

ACTIVITES DE COMMUNICATION

Où l'interaction prend tout son sens

Les élèves sont mis en situation d'interaction ou d'échanges après avoir mémorisé et réinvesti le lexique, les formulations.

Pour communiquer, ils vont devoir aussi réutiliser d'autres formulations déjà connues ainsi que le langage de communication.

Ils devront aussi s'adapter à leur interlocuteur et au message entendu.

[mise en place de situations de communication Exemples](#)

- **Jeu du QUI EST-CE ? (WHO IS WHO ? GUESS WHO ?...)**

Il s'agit de deviner la carte choisie par l'adversaire

Deux élèves sont en opposition par paires ou par équipes.

CE2-CM

Jeu qui permet de travailler et de pratiquer questions et réponses

Possibilité de travailler les pronoms personnels sujets.

[Le jeu](#)

- **LE COLORIAGE GUIDE**

Distribuer à chaque élève un support de coloriage

Donner des instructions de coloriage (let's colour a drawing ; take your colour pencils, your markers)

Show your drawing to your classmate, to the teacher.... Compare !

Is it different ? is it the same ?....

[Le jeu](#)

- **SNAKES AND LADDERS**

Ou jeu de l'oie

Le jeu

- **ENQUETE (SURVEY)
QUESTIONNAIRE**

Chercher à obtenir une information inconnue.
Interroger, poser des questions pour remplir une grille.

Matériel et dispositif : chaque élève possède une grille tableau à double entrée (cartes-images à l'horizontale et prénoms à la verticale)

De nombreuses formulations langagières peuvent être travaillées selon le thème choisis (Do you like... ? Can you *action verbs* ?.... can you play *the piano* ?... Is your favourite sport..... ? and so on !)

Let's do a survey !

Here's a chart with a top line and columns. On the top line, you can see the flashcards. On the column(s), you can write your partner's name (or two names) (You can put a tick) and you ask questions.

PISTES

- **FIND YOUR PARTNER
FIND SOMEONE WHO**

Jeu en groupe classe + interactions duelles

Un jeu de devinettes collectif

Des cartes sont affichées au tableau.

Dans un premier temps, l'E. mène l'activité puis un élève face à la classe, puis par deux, petits groupes...

Suivant ce que le locuteur dit, le récepteur du message retrouve le nom du personnage fille ou garçon.

(« I live in... I 'm... I have... Who am I ? My name is.... ?)

(You are.... ; your name is...)

(possibilité d'introduire : He / She is... His / Her name is...)

La seconde étape (find your twin sister or twin brother) consistera à utiliser les mêmes cartes en double (prévoir un pack d'une couleur et un autre d'une autre couleur) ; Chaque élève a une seule carte en main et se déplace dans la classe à la recherche de son jumeau. La première question posée : « where do you live ? ». Le récepteur répond et pose à son tour la même question.

Seconde question : Have you got pets ? Do you have pets ?...

How old are you ?

Terminer par « name »

UN JEU DE DEVINETTES COMPLET

Jeu de find someone who :

Find sb who

Formulations

Find someone who....

Likes..... (do you like.... ?)

Has.... (do you have ?)

Can.... (can you..... ?)

Lexique : family, pets, food, sports, school things...

Chaque élève dispose d'une fiche sur laquelle figure une série d'images. Ces images sont d'abord identifiées collectivement, lexique et formulations réactivés. Chaque élève cherche, en posant des questions un camarade qui.... L'élève écrit le prénom à côté de l'image correspondante.

Il s'agit de compléter toutes les rubriques.

Challenge : être le premier à remplir sa fiche ; ne pas inscrire deux fois le même prénom par exemple.

- **BATTLESHIP**

Localiser un objet dans un espace

Les coordonnées classiques : lettres et nombres

Une variante possible : remplacer les coordonnées (lettres/nombres) par tout autre domaine lexical (exemple : food battleship)

battleships

Chaque élève ou équipe reçoit une grille vierge et doit colorier un, deux ou trois bateaux sous la forme de cases (un bateau peut faire 4 cases, 3 cases, 2 cases ou 1 case ; on peut avoir un bateau de 4 cases, 2 de 3 cases par exemple etc.)

A tour de rôle, les élèves proposent les coordonnées d'une case :

Is it A 2 ?

Is it on square A 2 ?

Hit Missed Sunk

It's a hit ! It's a miss ! You've sunk me !

(touché) (dans l'eau) (coulé)

Don't forget to stick the ships you've found (bien cocher les cases de bateau débusqué)

Le gagnant est celui qui coule tous les bateaux de l'adversaire.

- **HAPPY FAMILIES**

[Des jeux ici](#)

- **MISSING INFORMATION**

[UN JEU ICI](#)

- **AUTRES SITUATIONS DE COMMUNICATION**

Dont le jeu des enquêteurs, du restaurant, le « question game »

[ICI](#)

