

ACTIVITES COMMUNICATIVES POUR DONNER DU SENS AUX APPRENTISSAGES

Voici quelques idées pour **réinvestir l'écoute** (écouter et comprendre), la **production orale, les interactions** et le travail à **l'écrit (pour le cycle 3)** ou pour bâtir un **projet final** qui clôture la séquence d'apprentissage.

Ces activités ont pour but de mobiliser des structures langagières autour du lexique appris ; il s'agit pour les élèves d'être en situation de communication, **d'utiliser la langue dans des situations qui font sens**, qui comportent **un enjeu**. L'engagement, la motivation sont des facteurs déterminants dans l'apprentissage d'une langue.

Ecouter et comprendre	Parler/Interagir	Lire et comprendre/Ecrire
LE ROBOT AVEUGLE : un élève a les yeux bandés et un camarade lui dicte un parcours, un chemin	Même activité	
PRESENTER UN ALBUM (un conte) à une autre classe en montrant des illustrations, en mimant le support sonore (ex: <i>We're going on a bear hunt</i>)	Idem mais en production orale à partir de l'original ou à partir d'une CREATION D'ALBUM à structure récurrente (ex : <i>Brown bear ; From head to toe</i>) ou d'une création de chansons (<i>Head and shoulders</i>) ; Interpréter une chanson, un poème, une comptine	Oralisation d'un album ECRIRE LA SUITE D'UN ALBUM (ou un nouvel album) avec illustrations
LE JEU DU PORTRAIT: l'enseignant (puis un élève) décrit un personnage, un monstre, un animal choisi parmi une série affichée au tableau, en utilisant la structure syntaxique étudiée. Les élèves doivent deviner de qui (quoi) il s'agit.	LE JEU DU PORTRAIT Idem avec un groupe (ou élève) émetteur/ un groupe (ou élève) récepteur En rituel chaque jour un élève fait deviner à ses camarades quel personnage il a choisi « <i>Hide and seek</i> »: un groupe cache un objet l'autre groupe le cherche	Idem mais à l'écrit : Ex : associer un dessin et une description physique écrite
EXECUTER UNE CONSIGNE : Ex : habiller un personnage, faire sa valise, faire ses courses avec une liste de courses, en maths suivre un programme de calcul avec la calculette ou un tracé géométrique	Même activité avec Un groupe émetteur/ un groupe récepteur Ou un élève émetteur/un élève récepteur	A partir d'une liste écrite faire les courses dans un magasin
Préparer une EXPOSITION, un reportage culturel à partir de vidéos	Présenter à d'autres classes un reportage culturel (ex petit déjeuner dans les pays anglophones)	Idem à partir de magazines (ex : <i>I love English junior</i>) ou de sites en ligne
FABRIQUER UN OBJET ; fiches de bricolage, recettes de cuisine enregistrées	Aller dans une autre classe et proposer aux élèves de cette classe la fabrication d'un objet.	Ecrire une nouvelle recette (ex potion magique)
	INTERVIEW : réaliser une interview de personnages célèbres	A partir d'articles de journaux réaliser une interview à l'oral ou préparer des éléments d'exposition

Parler/Interagir (suite)

Créer un BULLETIN METEO d'une ville/région des territoires étudiés

BATAILLE NAVALE : chaque binôme reçoit 2 grilles sous la forme d'un tableau à double entrée. L'élève A choisit 3 cases dans sa grille (*chacune des cases se touchent par un côté*) et l'élève B doit deviner les cases sélectionnées par A. Pour cela il interroge A en mobilisant la phrase correspondante, ex : « *Have you got a grey mouse ?* », sur une grille couleurs/animaux.

Si la case est vide, l'élève dit « *no* » et, dans le cas contraire, il répond « *yes* » : une première case est identifiée. Etc...Puis on inverse les rôles.

LE MORPION (TIC TAC TOE) : afficher au tableau les 9 images du lexique (ou formulations) étudiées dans un quadrillage 3x3.

Partager la classe en deux équipes : « *team 1 : the Xs* » (qui placent une croix dans la grille) et « *team 2, the Os* » (un rond dans la grille).

Chaque équipe va poser une question à l'autre à partir d'une image du tableau. « *Can I have..., please ?* » Si la question est bien posée, l'équipe adverse valide la question en répondant par *yes* ou *no*. L'enseignant met le signe de l'équipe dans la case.

Le but du jeu est d'aligner trois signes identiques verticalement, horizontalement ou en diagonale.

On peut donner un temps de concertation aux équipes avant de poser la question pour que les élèves s'entraînent à formuler correctement, et changer de porte-parole à chaque tour.

Une fois que les élèves sont suffisamment à l'aise avec la formulation de la question, ils peuvent jouer deux par deux.

CACHE CACHE : les élèves choisissent un objet qui est caché dans la classe pendant qu'un élève attend dans le couloir. Il va poser la question : « Où est le ... ? » en s'approchant du lieu supposé de la cachette. Pour le guider, les autres élèves devront dire « chaud » ou « froid ».

LA SAYNETE : créer un dialogue (ex jeu de la marchande, activité de l'autostoppeur : un groupe de conducteurs avec un itinéraire et un groupe d'auto stoppeurs avec une destination)

JEU DES 7 FAMILLES (happy families)

JEU TELEVISE : les élèves animent un jeu du type « questions pour un champion »

DESSINER C'EST GAGNE : un élève doit faire dessiner un personnage, un animal, un paysage à ses partenaires à partir du dessin qu'il a lui-même réalisé, ou encore compléter un dessin dont certains éléments sont manquants. Chaque partenaire ne disposant pas des mêmes éléments pour obtenir finalement une image similaire

ENQUETE : réaliser dans la classe une enquête sur ses goûts, ses animaux familiers...

Lire et comprendre/Ecrire (suite)

LA CORRESPONDANCE SCOLAIRE : avec des élèves d'un autre territoire ou avec une classe qui apprend la même langue (*NB : voir la plateforme **eTwinning** pour identifier des classes partenaires et disposer d'un espace sécurisé pour échanger*)

Réaliser LA SIGNALÉTIQUE DE L'ÉCOLE dans la langue étudiée (affichette pour chaque lieu)

Créer DES JEUX ÉCRITS pour une autre classe ; ex : Memory, dominos, mots mêlés

Créer UN ABECEDAIRE illustré par thème ou général

Ecrire une AFFICHE de présentation, ou d'invitation

Ecrire une INVITATION