

Propositions de jeux pour la séquence « likes and dislikes », cycle 2

Remarques :

- Les jeux proposés ont été adaptés à la séquence « Food » mais ils peuvent être utilisés dans d'autres thèmes.

- Quand il y a un meneur de jeu, l'enseignant est au départ le meneur de jeu, puis un élève prend le relais.

- Les consignes des différents jeux, quels qu'ils soient, doivent être données en anglais, dans la mesure du possible. Pour un jeu qui nécessite des explications pour être compris, le jeu peut être effectué en français dans une autre discipline. Par exemple, le jeu de snakes and ladders aura pu être traité au préalable en mathématiques pour apprendre à se déplacer sur un plateau de jeu ; Le jeu du béret aura pu être effectué en français en EPS...

- Les consignes, pour les jeux ci-dessous, sont données en anglais, il faut néanmoins penser à utiliser aussi des expressions d'encouragements, félicitations qui ne sont pas forcément spécifiées ci-dessous telles que : Excellent, great, good boy/good girl !

A- Jeux collectifs à mémoire kinésique (TPR) :

1/ Fruit Bowl /Fruit salad (« salade de fruits »!)

Pré-requis :

Consignes de la classe (stand up, go...)

prononciation de la marque du pluriel qui diffère selon les mots, (déjà abordée pour d'autres thèmes.)

Objectifs : Comprendre et produire à l'oral le lexique étudié.

Lexicaux : vocabulaire (banana, apple, orange, carrot, tomato). Les mots sont prononcés au singulier ou au pluriel (selon la situation : pour le jeu kim's game, des flashcards sont affichées au tableau représentant 1 ou plusieurs aliments de façon à faire utiliser aux élèves le pluriel).

Structuraux : réactivation des consignes de la classe.

Matériel :

Flashcards représentant le lexique étudié (que les élèves vont mettre autour du cou).

Organisation :

Cour de récréation. 1 groupe d'élèves multiple de 5 (15, 20 ou 25), le reste observe. Disposition en cercle. Placer des cerceaux au sol de façon à ce que les élèves visualisent facilement les espaces libres lors des déplacements.

Consignes de jeu:

Stand up, let's go play outside in the playground. S'adresser aux élèves qui observent:

"A....., B..... come and sit here and look/observe what they do.

Make a circle (avec le geste des mains On distribue les grandes flashcards). S'adresser aux élèves qui observent : **Sit down and listen. A banana** (en pointant du doigt la flashcard autour du cou) **and you?** On fait le tour du cercle rapidement. **I'm in the middle, so I turn my flashcard (over).**

Apples, stand up! Etc... afin de vérifier que chaque élève sait quel fruit ou légume il représente).

Now, when I say 'Apples, stand up, go!' , Apples , you must run and change places with an

other apple (accompagné d'un geste du bras avec le doigt pointé). **I must run too to take somebody's place .Ready?**

Après chaque déplacement, demander aux élèves en observation:

"Is it correct? Have they all changed places?Yes?...Excellent! Great!(super!)

Penser à changer les observateurs au cours du jeu:

" Now, it's your turn to play...X, Y.... come here, give your flashcard to them and sit here to observe what they do.

Fin du jeu: « **Give me your flashcards back please and let's go back to the classroom.**

Déroulement :

Les élèves sont assis en cercle (sur des chaises ou par terre dans des cerceaux). Un élève est au centre. Chaque élève a une flashcard d'un fruit/ légume autour du cou. l'élève au centre du cercle dit par exemple : « **Apples , stand up !Go** »: les pommes doivent changer de place (et l'élève au centre essaie de prendre la place de l'un des élèves qui s'est déplacé).

Variante :

L'élève au centre du cercle peut nommer plusieurs aliments. S'il dit : « **fruit bowl** »(**ou fruit salad**) , tous les élèves changent de place.

Evaluation :

Le groupe qui observe vérifie que tous les élèves appelés ont bien changé de place. Si un/des élève(s) n'a/ont pas bougé, il va/vont au centre.

2/ “ The (british) bulldogs”(L'épervier)

Pré-requis :

Lexique des boissons.

Objectifs: Comprendre, réagir et parler en interaction orale :

Demander à quelqu'un quelle est sa nourriture/ boisson préférée. Répondre à cette question.

Lexicaux: réactivation du vocabulaire des boissons. Introduction du mot « drink ».

Structuraux: (Si l'on travaille sur le lexique de la nourriture)

-What's your favourite drink?

-réponse par un mot :ex : apple juice (mot indéénombrable donc au singulier)

(Si l'on travaille sur le lexique de la nourriture réponse par un mot au pluriel pour les mots déénombrables)

Matériel :

Des flashcards représentant le lexique étudié (que les élèves vont mettre autour du cou).

Culturels : jeu traditionnel

Organisation :

Cour de récréation.

Deux surfaces, tracées à la craie, matérialisant les camps à environ 10m de distance l'un de l'autre.

Des flashcards de nourriture ou boissons autour du cou des élèves.

Consignes de jeu :

Stand up, let's go play outside in the playground.

Come here, in your house(geste du bras). Quand tous les élèves sont dans la maison, l'enseignant se déplace pour montrer la seconde maison: “**Here is your second house**”.

(Distribution des flashcards de boissons)**Tomato juice** (en pointant du doigt la Flashcard autour du cou) **and you?** On fait parler chaque élève. On choisit un élève pour qu'il soit épervier, on lui enlève sa Flashcard et le place face aux autres. « ...**X is the (british) bulldog**”.

L'enseignant se déplace pour se mêler au groupe et crie « **What's your favourite drink ?** » puis on fait répéter au groupe. L'enseignant se replace du côté de l'épervier et répond « **water** ». « **He wants to touch you. So, when the bulldog says « water » for example, you and you** (montrer du doigt ceux qui ont l'image de l'eau), **when I say “go”, you must run up to the second house over there** » (montrer du doigt la seconde maison.) **X and Y come and sit here to observe what they do. Ready?**

L'enseignant, se place en face des élèves, compte jusqu'à trois avec les doigts de façon à ce que la question soit posée en cœur (remarque : pour compter, en anglais, on commence par l'index, puis le majeur, puis l'annulaire, l'auriculaire et enfin le pouce)puis se repositionne à côté d'eux pour poser la question : **What's your favourite drink ?**

L'enseignant se replace du côté de l'épervier et répond « **milk** »

Les élèves qui ont la Flashcard « milk » autour du cou doivent traverser sans se faire toucher. On peut les stimuler en disant « **Milk ! Run !** » avec le geste associé.

Pour les étapes suivantes, l'enseignant intervient seulement si nécessaire. (Il fait en sorte que les élèves posent la question « What's your favourite drink, » en même temps. De même, il fait en sorte que les élèves appelés partent en même temps.)

Déroulement :

L'épervier se place à une certaine distance des 2 camps. Les élèves sont rassemblés dans l'un des deux. Les enfants crient : « **What's your favourite drink ?** »

L'épervier répond par exemple : **apple juice ...**

Les élèves correspondant à l'aliment (ou à la boisson) mentionnée par l'épervier, doivent courir le plus vite possible se réfugier dans l'autre camp, alors que l'épervier essaie de les capturer. Si un/des élèves ont été touchés, ils deviennent éperviers. Ceux qui ont traversé sans être pris, reviennent dans le premier camp.

Variante :

L'élève/ les élèves épervier(s) indiquent plusieurs boissons.

Présence d'arbitres qui vérifient que tous les élèves appelés aient bien traversé.

Utilisation de « What's your favourite... ? » dans d'autres contextes :

Ex : What's your favourite food/ colour/ number ?

Evaluation :

Les arbitres qui observent vérifient que tous les élèves appelés ont bien traversé. Si un/des élève(s) n'a/ont pas bougé, il devient/ deviennent épervier(s).

3/ To steal the bacon (le béret):

Pré-requis:

Consignes : take ..., give me..., nombres (de 1 à 7), couleurs

Objectifs : Comprendre, réagir et parler en interaction orale

Lexicaux : réactivation du vocabulaire. On privilégiera les aliments qui posent encore problème.

Structuraux : réactivation des structures: Here you are ("voici"), Thank you , You're welcome ("de rien")

Matériel:

Des aliments en plastique (dînette ou Flashcards placées verticalement de façon à ce que les élèves puissent les voir de loin) sont placés à égale distance des élèves.

Organisation:

Cour de récréation. 2 équipes jouent, 1 équipe observe.

Consignes de jeu :

Stand up, let's go play outside in the playground.

Let's make 3 teams (distribution des dossards de couleurs différentes). **Team** (couleur) **stand here in a line. Team** (couleur) **in front. Team** (couleur) **sit here and observe.** Donner les nombres: "number 1, number 2..." en pointant du doigt. Vérifier en appelant « **number 3, hands up** ».

When I say « **Number 2 take a banana..The "2s" run and take take the banana.. Come on X, are number 2 ? Run and take the banana!..**

Déroulement :

2 équipes face à face, à une dizaine de mètres l'une de l'autre. A égale distance des 2 équipes, sont posés des aliments en plastique. Le meneur de jeu dit : « **Number ..., take a banana** »

L'élève qui a attrapé l'aliment, se dirige vers le meneur de jeu qui lui dit : « **give me a banana** » .

L'élève lui dit : « **here you are** » en lui tendant l'aliment. Le meneur de jeu le remercie (**thank you**), à la suite de quoi l'élève lui dit : « **you're welcome.** »

Variante :

Plusieurs aliments peuvent être demandés (« **take a banana and an apple** »).

Evaluation :

L'équipe qui observe vérifie que les consignes ont correctement été exécutées et que les formulations « **here you are** », « **thank you** », « **you're welcome** », ont bien été employées.

B Pair work :

Remarques :

Les jeux réalisés par deux sont d'abord effectués collectivement, de façon à s'assurer que les élèves en ont bien compris les règles. Pour chaque pairwork, l'enseignant joue devant la classe avec un autre élève : l'enseignant doit veiller à se déplacer pour se mettre derrière l'élève choisi afin de répondre à sa place et lui faire répéter devant ses camarades.

Ensuite, deux autres élèves jouent à nouveau devant la classe.

Les groupes sont hétérogènes pour que la communication puisse se faire : mettre un élève un peu plus « expert » avec un élève qui l'est moins.

1/ Shopping list :

Pré requis:

Lexique de la nourriture,

Objectifs : Comprendre, réagir et parler en interaction orale.

Lexicaux : réactivation du vocabulaire de la nourriture

Structuraux : formules de politesse (please, here you are, thank you very much, you're welcome)

Matériel :

Flashcards du vocabulaire étudié (pour 2), liste de course avec les aliments dessinés. Un petit panier pour le collectif.

Organisation :

Elèves par deux.

Consignes en démonstration collective :

L'enseignant désigne un élève et lui fait signe de venir au tableau : « **Please, X, come to the board** » ou s'il demande un volontaire « **Who wants to come to the board ?** ». L'enseignant dispose de la liste de courses (images) et s'adresse à la classe « **This is my shopping list** », la gestuelle et un shsh.. montre que « **it's a secret** ». (Accrocher la shopping list agrandie au tableau de façon à ce que les élèves la voient de leur place.) Demander au marchand de ne pas regarder au tableau puisque la liste y est accrochée.

« **Please X, don't look at the board ...** »

« **X, a banana please** », l'enseignant se place alors à côté du marchand, à sa hauteur, et répond (à sa place, ou lui souffle à l'oreille): « **here you are** » puis reprend sa place en face du marchand: « **thank you!** », puis se positionne à nouveau à côté du marchand, à sa hauteur: « **you're welcome** ». (accrocher au fur et à mesure les cartes données par le marchand, à côté de la liste)

A la fin de la démonstration, comparaison de la shopping list et des images données:

s'ils sont identiques : l'enseignant sert la main à l'élève X et lui dit : « **Well done !** »

Si l'élève X s'est trompé, l'enseignant lui dit : « **No, no...** »

Quand la démonstration a été faite une première fois:

« **Who wants to do it once again here? who wants to come here?** »

Déroulement

Un élève A dispose d'une feuille avec des aliments dessinés : c'est sa liste de courses. L'élève B dispose des flashcards des aliments : c'est le marchand. A demande à B les aliments qui sont sur sa liste.

-A banana please

-Here you are (le marchand lui tend la flashcard correspondante)

-Thank you

-You're welcome !

Et ainsi de suite avec les autres aliments de la liste...

Variantes :

-Nombre d'aliments de la liste.

-« Aliments pièges » c'est-à-dire que le marchand n'a pas mais que le client a sur sa liste. Dans ce cas, le marchand répondra, d'un air désolé, lorsque le client lui demandera cet aliment: « **No, sorry** »

-Si les élèves ont déjà travaillé avec la structure « have got », le « marchand » demande au « client » à la fin du jeu : « **What have you got ?** ». Le client répond : « **I've got an apple, a carrot** » etc...

Evaluation formative: comparaison de la liste et des flashcards récupérées.

2/ Choose :

Pré requis : lexique de la nourriture

Objectifs : Comprendre, réagir et parler en interaction orale

Lexicaux : réactivation du vocabulaire de la nourriture

Structuraux :réactivation des formules de politesse. Introduction de « or ».

Matériel: flashcards (pour 2).

Organisation : élèves par deux.

Consignes :

L'enseignant demande à un élève de venir au tableau : « **Please, X, come to the board** » (ou s'il demande un volontaire) « **Who wants to come to the board ?** »

L'enseignant dispose les flashcards au tableau et s'adresse à l'élève : « **Banana or apple ?** »,

Etc... « **You can ask 3 questions.** »

Quand la démonstration a été faite une première fois:

«**Who wants to do it once again here? Who wants to come here?**»

Déroulement :

Un élève A a les flashcards devant lui. Il demande par exemple à B :

«**Banana or apple ?**»

B lui répond (ce qu'il veut). L'enfant A lui donne la flashcard correspondante et met de côté celle qu'il n'a pas voulue. Puis il le questionne à nouveau : « **Orange or carrot ?** »

A questionne B 3 fois.

Variante :

Nombre de questions posées

Auto évaluation :

Par validation en fonction de l'aliment choisi et la carte que nous donne notre binôme.

3/ The maze

Pré requis :

Vocabulaire de la nourriture, utilisation de la conjonction « or », l'appréciation « well done »

Objectifs : Comprendre, réagir et parler en interaction orale

Lexicaux :

Noms de boissons : apple juice, orange juice, banana juice, carrot juice, water, milk, et nom du jeu « the maze ».

Structuraux : réactivation de la structure :or.... ?

Matériel :

Un labyrinthe pour chacun, 2 labyrinthes grand format pour la démonstration (ou utilisation d'un rétroprojecteur : labyrinthe de l'élève volontaire sur transparent)

Organisation :

Elèves par deux.

Consignes :

L'enseignant fixe un labyrinthe grand format au tableau partie centrale et en pose un autre sur un bureau libre, qui est juste en face du tableau.

“Please X, come to the board/ Who wants to come to the board ? Take a pen/ felt-tip pen, please. Please, don't look at the board! It's a secret.shsh”

L'élève X qui vient au tableau s'assoit au bureau, dos au tableau, de façon à ne pas voir le labyrinthe de l'enseignant. Ce dernier trace le trajet dans son labyrinthe à la vue des autres élèves. Puis, il se met à hauteur de l'élève X et dit, conformément à la première ligne du labyrinthe : « **Apple juice or banana juice ?** ». L'enseignant reprend sa place près du tableau et répond en fonction du trajet tracé au préalable : « **Apple juice** » etc...

Pour la dernière question : au lieu de dire :...or... ?, l'enseignant s'étant placé à la hauteur de X: demande : « **What's your favourite drink ?** », l'enseignant, reprenant sa place près du tableau, répond : (en fonction de sa case d'arrivée) « **water** »

Puis comparaison des labyrinthes : « **Please, give me your maze** » (l'enseignant l'affiche au tableau) s'ils sont identiques : l'enseignant sert la main à l'élève X et lui dit : « **Well done !** »

Si l'élève X s'est trompé, l'enseignant lui dit : « **No, no...** »

Quand la démonstration a été faite une première fois, proposer éventuellement une deuxième démonstration:

“Who wants to do it once again here? Who wants to come here?”

Déroulement :

Un élève A trace un trajet dans son labyrinthe à l'abri des regards. B dispose d'un labyrinthe vierge. Il lui demande : « **apple juice, or banana juice ?** » En fonction de la réponse de A, B trace son chemin. Etc. Pour le dernier choix, l'élève B demande plutôt : « **What's your favourite drink ?** », A répond. Puis les deux élèves comparent les deux labyrinthes et se félicitent si leurs labyrinthes sont identiques.

Variantes :

Nombre de boissons par ligne . Ex : si trois choix à chaque fois, cela donnera par exemple : « **Banana juice, water or milk ?** », nombre de lignes.

La dernière question est posée à l'identique des précédentes : ...or.... ?. L'élève A, interrogé jusqu'ici, répond à la suite de quoi, il pose lui même une question à B qui l'avait questionné jusqu'alors : « **What's MY favourite drink ?** ». L'élève B répond : « **Milk ?** »

Si c'est la bonne réponse, il est félicité par A : « **Well done !** »

Evaluation formative : comparaison des 2 labyrinthes. Possibilité de le faire en évaluation sommative au bout.

4/ Pair survey (enquête à 2)

Remarque pour le cycle 2: particulièrement pour ce type de tâche où les élèves doivent changer de rôle au cours de la même « partie », il est primordial que les élèves aient déjà réalisé ce genre d'enquête dans un autre domaine disciplinaire (travail sur les aliments : enquête au niveau de la classe- quel est l'aliment préféré de chacun d'eux etc...) .

Pré requis :

What's your favourite drink? + Lexique des boissons.

Objectifs : Comprendre, réagir et parler en interaction orale

Lexicaux :réactivation des noms de jus de fruits : apple juice, orange juice, banana juice, carrot juice, water, milk, + survey

Yum, yum/ yuck !

Structuraux : réactivation de la structure : What's your favourite drink?Introduction de la structure : « and what about... ? »

Culturels : tick , cross

Matériel : deux tableaux pour chacun : un où l'élève est l'enquêteur et l'autre où il est la superstar interrogée. Ne distribuer qu'un tableau à la fois pour chacun pour éviter les confusions. Si possible, imprimer les tableaux sur des feuilles de 2 couleurs différentes pour différencier les deux rôles. Le même matériel grand format pour la démonstration au tableau

Organisation : élèves par deux.

Consignes :

Première proposition:l'enseignant ne joue pas de rôle lors de la "démonstration collective"

Please Y come to the board/ come here/ Who wants to come to the board?

L'élève Y volontaire/ désigné vient près de l'enseignant. **Y, you're a journalist.** (montrer à l'élève l'image de l'enquêteur. Le coiffer éventuellement d'un chapeau du même type que l'enquêteur.)

"I need somebody else, Who wants to come here ?/ Please X, come to the board.

X, you're a superstar, like....., right?"

"Please Y, go out and stay behind the door." (accompagner l'enfant derrière la porte entreouverte).

Accrocher au tableau les 2 enquêtes grand format : l'un est destiné à la « superstar » et l'autre est destiné à l'enquêteur qui est derrière la porte.

"Ok, X...take your pen/ felt- tip pen. What's your favourite drink ?" (X répond par exemple : **banana juice**) ;**"Ok, so, draw a double heart next to banana juice."** (X remplit son enquête au tableau en tant que « superstar »). « **What about milk ? Yum, yum ? Yuck ?** » (X répond **yuck**)

So, make a cross next to milk.

"What about water? Yum yum? Yuck yuck?" (X répond **yum yum**). « **So, tick next to water.** »

Quand l'enquête est remplie, l'enseignant décroche l'enquête de la superstar et la donne à X en lui disant « **Shsh...it's a secret** » et rappelle Y.

"Y, please, come in ! You're a journalist and you've got to ask questions to ...(nom de la superstar),right?"

L'enseignant est à côté du « journaliste »(à sa hauteur) et face à X. L'enseignant, prenant la place de Y, demande à X :

« **What's your favourite drink ?** ». X répond en fonction de ce qu'il a noté dans son tableau. S'adressant à Y :

"Ok, so draw a double heart, next to banana juice.

And what about carrot juice? "Etc... jusqu'à ce que l'enquête soit entièrement remplie.

S'adressant à la superstar : **Ok, so give me your survey please, so that I can put it back on the board.**

(la superstar donne son enquête) :**here you are !**

-Thank you

-You're welcome !

L'enseignant s'adresse alors à toute la classe :

Are they the same ?Yes ?

Ok, well done ! Good boy/ girl. "

2^{ième} proposition : lors de la démonstration collective :l'enseignant joue un rôle et un seul autre élève joue l'autre rôle.

Please X, come to the board/ come here/ Who wants to come to the board?

(L'élève X volontaire/ désigné vient près de l'enseignant.) **X, you're a journalist.** (montrer à l'élève l'image de l'enquêteur. Le coiffer éventuellement d'un chapeau du même type que l'enquêteur.)

I'm a superstar, like....., right?

Please X, go out and stay behind the door. (accompagner l'enfant derrière la porte entreouverte). Puis l'enseignant revient vers le tableau où est affichée l'enquête en grand format et s'adresse aux autres élèves à voix basse.

Ok, my favourite drink isbanana juice; So, I draw a double heart next to banana juice.

(l'enseignant remplit son enquête au tableau en tant que « superstar »en fonction de ses goûts).

What about milk ? Yuck!! So, I make a cross next to milk.

What about water? Yum yum. So, I make a tick next to water.

Quand l'enquête est remplie, l'enseignant décroche son enquête (en tant que superstar) et s'adresse aux élèves « **Shsh...it's a secret** » et rappelle X.

X, please, come in ! You're a journalist and you've got to ask questions to me, superstar!! right?

L'enseignant se place à côté du « journaliste »(à sa hauteur) et dit :

« **What's your favourite drink ?** »

L'enseignant/superstar regarde ce qu'il a noté dans son tableau et s'adresse à l'élève/journaliste:

« **Banana juice!** » (S'adressant en aparté au journaliste : **so, draw a double heart, next to banana juice**)

Puis, toujours à la hauteur du journaliste, l'enseignant demande :

« **What about carrot juice?**» Etc... jusqu'à ce que l'enquête soit entièrement remplie.

L'enseignant accroche alors sa propre enquête en tant que superstar et s'adresse à toute la classe :

Are they the same ?Yes ?

Ok, well done ! Good boy/ girl.

Déroulement : (se reporter aussi au tableau donné en exemple.)

Chaque élève dispose d'un tableau : un tableau (où il est un journaliste par exemple). Puis, lui sera distribué le deuxième tableau (où il sera la superstar interviewée)

La personne qui va être interrogée en premier remplit (à l'abri des regards)son propre tableau concernant ses goûts : elle dessine un double cœur dans la case de sa boisson favorite, fait des « ticks » dans les cases des boissons qu'elle aime bien et des « cross » dans celles qu'elles n'aiment pas.

Puis, le journaliste lui pose des questions sur ses goûts (voir exemple proposé) tout en remplissant le tableau (sur lequel il est noté qu'il est l'interviewer). Quand le tableau est rempli, les deux élèves comparent les tableaux : ils doivent être identiques !

Puis l'interviewer devient la personne interrogée et remplit donc le tableau concernant ses goûts.

L'élève qui était interrogé dans la première partie du jeu devient l' « interviewer » et pose des questions à son camarade, à la suite de quoi les deux élèves comparent leur tableau...

Variante :

Nombre de boissons dans le tableau.

Evaluation :

Comparaison des 2 enquêtes.

C-JEUX DE SOCIETE APPLIQUES A LA DIDACTIQUES DES LANGUES :

a. Jeu de l'oie :

Prérequis :savoir se déplacer sur un parcours avec des ses en mathématiques (niveau CP).

My favourite drink is ... Yum ! Yum ! Yuck!

Vocabulaire de la nourriture et des boissons appris jusqu'à la séance 9.

Objectifs :

Lexicaux : réactivation du vocabulaire de la nourriture. Yum, Yum! / Yuck !

Structuraux : réactivation de la structure : What's your favourite drink/ food? MY favourite drink/ food is ...

Matériel: un parcours et un dé pour trois ou quatre élèves. Un pion de couleur différente par élève. Flashcards individuelles des élèves :nourriture et boissons disposées autour de la feuille du parcours à côté de chaque joueur.

Organisation: à deux..

Déroulement :

Le joueur qui a le meilleur score en jetant le dé commence puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre . **“Throw the dice. The highest number wins and starts”**

Si on tombe sur un smiley 😊 , on doit choisir une flashcard de nourriture ou de boisson qu'on aime et donner son nom avec l'onomatopée « **Orange juice ! Yum ! Yum !** » qui suit.

Si on tombe sur le contraire d'un smiley 😞 , on doit choisir une flashcard de nourriture ou de boisson qu'on n'aime pas et donner son nom avec l'onomatopée « **Banana juice !Yuck !** » qui suit.

Si on tombe sur « ... or.... » ?, l'autre joueur doit nous demander de choisir en prenant deux flashcards. Il faut répondre en nommant une des deux.

Si on tombe sur le double cœur  l'autre joueur doit nous demander : « **What's' your favourite drink/food ?** ». On répond « **Fish and chips** » par exemple.

Si on ne répond pas à une des cases, on retourne à la case de laquelle on était parti avant de jeter le dé.

“The first one to reach the finish box wins !”

Evaluation formative : ce jeu permet aux enfants de rebrasser le vocabulaire, de parler en continu et de répondre à des questions en interaction orale. En circulant avec sa grille d'évaluation et **en écoutant** le maître de la classe peut évaluer de manière formative ses élèves et les aider à progresser quand ils bloquent.

Variante : Afin de travailler sur un vocabulaire spécifique on peut rejouer en sélectionnant uniquement les flashcards les plus dures à retenir ou la nourriture culturellement marquée anglo-saxonne.

b. Snakes and ladders :

Prérequis :savoir se déplacer sur un parcours avec des ses en mathématiques (niveau CP).

My favourite drink is ... Yum ! Yum ! Yuck!

Vocabulaire de la nourriture et des boissons appris jusqu'à la séance 9.

Objectifs :

Lexicaux : réactivation du vocabulaire de la nourriture. Yum, Yum! / Yuck !

Structuraux : réactivation de la structure : What's your favourite drink/ food ? MY favourite drink/ food is ...

Culturels : jeu anglo saxon

Matériel: un parcours et un dé pour trois ou quatre élèves. Un pion de couleur différente par élève. Un paquet de flashcards individuelles des élèves :nourriture et boissons en tas à l'envers.

Organisation : à deux ou trois.

Déroulement : Jouer une fois sans enjeu langagier afin de tester les déplacements sur les serpents et les échelles.

Le joueur qui a le meilleur score en jetant le dé commence. **“Throw the dice. The highest number wins and starts”**

“You can move on the board by throwing the dice and moving your tag. If you reach the tale of a snake you must slide down to his head!”, If you reach the bottom of a ladder you can climb up the top directly.”

Jeu avec un enjeu langagier: Quand un joueur tombe sur une case il doit à chaque fois retourner une flashcard et la nommer en la faisant suivre de « Yuck » ou « Yum ! Yum ! ». Afin d'avoir le droit de monter à l'échelle quand il tombe sur la case en bas de l'échelle, il devra retourner 2 flashcards et dire « ... or ... ? », « **My favourite food/drink is ...** » en choisissant entre les deux. S' il réussit à le faire il monte sinon il reste à sa place.

Evaluation formative : ce jeu permet aux enfants de rebrasser le vocabulaire, de parler en continu et de répondre à des questions en interaction orale. En circulant avec sa grille d'évaluation et en écoutant le maître de la classe peut évaluer de manière formative ses élèves et les aider à progresser quand ils bloquent.

Variante : Afin de travailler sur un vocabulaire spécifique on peu rejouer en sélectionnant uniquement les flashcards les plus dures à retenir ou la nourriture culturellement marquée anglo-saxonne.