

<i>Jeu :</i> Draw it		<i>Matériel exigé :</i> - Matériel pour dessiner (tableau ou affiche si grand groupe, feuille si les élèves sont installés en pairworks).	
<i>Objectif visé</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Travailler des structures en situation. - Former des phrases 		
<i>Type de jeu</i>	<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). Si prolongement en mettant en place une tâche communicative (voir variante). 	<i>Fonctions langagières abordées</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Structures : <ul style="list-style-type: none"> - Is it a ... ? / Yes it is/no it isn't - Si variante : Has he got ... / - Yes he has/No he hasn't How many ... ? ... • Lexique au service des structures : <ul style="list-style-type: none"> - Selon le champ lexical désiré (animaux, objets, ...)
<i>Activités langagières exercées</i>	<p>Compréhension orale :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Echanges avec un interlocuteur coopératif <ul style="list-style-type: none"> ○ 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 (si utilisation de la carte d'identité fictive) ○ <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 ○ Respecter l'intonation de la phrase selon que l'on pose une question ou pas. <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 (si variante) • Construire du sens • Mémoriser • Manipuler des structures ○ Reproduire des phonèmes ○ Connaître la graphie de mots usuels • En collectif, prise de parole à tour de rôle. OU sous forme de binômes en alternant les rôles. • Contrôle le jeu, vérifie la bonne prononciation et l'exactitude des structures employées. • Selon le vocabulaire choisi • A utiliser lors des rappels de connaissances, réactivations de structures/lexique.

Draw it

Règle du jeu :

- Un volontaire choisit une catégorie de mots et commence son dessin... juste un petit trait, puis il s'arrête et la classe essaie de deviner ce que le dessin va représenter.
- Si personne ne trouve, le dessinateur ajoute une autre ligne à son dessin et s'arrête à nouveau. Il continue jusqu'à ce que la solution soit trouvée ; l'élève vainqueur le remplace au tableau.

Variante :

- Prolonger dans une tâche communicative : Placer les élèves en binômes : Un élève dessine un personnage avec accessoires et couleurs et l'autre élève doit reproduire à l'identique le dessin en posant des questions (- Has he got a blue jumper ? / - Yes he has/No he hasn't).