

Jeu : Gloves puppets	Matériel exigé : Matériel de construction des marionnettes et accessoires selon les fonctions langagières mises en jeu.		
Objectif visé	<ul style="list-style-type: none"> - Communiquer avec un partenaire pour réaliser une tâche. - Construire un outil, support langagier à usage permanent et répété dans la classe pour introduire du lexique, produire de l'oral - Parler de quelqu'un d'autre à la troisième personne. - Parler à quelqu'un d'autre à la deuxième personne (selon le choix de jeu) 		
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) 	Fonctions langagières abordées	<ul style="list-style-type: none"> ○ Structures : <ul style="list-style-type: none"> - Is it ... ? - Have you got ... ? - ... ○ Lexique au service des structures : <ul style="list-style-type: none"> - Consignes, éléments du visage, vêtements, couleurs, parties du corps, ...
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 • Avec toute la classe au moment des passations de consignes, réactivations, ... • Corrige la prononciation, réactive les structures, arrête pour reformuler (sans excès pour ne pas nuire à la dynamique du jeu) • Selon les personnages choisis et le thème abordé • Le jeu suppose discipline et concentration. • Efficace pour réinvestir le questionnement

Gloves puppets

Description :

Il s'agit de construire des marionnettes réalisées par exemple à partir d'une chaussette et personnalisées par chaque élève. Elles deviennent leur partenaire.

Elles pourront être utilisées au cours des activités théâtrales, ou lorsque chaque élève dialogue avec sa propre marionnette.

Règles de jeux :

- Plusieurs jeux de prise de parole peuvent être mis en place avec ce type de matériel. Voici un exemple :
- 2 marionnettes et un cache entre les deux. *La tâche communicative* : habiller les marionnettes de la même façon pour en faire des jumelles. Un élève décrit sa marionnette et l'autre doit habiller la sienne en fonction des consignes de son interlocuteur de manière à obtenir 2 marionnettes habillées de la même façon.

Remarques :

- Le résultat est identifiable et évaluable par les élèves eux-mêmes en fonction du résultat obtenu
- Le matériel peut être fabriqué par les élèves à l'occasion d'activités pluridisciplinaires
- Une variante peut permettre la mise en place d'échanges sous la forme de dialogue
- D'autres types d'échanges peuvent également se mettre en place sur ce principe :
 - retrouver des séries d'objets appartenant aux marionnettes (formes, matériel de la classe, flashcards, ...)
jusqu'à ce que les séries soient identiques.
 - demander à la marionnette B de dessiner quelque chose d'identique à ce que la marionnette A a dessiné.
 - Pour la marionnette B, suivre un parcours sur une grille, identique à ce que la marionnette A a mis en place
 - ...
- Les marionnettes endossent des identités fictives (à l'aide d'une fiche récapitulative distribuée par le maître), se rencontrent entre elles et se présentent (par petits groupes ou en grand groupe classe).
Cette approche permettant d'aborder le domaine culturel.
La tâche communicative ici pouvant être de recenser dans un grand tableau synthétique affiché dans la classe les origines des marionnettes de tous les élèves de la classe, faisant ainsi le point sur l'ensemble des pays anglophones de la planète.
- Les activités plus proches du domaine de l'expression théâtrale trouveront tout à fait leur place sans qu'il soit tout à fait judicieux de les présenter dans ce fichier de jeux.
- ...