

EXEMPLES D'ACTIVITES pour mettre en place une journée anglaise

PRENDRE PART A UNE CONVERSATION (INTERAGIR)

Quête / Marchande : récupérer des objets en les demandant à un vendeur.

Le groupe dispose d'une fiche-commande (dessin ; liste de course ; modèle à reproduire). Après l'avoir consultée, l'élève A doit se rendre au « magasin » pour demander le premier élément.

Elève A : « Hello ! Can I have a carrot, please? »

Le vendeur donne alors l'objet demandé.

L'élève A remercie le vendeur « Thank you!!! » et revient au sein de son groupe...

Champ lexical : n'importe lequel préalablement étudié.

Exemples de structures linguistiques à connaître :

One carrot, please!

Can I have one potato, please?

I would like one tomato, please.

Do you have ...?

Thank you! Thanks! Thanks a lot! Thank you very much!

Who's who? Qui est-ce ? : identifier un/des élément(s) parmi une collection.

Le maître du jeu dispose de l'élément à trouver.

Le groupe dispose d'un plateau de jeu et d'un crayon (pour barrer). Un élève pose une question fermée sur l'élément à trouver.

Elève A : « Is it a lion? »

Le maître du jeu répond : « Yes, it is or No, isn't it ».

Le jeu continue jusqu'à ce que l'équipe trouve la bonne réponse.

Champ lexical : n'importe lequel préalablement étudié + adjectif de description (couleur/taille...).

Exemples de structures linguistiques à connaître :

Is it ...?

Yes, it is. No, isn't it.

Has he/she/it got...?

Yes, he/she/it has. No, he/she/it hasn't.

PARLER EN CONTINU

Chanter une chanson

- Le groupe peut chanter une chanson apprise en amont de la journée.
- Le groupe peut créer une mise en scène (répartir les paroles/chorégrapheur...) puis interpréter une chanson apprise en amont de la journée.
- Le groupe apprend une nouvelle chanson.

Une chanson/une comptine

Colour dictation / picture dictation : dicter pour colorier/dessiner/assembler/s'habiller/placer au bon endroit/mettre dans l'ordre...

Le groupe doit produire un nouvel objet/élément à partir de la description orale d'un modèle / d'un texte écrit.

Exemples :

- placer dans le bon ordre (les couleurs de l'arc en ciel / des animaux dans une file d'attente / ...)
- colorier en respectant des consignes ;
- habiller une poupée/un élève/un maths-oeufs ;
- dessiner un monstre ;
- disposer des éléments les uns par rapport aux autres ;
- placer des éléments sur un plan / se déplacer sur un plan ;
- etc.

Exemples de champs lexicaux : couleurs, nombres, animaux, vêtements, parties du corps, adverbes de localisation, prépositions et verbes pour s'orienter, environnement urbain/rural, ...

Exemples de structures linguistiques à connaître :

- purple, indigo, blue, green, yellow, orange, red.
- Number 1 : the cat. Number 2 : the sheep.
- Colour the hat blue. The hat is blue.
- Matt is wearing a red sweater.
- The monster has got three eyes. His hair is green.
- Put the bird on the house. The boy is next to the tree.
- Lucy is in front of the school. Tom is behind the library.
- Go ahead. Turn right/left. Pass the police station.
- etc.

COMPRENDRE A L'ORAL

Lecture offerte

Un adulte (enseignant ou locuteur natif) lit un livre à l'ensemble du groupe.

PRECAUTION : il est important de bien expliciter son rôle à l'adulte s'il est extérieur au corps enseignant (pour éviter la traduction systématique...).

Un album (illustré pour faciliter la compréhension par tous les élèves) en lien avec le thème de la journée

Ecouter pour ordonner, ranger dans l'ordre

- les paroles d'une comptine : les élèves écoutent l'enregistrement et doivent remettre dans l'ordre les personnages/les animaux/...
- un album : les élèves écoutent l'histoire et doivent remettre dans l'ordre des images séquentielles.
- un message oral : les élèves écoutent l'enregistrement et doivent remettre dans l'ordre les éléments (ex : monuments de Londres...).

Champ lexical : n'importe lequel préalablement étudié.

Se déplacer à l'aide d'un plan / sur un plan

L'élève A détient un plan et doit guider le déplacement de l'élève B sur un parcours aménagé (quadrillage au sol ; obstacles avec matériel de motricité...) ou une carte quadrillée. L'élève B écoute et met en œuvre les consignes de déplacement jusqu'à atteindre la destination souhaitée (localisation, récupération d'un objet...).

Champs lexicaux : adverbess de localisation, prépositions et verbes pour s'orienter, environnement urbain/rural, ...
Exemples de structures linguistiques à connaître :
l'impératif : turn left, go ahead, cross the bridge, pass the butcher's...

Loto/Bingo

Le maître du jeu (un élève ou un adulte) tire une carte au hasard et énonce au groupe l'élément écrit/dessiné. L'ensemble du groupe coche/pointe/place un objet sur l'élément. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un membre du groupe ait coché toutes les cases. Il dit alors « BINGO! » pour indiquer que toutes ses cases sont cochées. Le maître du jeu vérifie.

Champ lexical : les nombres ou n'importe quel champ lexical préalablement étudié.

LIRE

Réaliser une recette de cuisine

Le groupe dispose d'une fiche recette rédigée en langue étrangère. Il doit récupérer (avec ou sans utilisation du langage oral) l'ensemble des éléments pour réaliser la recette (ustensiles, ingrédients). Des fiches référentes illustrées lexicales de type imagiers (ustensiles, ingrédients, verbes d'action) peuvent être mises à disposition des élèves.
NB : la réalisation d'un gâteau avec cuisson peut demander une logistique importante et un temps conséquent ; les cocktails ou recettes sans cuisson (brochettes, sandwiches) sont des possibilités assez simples en termes logistiques.

Champs lexicaux : les ustensiles, les ingrédients, les verbes d'action.
Exemples de structures linguistiques à connaître :
L'impératif : Mix the flour and the sugar. Pour the milk into the bowl.

Réaliser une production artistique à partir d'un pas à pas

Le groupe dispose d'un pas à pas. Il doit suivre les différentes étapes pour réaliser une production artistique (exemples : les coquelicots du souvenir ; une peinture traditionnelle ; une carte de vœux...).

Champs lexicaux : verbes d'actions des consignes usuelles de la classe (coller, colorier, découper...), les couleurs, les formes.
Exemples de structures linguistiques à connaître :
L'impératif : Cut out seven red triangles and glue them around the yellow circle.

Faire ses courses à partir d'une liste

Le groupe dispose d'une ou plusieurs liste(s) (différenciées en fonction du niveau des élèves). Ils doivent retrouver dans un magasin les objets demandés par la liste (exemples : fournitures de rentrée ; courses alimentaires...).

Exemples de champs lexicaux : nourriture, fournitures scolaires, objets divers, ...

Exemples de structures linguistiques à connaître :
Groupes nominaux : 5 bananas / 3 blue pens

ECRIRE

Ecrire une carte postale

L'élève doit rédiger une carte pour un correspondant (connu ou inconnu).

Exemples :

- parler d'un séjour à l'étranger (météo, lieux visités, émotions ressenties, ...).
- carte de vœux pour exprimer sa gratitude, ses sentiments (Saint Valentin, Fête des mères, Fêtes des Pères, Noël... Les britanniques adorent les cartes de vœux !!!).

Exemples de champs lexicaux : les formules de politesse, la météo, repères géographiques (pays, villes, monuments, ...) les émotions, nom des fêtes calendaires, ...

Exemples de structures linguistiques à connaître :

Dear... Hello!

Kisses / Big kisses / xxx

See you soon! See you! Bye! Goodbye! Bye bye!

I love you. I like you.

Happy Mother's/Father's Day! Happy Valentine's Day!

Merry Christmas!

AUTRES ACTIVITES CULTURELLES

Jeux sportifs

- Réaliser un parcours lié au football, au rugby, au croquet, ...
- Jouer à des jeux collectifs traditionnels, à des jeux de cours de récréation.
- Faire une partie de croquet, base-ball, de cricket, de football, de rugby, ...
- Jouer au quidditch (sport de balle fictif issu de la saga Harry Potter).

Danse

- Apprendre une ou plusieurs danse(s) traditionnelle(s).
- Reproduire une chorégraphie d'une vidéo (exemple : pour célébrer New Year's Eve, utiliser un jeu vidéo de danse de type Just Dance).

Reproduire une jaquette d'album de musique ou affiche de film

- Reproduire une photo, une image, une affiche de film en se déguisant et en se positionnant dans l'espace.

Dégustation

- Organiser un goûter.
- Goûter des aliments typiques d'une culture et leur associer une image, leur nom.