

LVE : Activités d'entraînement à la production orale

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

1. DIRE LE MOT INDIQUE PAR UN NUMERO

Les images sont affichées au tableau et numérotées. L'enseignant énonce un numéro et les élèves disent le mot correspondant.

2. DIRE LE NOM DE L'ITEM NON NOMME

Les images sont affichées au tableau. L'enseignant énonce tous les mots sauf un et les élèves disent le nom de l'item non nommé

3. DIRE CE QUI EST MIME

Un élève (ou l'enseignant) mime une action ou un animal et les élèves doivent nommer l'item reconnu

4. LE PERROQUET INTELLIGENT

L'enseignant montre et dit le nom de l'image montrée, en faisant volontairement des « erreurs ». Consigne : répéter le mot énoncé **seulement** s'il correspond à l'image montrée.

5. JEU DE KIM

Les images sont affichées en ligne au tableau. L'enseignant dit chacun des mots en montrant l'image correspondante. Il recommence en taisant le dernier mot et invite les élèves à le dire. Même chose en s'arrêtant à l'avant dernier. A la fin les élèves disent tous les noms.

6. WHAT'S MISSING ?

Parmi les images affichées, ôter une image en demandant d'abord aux élèves de se cacher les yeux. (*close your eyes*). Lorsque l'enseignant(e) le demande (*open yours eyes*) les élèves ouvrent les yeux et doivent nommer l'image manquante. Variante : enlever plusieurs cartes/déplacer les cartes

7. LA PIOCHE

Les élèves sont répartis par groupes (2 à 4 élèves). Les images constituent une pioche. Chacun pioche tour à tour et dit le mot correspondant. Les autres aident et valident.

8. LES SERPENTS

Les élèves sont répartis en équipes (7 élèves maximum) : 2 équipes se mettent en ligne devant l'enseignant. Celui-ci montre une image. Le premier de la première file dit le mot puis va à la queue. En cas de difficultés, il peut demander l'aide du 2^{ème}. Les autres équipes valident les réponses données par les élèves des 2 serpents. (Par exemple ; lever la main ou lever le pouce, lorsque la réponse est juste/poser les 2 mains sur la tête ou baisser le pouce, en cas d'erreur.) Ils peuvent alors être sollicités pour proposer une autre réponse.

Progression possible : 1- le premier d'une seule équipe dit le mot. 2- le plus rapide des 2 équipes dit le mot. 3- le dire « correctement » (c'est-à-dire en tenant compte des points observés en amont en classe ; ex : respect du « h » aspiré). 4- le dire dans une phrase (ex : l'image « poire » est montrée et dire « j'aime/je n'aime pas les poires »)

9. RIGHT OR WRONG ?

Un élève montre une image et propose une affirmation que les camarades doivent confirmer ou infirmer (en disant right ou wrong)

10. LE TELEPHONE

Des images sont affichées au tableau (avec un ou deux intrus). L'enseignant forme 4 équipes.

Il chuchote dans l'oreille du dernier élève de chaque équipe un mot, une expression ou une phrase. Le départ est donné. Chaque élève passe le mot, l'expression ou la phrase à l'oreille de l'élève placé devant lui. Le 1^{er} élève de chaque équipe restitue le mot, l'expression ou la phrase et va montrer l'image qui lui correspond au tableau.

11. BROUILLON D'ORAL

S'entraîner en groupe à prononcer une phrase pour participer à un jeu, à redire une histoire ou une partie d'histoire pour la présenter au reste de la classe ou à une autre classe.

12. JEU DU MEMORY

Les élèves doivent, pour gagner, retourner 2 cartes identiques, ou que l'on peut associer, en nommant ce qui est représenté. Si le nom est mal prononcé ou erroné, on ne peut accepter la réponse.

13. DICTEE AU VOISIN

Faire placer un livre entre l'élève A et l'élève B. L'élève A place devant lui ses images, faces apparentes. Il les dicte à l'élève B qui place les siennes dans le même ordre. Les collections sont ensuite comparées.

14. DONNER DES INSTRUCTIONS

Les élèves sont par 2, un enfant donne les instructions, l'autre les suit.

- Pour suivre un trajet sur un plan
- Pour suivre un parcours en EPS

15. FLASH

Montrer une image très rapidement. Les élèves doivent en annoncer le contenu (dire le mot ou la phrase correspondante)

16. INTONATIONS

Faire répéter des phrases (en montrant les images correspondantes) avec la voix d'un robot, d'une personne fatiguée ou très en colère ; lentement, rapidement....

17. JEU DES ETIQUETTES

Disposer des images dans une boîte. Un élève tire une image et propose un énoncé correspondant.

18. LE LABYRINTHE

Un élève trace un parcours dans son labyrinthe, au feutre à ardoise si le support est sous pochette plastifiée ou au crayon à papier dans le cas contraire. Il le dicte à son/ses camarades qui le trace sur son propre labyrinthe et annonce sur quelle case-cible il arrive. Entre chaque partie, les élèves effacent le parcours tracé. (*voir la même activité dans les activités d'écoute*)

19. ŒIL DE LYNX

Au tableau, disposer une série d'images. Les faire toutes oraliser par le groupe classe (ou un petit groupe seulement). Enlever une image et faire oraliser toute la série comme si rien ne manquait. Poursuivre en enlevant une des images l'une après l'autre jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus et que les élèves disent la série par cœur, sans support visuel.

20. PANIER

Un élève place une image dans le panier et l'annonce. L'élève suivant ajoute une image dans le panier et annonce la collection en commençant par la première carte déposée. Puis un autre élève ajoute une autre image et annonce la collection... et ainsi de suite. On peut à tout moment valider en regardant les images déposées dans le panier.

21. LE RIDEAU

Placer une image derrière une pochette cartonnée et la dévoiler progressivement. Dès que les élèves devinent son contenu, ils doivent l'annoncer. Montrer l'image dans son intégralité pour valider.

22. PHRASE PAR TRONÇON

Dire une phrase par morceaux. Commencer par de petits tronçons de phrase (un mot, un groupe de mot). Ajouter deux tronçons, puis plusieurs jusqu'à prononcer toute la phrase. Commencer par le ou les derniers mots de la phrase, puis ajouter au fur et à mesure des tronçons de phrase jusqu'à prononcer toute la phrase.

23. RECHERCHE D'UN PARTENAIRE

Chaque élève reçoit une carte sur laquelle figurent des informations (à préciser). Il s'agit de retrouver son jumeau (c'est-à-dire celui qui a la carte comportant les mêmes informations) en interrogeant les élèves de la classe. Les élèves ne doivent pas se montrer leur carte.
> Conseil : partager la classe en deux groupes : celui qui cherche et celui qui est interrogé. De cette manière, seule une moitié de classe est debout (pour cela différencier les deux séries de cartes). Quand les élèves ont trouvé leur partenaire, ils s'assoient ensemble.

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