

INTRODUCTION

Chers enseignants,

L'éveil aux langues, kesako ?

Pas de stress, il n'est pas nécessaire de parler 2 ou 3 langues. Vous aurez juste besoin d'un soupçon de passion, d'une bonne dose d'envie de voyager, de quelques brins de folie pour découvrir d'autres horizons, diverses cultures, celles de vos élèves, avec eux et pour eux.

Partez sur les chemins de l'analyse, jouez à comparer, écoutez diverses sonorités, observez avec eux, aidez-les à mieux communiquer et à oser prendre les chemins de la différence !

En référence aux « Balises de progression et ressources pédagogiques de M1 à P2 en éveil aux langues » édité par la Fédération Wallonie-Bruxelles en juillet 2020, vous découvrirez ici une compilation d'activités ludiques et pédagogiques faciles à réaliser avec vos élèves.



« Balises de progression et ressources pédagogiques de M1 à P2 en éveil aux langues »
<https://tinyurl.com/Eveil-aux-langues>

LE DOSSIER PÉDAGOGIQUE

1. De quoi s'agit-il ?	p4
2. Quel intérêt ?	p4
3. Notre approche	p4
4. L'histoire de notre projet	p4
5. Les objectifs que nous poursuivons	p6
6. La structure générale de la fiche de préparation	p7
Présentation	p8
Fiche de préparation pour l'enseignant	p9
Outil pédagogique 1	p23
Outil pédagogique 2	p25
Outil pédagogique 3	p27
Outil pédagogique 4	p33

1. DE QUOI S'AGIT-IL ?

Ce recueil d'ateliers/activités d'éveil aux langues et/ou d'Ouvertures aux Langues et aux Cultures (OLC) s'adresse aux élèves, de la 3^{ème} maternelle à la 6^{ème} primaire. Chaque activité est accompagnée d'une petite capsule vidéo. Pour chacune de ces activités, les étapes de réalisation sont décrites afin de faciliter, d'enrichir et d'agréments votre prise en main de l'atelier.

2. QUEL INTÉRÊT ?

Ce dossier pédagogique a été pensé pour :

- étoffer votre panoplie d'outils en matière d'éveil aux langues et aux cultures ;
- offrir un gain de temps de recherche et de préparation de votre programme de cours.

3. L'HISTOIRE DE NOTRE PROJET

Nous nous sommes inspirés des ateliers Excel' Langues organisés par la Maison des Langues de la Province de Liège entre 2017 et 2019 et par le Réseaulangues de la Province de Luxembourg depuis 2009. A travers ces ateliers, les élèves ont eu l'occasion de découvrir / d'aborder le concept **de diversité linguistique et culturelle et des aptitudes d'ordre métalinguistique et méta communicatif**.

Les mises en situation proposées aux élèves suscitaient la communication, le partage et une collaboration en vue d'atteindre un résultat.

Voici deux liens qui vous permettent d'avoir une petite idée sur ces ateliers :



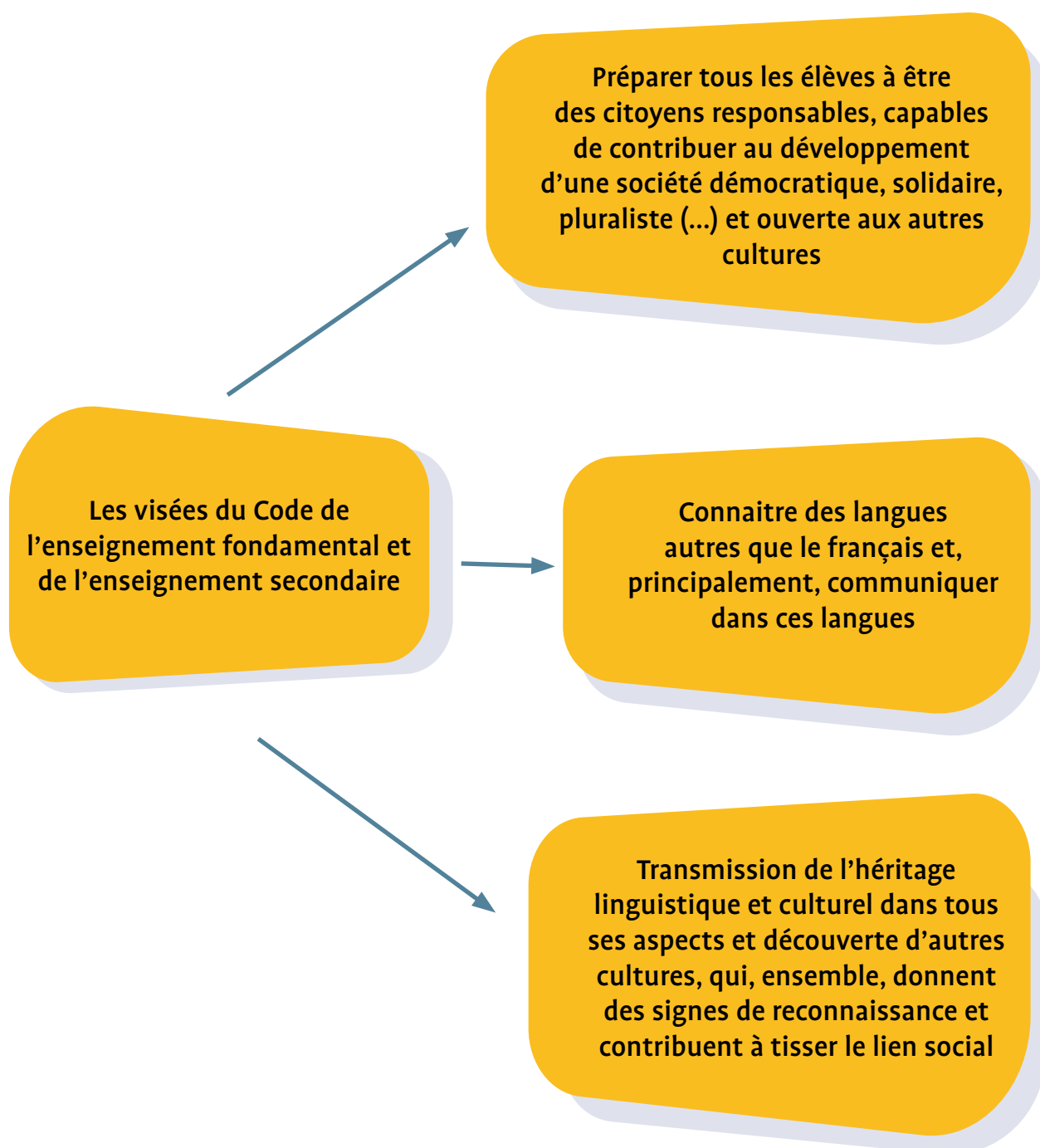
www.youtube.com/watch?v=GF5wNhviaXY
www.reseaulangues.be/

4. NOTRE APPROCHE :

Nous sommes certains que les quelques principes repris ci-dessous vous paraîtront aller de soi. Néanmoins, nous les mettons en évidence afin de vous donner le maximum de chances de réussir vos activités.

- Ces activités constituent matière à jouer, à s'exprimer et à partager ;
- Nous attachons beaucoup d'importance à la mise en place d'une ambiance positive, encourageante et bienveillante : on retient mieux dans le plaisir, on s'exprime avec plus d'aisance dans la confiance ;
- De ce fait, une place importante est réservée à l'expérimentation et à l'erreur qui favorisent la découverte à la langue et à la culture apprises ;
- Les échanges, surtout oraux, sont favorisés afin que les enfants puissent communiquer de manière active et coopérer, le but étant de parvenir à un résultat concret (par exemple, la réalisation d'un livre).

Tout au long de la préparation de ce dossier, nous avons gardé en tête les visées du Code de l'enseignement :



Que ce soit dans le domaine des savoirs, savoir-faire et/ou compétences, les activités présentées dans ces dossiers permettent de travailler au moins un des 3 aspects de l'éveil aux langues, c'est-à-dire ce qui touche au :

- phonologique (sons, rythme, ...)
- multilinguisme et multiculturel
- linguistique (écriture, mots, expressions, ...)

5. LES OBJECTIFS QUE NOUS POURSUIVONS

Vous constaterez à la lecture du chapitre 5 que les activités qui vous sont présentées ont été élaborées sur base de concepts communs aux différents partenaires de ce projet.

5.1. Le projet SESAM'GR, intégré au Programme européen Interreg V A GR : langues et interculturalité

La Maison des Langues de la Province de Liège et la Province de Luxembourg ont collaboré à la réalisation de cet outil en participant au projet Sesam'GR qui vise à offrir aux jeunes dès le plus jeune âge, les compétences-clés pour vivre, évoluer et travailler dans une Grande Région transfrontalière.

Ce projet Sesam'GR s'inscrit dans le Programme INTERREG V A Grande Région qui soutient des projets de coopération transfrontalière, et plus particulièrement dans le Groupe de Travail «Ateliers créatifs de l'Axe 3 sur le Plurilinguisme» co-financé par la Wallonie et la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Voici ci-dessous une carte reprenant les différents territoires compris dans cette Grande Région délimitée en vert.



Vous trouverez plus d'informations sur le projet Sesam'GR via le lien suivant :

<https://ressources.sesamgr.eu/#/>



5.2. La Maison des Langues de la Province de Liège a dans ses missions la **promotion de l'apprentissage des langues étrangères**, notamment par des partenariats, des projets européens comme le projet Sesam'GR ; elle tisse ainsi des liens, rassemble et fédère les actions autour des langues étrangères.

Si vous souhaitez plus de renseignements, nous vous invitons à lire la brochure que nous avons éditée, via le lien suivant :



<https://tinyurl.com/catalogue-Maison-des-Langues>

5.3. La Province de Luxembourg, à travers le Réseaulangues, a également pour mission de **promouvoir et soutenir l'apprentissage des langues étrangères auprès des citoyens**.

L'ouverture aux langues étrangères, et plus particulièrement à la langue du voisin, constitue l'un des éléments constitutifs de la politique luxembourgeoise en faveur de l'accès et du maintien à l'emploi de ses citoyens sur son territoire et en Grande Région, mais également ailleurs en Europe ou dans le monde.

Pour en connaître davantage, nous vous invitons à cliquer sur le lien suivant :



<https://reseaulangues.be/actions-reseau-langues/>

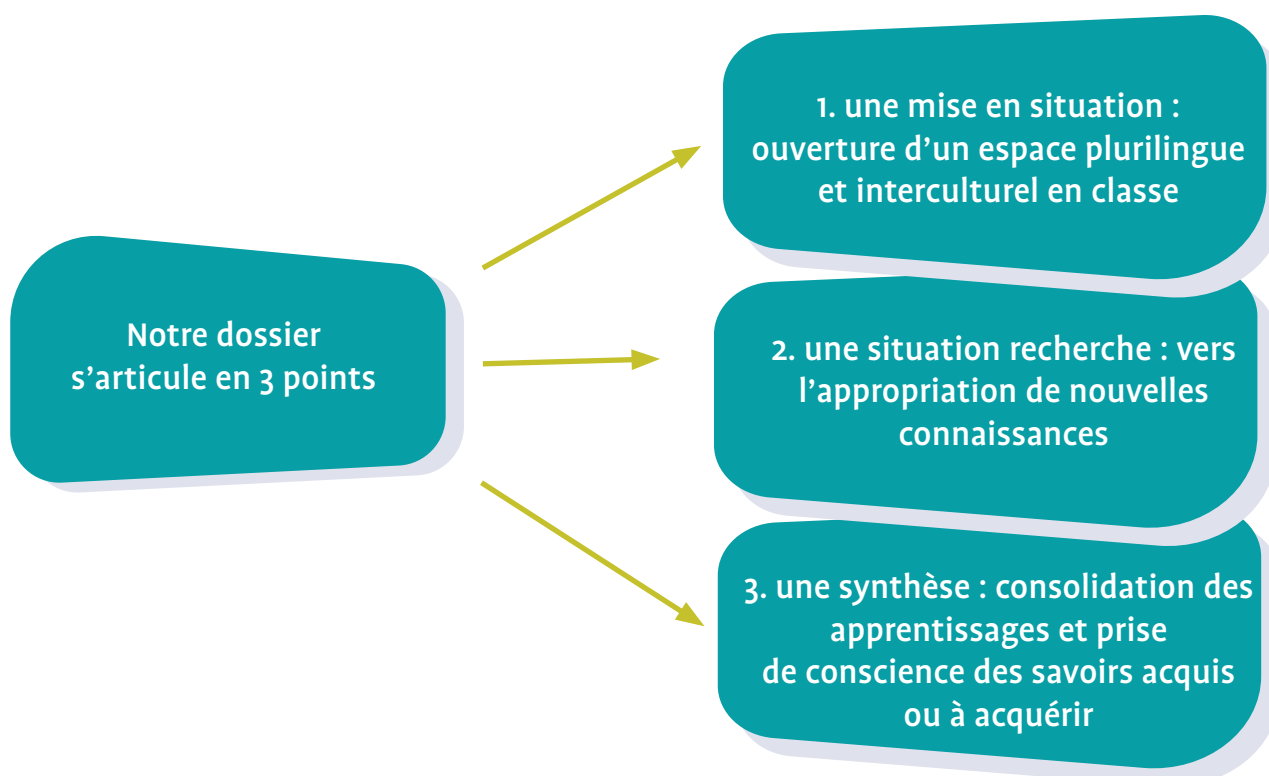
5.4. Enfin, la Fédération Wallonie – Bruxelles, au sein du secteur « enseignement », promeut elle aussi, les pratiques d'enseignement qui permettent d'**aborder la diversité linguistique et culturelle** au sein des classes, dès le plus jeune âge.

En effet, dans le cadre du Pacte pour un enseignement d'Excellence instauré par la FWB,

« (...) l'Éveil aux langues propose une ouverture à une diversité de langues ; il ne porte donc pas uniquement sur les langues traditionnellement enseignées dans les écoles en FWB.

(...) Parallèlement à sa dimension linguistique, l'éveil aux langues permet de s'ouvrir progressivement à d'autres cultures, contribuant à la visée d'une société davantage tolérante et ouverte. »

6. LA STRUCTURE GÉNÉRALE DE LA FICHE DE PRÉPARATION



PRÉSENTATION

YFU Bruxelles-Wallonie asbl

YFU Bruxelles-Wallonie asbl est une organisation de jeunesse reconnue par la Fédération Wallonie-Bruxelles ; elle propose, depuis 70 ans, des Programmes d'Echanges Interculturels pour les jeunes à partir de 15 ans.

Chaque année, une cinquantaine de jeunes francophones partent pour un trimestre, un semestre ou une année en totale immersion afin de découvrir une autre culture et parfaire leurs compétences linguistiques.

Vous trouverez tous les renseignements concernant nos '**Immersions à l'étranger**' dans la brochure située sur notre site internet : www.yfu-belgique.be

A l'inverse, chaque année, une cinquantaine de jeunes arrivent des quatre coins du monde dans le but de passer un semestre ou une année scolaire en Belgique. Ces étudiants vivent en familles d'accueil bénévoles et sont scolarisés dans l'école secondaire de leur choix. Les motivations de ces jeunes sont de découvrir une nouvelle culture, d'apprendre ou d'améliorer leur français et de vivre une aventure extraordinaire.

Accueillir un étudiant international, c'est partir à la découverte du monde tout en restant chez soi. Or, nous sommes régulièrement à la recherche de nouvelles familles d'accueil. Si l'expérience vous tente, n'hésitez pas à contacter : inbound@yfu-belgique.be

Par ailleurs, nous avons également développé des outils pédagogiques en lien avec l'apprentissage des langues et la découverte d'autres cultures destinés aux élèves de l'enseignement secondaire :

- **«Play For Understanding»** est un jeu de société éducatif entièrement animé en langue cible trouvant parfaitement sa place au sein des cours de langues modernes. Le fait qu'il soit réalisé en « groupe classe » permet également de conserver les « bulles classes » et ne réclame pas une organisation particulière.
- **«Coloured glasses»** se décline, quant à lui, sous forme d'ateliers interactifs d'apprentissage interculturel où les participants explorent des questions importantes telles que la discrimination, les préjugés et les stéréotypes, les différences culturelles ainsi que l'identité. Ces différentes thématiques s'insèrent naturellement dans le cadre des cours philosophiques ou toute démarche d'éducation citoyenne et sont animées de sorte à respecter les gestes barrières.

Si l'un de ces outils vous intéresse, n'hésitez pas à contacter notre détachée pédagogique (dp@yfu-belgique.be) qui répondra à toutes vos questions.

YFU BRUXELLES-WALLONIE ASBL
Rue de la station, 73/75 - 4430 Ans – Belgique
T +32 4 223 76 68 | F +32 4 223 08 52
info@yfu-belgique.be | www.yfu-belgique.be



YFU BRUXELLES-WALLONIE
Programmes d'Echanges Interculturels

FICHE DE PRÉPARATION POUR L'ENSEIGNANT

GUESS WHO ? (JEU DU « QUI EST-CE ? » EN ANGLAIS)

En partenariat avec YFU Bruxelles-Wallonie asbl

Références : «Éveil aux langues - Balises de progression et ressources pédagogiques de M1 à P2», juillet 2020, FWB



1^{ÈRE} PARTIE DU CARNET PÉDAGOGIQUE

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

Langue / culture choisie	Langue anglaise
Thème abordé	Guess who ? (jeu du « Qui est-ce ? » en anglais)
Age des élèves	P1/P2
Durée de l'atelier	+/- 45 minutes
Nombre d'élèves	Groupe - classe
Descriptif de l'activité	<p>Jeu du « Guess Who » (le « Qui est-ce ? » en anglais)</p> <p>A la fin du jeu, les enfants seront capables de nommer en anglais quelques noms de vêtements et quelques couleurs ; ils devront être capables aussi de poser quelques questions en anglais pour découvrir un personnage « mystère ». Déguisements, étiquettes, panneaux seront utilisés pour rendre cette activité plus ludique.</p>
Présentation de l'organisme culturel, partenaire du projet	<p>YFU Bruxelles-Wallonie asbl est une organisation de jeunesse reconnue par la Fédération Wallonie-Bruxelles</p> <ul style="list-style-type: none">• Voir présentation de l'asbl YFU Bruxelles-Wallonie
Matériel didactique à prévoir par l'enseignant avant le début de l'atelier pour les enfants	<ul style="list-style-type: none">• Outil pédagogique 2 - Drapeau du Royaume-Uni• Outil pédagogique 3<ol style="list-style-type: none">1. Étiquettes « colours »2. Étiquettes « clothes »3. Pancartes « sentences » à aimanter au TN4. Pancarte « Yes / No » → photocopier une/enfant• Outil pédagogique 4 – Glossary (photocopier un exemplaire pour chaque enfant)
Matériel annexe à préparer par l'enseignant (ordinateur, lecteur CD, instruments de musique, costume ...)	<ul style="list-style-type: none">• papier collant ou aimants + TN• manne à déguisements OU noter dans le JDC - apporter un (plusieurs) vêtement(s) de papa/maman (chemise, pantalon, jupe, tee-shirt, robe, bottes, baskets, écharpe, paire de lunettes, cravate)• outils facultatifs : projecteur avec écran de projection pour visionner la capsule vidéo jointe au dossier (extrait sur la prononciation des mots désignant les couleurs, les vêtements et les phrases), ordinateur pour visionner la capsule vidéo
Type de local	Classe ou tout type de local pouvant accueillir un groupe classe disposé en demi-cercle face à un tableau
Organisation interne du local (tables de 4, chaises en cercle ...)	Autant de chaises que d'enfants, disposées en demi-cercle, face au TN
Capsule vidéo - contenu	<ul style="list-style-type: none">• Le vocabulaire (prononciation des couleurs et des vêtements en anglais)• L'explication de la construction des phrases• L'explication des règles du jeu

FICHE DE PRÉPARATION DE LEÇON POUR L'ENSEIGNANT DANS LE CADRE DE L'ÉVEIL AUX LANGUES

Branche (discipline ou domaine) : éveil aux langues

Sujet/Titre de l'activité : « Guess who ? » ou le jeu du « Qui est-ce ? » en anglais

Niveau : P1/P2

Langue/Culture-cible : langue anglaise

Durée Théorique : 45 minutes

Séance : 1

Type d'activité : initiation à la langue

Situation mobilisatrice : jeu

Organisation possible : groupe classe

MATÉRIEL À PRÉPARER POUR L'INSTITUTEUR

Outil pédagogique 1 - Règles du jeu « Qui est-ce ? » en français

MATÉRIEL À PRÉPARER POUR LES ÉLÈVES

- Outil pédagogique 2 - Drapeau du Royaume-Uni
- Outil pédagogique 3
- 1. Étiquettes « colours »
- 2. Étiquettes « clothes »
- 3. Pancartes « sentences » à aimanter au TN
- 4. Pancarte « Yes / No » → photocopier une/enfant
- Outil pédagogique 4 – Glossary (photocopier un exemplaire pour chaque enfant)
- Papier collant ou aimants + TN
- Manne à déguisements OU demander aux élèves d'apporter un (ou plusieurs) vêtement(s) de papa/maman (chemise, pantalon, jupe, tee-shirt, robe, botte, baskets, écharpe, paire de lunettes, cravate)
- La capsule vidéo : extrait sur la prononciation des noms de couleurs, de vêtements et quelques phrases pour pouvoir jouer au jeu.

Savoirs (S) Faits, définitions, concepts, théories, modèles, outils linguistiques	Savoir - faire (SF) Procédures standardisées et automatisées par l'apprentissage et l'entraînement	Compétences (C) Aptitudes à mettre en œuvre un ensemble organisé de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être permettant d'accomplir un certain nombre de tâches dans une situation de recherche qui fait sens pour l'élève. = être capable de
Au niveau phonologique (sons, rythme, ...)		
S1 - Il existe une grande diversité d'univers sonores (phonèmes, schémas rythmiques, accentuation, intonation, ...). Faire écouter aux enfants des mots et des phrases prononcés en anglais.	SF2 - Reproduire des éléments sonores non familiers (sons, rythmes, intonations)	
	SF1 - Reconnaître des sons en anglais	
	Mettre en évidence les prérequis des enfants → certains connaissent peut-être quelques mots anglais.	
	SF2 - Reproduire des éléments sonores non familiers (sons, rythmes, intonations)	
	Écouter quelques mots (couleurs et vêtements) en anglais (présentés dans une capsule vidéo et/ou prononcés par l'instituteur) puis les répéter correctement. Écouter quelques phrases en anglais (nécessaires pour jouer au jeu du « Guess who ? ») présentées dans une capsule vidéo et/ou prononcées par l'instituteur puis les répéter correctement.	

Au niveau multilingue et multiculturel (découverte d'une langue et/ou d'une autre culture)

► présenter un concept, un savoir aux enfants puis ceux-ci effectuent les démarches de reconnaître, identifier, observer

Exemple de savoir :

- pour le mot « banane » écrit ou prononcé dans différentes langues, on s'aperçoit qu'il existe des similitudes qui peuvent être plus ou moins importantes.

Exemple de savoir-faire : après l'observation du mot « banane », les enfants observent l'écriture et la prononciation d'autres mots.

S3 - Il existe une grande diversité de langues/de cultures

Initier les enfants à une langue autre que le français par le biais du jeu « Qui est-ce ? » en anglais.

C3 - Témoigner d'une ouverture à la diversité linguistique et culturelle

Être capable de s'ouvrir, d'avoir plus d'audace pour parler en anglais, en utilisant les phrases et les mots découverts en début d'activité.

S6 - Quelques caractéristiques de son profil/ son environnement linguistique et culturel

Reconnaître le drapeau du Royaume-Uni.

Au niveau linguistique (écriture, mots, expressions ...)

SF10 - Repérer des ressemblances entre la langue de scolarisation et l'anglais

Demander aux enfants quelles sont ces ressemblances (prononciation, lettres identiques, ...).

Exemples :
- blue → bleu
- brown → brun
- orange → orange
- boots → bottes

C5 - Comprendre un message très simple oral en anglais.

Comprendre les questions dites en anglais pour jouer au jeu du « Guess who ? »










→ Is she a girl ?
→ Is he a boy ?

Y répondre par « Yes/No, he/she is/isn't ».

→ Has he got a (couleur - à « scratcher » sur la pancarte) + (vêtement - à « scratcher » sur la pancarte) ?
→ Has she got a (couleur - à « scratcher » sur la pancarte) + (vêtement - à « scratcher » sur la pancarte) ?

Y répondre par « Yes, he/she has. » ou « No, he/she hasn't. » selon la situation présentée.



LÉGENDE			
	Travail individuel		Travail en autonomie
	Aide ou remédiation		Organisation matérielle
	Sites internet associés		Travail collectif
	Temps prévu pour l'étape		Rôle du maitre
	Remarque ou idée		Synthèse/bilan

 les consignes

 les questions

 les points importants

LON
DON

ÉTAPE 1 : MISE EN SITUATION

• ORGANISATION DU TRAVAIL



• DISPOSITIF, MATÉRIEL, GESTION DU TABLEAU

Outil pédagogique 1 - Règles du jeu « Qui est-ce ? » en français

Outil pédagogique 2 - Drapeau du Royaume-Uni

• TÂCHES DES ÉLÈVES ET/OU DE L'INSTITUTEUR

1. Découvrir la langue cible utilisée pour jouer au jeu du « Qui est-ce ? »



L'enseignant fait découvrir la langue cible de l'activité.



Les enfants cherchent la langue dans laquelle l'activité va se dérouler en observant l'outil péda 2 (drapeau du Royaume-Uni).

2. Bref rappel des règles du jeu en français



Avec l'aide de l'enseignant, les enfants rappellent le but du jeu « Qui est-ce ? » et les règles pour y jouer.

• DÉROULEMENT



1. I : « Nous allons jouer au jeu du « Qui est-ce ? » dans une autre langue. Pour trouver de quelle langue il



s'agit, je vais vous montrer le drapeau qui indique un des pays dans lequel on parle cette langue. **De quel pays s'agit-il ? Quelle langue y parle-t-on ?** »



2. L'I. sollicite les enfants pour rappeler les règles du jeu « Qui est-ce ? » en français.

Remarque pour l'enseignant :

Il est conseillé de simplifier les règles du jeu en anglais pour permettre aux enfants de jouer à ce jeu dans la langue cible.



ÉTAPE 2 : DÉCOUVERTE DE MOTS ET DE PHRASES EN ANGLAIS

• ORGANISATION DU TRAVAIL



• DISPOSITIF, MATÉRIEL, GESTION DU TABLEAU

- Outil pédagogique 3

1. Étiquettes « colours » (fixer du velcro adhésif au verso des étiquettes)
2. Étiquettes « clothes » (fixer du velcro adhésif au verso des étiquettes)
3. Pancartes « sentences » à aimanter au TN (fixer du velcro au dos des étiquettes « clothes » et « colours »)
4. Pancarte « Yes / No » → (verso de la pancarte : Yes / recto de la pancarte : No / photocopier une pancarte/enfant)

- Outil pédagogique 4 – Glossary (photocopier un exemplaire pour chaque enfant, en format A5)

- La capsule vidéo : extrait sur la prononciation des noms de couleurs, de vêtements et quelques phrases pour pouvoir jouer au jeu.

• TÂCHES DES ÉLÈVES ET/OU DE L'INSTITUTEUR

Découverte de mots et phrases (nécessaires pour jouer au « Qui est-ce ? ») en anglais

1. Les enfants découvrent puis prononcent en anglais le nom de :



- quelques couleurs : blue, brown, red, pink, orange, green, yellow, white, black, grey
- quelques vêtements : a skirt, a tee-shirt, a shirt, trousers, a dress, boots, trainers, a scarf, glasses, a tie.

2. Les enfants découvrent puis prononcent en anglais quelques phrases nécessaires pour jouer au jeu :

- Is he a boy ? Yes, he is. /No, he isn't.
- Is she a girl ? Yes, she is. /No, she isn't.
- Has he /she got a (colour) + (clothes) ? Yes, he/she has. / No, he/she hasn't.

• DÉROULEMENT



1. Découvrir, à l'aide des étiquettes « colours » et de la capsule vidéo, les noms des couleurs à prononcer en anglais.



En //, l'I. affiche les étiquettes des couleurs au TN. Il fait **répéter les mots par les enfants**, d'abord collectivement puis individuellement par quelques-uns, en étant attentif à la prononciation.



2. Découvrir, à l'aide des étiquettes « clothes » et de la capsule vidéo, les noms des vêtements à prononcer en anglais.

C En //, l'I affiche les étiquettes des vêtements au TN. Il fait **répéter les mots par les enfants**, d'abord collectivement puis individuellement par quelques-uns, en étant attentif à la prononciation.

3. Introduire les questions utiles pour le jeu à l'aide des pancartes « phrases » et « Yes / No ».

? I : « Quel genre de questions posez-vous habituellement lorsque vous jouez à - Qui est-ce - ? »

Exemples

- Est-ce que c'est un garçon ? → Is he a boy ?

- Oui → Yes, he is.

- Non → No, he isn't.

- A-t-il un tee-shirt vert ? → Has he got a green tee-shirt ?

- Oui → Yes, he has

- Non → No, he hasn't

- Est-ce que c'est une fille ? → Is she a girl ?

- Oui → Yes, she is.

- Non → No, she isn't.

- A-t-elle un tee-shirt vert ? → Has she got a green tee-shirt ?

- Oui → Yes, she has.

- Non → No, she hasn't.

C L'I. peut faire écouter l'extrait de la capsule vidéo sur les phrases à prononcer en anglais.

En //, l'I. affiche les pancartes « sentences » (Is he a boy ? / Is she a girl ?) et « Yes/No » au TN. Il fait **répéter les phrases par les enfants**, d'abord collectivement puis individuellement par quelques-uns, en étant attentif à la prononciation.



ÉTAPE 3 : LE JEU

• ORGANISATION DU TRAVAIL



• DISPOSITIF, MATÉRIEL, GESTION DU TABLEAU

- Manne à déguisements OU faire noter dans le JDC quelques jours avant l'activité la consigne suivante : apporter un (plusieurs) vêtement(s) de papa/maman

NB : les vêtements doivent correspondre aux étiquettes « clothes » → chemise, pantalon, jupe, tee-shirt, robe, bottes, baskets, écharpe, paire de lunettes, cravate.

- Outil pédagogique 3

1. Étiquettes « colours »
2. Étiquettes « clothes »
3. Pancartes « sentences » à aimanter au TN
4. Pancarte « Yes / No » → photocopier une/enfant

- Outil pédagogique 4 - Glossary (photocopier un exemplaire pour chaque enfant)

• TÂCHES DES ÉLÈVES ET/OU DE L'INSTITUTEUR



Les enfants jouent au jeu du « Guess who ? »

• DÉROULEMENT

Préparation du jeu



Un élève appelé « l'enquêteur » quitte la pièce → I : « Peux-tu quitter la pièce stp ? Je t'appellerai lorsque tu pourras entrer ».

Cinq autres élèves, désignés par l'enseignant, se déguisent à l'aide des vêtements / accessoires disponibles.

Puis, tous les élèves (déguisés ou non) se placent en demi-cercle, face au tableau de la classe.

L'enseignant donne une pancarte « Yes/No » à chaque élève. Parmi les 5 élèves déguisés, il désigne un enfant qui jouera la personne « mystère ».

JEU

L'élève « enquêteur » mis à l'écart rentre en classe et se place près de l'enseignant et du tableau → I : « Tu peux venir nous rejoindre. Pose des questions en anglais à tes camarades pour savoir ce que porte la personne « mystère ». Tu pourras ainsi découvrir de qui il s'agit. ». L'enfant peut évidemment s'aider des



pancartes et des étiquettes (« colours » et « clothes »), avec le soutien de l'enseignant qui répètera plusieurs fois en anglais les propositions possibles.

L'enseignant aimante au TN la pancarte « question » posée par l'enquêteur. Celui-ci fixe sur cette pancarte « question » les étiquettes « colours » et « clothes » qu'il a choisies. L'I. lit la question en anglais puis la fait répéter en anglais par l'enfant « enquêteur » ainsi que par l'ensemble des enfants de la classe.

Pour répondre à la question de « l'enquêteur », **les enfants disposés en demi-cercle lèvent leur pancarte « Yes/No » du bon côté, face au TN afin que celui-ci puisse voir leur réponse.**

Exemple de situation

Au TN, l'I. affichera les phrases qui ont été citées par les enfants (voir outil péda 3.3 - sentences) :

Is he a boy ?

No, he isn't.

Is she a girl ?

Yes, she is.

L'enquêteur choisit une pancarte « question » ; l'I. la lit en anglais puis l'aimante au TN.

L'enquêteur répète : « Is he a boy ? »

(tous les enfants répètent la question en anglais)

Les enfants en demi-cercle : « No, he isn't. »

L'enquêteur choisit une 2^{ème} pancarte « question » ; l'I. la lit en anglais puis l'aimante au TN.

L'enquêteur : « Is she a girl ? »

(tous les enfants répètent la question en anglais)

Les enfants en demi-cercle : « Yes, she is. »

L'enquêteur choisit une 3^{ème} pancarte « question » ; l'I. l'aimante au TN. L'enquêteur choisit une étiquette « colours » et une « clothes » et les fixe au bon endroit dans la phrase choisie.

Has she got a green tee-shirt ?

Un enfant déguisé sort du cercle lorsque l'enquêteur est certain qu'il ne correspond pas à l'identité de la personne « mystère ».

L'élève « enquêteur » pose d'autres questions jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul élève déguisé, la personne « mystère ».

Une fois que la personne « mystère » est découverte, les enfants assis en demi-cercle applaudissent l'enquêteur.

Une autre partie peut commencer.

***Attention ! Note à destination uniquement de l'enseignant !**



Dans les phrases « questions », afin que la structure grammaticale reste correcte, le déterminant en anglais « a » doit pouvoir être enlevé dans certaines situations. Il faut donc réaliser une petite étiquette dans du carton fort avec ce déterminant et fixer du velcro au verso pour pouvoir l'enlever ou l'ajouter dans la phrase « questions ».

Situation dans lesquelles on doit enlever le « a » : si le nom du vêtement a la marque du pluriel, il n'y a pas de déterminant dans la phrase « question ».

Has he/she got

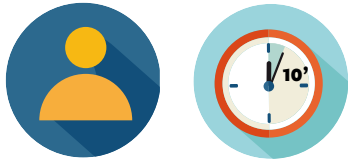
« colour »

glasses/trousers/boots ?



ÉTAPE 4 : SYNTHÈSE

• ORGANISATION DU TRAVAIL



• DISPOSITIF, MATÉRIEL, GESTION DU TABLEAU

- Outil pédagogique 3

1. Étiquettes « colours »
2. Étiquettes « clothes »
3. Pancartes « sentences » à aimer au TN
4. Pancarte « Yes / No » → photocopier une/enfant

- Outil pédagogique 4 - Glossary

• TÂCHES DES ÉLÈVES ET/OU DE L'INSTITUTEUR



Les enfants complètent chacun leur « Glossary ».

• DÉROULEMENT



Pour les couleurs : l'I. lit le mot en anglais puis les enfants colorient le dessin dans la bonne couleur.

Pour les vêtements : un enfant désigné prononce le nom du vêtement en anglais ; les enfants le colorient comme ils le souhaitent.



OUTIL PÉDAGOGIQUE 1

POUR L'ENSEIGNANT

RÈGLES DU JEU «QUI EST-CE ?» EN FRANCAIS



LES RÈGLES DU JEU DU « QUI EST-CE ? » EN FRANÇAIS

BUT DU JEU

Habituellement, ce jeu se joue à deux.



Chaque joueur a devant lui le plateau ci-dessus.

Chacun doit deviner le personnage choisi par l'autre joueur, en posant des questions pertinentes dont les réponses ne peuvent être que OUI ou NON :

- A-t-il un chapeau ?
- Est-il blond ou châtain ?
- A-t-il une moustache ?
- A-t-il des lunettes ou un gros nez ?
- etc.

Selon la réponse obtenue, les personnages dont on est sûr qu'ils ne correspondent pas au personnage « mystère » de l'adversaire peuvent être éliminés.

EXEMPLE :

Joueur 1 : « Ton personnage mystère porte-t-il un chapeau ? ». Si l'adversaire répond : « Non », le joueur 1 peut alors fermer toutes les fenêtres des personnages qui portent un chapeau.

Le gagnant est celui qui, le premier, a trouvé le personnage « mystère » de son adversaire.



OUTIL PÉDAGOGIQUE 2

POUR LES ENFANTS

DRAPEAU DU ROYAUME-UNI





NB : réaliser ce drapeau dans du carton fort (choisir un format visible au TN) et le plastifier.

OUTIL PÉDAGOGIQUE 3

POUR LES ENFANTS

1. ÉTIQUETTES « COLOURS »
2. ÉTIQUETTES « CLOTHES »
3. PANCARTES « SENTENCES »
4. PANCARTE « YES/NO »



1. ÉTIQUETTES « COLOURS »

- Réaliser chaque étiquette dans du carton fort (choisir un format lisible au TN) ;
- En-dessous de chaque mot, colorier une bulle dans la couleur indiquée sur l'étiquette ;
- Plastifier les étiquettes ;
- Fixer du velcro adhésif au verso des étiquettes.

grey

brown

white

pink

red

green

orange

black

grey

yellow

2. ÉTIQUETTES « CLOTHES »

- Réaliser chaque étiquette dans du carton fort (choisir un format lisible au TN) ;
- Plastifier les étiquettes ;
- Fixer du velcro adhésif au verso des étiquettes.

shirt

trousers

tee-shirt

skirt

dress

boots

trainers

scarf

glasses


a

tie

3. PANCARTES « SENTENCES »

- Réaliser chaque étiquette dans du carton fort (choisir un format lisible au TN) ;
- Plastifier les pancartes ;
- Fixer du velcro adhésif à l'endroit où l'enfant devra placer une étiquette « colours » et « clothes ».

Is he a boy ?



Yes, he is.

No, he isn't.

Is she a girl ?



Yes, she is.

No, she isn't.

Has he got ?

(étiquette « a ») (étiquette « colours ») (étiquette « clothes »)

Yes, he has.

No, he hasn't.

Has she got ?

(étiquette « a ») (étiquette « colours ») (étiquette « clothes »)

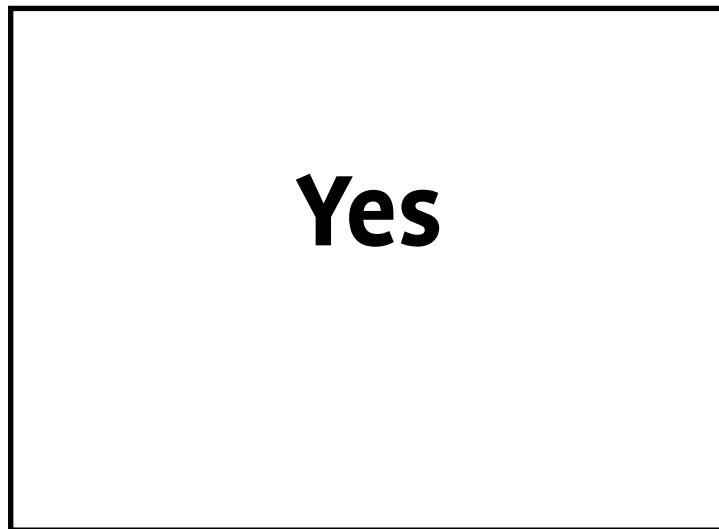
Yes, she has.

No, she hasn't.

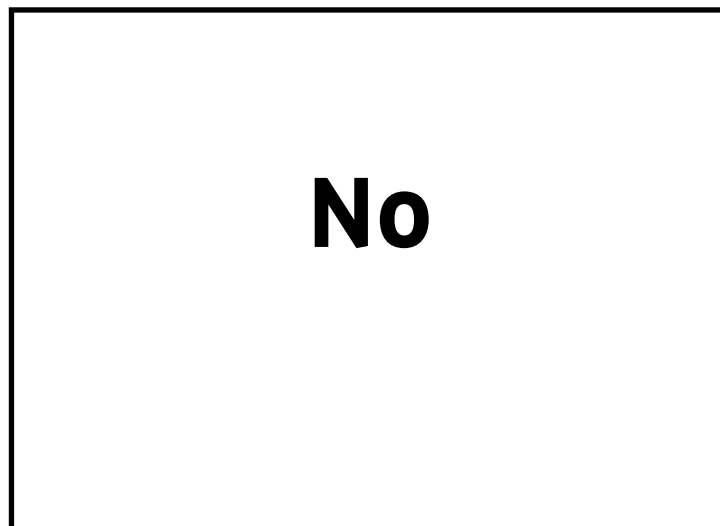
4. PANCARTE « YES / NO »

- Réaliser la pancarte dans du carton fort (choisir un format lisible au TN)
- Plastifier la pancarte
- Écrire au verso de la pancarte : Yes
- Écrire au recto de la pancarte : No

Recto de la pancarte



Verso de la pancarte



OUTIL PÉDAGOGIQUE 4

GLOSSARY

1. COLOURS
2. CLOTHES
3. SENTENCES

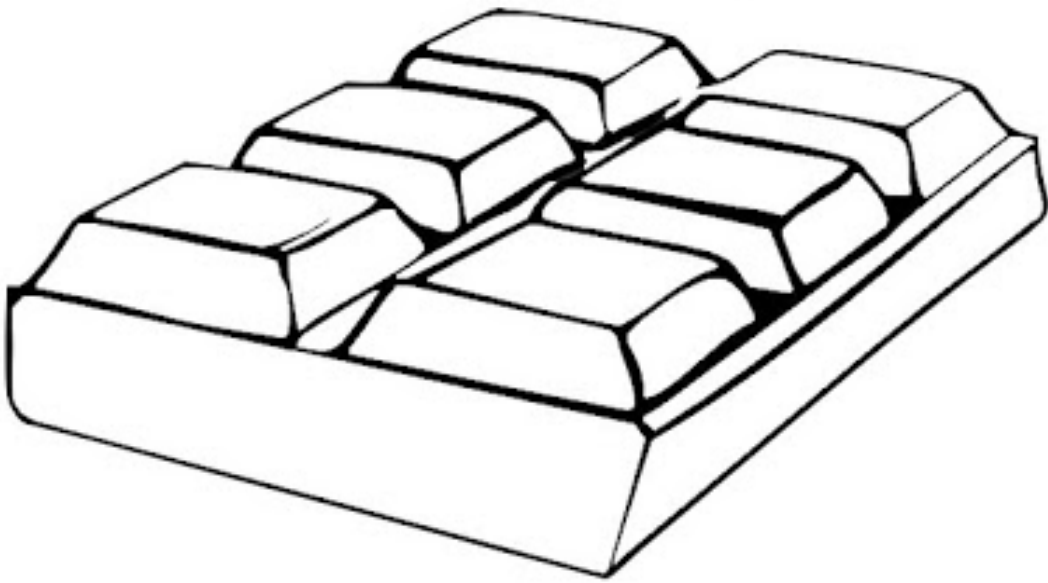


1. COLOURS

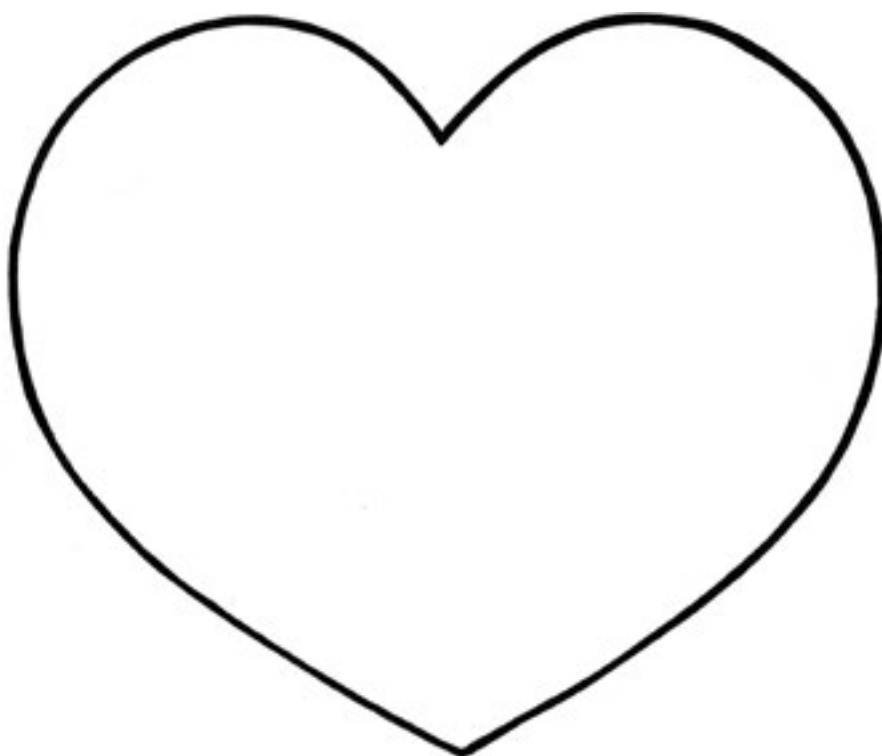
blue



brown



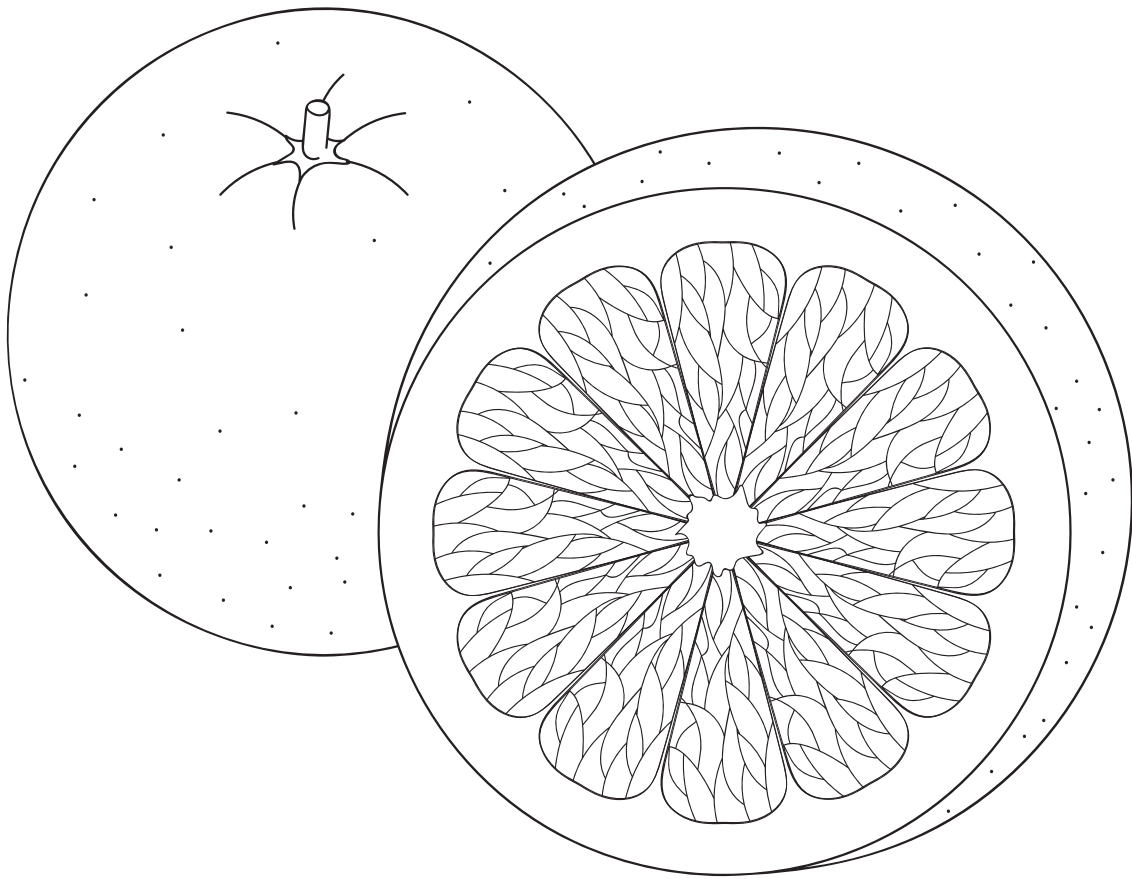
red



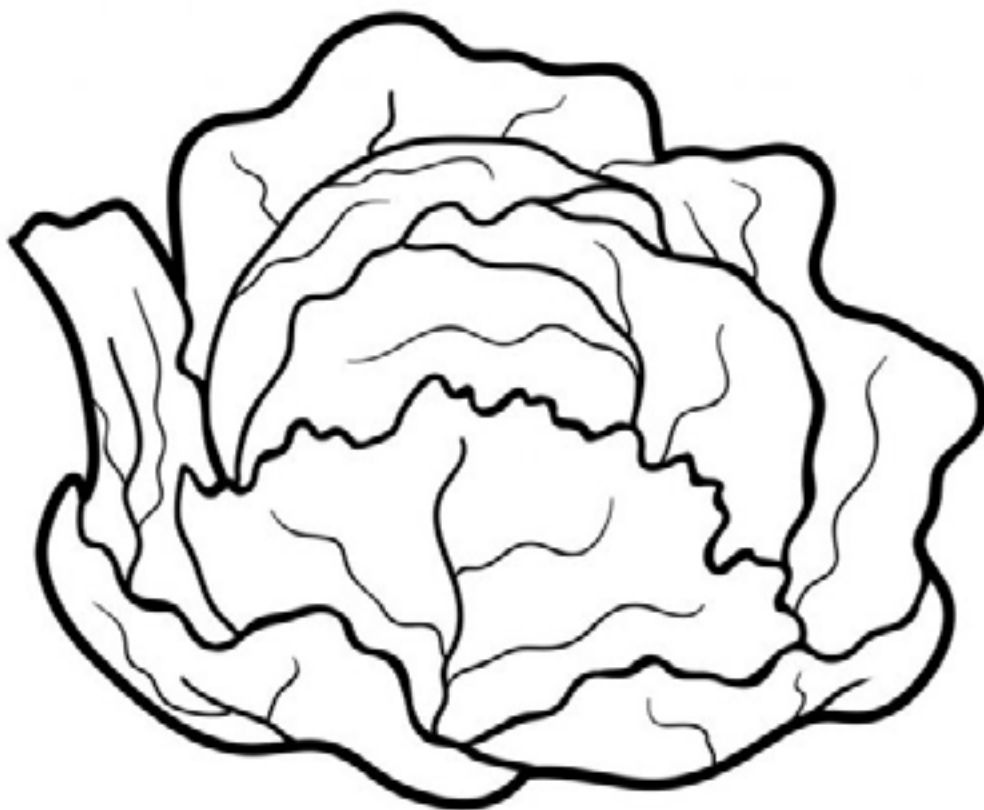
pink



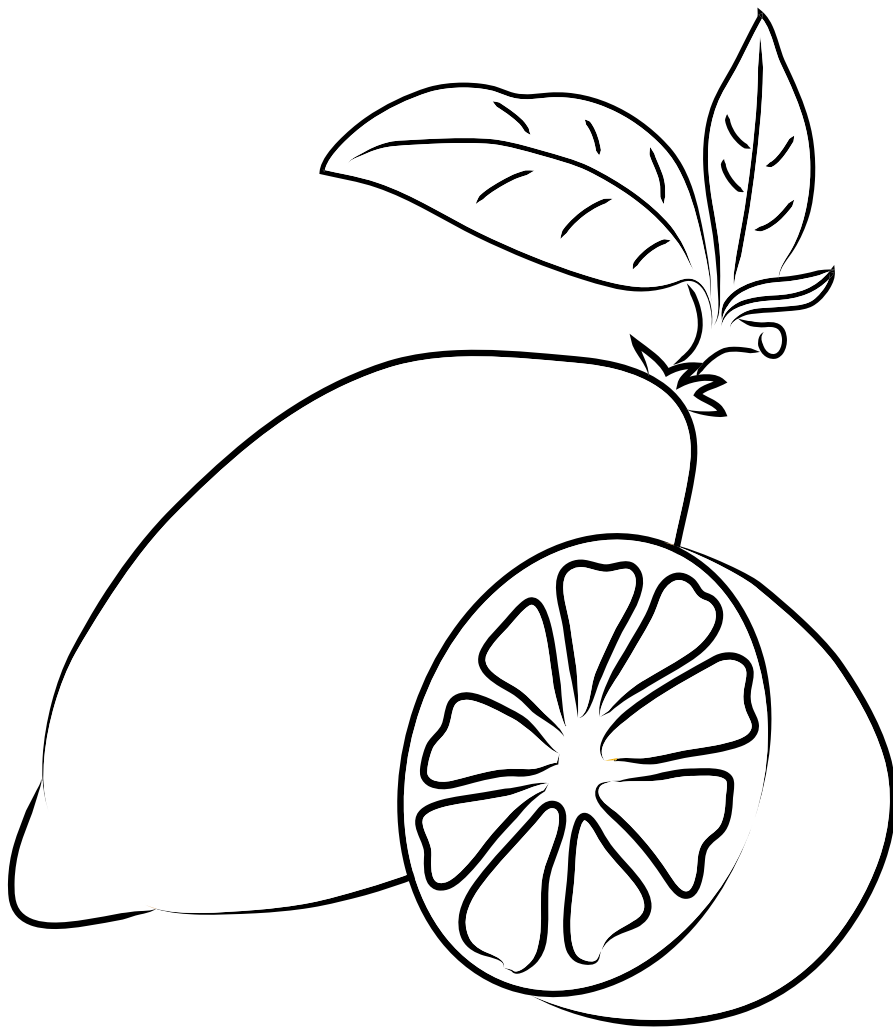
orange



green



yellow



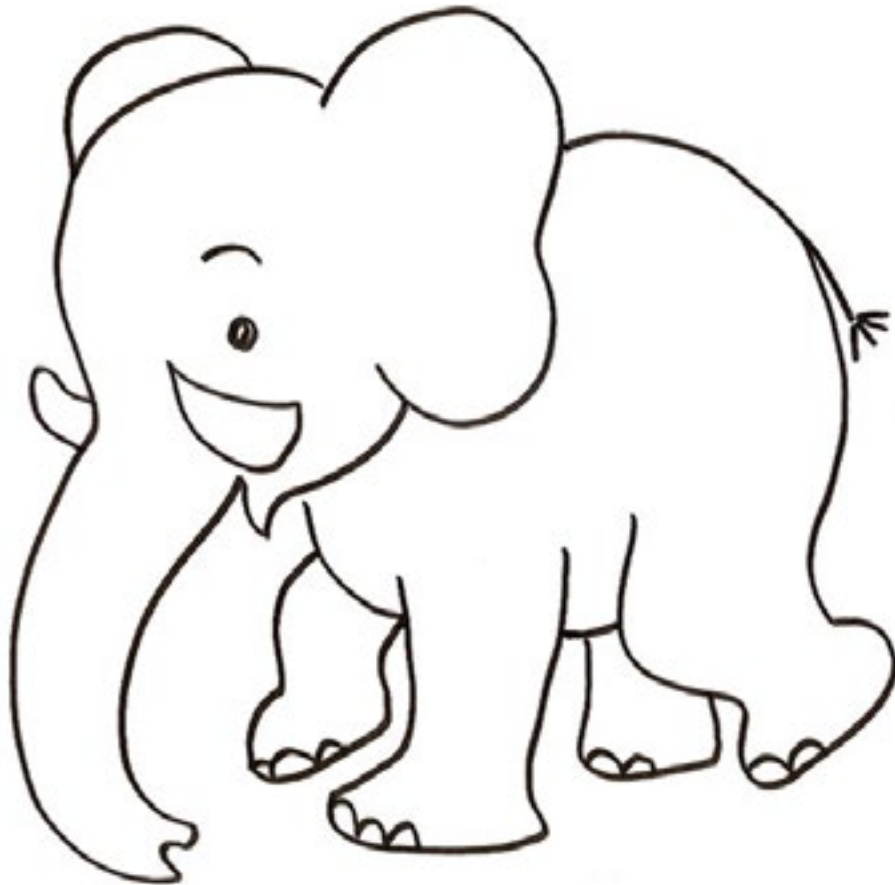
white



black



grey



2. CLOTHES

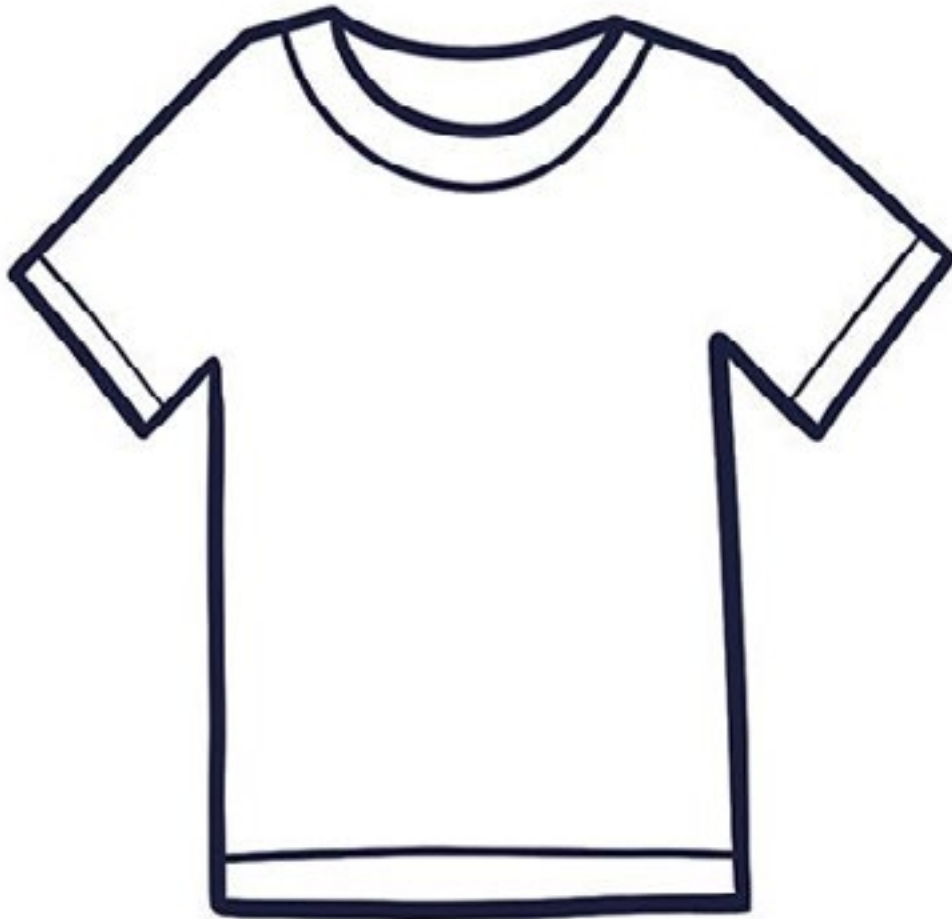
shirt



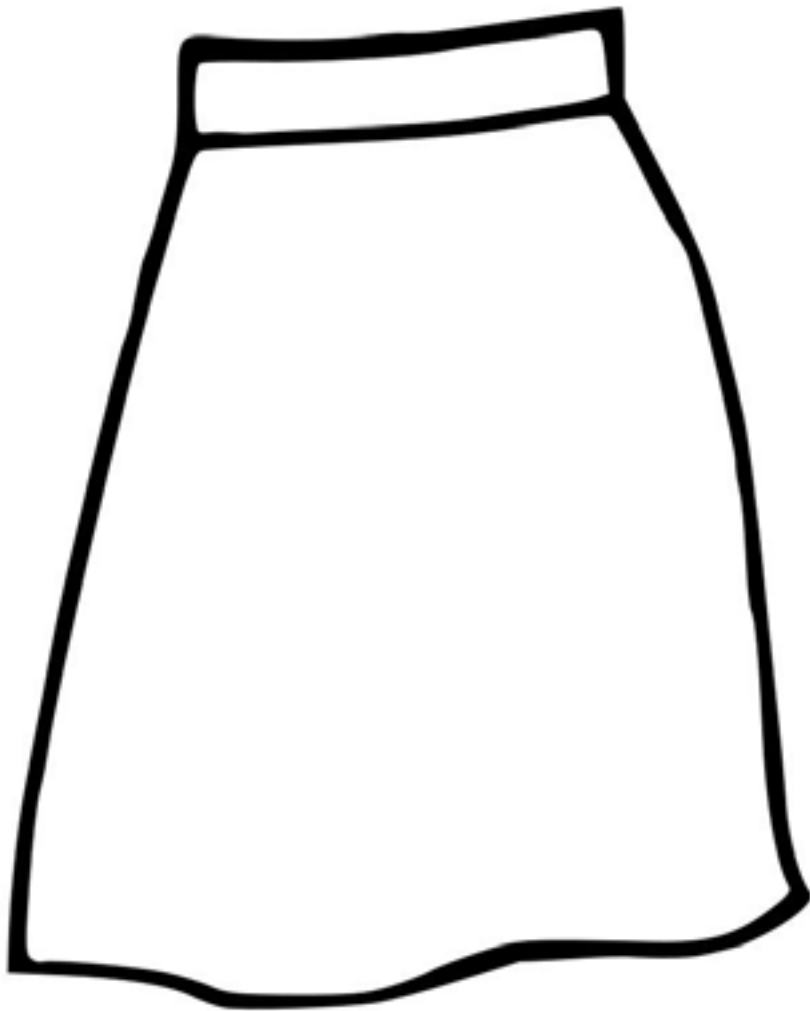
Trousers



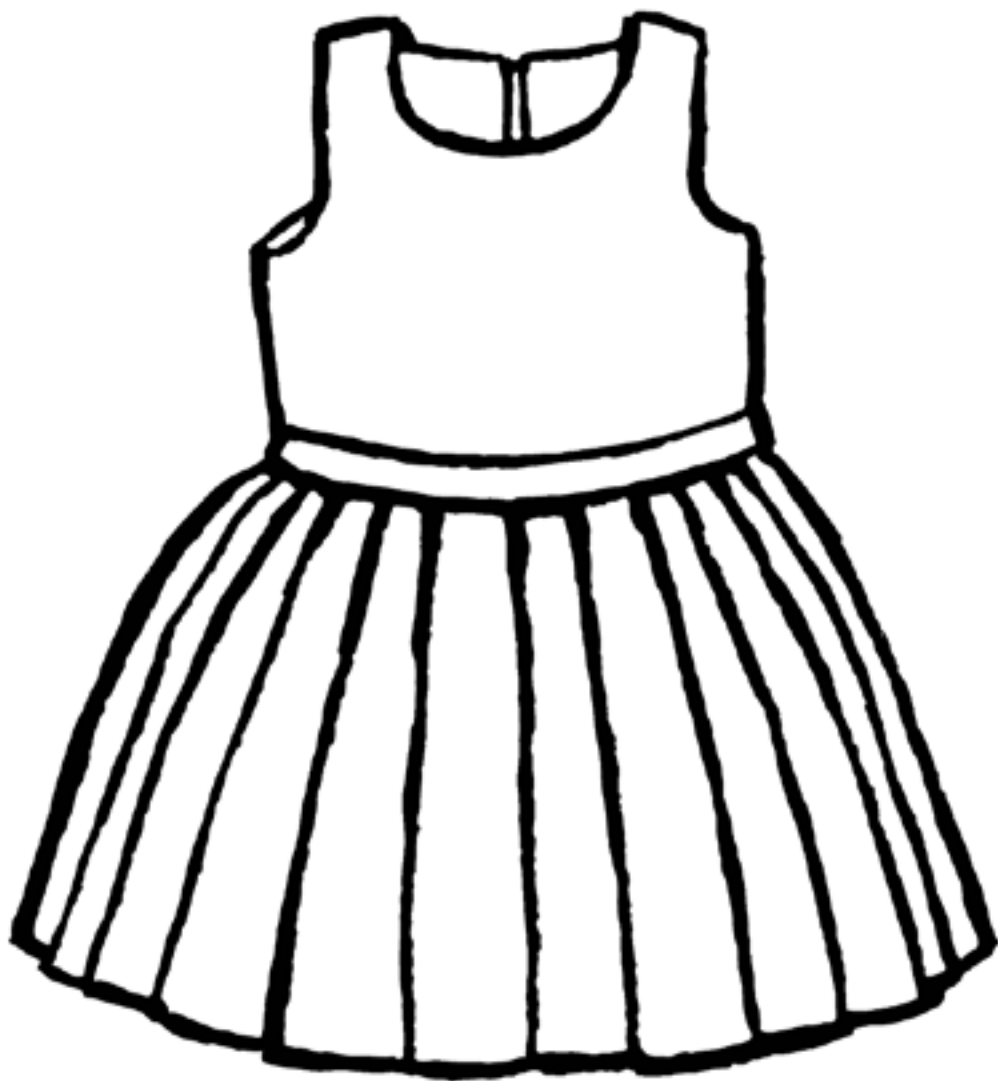
tee-shirt



skirt



dress



boots



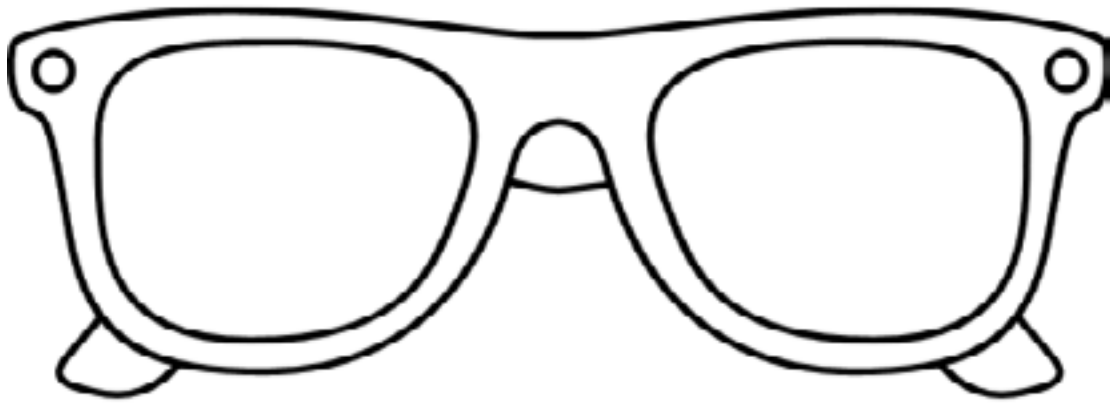
trainers



scarf



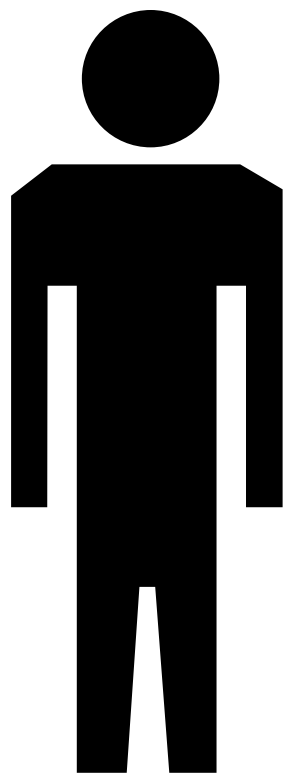
glasses



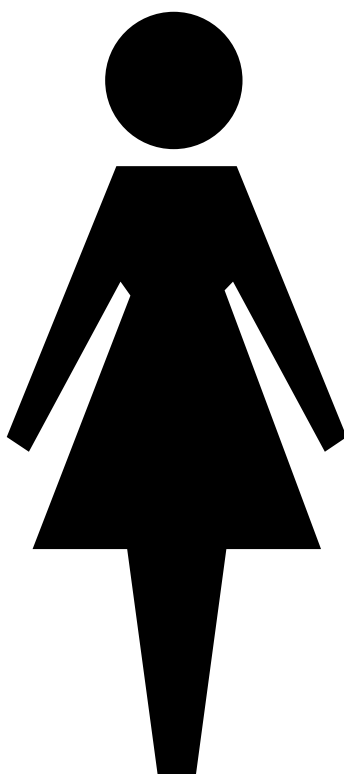
tie



He



She



3. SENTENCES

Has he got (a) ?
(colour) (clothe)

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

Has she got (a) ?
(colour) (clothe)

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

