

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

## 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.