye...

- o L'enseignant choisit un élément de la classe correspondant au vocabulaire travaillé.
- o L'enseignant décrit cette chose en commençant sa phrase par « *I spy with my little eye* » et en la poursuivant avec le vocabulaire approprié.

Ex : *I spy with my little eye something blue.*

I spy with my little eye something beginning with s.

I spy with my little eye someone wearing a red skirt.

- o En levant la main, les élèves font des propositions à l'enseignant.
- o Quand l'objet a été découvert, le jeu recommence.

Picture dictation

- Chaque élève se munit d'une ardoise et d'un feutre effaçable.
- L'enseignant dicte aux élèves différentes choses à dessiner, en rapport avec le vocabulaire étudié (les parties du corps, les membres de la famille, les habits...).
- Une fois la dictée terminée, un dessin rapide est fait au tableau en reprenant chaque élément, ce qui permet aux élèves de se corriger.
- Le jeu recommence.

○ Jeux avec du matériel

Pairs matching (= jeu du memory)

- La classe est répartie en groupes de quatre à cinq élèves.
- L'enseignant donne un jeu de memory à chaque groupe (composé d'une série d'images et d'une série de mots).
- Un premier élève retourne deux cartes : si elles correspondent, il les garde et continue à jouer. Dans le cas contraire, il les repose au même endroit, et c'est à l'élève suivant de jouer.
- Quand il n'y a plus de cartes sur la table, chaque élève compte le nombre de cartes qu'il a remportées : celui qui en le plus est déclaré vainqueur et le jeu recommence.