

Mettre les élèves en situation de compréhension de l'oral avant la première production orale

Les situations proposées ci-dessous sont présentées avec l'objectif de :

- renforcer la compréhension active (à partir d'une écoute d'éléments complexes) ;
- entraîner à la compréhension orale de formulations visées (lexique mais surtout phrases) ;
- entraîner à une première prise de parole en continu (répéter) ;
- entraîner à une première prise de parole en interaction (sous forme de jeux, de saynètes, ...).

Avant d'amener les élèves à une première production orale, ils doivent avoir été exposés à 7 situations variées d'écoute des formulations visées.

Compréhension Orale :

1. Listen!

Proposer une écoute du document audio sans aucune aide. Installer une attitude positive d'écoute de la complexité. Amener les élèves à discriminer des éléments connus.

2. Listen and look!

Proposer une deuxième écoute avec une aide à la compréhension (visuelle, gestuelle...). Cette étape permet de valider ou d'invalidier les hypothèses et de conforter la compréhension.

Les exemples de situations d'écoutes suivantes s'appuient sur l'utilisation d'images de classe (*flashcards*) ou d'images individuelles, au cours d'activités variées de l'élève. Les images n'impliquent pas d'aborder la seule dimension lexicale. Des images (voire des vidéos ou des gestes) permettent également d'aborder des formulations de phrases.

3. Point to...

Choisir un ensemble de *flashcards*, les fixer à différents endroits de la salle, puis donner les consignes : « *Point to the ...!* »

4. Put up your hand!

Diviser la classe en 2 équipes, une à gauche et une à droite d'une ligne imaginaire au milieu de la classe. Fixer 4 ou 5 *flashcards* au tableau pour l'équipe de gauche et 4 ou 5 autres pour l'équipe de droite. Dire les noms correspondant aux images dans le désordre. Les élèves écoutent et lèvent la main le plus rapidement possible lorsqu'ils entendent un nom qui appartient à leur équipe.

5. Des ordres variés

Fixer une série de *flashcards* sur les murs de la salle. Diviser la classe en groupes et donner une consigne à chaque groupe, par ex « *Group 1 : walk to the elephant, group B : jump to the lion...Now give me back the ...* »

6. Show me...!

Les élèves, par groupe ou individuellement, disposent d'un ensemble de *flashcards*. Énoncer les éléments, les uns à la suite des autres, en donnant la consigne « *Show me the pencil sharpener!...* ». Les élèves réagissent en montrant l'élément donné.

7. Memory game

Disposer les *flashcards* au tableau en les énonçant au fur et à mesure (« *This is...* » ou autre formulation). Demander aux élèves de bien les regarder : « *Look carefully!* ». Puis demander de fermer les yeux : « *Close your eyes!* ». Retourner les images face cachée. Demander d'ouvrir les yeux : « *Open your eyes!* ». Demander ensuite : « *Where's the hamster!* ». Un élève se lève pour venir montrer. Il retourne l'image pour valider sa réponse. L'enseignant



valide en disant : « *Correct!* ». Si ce n'est pas correct, l'enseignant dit « *No, it isn't the..., it's the ...* ».

8. Sequency

Deux colonnes de joueurs composant deux équipes sont alignées devant une table. Les mêmes séries d'images sont posées de manière visible sur les deux tables. Le maître énonce un mot. Le premier qui montre la bonne image va à la queue de son équipe. Le perdant reste à sa place et recommence face à nouvel adversaire. L'équipe gagnante est celle qui a réussi à faire un tour complet (tous les joueurs de l'équipe sont passés).

9. The right order

Deux équipes de joueurs disposent des mêmes *flashcards*. Chaque joueur a une des images en main. Le maître énonce les formulations correspondant aux images dans un certain ordre, les élèves doivent s'aligner le plus rapidement possible selon l'ordre énoncé.

10. Bingo (collectif)

Par groupes, les élèves ont en main 4 images, distribuées aléatoirement pour chaque groupe ait des images différentes. Énoncer les mots ou formulations correspondantes. Quand un élève entend ce qui correspond à ce qu'il a en main, il se défausse de la carte appelée en la posant sur la table. Le premier groupe qui n'a plus de cartes crie « *Bingo!* ». On valide collectivement en vérifiant que les cartes posées par les membres du groupe ont bien été appelées.

11. Put in the right order!

Les élèves disposent d'images individuelles. Les énoncer dans un certain ordre. Les élèves les rangent en ordre sur leur bureau. L'enseignant invite à la validation collective en affichant au tableau les *flashcards* dans l'ordre précédemment énoncé, tout en redisant pour chacune la formulation correspondante.

Production orale (associée à la compréhension orale):

12. Listen and repeat!

Présenter successivement les formulations visées et faire répéter : *Listen and repeat!*

13. Slowly! (par équipes)

Préparer un papier cartonné de la même dimension que les *flashcards*. Montrez une *flashcard* cachée par le carré de carton. Faire glisser lentement le carton pour dévoiler progressivement l'image et demander de lever la main pour faire une suggestion « *It's a ...* » (ou autre formulation). Cette suggestion est répétée par le groupe auquel appartient l'élève. Un point est attribué à l'équipe si la suggestion est correcte.

14. Kim's game

Présenter les *flashcards* en les fixant au tableau, l'une après l'autre, tout en énonçant de quoi il s'agit. Demander aux élèves de fermer les yeux : « *Close your eyes!* ». Retirer une carte puis demander aux élèves : « *What's missing ?* ».

15. Swap game

Présenter les *flashcards* en les fixant au tableau puis demander aux élèves de fermer les yeux : « *Close your eyes!* ». Échanger deux cartes de place et demander aux élèves : « *Open your eyes! What has changed ?* ». Un élève énonce les deux éléments intervertis.

16. Flashcards numérotées

Afficher les *flashcards* et leur associer un nombre. Donner un nombre en anglais. Les élèves doivent énoncer l'élément correspondant. (On peut aussi jouer en nommant la *flashcard* et les élèves donnent le nombre correspondant).

17. Tableau de flashcards



Disposer dans un tableau des *flashcards* après avoir numéroté les lignes et les colonnes.
Laisser du temps aux élèves pour mémoriser la place des images puis les retourner.
Un élève énonce une image en désignant sa place par un nombre à 2 chiffres ; le chiffre des dizaines indiquant la ligne et le chiffre des unités la colonne.

18. La *flashcard* à deviner : *Guess what!*

Fixer au tableau une série de *flashcards*. En choisir une secrètement et inviter les élèves à deviner de quelle carte il s'agit : « *Guess what it is!* ». Les élèves peuvent poser des questions. Par exemple « *Is it red?* » « *Yes, it is. / No, it isn't.* ». Faire venir ensuite un élève au tableau pour prendre la place de meneur.

19. *What is it ?*

Fixer au tableau des *flashcards* connues en demandant de les énoncer au fur et à mesure de leur affichage. En choisir une et donner quelques indications. Par exemple : « *It's a small animal. It's got eight legs. It runs. I'm scared of it. What is it?* ». Les élèves doivent identifier la bonne *flashcard* : « *It's a spider.* »

20. *Mime*

Diviser la classe en groupe de 3 ou 4 élèves. Donner une *flashcard* différente à chaque groupe et annoncer qu'ils devront la mimer. Les autres groupes devinent et énoncent le mot ou les mots correspondants.

21. *Find the odd one out!* (jeu de l'intrus)

Fixer au tableau 3 ou 4 *flashcards*. Par ex : un lion, un éléphant, du pain et un chien. Demander de trouver l'intrus : *Find the odd one out!* Les élèves identifient l'intrus et expliquent : « *The odd one out is the bread, it isn't an animal.* » ou plus simplement : « *The bread, it isn't an animal.* »

22. *The Chinese Whisper* (le téléphone arabe)

Les élèves forment 2 files indiennes. Montrer une *flashcard* au dernier élève de chaque rang. Celui-ci chuchote le nom correspondant à l'enfant qui se trouve devant lui et ainsi de suite jusqu'au premier de la file qui énonce à voix haute ce qu'il a entendu.

