

Jeu : Feelie Bag		Matériel exigé : Un sac en toile, une sélection d'objets (environ une dizaine).	
Objectif visé	<ul style="list-style-type: none"> - Mémorisation, prononciation de mots ou expressions. - Réactivation de lexique et/ou structures pour décrire ou qualifier un objet. 		
Type de jeu	<p><i>Selon l'orientation donnée au jeu, on peut le considérer soit comme jeu codé, soit comme jeu de communication.</i></p> <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"> - What's in my bag ? - It's ... - Is it ... ? • Lexique au service des structures : <ul style="list-style-type: none"> - Selon le (ou les) champ(s) lexical(aux) travaillé(s)
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 <ul style="list-style-type: none"> ○ Construire du sens • Mémoriser • Manipuler une structure • Reproduire des phonèmes ○ Connaître la graphie de mots usuels • Jeu de question / réponse entre un élève et l'animateur de jeu avec l'attention du groupe classe. • Possibilité de partager la classe en 2 groupes. • Mène le jeu dans un premier temps • Contrôle le jeu, vérifie la bonne prononciation et l'exactitude des structures employées. • Selon le champ lexical employé • Deuxième niveau : l'équipe doit poser des questions pour deviner l'objet (is it big or small, an animal, some food ... ?)

Feelie Bag

Règle du jeu :

- Former deux équipes de classes (ou de demi-classes si le groupe classe est coupé en deux).
- L'animateur de jeu (le maître ou un élève) place un objet dans le sac sans le montrer aux élèves.
- Un représentant de chaque équipe vient devant la classe et essaie de deviner ce qu'il y a dans le sac en touchant l'objet.
- Il doit nommer l'objet.
- Pour chaque réponse correcte, les élèves remportent un point pour leur équipe.
- But du jeu : l'équipe gagnante est celle qui remporte le plus de points.
- Variante : remplacer le toucher de l'objet par des questions à propos de celui-ci (voir autres remarques). Le jeu peut alors devenir une situation de communication.