

<i>Jeu :</i> Famous couples		- Matériel exigé : - cartes de couples célèbres (Lucky Lucke / Jolly Jumper, Tom/Jerry, Roméo/Juliette ...)	
Objectif visé	<ul style="list-style-type: none"> - Communiquer avec un partenaire pour réaliser une tâche : retrouver un partenaire parmi un groupe d'élève. - Savoir se présenter, poser des questions et donner des réponses. - 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"> - Have you got ... ? / Do you like ... ? / Where do you live ? - Are you ... ? / Yes I am or no I'm not. ○ Lexique au service des structures : Le lexique de présentation / description de personnages (portrait, habitudes, goûts, ...)
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 ● Groupés par 2 ou 3 si un élève est en contrôle et par demi-classe ● Corrige la prononciation, réactive les structures, arrête pour reformuler (sans excès pour ne pas nuire à la dynamique du jeu), observe, évalue. ● Vient en soutien aux élèves en difficulté dans l'échange. ● Selon les couples choisis. ● Le jeu peut être utilisé avec toute autres formes de paires. ● Différents niveaux de jeux, de degrés de complexité sont envisageables, permettant ainsi une différenciation pédagogique intéressante dans les classes à multi-niveaux.

Famous couples

Règles de jeu / remarques :

- Il s'agit de retrouver parmi un groupe d'élève le personnage qui correspond à son couple. (ex : si je suis Astérix, je cherche Obélix).
- La liste des couples peut être donnée à l'avance.
- La complexité du jeu va d'un simple « What's your name ? / My name is ... » (CE1) à une présentation détaillée de son personnage (production orale en continu) (CE2/CM1).
- On peut aussi installer un dialogue (production orale en interaction) si un élève interroge son partenaire sous la forme de devinettes pour retrouver de qui il s'agit (CM2), par exemple : - Do you like cheese? Have you got two big grey ears? Do you hate cats? Are you Tom? ...
- Variantes possibles : on peut garder le principe du jeu pour tout autre système de paires (couleurs, fruits, animaux, ...) pour la réactivation du lexique en sachant qu'on perd l'intérêt de la tâche communicative de la recherche du personnage.