

**De la PRODUCTION ORALE GUIDEE à la PRODUCTION ORALE PLUS
AUTONOME****REINVESTISSEMENT**

Des activités des étapes précédentes peuvent être réutilisées ; cette fois avec production des élèves.

Des cartes-images en collectif ET un jeu de cartes-images pour chaque élève.

Dispositif :

De situations collectives à des situations par deux ou trois élèves.

Enseignant / Elèves PUIS un élève (ou deux élèves) relais qui prend la place de l'E. PUIS par deux PAIRWORK ou en groupe (3)

Pour les jeux en groupe, il convient de prêter attention à la passation des consignes. Répéter collectivement le jeu aidera les élèves.

- **JEU DE L'ERREUR YES OR NO GAME RIGHT or WRONG**

L'E. montre les cartes-images en disant soit le mot correct, soit un mot erroné (pris dans la liste des mots travaillés)

Réponse attendue : Yes ! Yes, it is ! No ! No, it isn't ! It's wrong. It's right Right ! It's wrong ! Wrong ! True False

- **JEU DE KIM ou WHAT'S MISSING ?**

Il s'agit de mémoriser des éléments : mémo-cartes ou mots

Les flashcards (mémo-cartes) ou étiquettes-mots sont affichées, nommées, répétées.

L'E demande aux élèves de fermer les yeux ; retire une carte ; montre les cartes qui restent. « Open your eyes, What's missing ?

Enlever deux images ou plus.

Nommer la collection complète dans l'ordre de la présentation.

Variante 1 possible :

Montrer les images sans les afficher au tableau, les unes après les autres. En ôter une et montrer de nouveau les images comme précédemment. La réponse n'est donnée que lorsque la dernière image a été montrée.

Variante 2 possible :

Quand le vocabulaire est bien connu, l'enseignant montre une série d'images. (ex : a mouse, a rabbit, a monkey, a tiger, a worm). Puis, il ne montre qu'une seule image (monkey) et dit :

What's next ? (a tiger !)

Les cartes peuvent être nommées, affichées à l'envers au tableau. En retourner une et faire deviner la suivante.

• **GUESSING GAME ou PUZZLE**

L'E cache aux élèves la carte image qu'il regarde : Les élèves devinent en posant la question :

Is it... ?

Cacher une partie de la flashcard (« Through the peephole ») ne révéler que progressivement l'image pour permettre aux élèves de faire des propositions.

Révéler progressivement une image ou ajouter des morceaux.

• **CARDS UP**

Jouer par deux, avec de petites cartes-images

Lever la carte nommée par un élève du binôme.

« the dog » UP please Right, wrong ...

• **PICTURE DICTATION**

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

• **MIME**

Un élève mime, les élèves devinent le mot

• **DESSINEZ C'EST GAGNE ! ou Pictionary**

Un élève dessine un élément de lexique, l'élève qui réussit à deviner le mot, prend la place de l'élève précédent.

- **BRAIN STORMING**

L'enseignant montre les cartes puis les cache. Commencer avec trois cartes. Les élèves devront annoncer la succession des cartes mémorisées. Augmenter le nombre de cartes proposées à chaque fois.

- **BINGO**

Plusieurs possibilités

-Images affichées au tableau, chacune avec un numéro.

Les élèves dessinent sur leur ardoise une grille et choisissent quatre numéros. Un élève annonce des mots, les autres cochent le numéro qui correspond sur leur grille. La grille remplit, dire « bingo ». (4 à 6 mots)

-Utiliser des pions et une grille.

(Les élèves choisissent chacun 3 ou 4 images qu'ils tiennent dans la main ou posent devant eux. Cette fois, c'est un élève qui 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 ! »

Take three cards ; put the others aside.

One pupil picks up one card.

Turn over the cards ! When all your cards are turned over, say « Bingo ! »

Show your cards to check !

- **MEMORY**

Il s'agit d'associer la mémoire la mémoire visuelle et la PO.

Situation par deux ou par groupes de trois (avec arbitre)

Mots de lexique en double. Trouver la bonne paire pour gagner. (Les mots sont prononcés par les élèves)

Apparier des flashcards entre elles puis des étiquettes-mots/flashcards et enfin des étiquettes-mots.

Pour gagner : les mots doivent être prononcés correctement.

- **SIMON SAYS**

LE JEU

(Jeu mené par les élèves)

- **LE LABYRINTHE (MAZE)**

Aux élèves de dicter un parcours que les autres 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)

Let's play maze ! Let's start here, on the left. You can go up, down, left or right

- **CHAÎNE ou JEU D'ACCUMULATION LEXICALE**

Il s'agit de produire une chaîne de mots la plus longue possible.

Dispositif :

D'abord par groupes de 8 puis en demi-classe puis classe entière.

(CE, CM)

I go to the market and I buy....

I went to the market and I bought.....

I went shopping and I bought...

My grandma went to the market and she bought....

La phrase est prononcée et mimée par l'E.

L'élève qui commence (maillon 1 de la chaîne) va prononcer la phrase + un mot. L'élève suivant poursuit en reproduisant la totalité du message et en ajoutant un mot. Restitution d'une chaîne de mots dans l'ordre. Partir du principe que l'on peut acheter tout ce qu'on veut au marché. (aide-mémoire accessible à tous)

In my basket, there is... there are... ; I have....

- **DOBBLE**

Travailler le lexique

[pour un usage pédagogique en classe: adapter le jeu](#)

