

Jeu : Cache-tampon		Matériel exigé : - fournitures scolaires - tables - cartes (flashcards) selon le champ lexical employé	
Objectif visé	<ul style="list-style-type: none"> - Réinvestir du vocabulaire relatif aux objets de la classe - Poser des questions et y répondre. - Réinvestir les fonctions langagières abordées pour décrire et/ou acquérir des informations nécessaires. 		
Type de jeu	<ul style="list-style-type: none"> ○ Jeu codé (pour but de faire travailler des éléments de la langue et de faire acquérir la justesse d'expression) ● Jeu de communication (Type de jeu qui donne un enjeu à la communication, délaisse la justesse d'expression au profit de la prise de parole. Une tâche communicative peut être à accomplir et/ou le joueur cherche à obtenir une information inconnue) 	<i>Fonctions langagières abordées</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Structures : <ul style="list-style-type: none"> - Is it on, in... ? / Yes it is, no it isn't - Is it the ruler ? / Yes it is, no it isn't ○ Lexique au service des structures : <ul style="list-style-type: none"> - Lexique des objets de la classe - Prépositions : in, between, on under, behind, in front of, ...
Activités langagières exercées	<p>Compréhension orale :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Echanges avec un interlocuteur coopératif ○ Comprendre les éléments essentiels d'un court récit <p>Compréhension écrite :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Comprendre des mots familiers, des phrases simples, un questionnaire ○ <p>Production orale :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Communiquer d'une façon simple : poser des questions simples sur des sujets familiers. ● Communiquer d'une façon simple : répondre à des questions simples sur des sujets familiers. ● Donner des consignes ○ Exprimer des sentiments ● Coopérer avec son interlocuteur en utilisant des formules de politesse simples et courantes <p>Production écrite :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Reproduire des énoncés en les recopiant ○ Personnaliser un énoncé un introduisant de légers changements 	<p><i>Ce que ce jeu permet</i></p> <p><i>Participation des élèves</i></p> <p><i>Place du maître</i></p> <p><i>Contenus culturels abordés</i></p> <p><i>Autres remarques</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Communiquer ● Construire du sens ● Mémoriser ● Manipuler des structures ● Reproduire des phonèmes ○ Connaître la graphie de mots usuels ● En travail de groupe par 5 : 1 chercheur, 3 partenaires, 1 arbitre. ● Corrige la prononciation, réactive les structures, arrête pour reformuler (sans excès pour ne pas nuire à la dynamique du jeu), observe, évalue. ● Apporte un soutien aux élèves en difficultés. ● S'il y a utilisation de cartes, objets symbolisant ou représentant des éléments culturels (cartes, drapeaux, ...). ● Différents niveaux de jeux, de degrés de complexité sont envisageables, permettant ainsi une différenciation pédagogique intéressante dans les classes à multi-niveaux.

Cache tampon

Règles de jeu :

- Constituer des groupes de 5 élèves qui seront des équipes qui s'affrontent :
 - 1 élève qui doit retrouver l'objet ou la carte.
 - 3 élèves partenaires de celui-ci qui sont chargés de lui donner les indications nécessaires.
 - 1 arbitre qui contrôle le bon déroulement du jeu et (s'il en a les compétences) la bonne utilisation des structures et du lexique. Il s'assure également que le français n'est pas employé pendant la partie.
- L'élève qui doit chercher sort de la classe. Pendant ce temps les partenaires choisissent 5 objets parmi le matériel de la classe disposé sur ou sous la table.
- Quand le chercheur arrive devant son groupe, il pose diverses questions pour trouver les 5 objets choisis.
 - Is it on the table / under the pencil case / between the ruler and the rubber / ... ?
 - Is it the book?
- L'équipe gagnante est celle dont le chercheur a le premier retrouvé les 5 objets choisis par les partenaires.