

Activités pour vos séances d'anglais

Nom de l'activité, principe	Consignes et structures	Intérêts, variantes
<p>Take a seat !</p> <p>En entrant en classe, le PE donne 1 étiquette à chaque élève qui doit aller s'installer à la place où a été posée une 2nde étiquette qui correspond à son dessin ou texte.</p>	<p>(en donnant la carte)</p> <p>This is for you. That is for you. Go and find your seat. (pour vérifier ensuite) - Why did you sit here ? - Because I have a ... (attendu)</p>	<p>Permet de rebrasser du lexique déjà étudié.</p> <p>L'étiquette peut montrer une image ou du texte.</p> <p>En fin de semaine ou de période, faire changer les élèves de place avec ce jeu.</p>
<p>That's for you !</p> <p>Les élèves sont assis au sol en cercle, au coin regroupement ou en îlots. Le PE donne 1 carte à 1 élève, dialogue avec lui avant que la carte circule de la même façon vers l'élève suivant. Ainsi de suite.</p>	<p>Pas de consigne, le mimétisme suffit à lancer cette activité. (PE en donnant la carte) - This is / That is / It's for you ! (élève en recevant la carte) - Oh what is it ? (PE) - This is / That is / It's a ... (élève) - Ohhhh thank you !</p>	<p>Fait parler tous les élèves en un minimum de temps. Ultra simple mais très ludique. Désinhibe car pas écouté par tous. Suppose d'avoir introduit et mis en bouche le lexique auparavant.</p> <p>Lancer plusieurs cartes, dans les 2 sens.</p>
<p>Find your partner.</p> <p>Le PE distribue face cachée 1 carte à chaque élève. Au signal, chacun doit regarder sa carte, se lever et aller trouver sa paire en questionnant les autres élèves. Lorsque c'est fait, ils vont s'asseoir à un endroit défini où la vérification sera faite.</p>	<p>When I will tell you to do so, you will look at your card, stand and go find your partner who has the same card as yours.</p> <p>Then you go and sit together.</p> <p>Ready, steady, go !</p> <p>Do you have a ... ? Have you got a ... ? I have a ... and you ?</p>	<p>Permet de travailler du lexique et des structures clés car récurrentes. Ludique, rapide mais bruyant d'où l'importance d'un lieu identifié pour s'asseoir, revenir au calme et vérifier ensemble que les paires formées sont correctes.</p> <p>Les paires de cartes peuvent être identiques ou alterner écrit et image ou encore présenter des mots qui riment, etc.</p>
<p>Show me ... Where is ...</p> <p>2 lots de cartes identiques. 1 pile de cartes face cachée, l'autre lot étalé face visible sur la table. Le meneur de jeu pioche 1 carte secrètement et la nomme pour que les autres joueurs désignent la bonne carte sur la table. Le plus rapide conserve celle qui a été piochée. Le rôle de meneur change à chaque nouvelle carte piochée.</p>	<p>The leader must take a card and ask the others where it is on the table. The 1st player to touch the card with his finger wins and must repeat the word to keep the card with him/her.</p> <p>(le meneur, après avoir pioché)</p> <p>- Where is / are the ... ? - Here ! It's a ... (à la fin) - How many points did you get ? Who's the winner ?</p>	<p>Le fait que le meneur change à chaque nouvelle carte piochée donne une chance à chacun de gagner des points, même au sein d'un groupe hétérogène.</p> <p>Idéalement, jeu pour 3 joueurs, faisable à 4, moins facile au-delà. Exiger que le plus rapide nomme la carte pour valider son point.</p> <p>Jouer sans compétition, à tour de rôle, désigner la carte demandée par le meneur.</p>
<p>Maze</p> <p>Jeu coopératif pour 2 joueurs. Voir les règles sur la fiche du labyrinthe.</p>	<p>(le meneur qui guide le joueur)</p> <p>- Go on the... - And then ? (etc.) (à la fin, pour vérifier) - Is it number ... ?</p>	<p>Jeu calme qui fait travailler le lexique et des structures utiles. Facile à trouver tout fait sur internet. Le joueur demande : <i>Can I go on the... ?</i></p>