

PHASE D'APPRENTISSAGE COMPRENDRE L'ORAL – ECOUTER ET COMPRENDRE

PREMIERE ETAPE DE MEMORISATION

ACTIVITES D'ECOUTE

« Réponse collective » Pas de prise de parole

Présentation des flashcards (le vocabulaire est présenté par l'enseignant (E.) qui est face à la classe)



quand on a présenté la 2ème FC on redit la 1ère puis la 2ème

quand on a présenté la 3ème FC on redit la 1ère puis la 2ème puis la 3ème

etc...

- **SHOW ME :**
ECOUTE ACTIVE
Listen and show me!
Put your card up when you hear the word!

Les flashcards sont montrées par l'enseignant puis distribuées. Dans un premier temps, on donne les grandes flashcards ; une par élève ; plusieurs cartes identiques sont à prévoir.

On peut donner les flashcards à une partie des élèves.

On peut donner à tous les élèves (puis on fait tourner les cartes : passer sa carte dans le sens des aiguilles d'une montre par ex).

- **POINT TO :**
. Les cartes peuvent être placées en différents endroits de la classe : écouter et montrer l'endroit indiqué avec la main.

Listen and move ! Ecouter et se déplacer vers l'endroit où se trouve l'image.

Montrer de plus en plus vite. Les élèves pourront commencer à répéter en même temps qu'ils montrent.

Matériel : grandes FC

Dispositif :

- En collectif
- salle de classe : répartir les FC dans la classe.
- salle polyvalente ou cour : répartir les FC dans des cerceaux

Note pour l'enseignant : nommer une FC et demander aux élèves, chacun leur tour, d'aller se placer autour du cerceau correspondant ou devant la FC correspondante.

Variable : une fois les élèves autour du cerceau, passer devant chaque cerceau, leur redire la phrase correspondant à la FC et faire *répéter* les élèves en boucle
[exemple ici](#)

- **RAISE YOUR HAND :**

Lever la main quand on entend le mot qui correspond à la flashcard (prononcée par l'E. et/ou le support audio)

Mot ou onomatopée, phrase.... dans un énoncé long.

- **JEU AVEC L'ARDOISE LISTEN AND NUMBER !**

Write on your slate

L'E. place les cartes devant les élèves ; écrit un nombre sous chaque carte. Les élèves écrivent sur leur ardoise le numéro de la carte annoncée.

« Which number is the.... ? »

Vérification et validation : « is it number... ? »

L'E., une fois la bonne réponse donnée, répète la phrase complète : « N° 2 is the.... »

Le numéro peut être signalé avec les doigts (pas d'ardoise)

L'E. énonce tous les mots SAUF UN et les élèves écrivent le numéro de l'item non nommé ou l'indiquent avec leurs doigts.

- **PUT IN THE RIGHT ORGER**

Matériel :

- mini FC : 4 ou 5 mini FC par élève
- toutes les FC au tableau

Dispositif :

- collectif.

Note pour l'enseignant :

Les élèves ont des flashcards devant eux.

L'E. énonce une suite de mots ou de phrases correspondant aux FC. Ou recours à l'audio.

Les élèves ordonnent les images sur leur bureau.

A la fin, on reconstitue collectivement en renommant les FC dans l'ordre.

- **LUCKY LUKE !**

L'E. place les cartes au tableau, les numérote.

Les élèves mettent les mains derrière le dos. L'E. annonce un mot. Au signal, les élèves montrent le nombre de doigts correspondant au numéro de la carte.

« Show me the number with your fingers when I say « Lucky Luke ! »

- **THUMBS UP IF IT IS TRUE !**

L'E. énonce un item en montrant une image. Si le mot correspond à l'image, les élèves lèvent le pouce. Si le mot ne correspond pas, les élèves baissent le pouce.

Variante :

Lever un stylo vert ou un stylo rouge

Variante avec tableau à double entrée

	A	B	C	D
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

L'E. nomme une case « A2 ! It's a cat ! »

Variante avec numérotation

1	2	3	4
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

L'E. nomme une case « 2 ! It's a cat ! » True or False ?

- **MIME**

L'E. montre la carte ou dit le mot et les élèves miment (positionnés en cercle autour de l'E.
(The last pupil to do the action is out !: il se place derrière l'E. et surveille les mimes)
Actions, sentiments

- **LE STOP**

L'E. annonce le mot d'une carte. Il montre ensuite les cartes une à une. Les élèves disent « Stop » lorsqu'ils voient la carte correspondante.

- **COURSE A L' ECHALOTE ou JEU DES SERPENTS ou « RACE TO THE BOARD »**

Former des équipes (de 2 à 4 équipes ; pas plus de huit joueurs : 4 à 6 par exemple), positionnées à 2 m du tableau sur lequel sont 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 élèves se placent à la fin de la file. Poursuivre avec les élèves suivants ;

Listen and touch the right flashcard. Go to the back and the next pupils, your turn !

Variante :

Les élèves sont dos au tableau et doivent se retourner.

Faire jouer deux équipes et le reste de la classe observe, valide les réponses.

Jouer en extérieur.

- **BINGO**

Les élèves choisissent chacun 3 ou 4 images qu'ils tiennent dans la main ou posent devant eux.

L'E. énonce les mots. Chaque élève pose ou retourne l'image s'il reconnaît le mot.

L'élève qui n'a plus de cartes en main ou qui les a toutes retournées dit « Bingo ! »

Let's play bingo !

Take three cards ; put the others aside. (choose three cards and put the others aside)
One pupil picks up one card. (I pick up a card ; if you have....., turn over the card.... Or put it aside)
Turn over the cards ! When all your cards are turned over, say « Bingo ! » (no cards left, you say « bingo ! »)
Show your cards to check !

le jeu

Très nombreuses variantes possibles : changer le meneur de jeu (organisation de la classe :
E/ élèves E/ classe complète
Elève / classe
Par paires...)

• **LE LABYRINTHE (MAZE)**

Dictier un parcours que les élèves dessinent sur leur support. Une case départ. Parcours autorisés : *you can go up, down and forwards*. Et uniquement dans une case adjacente. Les élèves annoncent sur quelle case cible ils sont arrivés.

(Support sous pochette plastique, dessiner au feutre ardoise : cela permet d'effacer et de refaire OU changer de couleur pour un autre chemin sur fiche)

L'E. possède un labyrinthe avec des parcours tracés. Case « départ » à gauche puis l'E. désigne, l'une après l'autre, les cases sur lesquelles l'élève va déplacer son doigt, un pion OU tracer le chemin. Arrivée case numérotée à droite.

Let's play maze !

You start here. You go this way up, down, forwards (onwards) but never backwards.

Stop ! What number is it ?

• **STEAL THE BACON! GO AND GET IT!**

Matériel : grandes ou mini FC ou objets

Dispositif :

- 2 équipes en ligne face à face. Au milieu un objet ou foulard
- Jeu de cour comme le béret.

Note pour l'enseignant : Par ex. avec les couleurs :

Les élèves sont répartis sur 2 lignes opposées. Chaque élève reçoit une FC de couleur. Le maitre dit une couleur. Les 2 élèves qui ont la couleur vont prendre le foulard qui est au milieu.

• **TRUE / FALSE GAME**

Matériel : grandes FC

Dispositif :

2 chaises au milieu de la classe : une chaise TRUE et une chaise FALSE.

2 équipes de 12 : chaque élève de chaque équipe a un n° de 1 à 12.

L'E. lève une carte, la nomme et appelle un numéro. « A peach...number 2 ».

Si la carte représente une pêche, les deux n°2 vont s'asseoir sur la chaise TRUE. Si c'est faux, ils vont s'asseoir sur la chaise FALSE.

1 point pour le plus rapide.

Lorsque le joueur est assis sur la chaise, il doit nommer la carte. Un point supplémentaire est donné pour une réponse correcte. Si c'est une pêche, il répète correctement. Si c'est un éléphant il doit le nommer.

Placer 1 chaise au milieu de la classe. 2 lignes de part et d'autre de la chaise avec les élèves placés le long de la ligne.



VARIABLE 1 : Le même jeu est possible sans carte en disant des vérités ou non ! Exemple : **Joe's wearing a red pullover. Spiders have ten legs. It's three o'clock.**

VARIABLE 2 : une équipe est l'équipe TRUE. L'autre est l'équipe FALSE. Les élèves doivent répondre à des affirmations. Si c'est vrai, un élève de l'équipe TRUE doit traverser la ligne et s'asseoir sur la chaise. Si c'est faux, c'est un membre de l'équipe FALSE qui le fait. Ceci se joue doucement sans précipitation. « **There is no hurry. You can go and seat down slowly.** » Les joueurs qui traversent la ligne par erreur perdent un point.

- **HOT POTATOE**

Les élèves se placent en cercle autour de la classe. L'E. distribue des cartes-images (prévoir plusieurs jeux de cartes). Les élèves font tourner les cartes en chantant (ou musique). Lorsque le chant ou la musique s'arrête, montrer la carte demandée.

Pass the cards one by one !

Sing the song !

When the music stops, show up the card named

- **COLOUR DICTATION**

Les élèves colorient un dessin en écoutant la consigne.

- **PICTURE DICTATION**

L'E. demande d'aligner un certain nombre d'images. Un élève « témoin » au tableau (caché des autres), vérification et validation

- **IF YOU'RE WEARING something blue, a black skirt.....**

Les élèves concernés réagissent et exécutent une consigne :

Ex. « stand up and walk three steps forward »....

- **IF YOU HAVE (IF YOU HAVE GOT....) green eyes.....**

Idem jeu précédent

- **SIMON SAYS**

LE JEU

- **CARDS BACK**

Au moment de récupérer les cartes : une autre occasion d'entendre les mots :

Give me the.... back please...