

## ACTIVITÉS LANGAGIÈRES

Cycle 2 : comprendre l'oral

Cycle 3 : écouter et comprendre

	<b>Attendus de fin de cycle</b>	<b>Connaissances et compétences associées.</b>
Cycle 2	Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes au sujet de soi, de sa famille et de l'environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement.	Suivre des instructions courtes et simples. - Répertoire élémentaire de mots et d'expressions simples relatifs à des situations concrètes particulières.
Cycle 3	Niveau A1 (niveau introductif ou de découverte) : - L'élève est capable de comprendre des mots familiers et des expressions très courantes sur lui-même, sa famille et son environnement immédiat (notamment scolaire).  Niveau A2 (niveau intermédiaire) : - L'élève est capable de comprendre une intervention brève si elle est claire et simple.	Comprendre des mots familiers et des expressions courantes. Comprendre et extraire l'information essentielle d'un message oral de courte durée. - Lexique : répertoire de mots isolés, d'expressions simples et d'éléments culturels concernant des informations sur la personne, son quotidien et son environnement. - Grammaire : reconnaissance de quelques structures et formes grammaticales simples appartenant à un répertoire mémorisé. - Phonologie : reconnaissance des sons, de l'accentuation, des rythmes, et des courbes intonatives propres à chaque langue.

Voici une liste d'activités à mettre en place afin de travailler l'activité langagière : comprendre l'oral en cycle 2 et écouter et comprendre en cycle 3.

### **Matériel :**

Images en grand format pour un travail collectif au tableau ou TNI

Images en petit format pour chaque élève lors d'une activité de groupe.

### **1. Pointer du doigt / Point to**

Choisissez un ensemble de flashcards et fixez chacune d'entre elles à un endroit différent du mur de la salle, puis donnez des ordres « Point to the spider !, Point to the butterfly !... »

### **2. Des ordres variés / various orders**

Fixez une série de flashcards sur les murs de la salle. Divisez la classe en groupes et donnez un ordre à chaque groupe, par ex « Group 1 : walk to the elephant, group B : jump to the lion... Now give me back the ... »

### **3. Montre-moi / Show me**

Les enfants, par groupe ou individuellement, disposent d'un ensemble de flashcards. Vous les énoncez une par une en donnant l'ordre « Show me blue !... », les enfants vous les montrent.

### **4. Remise en ordre / put in order**

Les enfants disposent des flashcards, vous les énoncez dans un certain ordre, ils doivent les remettre en ordre sur leur bureau, puis vous validez en collectif avec les grandes flashcards.

### **5. Jeu de mémoire / memory game**

Vous disposez les cartes au tableau en les énonçant au fur et à mesure. Vous demandez aux élèves de bien les regarder puis vous les retournez face cachée. Vous demandez aux élèves « Where's the hand ?... » Un élève se lève pour venir montrer.

### **6. On lève la main / Raise your hand**

Divisez la classe en 2 équipes, une à gauche et une à droite d'une ligne imaginaire au milieu de la classe. Fixez 4 ou 5 flashcards au tableau pour l'équipe de gauche et 4 ou 5 autres pour l'équipe de droite. Dites les noms des flashcards dans le désordre. Les enfants écoutent et lèvent la main le plus rapidement possible lorsqu'ils entendent un nom qui appartient à leur équipe.

### **7. Fréquence / Sequency**

Deux colonnes de joueurs alignés devant une chaise. Les mêmes flashcards sont posés de manière visible sur les deux chaises. Le maître énonce un mot. Le premier qui montre la flashcard va à la queue, le perdant reste à sa place et recommence. L'équipe gagnante est celle qui a réussi à faire un tour complet.

### **8. Le bon ordre / The right order**

Deux équipes de joueurs ayant les mêmes flashcards. Le meneur du jeu énonce les flashcards dans un certain ordre, les élèves doivent s'aligner le plus rapidement possible selon l'ordre énoncé. Possibilité de faire cette activité de manière collective, le professeur donne un ordre d'images, puis un autre élèves peut mener le jeu.

### **9. Bingo**

Chaque élève a en main 4 flashcards et tout le monde n'a pas les mêmes. Alors que vous énoncez des mots, ils se défaussent des cartes appelées en les posant sur leur bureau. Le premier qui n'en a plus crie « Bingo ! ». On valide collectivement.

### **10. Jacques a dit / Simon says**

Activité qu'il n'est pas nécessaire de détailler.

### **11. Pictionary / Drawing game**

Par deux, par 4 : On donne un mot à un enfant. Celui-ci doit le dessiner pour le faire deviner aux autres. Les élèves doivent répondre en faisant une phrase : It's a .... Le dessinateur doit répondre par une phrase également : Yes, it is. It's your turn. No, it is not.

## **12. Ecoute et colorie / Listen and color.**

Par équipe : donner à chaque élève une feuille avec un dessin à colorier.

Donner les consignes de coloriage à un membre de chaque équipe. Les élèves ayant entendu la consigne doivent aller voir leur équipe pour donner la consigne.

Comparaison collective.

## **13. Possible / Impossible**

L'enseignant propose des phrases (vraies et fausses). Les élèves sont munis d'une carte recto-verso sur laquelle est inscrit : possible/impossible. A chaque proposition les élèves doivent montrer le bon coté de leur carte.

## **14. Le marché / The market race**

Chaque élève dispose d'un panier qu'il faut remplir en allant au marché.

Chaque élève doit venir au marché en reprenant le début de la phrase sans oublier de mots.

"in my basket, I've got a ..."

Le suivant doit dire cette même phrase en ajoutant une carte supplémentaire.

"In my basket, I've got a ... and a ..." et ainsi de suite.

Si un élève oublie un mot, il est éliminé.

Afin de ne pas laisser les élèves inactifs lorsqu'ils sont éliminés d'un jeu, il est important de leur trouver une activité décrochée : memory, bingo, ....