

TROUVE LE BON OHE ?

CYCLE 2

Objectif : Faire mémoriser le lexique par le jeu

Durée : 10 minutes

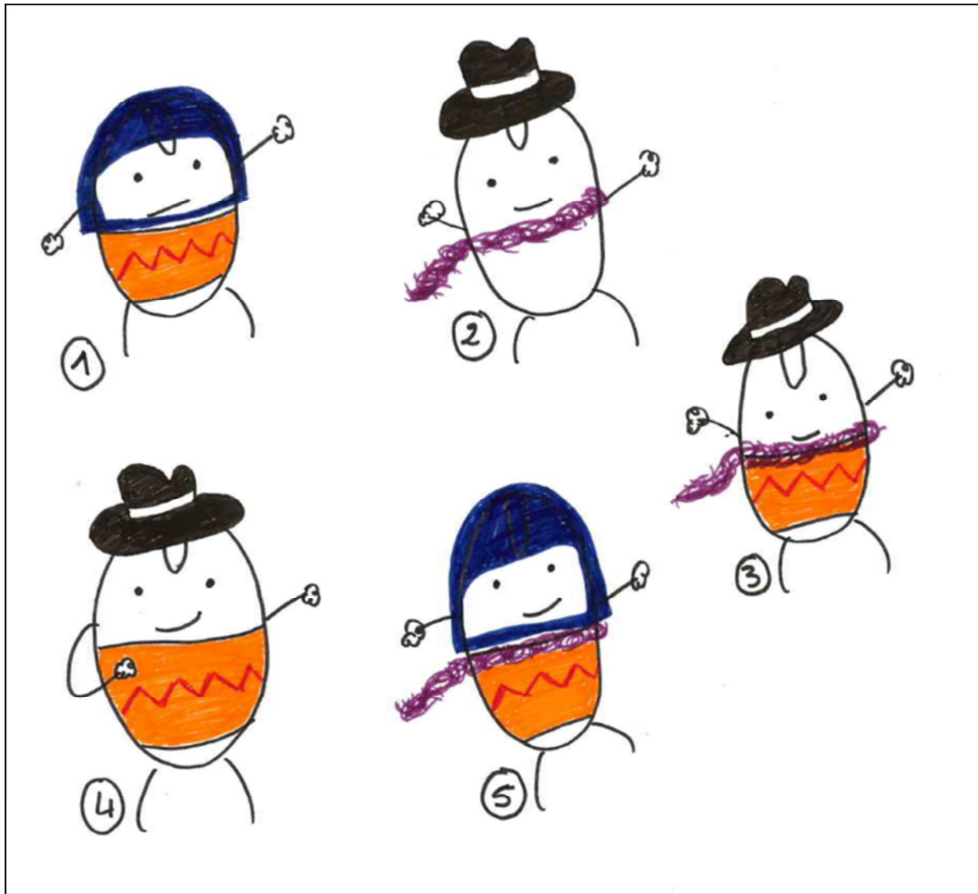
Au tableau l'enseignant place 5 Hueys portant des tenues différentes.

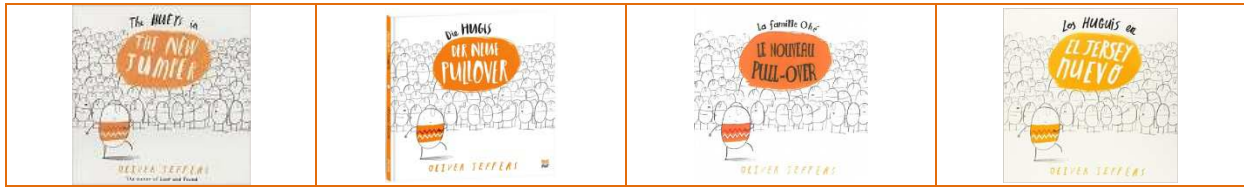
Il demande aux élèves d'identifier les 2 héros de l'histoire en fonction des critères qu'il va énoncer.

Exemple en anglais :

"Look, at the Hueys. We have to recognize Rupert and Gillespie. Rupert wears (has a) ... (ex : a hat, a scarf and a jumper.) which number is he ?"

Pour les élèves les plus jeunes l'enseignant pourra demander soit d'indiquer le nombre sur une ardoise, soit la constellation de doigts.





CYCLE 3

Déroulement

Le but du jeu est de découvrir le n° de l'espion (de 1 à 6) en l'écouter ou en lui posant des questions.

Revoir le vocabulaire et les structures demandées.

Affiche l'image avec 5 Hueys au tableau ou distribuer une fiche à chaque élève et expliquer le principe du jeu (en anglais et/ou en français)

Etape 1 :

L'enseignant joue le rôle d'un espion, par exemple le n°3 et dit : « *I like bananas, I like cheese, I like cherries and I like strawberries. Who am I ?* ». Le premier élève qui a reconnu l'espion concerné donne la réponse : « *You are number* ». Répondre : « *Yes I am* » ou « *No I'm not* ».

Reproduire l'opération cinq fois Commencer par des espions faciles à repérer et augmenter la difficulté.

Etape 2

Désigner un élève qui va à son tour jouer le rôle d'un espion. Les autres élèves devinent de la même manière. Changer d'élève chaque fois (5 fois).

Etape 3 :

Il s'agit cette fois de poser des questions à l'espion qui se contente de répondre.

L'enseignant demande : « *Do you like bananas* ». L'espion répond : « *Yes, I like bananas* » ou « *No, I don't like bananas* ». Poser trois autres questions. Les autres élèves doivent déduire l'identité de l'espion à partir de ses réponses.

Etape 4 :

Reproduire l'opération précédente en faisant participer la classe : les élèves posent des questions à l'espion.

Variantes

Rajouter 1 ou 2 Ohés de plus

On peut à chaque opération introduire un temps limite ou un nombre limité d'essais.