**Typologie d’activités**

A – Apprentissage du vocabulaire :

* Avec les flashcards
* En réception
1. Look & listen
2. Listen & point
3. Listen & go to …
* En production
1. Look, listen & repeat
2. What’s this ? / What is it ? \*
3. Guessing game – Jeu de devinettes \*
4. What’s missing ? – Jeu de Kim \*
5. Magic eye \*
6. The odd one out – Chercher l’intrus \*
* Cats – rats – dogs – ~~humans~~
* Cats – rats – ~~castle~~ – humans
1. Look, listen & repeat (étiquettes-mots)
2. Read, What is it ? (étiquettes-mots)
3. Read & match (étiquettes-mots & étiquettes-images)
* En réinvestissement
1. Bingo - Loto \*
2. Memory game \*

\* voir annexe 1

* Card game : (cf : vidéo)

« Sit in a circle ! »

1. Poser les flashcards, face cachée, au centre du cercle. Veillez à placer les cartes au hasard et à ce qu’elles restent à la même place.
2. Expliquer le jeu : se placer près d’une carte, la prendre, la regarder (sans que la classe ne la voie), mémoriser la carte et la remettre à sa place.
3. Un par un les élèves viennent au centre et font de même : « Pick one card ! » ; « Look at the card ! » ; “In secret !” ; “Memorise the card !” ; “Put the card back ! “ ; “Go back to your place ! “.
4. Lorsque tous les élèves ont choisi une carte, leur demander de retourner un par un auprès de leur carte sans la regarder et de dire à haute voix ce que sa carte représente : « Stand over your card ! » ; « Say your card ! » ; « Repeat loud for the class ! ».
5. Quand chacun est passé, demander si un élève peut se souvenir de 2 cartes ; il ou elle va se placer près de la carte et la nomme puis fait de même avec une autre carte : « Stand over another card ! » ; « Say the card ! ».
6. Interroger de même les autres élèves sur 2 cartes, puis 3 et ainsi de suite jusqu’à 6. Le reste de la classe confirmera si la réponse est vraie ou fausse. Si un élève se trompe il retourne s’asseoir.
* Jeu en cercle avec les ballons : (cf : vidéo)
1. Un élève sur le cercle lance le ballon à un autre élève en disant un mot. Celui qui reçoit le ballon doit répéter ce mot et en dire un nouveau tout en lançant à son tour le ballon à un élève différent et ainsi de suite.
2. On peut complexifier en demandant aux élèves de dire deux mots à la fois.

B – Construire les personnages : (cf : vidéo)

1. Expliquer aux élèves qu’ils vont devoir créer les personnages. En cercle, appeler un volontaire au centre, lui montrer une flashcard d’un personnage discrètement et lui demander de le mimer : « Imitate the character ! » ; « Freeze ! ». Demander à la classe si elle reconnait le personnage : « Which character is it ? Is it a good picture ? Can we improve it ? »
2. Faire venir un élève volontaire pour sculpter le personnage si il pense qu’on peut l’améliorer. Vérifier si l’ensemble de la classe est d’accord sinon faire modifier la statue par un autre élève.
3. Lorsque tout le monde est d’accord, demander aux élèves de se déplacer dans la salle en marchant et de se transformer en ce premier personnage au signal. Dire « Freeze ! » ; « Move around ! » ; « Freeze ! » ; « No communication ! » ; « No contact ! » ; « Move as … ! » ; « Freeze ! »…. et circuler entre les statues pour vérifier qu’elles correspondent bien à la proposition.
4. Continuer de même pour tous les personnages (on peut faire varier le rythme des déplacements : « slowly » ; « fast »).
5. Jeu du sculpteur et de la statue : En échauffement, on pourra mettre les élèves en binôme. Un élève, le sculpteur, sculpte son camarade qui a les yeux fermés, dans la forme et la position d’un des personnages de l’histoire. Puis, le sculpteur s’éloigne de sa statue et prend la même position qu’elle. Au signal, la statue ouvre les yeux et doit retrouver son sculpteur et prendre la même position.

Note : les activités issues de la typologie présentée proviennent de la pièce « Rats » de Kester LOVELACE *in* « 3, 2, 1… ACTION ! Le *drama* pour apprendre l’anglais au cycle 3 » par Joëlle ADEN et Kester LOVELACE , SCEREN Académie de Créteil.