

## Propositions de jeux et de mises en situation pour développer l'oral en LVE

### Comprendre l'oral (cycle 2) - Ecouter et comprendre (cycle 3)

Activités	Description	Consigne	Matériel	Remarques
Listen and show	L'élève doit montrer une image, un objet, un vêtement... en référence à ce qu'il entend.	Dire: <i>Listen and show</i>	Images ou objets à disposition.	Privilégier les supports non imagés autant que possible.
Listen and mime	L'élève doit mimer ce qu'il entend.	Dire: <i>Listen and mime</i>		Intéressant pour les verbes d'action.
Listen and tick	L'élève doit cocher une case sur un support d'après ce qu'il entend.	Dire: <i>Listen and tick</i>	Le support peut prendre la forme d'un tableau regroupant plusieurs images.	Utiliser la notation ✓ familière aux anglophones.
Listen and colour	L'élève doit colorier l'image représentant ce qui est dit parmi un ensemble de propositions. Au cycle 3, il est possible de remplacer les images par des phrases pour remobiliser les connaissances acquises à l'écrit.	Dire: <i>Listen and colour</i>	A présenter sous forme de tableau ou de liste.	
Simon says	Equivalent de « Jacques a dit ». Lorsque le meneur du jeu commence sa phrase par « <i>Simon Says</i> », on réalise l'action citée. Si l'action est demandée sans l'introduction « <i>Simon says</i> », on ne fait rien.	Dire: <i>Simon says clap your hands,...</i>		
The wrong word	Montrer des images et dire le nom correspondant à chaque image. Se tromper quelque fois et demander aux élèves de réagir lorsqu'ils constatent une erreur. Ex : Je montre une banane et je dis <i>strawberry</i> .	Dire: <i>Raise your hand if it's wrong.</i>	Images ou objets à disposition.	Conserver le champ lexical travaillé, même pour les erreurs.
The double word	Enumérer une liste de mots. Un mot se trouve deux fois dans cette liste ; les élèves doivent deviner lequel.	Dire: <i>Find out what the double word is.</i>	Liste de mots à énumérer.	
The list	Enumérer une liste de mots une première fois. Relire cette liste une deuxième fois, en oubliant un mot. Les élèves doivent trouver quel est le mot oublié.	Avant la première énumération, dire : <i>Listen</i> Avant de relire la liste, dire : <i>Find the forgotten word</i>	Liste de mots à énumérer.	Il est important d'introduire les consignes au fil de l'activité afin que cela fasse sens en situation.

**Prendre part à une conversation (cycle 2) – Réagir et dialoguer (cycle 3)**

Activités	Description	Consigne	Matériel	Remarques
L'œil de lynx	Positionner les cartes images en ligne. Les nommer une à une. Lorsque la ligne est terminée, en retourner une. Nommer à nouveau les cartes en ligne, y compris celle qui est retournée. Renouveler l'opération jusqu'à ce que toutes les cartes soient cachées.	Dire: <i>Repeat with me</i>	Images.	Activité de répétition permettant de mémoriser le lexique qui aura été préalablement enseigné. L'enseignant oralise avec les élèves au début puis s'efface petit à petit.
What's missing ?	Positionner toutes les images au tableau, sans organisation particulière. Demander aux élèves de fermer leurs yeux : <i>Close your eyes</i> . Retirer une carte. Demander aux élèves : <i>Open your eyes. What's missing ?</i>	Dire: <i>Close your eyes/Open your eyes/What's missing ?</i>	Images.	Les élèves remobilisent ce qu'ils ont appris pour nommer la carte manquante.
I went to the supermarket and bought...	Lancer la phrase <i>I went to the supermarket and bought</i> et ajouter 1 mot appartenant au champ lexical travaillé. Demander à un élève de reprendre la structure entendue et d'y ajouter un mot. Le but est d'obtenir une structure accumulative en essayant d'aller le plus loin possible. On s'arrête lorsqu'un joueur fait une erreur.	Dire: <i>I went to the supermarket and bought</i> + 1 mot appartenant au champ lexical travaillé		Permet de fixer et réinvestir le lexique en cours d'acquisition ou de réactiver un champ lexical en particulier.
Battleship	Jeu de bataille naval. Chaque joueur positionne secrètement 4 bateaux sur sa grille (1 bateau de 2 cases, 1 de 3 cases, 1 de 4 cases et 1 de 5 cases). A tour de rôle, chacun essaie de trouver les bateaux de son adversaire en répondant à la question : <i>What square do you want ?</i> Le premier ayant retrouvé tous les bateaux a gagné.	Joueur 1, dire: <i>What square do you want ?</i> Joueur 2, répondre C4 (par exemple). Joueur 1, dire : - <i>In the water!</i> si ce n'est pas touché - <i>Hit!</i> si c'est touché - <i>Hit and sink!</i> si c'est coulé	Grille 10 x10 : - A,B... horizontal - 1,2...vertical	Se joue à deux. Permet de réviser les 10 premières lettres de l'alphabet et les nombres jusqu'à 10. On peut proposer d'autres grilles pour varier les nombres et les lettres.

Memory	Retrouver deux cartes identiques parmi plusieurs paires. Les cartes sont à l'envers. A tour de rôle, chaque joueur retourne deux cartes. Il les conserve s'il trouve une paire. Dans le cas contraire, il les remet à l'envers. Le nom correspondant à l'image que l'on retourne doit être systématiquement oralisé.	Employer : <i>It's my/your turn</i> , au besoin et <i>Well done</i> ou <i>Good job</i> pour féliciter l'adversaire qui a trouvé une paire.	Jeu de Memory.	Se joue à deux.
Who am I ?	Jeu du « Qui est-ce ? » On place une image sur le front d'une personne, de façon à ce que tous les joueurs la voient sauf celui qui la porte. Chaque joueur se retrouve donc avec une image représentant quelque chose. A tour de rôle, on se pose des questions pour essayer de deviner qui l'on est.	Dire: <i>Am I...</i> Ex: <i>Am I red ?</i> <i>Am I a fruit ?</i>	Images.	Le répertoire langagier doit être suffisamment important pour pouvoir poser différentes questions ou les comprendre. Cibler un champ lexical avec les élèves de cycle 2.

**S'exprimer oralement en continu (cycle 2) – Parler en continu (cycle 3)**

<b>Activités</b>	<b>Description</b>	<b>Consigne</b>	<b>Matériel</b>	<b>Remarques</b>
Find the card	Il s'agit de décrire une image pour la faire trouver à quelqu'un, sans être interrompu ou questionné.	Si l'on pense avoir trouvé la carte, demander : <i>Is it that card ?</i> en montrant la carte en question.	Plusieurs cartes à décrire.	Proposer des supports en lien avec les contenus travaillés. Cela fonctionne très bien à partir de cartes d'identité. Cela permet de rebrasser le lexique et les structures pour se présenter ou présenter quelqu'un (au C3).
Listen and draw	Dessiner un monstre en référence à la description donnée par un élève.	Employer la formule : <i>He has got...</i>	Feuille et feutres.	Demander à l'élève de réaliser un dessin de son monstre avant de le décrire. Le degré de réussite pourra ainsi se faire en comparant le support initial à celui produit à partir de la description.
Tongue twisters	Reproduire des virelangues (phrases difficiles à prononcer) plusieurs fois à la suite. Ex : I scream, you scream, we all scream for ice cream			Beaucoup de virelangues en ligne en tapant <i>Tongue twisters</i> , dans un moteur de recherche.
Listen and sing	Reproduire, une comptine, un chant à partir de plusieurs écoutes.	Dire : <i>Listen and sing</i>	Support audio	Lexique et formulations doivent être, en majeure partie, connus des élèves.