



DÉFI LANGUES

Anglais

DÉFI 1 CYCLE 3 – DOCUMENT ENSEIGNANT

FAISONS CONNAISSANCE

Nous vous proposons de commencer cette nouvelle année en voyageant autour du monde à la rencontre d'habitants de quelques pays anglophones.

Ce support favorise le travail de la compréhension orale, l'expression orale en continu et en interaction ainsi que le lexique et les formulations qui permettent de se présenter.

Dans un deuxième temps, vos élèves utiliseront un jeu de cartes pour manipuler les structures relatives à la présentation.

Enfin, ils pourront créer leur propre carte-personnage et, pourquoi pas, un nouveau jeu d'énigmes à échanger avec d'autres classes.

Compétences travaillées

Écouter et comprendre à l'oral

Comprendre et extraire l'information essentielle d'un message oral de courte durée.

Lire et comprendre

Comprendre des textes courts et simples accompagnés d'un document visuel, en s'appuyant sur des éléments connus.

Parler en continu

Utiliser des expressions et des phrases simples pour parler de soi et de son environnement immédiat.

Décrire des personnes et/ou des activités culturellement connotées.

Écrire

Copier des mots isolés et des textes courts. Écrire un court message et renseigner un questionnaire simple.

Réagir et dialoguer

Dialoguer pour échanger / obtenir des renseignements.

Découvrir quelques aspects culturels d'une langue vivante étrangère

Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés.

Exemple de tâche finale

Production orale en continu à partir de la carte d'un personnage créé par l'élève.

Proposition de démarche

Temps en français avant le visionnage :

1. Prendre connaissance avec vos élèves de la page d'accueil du défi.
2. Faire expliciter la situation et ce qui est attendu. Il s'agit de promener la souris sur le planisphère et de cliquer sur les punaises situées dans différents pays anglophones pour visionner la présentation des personnages. Puis sur la fiche-réponse, il faudra retrouver les caractéristiques de chacun et résoudre chaque énigme.

Les questions peuvent être traitées collectivement ou en groupe en fonction des conditions matérielles des écoles.

Phase 1 : AUTOUR DU MONDE

Plusieurs visionnages et/ou écoutes sont INDISPENSABLES pour comprendre un document audio ou vidéo. Des allers-retours entre piste audio/vidéo associés à des temps de réflexion (à faire en français) vont permettre la prise d'indices et l'émission d'hypothèses. Les élèves vont essayer, tâtonner ensemble et réaliser qu'il n'est nul besoin de connaître chaque mot pour comprendre le contenu d'un document authentique.

- 1 – L'enseignant fait visionner un premier document en cliquant sur un personnage du planisphère.
- 2 – Il accueille les réactions des élèves sur le fond et la forme. Réponses possibles : c'est quelqu'un qui se présente, qui parle de lui, qui raconte sa vie, il/elle dit comment il va, il/elle dit comment il/elle s'appelle...
- 3 – La première étape consiste à repérer le prénom de chaque personnage à la suite de plusieurs écoutes. Les élèves doivent ensuite remplir le premier tableau en faisant correspondre chaque prénom avec le drapeau de son pays. L'énigme 1 peut alors être résolue.
- 4 – Les élèves vont ensuite résoudre les sept énigmes suivantes en procédant tableau par tableau pour inciter une écoute sélective sur l'information recherchée.
- 5 – Lorsque tous les tableaux sont complétés et les énigmes résolues, on proposera aux élèves de réaliser une carte de présentation à bulles pour chaque personnage de la mappemonde sur les modèles présentés en fin de document dans la partie Annexes.

Matériel nécessaire : Annexe 1 « Bulles personnages F-G » et Annexe 2 « Photos et prénoms ».

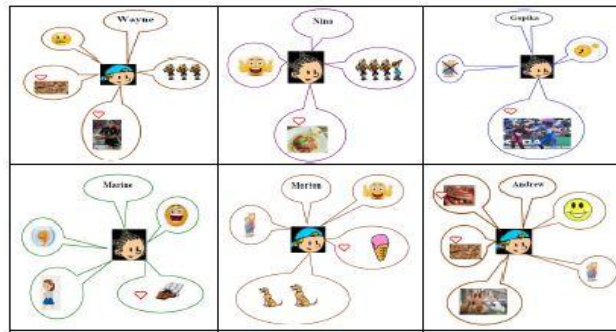
Phase 2 : JOUONS AVEC LES CARTES-PERSONNAGES

Les élèves vont maintenant découvrir le matériel (voir Annexes) qui permettra de manipuler les structures et le lexique de manière ludique. Plusieurs activités sont possibles pour travailler la production orale en continu ou en interaction. En voici deux ; une pour chaque activité langagière.

Jeu 1 : Guess who. Devinez qui je suis.

Matériel nécessaire pour l'élève : Annexe 3 « Planche élève 6 personnages »

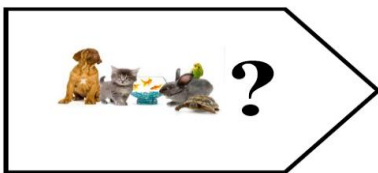
Matériel du maître : les 6 Cartes personnages et les questions codées sont à télécharger au format A4 sur la page d'accueil du défi.



Phase collective maître /classe

L'enseignant distribue une planche pour deux élèves et annonce : « Listen to me and guess who I am. » Il choisit un personnage carte format A4 à afficher derrière le tableau par exemple et commence à se présenter sans donner son prénom

Exemple : « I am a girl. I have got a sister and a goldfish. Today I am good/fine/wonderful. I love cricket. » **Ready ? Propositions.** Un représentant d'un des binômes propose : « Are you ... ? » L'enseignant ne peut valider qu'après vérification de chaque information (donc chaque bulle). Il pose une première question et affiche la carte correspondant à cette question codée. Par exemple :



Cette phase de vérification doit être rapide. Elle permet de faire participer tous les élèves et également de faire entendre les questions qui seront utilisées dans le jeu pour la production en interaction. Mais dans cette activité, on n'attend pas des élèves qu'ils produisent la question.

Phase « relais » : le binôme qui a trouvé la réponse prend la place du maître et continue le jeu, aidé si besoin par le maître. Ne pas faire durer cette phase relais trop longtemps pour passer à la phase deux à deux.

Distribution du complément de planches élève afin que chaque enfant soit en possession du matériel pour jouer.

Phase « pairwork » ou petits groupes de 4 maximum L'enseignant veille à annoncer la durée et circuler parmi les élèves pour aider, relancer.

Nous proposons toujours une phase collective en guise d'auto évaluation pour clore car le maître n'a pas le temps de passer dans tous les groupes. Deux élèves volontaires passent au tableau et font la dernière proposition.

Jeu 2: Ask me questions to guess who I am.

Matériel nécessaire pour l'élève et l'enseignant : identique au jeu précédent + **Planche questions codées (Annexe 4)** pour les élèves.

Dans cette activité d'enquête, il va falloir poser des questions pour trouver le personnage.

Prévoir un temps d'entraînement et d'appropriation des questions/réponses par les élèves avec la manipulation de leurs cartes questions codées (**Annexe 4**) en début de séance et plus généralement pendant les rituels.

Phase collective maître /classe

Les 6 cartes personnages et les questions codées au format A4 sont affichées au tableau.

Le maître choisit une carte personnage et annonce aux élèves qu'ils vont devoir trouver les informations relatives au personnage pour proposer le prénom. Pour ce faire il faudra poser les questions apprises et manipulées dans les séances précédentes. Ces questions sont affichées au tableau au fur et à mesure qu'elles sont données par les élèves. L'enseignant veille à les faire répéter collectivement deux fois.

Le jeu peut commencer. A la fin, un élève propose une réponse et l'on procède à la vérification collective comme précédemment pour faire participer toute la classe. On invite les élèves à s'appuyer sur les cartes-questions codées affichées au tableau (l'élève peut aussi se déplacer pour désigner la carte).

Phase « relais » Six élèves volontaires viennent au tableau et ont chacun une carte personnage. C'est à la classe de deviner qui ils sont en posant les questions.

Phase petits groupes de 6 ou 4 Le jeu continue en petits groupes (6 maximum) ou en binôme. Chaque élève tire au sort un prénom de personnage parmi les 6 proposés qu'il garde secret. L'enseignant veille à annoncer la durée du jeu et circule parmi les groupes.

Nous proposons toujours une phase collective pour clore car le maître n'a pas le temps de passer dans tous les groupes. Deux élèves volontaires passent au tableau et font la dernière proposition en guise d'auto évaluation.

Phase 3 JE CRÉE MA CARTE-PERSONNAGE ET JE ME PRÉSENTE :

Matériel nécessaire : *Annexe 5. La planche informations sert de support aux formulations et au lexique des présentations. Cette planche propose les différentes catégories présentées dans le défi : drapeaux, prénoms, états, animaux, et nourriture ... Bien sûr cette planche sera enrichie au cours de l'année et complétée par de nouvelles catégories.*

Les élèves choisissent ou tirent au sort une carte de chaque catégorie pour inventer leur personnage.

1 – Présenter aux élèves les différents choix offerts par chaque planche. Passer en revue les éléments et s'assurer de la compréhension de tous. Les utiliser dans des jeux collectifs de réactivation.

2 – Chaque élève crée sa carte-personnage (en découpant et collant ou en dessinant un élément de chaque catégorie) puis il va s'entraîner à se présenter.

Ces nouvelles cartes personnages seront de nouveaux supports pour jouer collectivement en groupe classe ou en petits groupes au jeu de « Guess who ».

Point important : Ce jeu permet la transposition à la troisième personne par exemple lorsqu'un élève va présenter un personnage que ses camarades devront découvrir. C'est une occasion à saisir et à faire pratiquer dans un autre temps car, en cycle 3 il est très important de pratiquer la transformation des phrases à la troisième personne pour acquérir les changements de pronoms (He/She/His/Her) et automatiser le « s » à la fin du verbe au présent simple, une des grandes difficultés pour les francophones.

Phase 4 BONUS PARTAGEONS NOS JEUX ET NOS ÉNIGMES :

L'enseignant pourra échanger le jeu de cartes de sa classe avec une autre classe participante en le déposant sur un espace de mutualisation.

A ce stade du défi vous pouvez donner libre cours à votre créativité et à celle des élèves pour construire vos jeux d'énigmes sous différentes formes : jeu de cartes en pdf, Bookcreator ou jeu interactif Learningapps , sur lesquels les élèves pourront enregistrer leur présentation.

Exemples de jeux créés par des élèves : <https://learningapps.org/watch?v=pkpznekij20>

Annexes

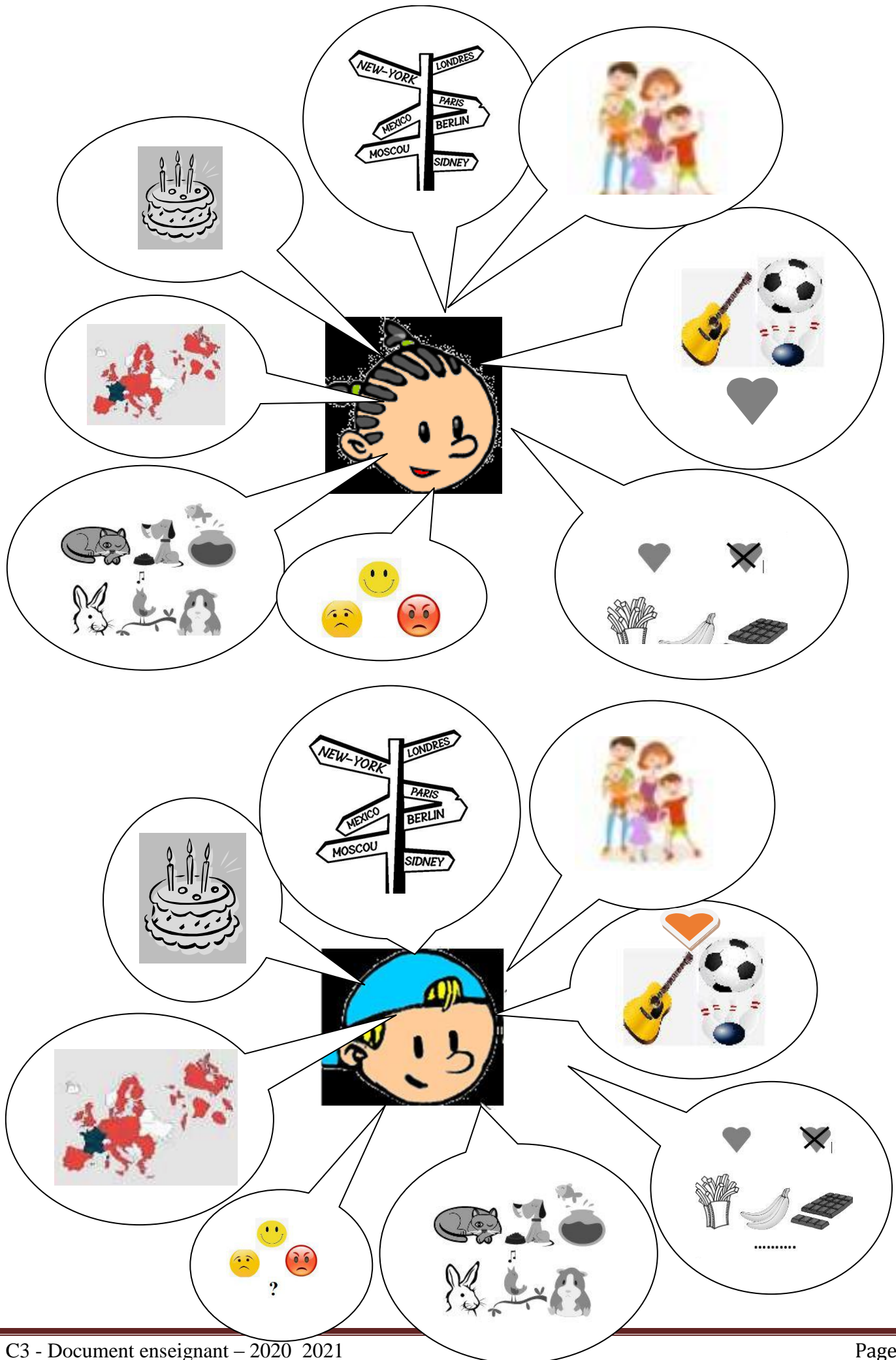
Annexe 1 : Bulles personnages F-G

Annexe 2 : Photos et prénoms

Annexe 3 : Planche élèves 6 personnages

Annexe 4 : Planche questions codées

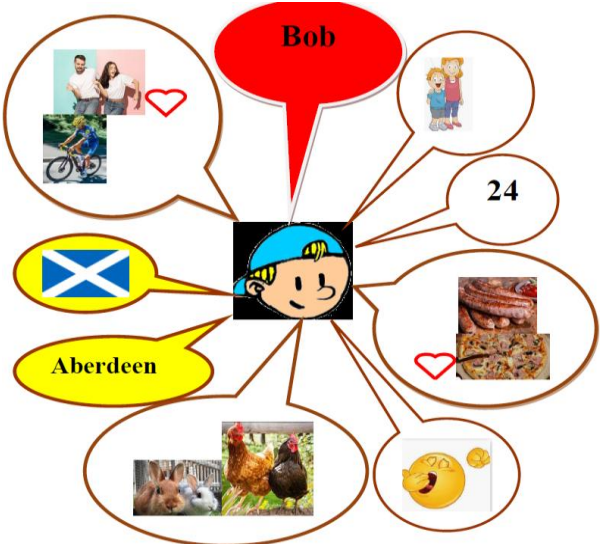
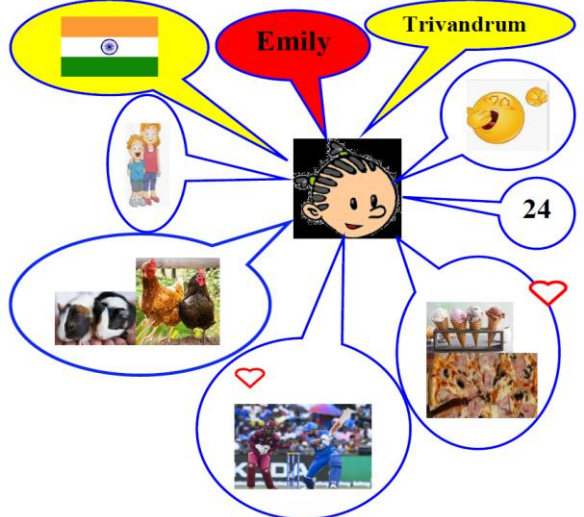
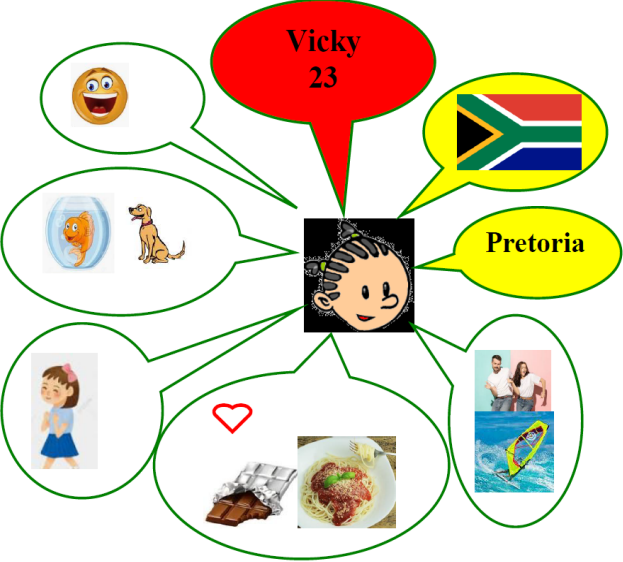
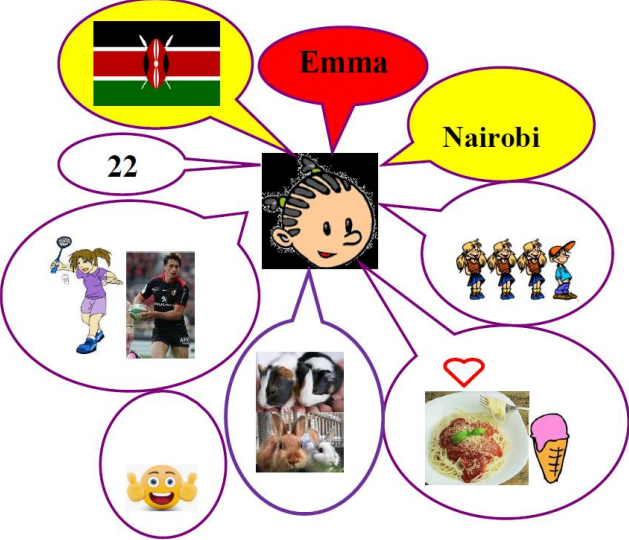
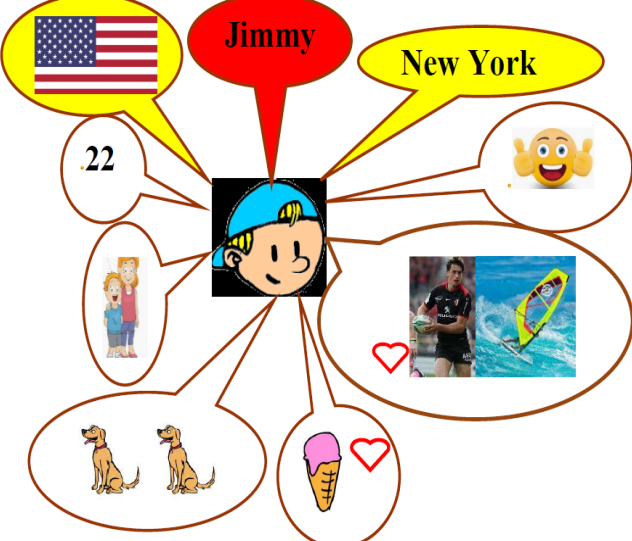
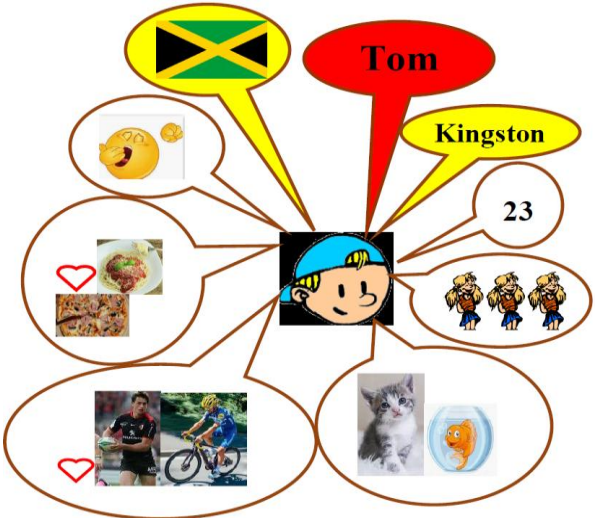
Annexe 5 : Planche informations à découper



Annexe 2 : Photos et prénoms

		
Morton	Nina	Marine
		
Wayne	Gopika	Andrew

Annexe 3 : Planche élèves 6 personnages

 <p>Bob</p> <p>24</p> <p>Aberdeen</p> <p>Images: Family, children, Scottish flag, food, chickens, emoji.</p>	 <p>Emily</p> <p>Trivandrum</p> <p>24</p> <p>Images: Indian flag, children, emoji, chickens, sports, food.</p>
 <p>Vicky</p> <p>23</p> <p>Pretoria</p> <p>Images: Smiling face, fish, dog, South African flag, girl, chocolate, spaghetti, family, boat.</p>	 <p>Emma</p> <p>Nairobi</p> <p>22</p> <p>Images: Kenyan flag, sports, children, dog, food, ice cream, emoji.</p>
 <p>Jimmy</p> <p>New York</p> <p>22</p> <p>Images: American flag, children, sports, dogs, ice cream, family, boat.</p>	 <p>Tom</p> <p>Kingston</p> <p>23</p> <p>Images: Jamaican flag, emoji, food, children, sports, cat, fish.</p>

What is your name?



How are you ?



How old are you ?



Have you got any

pets?



Have you got any brothers or sisters?

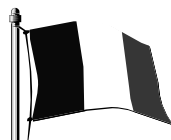


Where do you live ?



Where do you

come from?



What do you

like ?



 <p>?</p> <p>How are you ?</p>  	 <p>?</p> <p>Have you got any pets ?</p>  	 <p>?</p> <p>Where do you come from ?</p>  	 <p>?</p> <p>What do you like to eat?</p>  	 <p>?</p> <p>What do you like to do?</p>  
				
				
				
				
				



wonderful

rabbit

South Africa

ice cream

dance

Fine/good

cat

Australia

pizza

play football

tired

parrot

India

spaghetti

play cricket

OK

dog

Jamaica

hamburger

skate

angry

fish

Canada

rice pancakes

swim

sad

tortoise

Kenya

chips

play badminton

bored

horse

United Kingdom

chocolate

cycle

hungry

hen

Scotland

sausages

play rugby

surprised

Guinea pig

New Zealand

strawberries

windsurf



How old are you?

22

23

24

30

10

Pam

Bob

Nina

Morton

11

Emily

Ben

Gopika

Nikhilesh

12

Vicky

Peter

Ally

Jimmy

13	Anna	Andrew	Emma	Johnny
20	Lizzie	Wayne	Eillie	Jordan