

LVE : ACTIVITES D'ECOUTE

Entrainement à la compréhension orale

Matériel : images grand format pour le tableau (ou TNI) et images petit format pour chaque élève ou groupe d'élèves

1. ECOUTE ET MONTRE

Ecouter le mot énoncé par l'enseignant et montrer l'image correspondante

Variante: les images sont affichées en différents endroits de la classe : écouter et montrer l'endroit indiqué avec la main. Ou bien, écouter et se déplacer vers l'endroit où se trouve l'image.

2. ECOUTE ET LEVE LA MAIN

Ecouter et lever la main quand on entend le mot « ... » (ou l'onomatopée, ou la phrase...) dans un énoncé long (comptine, chanson, récit...)

3. ECOUTE ET MIME

Ecouter le mot énoncé par l'enseignant et mimer l'item correspondant (une action, un sentiment, un animal)

4. ECOUTE ET COMPTE

- **Le nombre de fois** qu'un mot est entendu,
- qu'une question est posée,
- qu'un refrain (ou phrase ou onomatopée...) revient dans l'énoncé (chanson, comptine, recette, récit)

5. ECOUTE ET CLASSE

Ecouter puis classer les images à partir d'un critère (par exemple dans l'ordre de l'histoire que l'on vient d'écouter)

6. ECOUTE ET CHASSE LES INTRUS

Ecouter puis écarter les éléments qui ne sont pas présents dans l'énoncé entendu.

7. ECOUTE ET DONNE LE NUMERO

Les images sont affichées au tableau et numérotées. L'enseignant énonce un item et les élèves écrivent le numéro correspondant sur leur ardoise (ou bien signalent le numéro avec leurs doigts)

8. ECOUTE ET DONNE LE NUMERO de l'ITEM NON NOMME

L'enseignant énonce tous les items sauf un et les élèves écrivent le numéro de l'item non nommé sur leur ardoise (ou bien indiquent le numéro avec leurs doigts)

9. VRAI/FAUX

L'enseignant énonce un item en montrant une image. Si le mot correspond à l'image, les élèves lèvent le pouce (ou montrent un stylo vert) ; si le mot ne correspond pas, les élèves baissent le pouce (ou montrent un stylo rouge) Variante : les élèves disent « *Yes, it is !* » et dans le cas contraire « *No, it isn't !* ».

10. BINGO

Les élèves choisissent chacun 3 (ou 4) images qu'ils tiennent en main (ou posent devant eux). L'enseignant énonce les noms des items. Chaque élève abat l'image correspondante s'il reconnaît le mot (ou retourne l'image). L'élève qui n'a plus de cartes en main (ou qui les a toutes retournées) dit « Bingo ! »

11. LE PIANO DES COULEURS

Les crayons de couleurs ou bandes de couleurs sont étalées devant le binôme. L'enseignant énonce les couleurs les unes après les autres et l'élève touche la couleur concernée avec le doigt. Le 2ème élève du binôme valide ou aide si nécessaire.

Variante : on peut mettre en œuvre ce dispositif avec d'autres lexiques (vêtements, parties du corps...)

12. LE JEU de LA SALADE

Les élèves sont assis en cercle sur une chaise ou au sol ; chacun a une image représentant un item du lexique à acquérir. Le maître du jeu est au centre du cercle, il nomme un item. Les élèves ayant cet item doivent changer de place. Le maître du jeu doit essayer de prendre une des places libérées. Celui qui reste sans place assise devient le maître du jeu.

13. LE JEU DU BERET

Ramasser le plus vite possible l'élément nommé dans une série d'images posées au sol. (ex : le numéro 3 attrape une chemise... le numéro trois attrape une chemise rouge... le numéro trois attrape une petite chemise rouge...)

Avec les élèves plus grands et plus à l'aise en langue, on peut demander d'attraper deux images (ex : le numéro 4 attrape une pomme et une poire...) ou plus.

14. SUIVRE DES INSTRUCTIONS

- ✓ Mimer après avoir observé l'enseignant(e) ;
- ✓ Suivre le trajet sur un plan en déplaçant un personnage ;
- ✓ Échauffement en EPS :

Plus tard les élèves pourront prendre le rôle de maître du jeu en énonçant eux-mêmes les instructions

15. JACQUES A DIT (Simon says/ Jakob sagt/...)

Instructions à partir des parties du corps qu'il faut toucher, des actions à mimer, des objets de la classe ou couleurs à montrer.

Commencer par jouer sans donner d'explication aux élèves afin qu'ils découvrent la règle par eux-mêmes ; Plus tard, un élève deviendra meneur du jeu (ou un binôme) (activité langagière : parler en continu)

16. COURSE A L'ECHALOTE ou JEU DES SERPENTS

Former 4 équipes de 6 ou 7 élèves en file indienne (4 serpents), positionnées à 2 m du tableau sur lequel seront placées les images. Au signal, le premier élève de chaque équipe doit toucher l'image correspondante. Le plus rapide donne un point à son équipe. Les deux élèves qui viennent de participer vont se placer derrière. Poursuivre avec les suivants. Changer les équipes pour faire participer le plus d'élèves possible. L'équipe ayant marqué le plus de points a gagné.

Variante : donner un mot différent à chaque équipe

Il est possible de faire jouer 2 équipes pendant que le reste de la classe observe et valide les réponses ; on peut sortir de la classe (dans la cour, au gymnase...) s'il y a plus d'équipes

17. DICTEE D'IMAGES

L'enseignant(e) énonce des mots ou décrit une scène représentée sous forme d'image qu'il faut coller successivement comme pour une dictée de mots

(Peut être utilisé comme activité d'évaluation en compréhension ou comme trace écrite)

18. ECOUTE ET COLORIE

Dictée de couleurs sur un dessin codé avec des nombres ou dessin avec les éléments étudiés.

19. LE LABYRINTHE

Dicter un parcours que les élèves dessinent au feutre à ardoise si le support est sous pochette plastifiée ou au crayon à papier dans le cas contraire. Faire une démonstration au tableau en montrant les parcours autorisés, vers le bas (*down*), vers le haut (*up*), vers la droite (*forwards*), mais ni en arrière, ni en diagonale et uniquement dans une case adjacente. Les élèves annoncent sur quelle case cible ils arrivent. Organiser plusieurs parties dictées par l'enseignant puis passer le relais à un élève. Avant chaque nouvelle partie, les élèves effacent le parcours précédemment tracé

NB :

- Certaines activités peuvent être utilisées en production orale si les élèves deviennent meneurs à leur tour.
- Cette **écoute active visible** permet de mettre tous les élèves en activité simultanément. Chacun peut progresser à son rythme en observant les réponses des autres si nécessaire (coopération) ; enfin cela permet à l'enseignant de voir rapidement les acquisitions et obstacles éventuels.
- Ces activités peuvent être menées collectivement, puis par groupes, puis par 2 puis individuellement (dans un souci de progression et de différenciation).

Les activités proposées ci-dessus sont largement inspirées du manuel « Happy Time » chez Didier ainsi que d'autres méthodes.