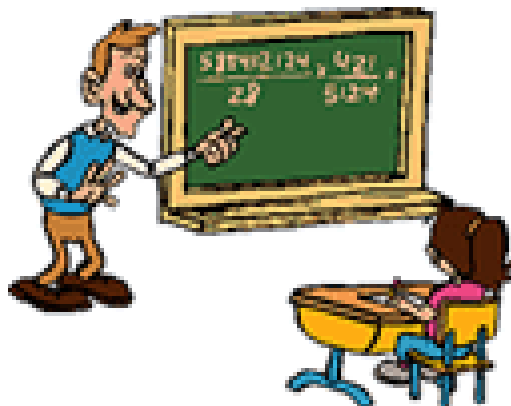


# ANGLAIS

## Jeux et Activités au Service des Apprentissages



---

COORDINATION D'ANGLAIS  
⌘ -département de l'Aisne- ⌘  
Année 2004 -2005

# JEUX ET ACTIVITES AU SERVICE DES APPRENTISSAGES

Ce livret vous est proposé par l'équipe des coordinateurs d'anglais du département de l'Aisne. Basé sur les textes officiels qui prévoient dans le cadre des activités d'apprentissage la mise en place de jeux ou d'activités ludiques, il se veut être un instrument - parmi d'autres - qui pourra sans doute vous faciliter la tâche.

Le B.O hors-série n°4 du 29 août 2002 a été notre outil de référence.

Les B.O. qui pourraient paraître ne modifieront en rien le contenu de ce livret.

D'autres jeux ou activités peuvent être trouvés dans les différentes mallettes pédagogiques proposées lors de la mise en place de l'initiation à l'anglais à l'école (CE1 et CE2 sans frontière) et de l'apprentissage obligatoire (CM). Ces mallettes sont à votre disposition dans les différentes circonscriptions ou auprès des coordinateurs locaux.

**RAPPEL :** Ces jeux ou activités, dans la plupart des cas, pourront être mis en place dans la dernière phase des apprentissages : c'est-à-dire une fois que les élèves auront acquis et compris la (les) structure(s) nouvelle(s). Ils sont plutôt du domaine de la manipulation, du réinvestissement.

**REMERCIEMENTS :** Les auteurs tiennent à remercier les sociétés suivantes qui ont aimablement accepté l'utilisation de leurs images et/ou dessins :

→ <http://www.picto.qc.ca>

→ <http://www.onlineformapro.com>

Wendy BENOIT	Lycée F.& I. Joliot Curie - HIRSON
Jeanne CORNEILLE	Collège Maurice Wajsfelner - CUFFIES
Christophe LANOY	Collège Jean Moulin - St.-QUENTIN
Jean MORAL	I.U.F.M. de l'Académie d'Amiens - Centre de LAON
Christiane VILLANOVA	Collège François 1 <sup>er</sup> - VILLERS-COTTERÊTS

## PARLER DE SOI / PARLER AUX AUTRES



<u>Etre capable de</u>	<u>Etre capable d'interroger quelqu'un sur :</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* donner son nom, son âge, son n° de téléphone</li> <li>* dire où on habite</li> <li>* indiquer sa nationalité</li> <li>* parler de sa famille</li> <li>* dire ce qu'on ressent</li> <li>* dire comment on se sent</li> <li>* de parler de ses goûts</li> <li>* dire ce qu'on possède</li> <li>* dire ce qu'on fait habituellement</li> <li>* dire ce qu'on sait ou ne sait pas faire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* son nom, son âge, ses goûts, son n° de téléphone, son adresse</li> <li>* ce qu'il possède,</li> <li>* sa famille, ses relations familiales</li> <li>* son état physique,</li> <li>* ses goûts</li> <li>* ses possibilités</li> </ul>

### -1- Le jeu du facteur : **Mr. POSTMAN**

**Objectifs :** interroger quelqu'un sur son identité

manipulation des structures : "Are you ...?"  
"Yes, I am / No, I'm not."

**Matériel :** enveloppes comportant des prénoms anglais  
liste des prénoms (cf. annexe)

Les élèves ont des prénoms anglais. L'un d'entre eux, qui a la liste complète est le "POSTMAN". Il doit distribuer les enveloppes le plus rapidement possible

	Contenu possible
Le facteur :	"Are you Betty ?"
L'élève à qui on tend le courrier :	"Yes, I am / No, I'm not." ↓      ↘ on recommence
Le facteur qui tend l'enveloppe :	"Here you are."
L'élève qui la prend :	"Thank you."

### -2- Colin-Maillard : **BLINDMAN'S BUFF**

**Objectifs :** interroger quelqu'un sur son identité

manipulation des structures : "Are you ...?"  
"Yes, I am / No, I'm not."

OU

interroger sur l'identité de quelqu'un

manipulation des structures : "Is it ...?"  
"Yes, it is / No it isn't."

**Matériel :** foulard

Contenu possible
------------------

Un élève ("Peter") a les yeux bandés  
 Ses camarades l'interpellent : "Hello Peter."  
 Peter essaie d'en attraper un : "Are you Alan ?"  
 L'élève qui a été attrapé : "Yes, I am / No, I'm not."

Ce jeu pourrait bien évidemment être proposé avec la structure : "Is it Alan ?". Dans ce cas, ce n'est pas l'élève attrapé qui répond mais ses camarades : "Yes, it is." ou "No, it isn't."

**-3- Jeu de ballon : BALL GAME**

**Objectifs** : se présenter (nom et/ou âge et/ou numéro de téléphone)  
 dénombrer (0 - 11/12)

**Matériel** : balle papier ou en mousse

Lancer la balle. Celui qui la rattrape se présente en donnant son nom et/ou son âge et/ou son n° de téléphone.

Contenu possible
------------------

"Hello, my name's Peter."  
 (I'm Peter.)  
 "I'm ten."  
 "My phone number is... ."

Un peu plus tard, dans le courant de l'année, ce jeu pourrait être repris avec un questionnement plus précis proposé par le "lanceur de balle"

Contenu possible
------------------

<i>LANCEUR</i>	<i>RECEVEUR</i>
"What's your name ?"	"My name's (Peter)." (Peter / I'm Peter.)
"How old are you ?"	"(I'm) ten."
"What's your telephone number ?"	"780234 (...)."

**-4- L'âge : HOW OLD ARE YOU ?**

**Objectifs** : interroger son camarade sur son identité / son âge  
 dénombrer

**Matériel** : autant de cartons ou d'étiquettes que d'élèves. Dans un premier temps, un chiffre entier est écrit sur chacun d'entre eux. Dans un second temps, on pourra introduire "(...) and a half [**ha:f**]" : attention, la lettre "l" ne se prononce pas. On fera aussi apprendre "(...) and a quarter [**'kwɔ:tə**] / (...) three quarters [**'kwɔ:təz**]" que les anglais utilisent (cf. Harry Potter)

Distribuer à chaque élève un carton.

	Contenu possible
L'élève A interroge l'élève :	"Hello, what's your name ?"
B répond :	"Peter."
A veut en savoir plus :	"How old are you Peter ?"
B répond et interroge à son tour A :	"(ten.) And you, what's your name ? "How old are you ?"
A répond :	"Alan. I'm (seven)."

**-5- Jeu des (7) familles : HAPPY FAMILIES** (Il s'agit de variantes).

**Objectifs :** interroger quelqu'un pour savoir s'il a / possède tel ou tel objet

manipulation des structures: "Have you got a... ?"

"Yes, I have / No, I haven't."

connaître quelques couleurs / quelques objets usuels de la trousse

connaître la place de l'adjectif épithète

**Matériel :** cartes (cf. annexe)

\* Prévoir au minimum quatre familles

- Chaque famille de 4 cartes représente un taille-crayon, un stylo, un livre et une gomme par exemple
- Le maître aura, avant tout, fait colorier la case prévue à cet effet afin de gagner du temps et de permettre aux élèves de jouer et de s'exprimer

\* Les quatre familles ont toutes une couleur différente

\* Le jeu se pratique par groupes de quatre. Les familles sont mélangées, les cartes distribuées et ensuite les élèves essaient de reconstituer une famille complète.

**Dialogue à faire pratiquer**

A "Have you got the blue rubber ?" ⇨ ⇨ ⇨ ⇨ ⇨ ⇨ ⇨ ⇨ remarque

B "Yes, I have. Here you are."

"No, I haven't."

A "Thank you."

↳ il peut recommencer

↓

il passe son tour

si dans votre classe vous avez un assistant ou un élève américain, vous utiliserez le terme "eraser" en lieu et place de "rubber", ce dernier mot signifiant "préservatif" aux USA

Bien évidemment ce jeu pourra être pratiqué avec d'autres objets, avec des animaux connus et/ou avec les membres des familles ("FAT, THIN, TALL, SHORT") :

→ "Have you got Mrs (Miss / Mr / Master) (FAT) ?".

**-6- La possession :**

**Objectifs :** dire qu'on a (possède) telle ou telle chose

interroger quelqu'un pour obtenir quelque chose

connaître quelques objets

mémorisation

manipulation des structures: "I've got..."

"Have you got a... ?"

"Yes, I have / No, I haven't."

**Matériel :** cartes (cf. annexe)

Après avoir divisé la classe en deux, distribuer les cartes A au groupe A et les cartes B au groupe B.

Le but du jeu est de constituer des paires. Un élève du groupe A, qui par exemple a une raquette, cherche à obtenir la balle possédée par un élève du groupe B. La paire, une fois constituée donne un point.

Contenu possible	
<p>A : "Hello (Peter), I've got a racket, have you got a ball ?"</p>	<p>No, I haven't. Sorry</p>
<p>B : "Yes, I have. Here you are."</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>Il donne la carte. L'élève A marque un point et peut poser une nouvelle question. Il continue tant qu'il parvient à constituer une paire.</p>	<p style="text-align: center;">↓</p> <p>L'élève A n'a aucun point. Un autre élève alors prend la parole</p>

### -7- Jeu de corde à sauter : SKIPPING GAME

**Objectifs :** exprimer ses goûts

manipulation des structures : "I like... / I don't like... ."

**Matériel :** corde à sauter

Cette activité peut être pratiquée dans le cadre d'une séance d'éducation physique. Deux élèves, Mary et Alan, font tourner la corde. Chris, qui saute dit "I like coffee. I like tea. I like (Peter) in with me." Peter rejoint Chris et dit "I don't like coffee. I don't like tea. I don't like (Chris) in with me." Et Chris s'en va retrouver ses camarades. Au tour de Peter maintenant d'inviter un autre élève.

### -8- Sondage : SURVEY ['sɜ:veɪ]

**Objectifs :** interroger quelqu'un sur ses goûts

Manipulation des structures : "Do you like...?"

"Yes, I do. / No, I don't."

dénombrer

L'enseignant d'abord puis les élèves, à tour de rôle, interrogent la classe pour établir un tableau concernant les goûts des uns et des autres. Pour terminer un élève comptabilisera le nombre de réponses affirmatives et négatives : "3 pupils ['pju:plz] like (tea...) / 2 pupils don't like (milk...). On pourra utiliser, en lieu et place de " pupils ", le mot "children".

### -9- DO YOU LIKE... ?

**Objectifs :** interroger quelqu'un sur ses goûts

manipulation des structures : "Do you like...?"

"Yes, I do. / No, I don't."

**Matériel :** grille (cf. annexe)

Proposer aux élèves une grille sur laquelle sont dessinés plusieurs aliments et/ou boissons. Les élèves cochent trois ou quatre cases au hasard censées représenter

ce qu'ils aiment. En binômes, les élèves s'interrogent mutuellement. Si l'élève a coché la case qui correspond à la question, il dira "Yes, I do" ; sinon il devra répondre "No, I don't". Le 1<sup>er</sup> dont tous les goûts auront été découverts perd.

**-10- Jeu de mémoire : MEMORY GAME**

**Objectifs :** dire ce qu'on éprouve  
manipulation de la structure : "I am..."

**Matériel :** cartes (cf. annexe)

**a) PAIR-WORK / GROUP-WORK**

Les élèves sont par groupes de deux Les cartes sont toutes retournées. Chaque élève, à tour de rôle, tire et découvre deux cartes. Lorsqu'elles forment une paire possible, celui qui les a prises et retournées dit " I am...". S'il réussit il peut rejouer, sinon il remet les cartes dans le jeu. Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de paires.

**b) MIME**

**Objectifs :** demander à quelqu'un ce qu'il éprouve  
manipulation des structures: : "Are you (...) ?"  
"Yes, I am / No, I'm not."

**Matériel :** cartes (cf. annexe)

On reprend les cartes préparées pour l'exercice précédent. Un élève en tire une et mime la situation. Un autre élève essaie de deviner : "Are you (tired...) ?"  
"Yes I am / (No, I'm not)."

**-11- Jeu du "tirelipot" : CAN YOU "TEAPOT" ?**

**Objectifs :** interroger quelqu'un sur ses capacités à faire quelque chose  
manipulation des structures : "Can you... ?"  
"Yes I can." [kæn] / "No, I can't." [ka:nt]  
ré-activation de certains verbes

Dialogue à faire pratiquer	
A "Can you teapot <b>in the kitchen</b> ?"	
B "Yes I can."	
A "Can you <b>drink</b> ?"	
B. "Yes, I can."	"No, I can't."
↓	↓
Les rôles sont inversés	A peut essayer une seconde fois de trouver le verbe.

"No, I can't."  
↓  
A passe son tour et quelqu'un d'autre essaie de découvrir ce que sait ou peut faire B

\* On choisira de travailler avec les lieux (la maison par exemple). Mais on pourrait tout aussi bien utiliser les différents moments de la journée : "Can you teapot **in the afternoon** ?" ou les parties du corps : "Can you teapot **with your eyes** ?"

**-12- : GUESSING GAME**

**Objectifs :** interroger quelqu'un sur ses capacités à faire quelque chose

manipulation des structures: "Can you... ?"

"Yes I can." [kæn] / "No, I can't." [ka:nt]

ré-activation de certains verbes et entre autre de noms d'animaux

interroger sur l'identité.

**Matériel :** cartes (cf. annexe)

Un élève tire une carte. L'autre l'interroge pour savoir ce qu'il est capable de faire afin de trouver qui ou quel animal se trouve sur la carte

**Dialogue à faire pratiquer**

A "Can you swim ?"

B "Yes, I can."

A "Are you a fish ?"

B "Yes, I am."



On inverse les rôles

"No, I'm not"



A peut à nouveau  
poser une question  
pour découvrir ce  
dont il s'agit.

"No, I can't."



il passe son tour. Un autre  
élève interroge alors A.

**-13- : CAN YOU SEE ... ?**

**Objectifs :** interroger quelqu'un sur ce qu'il peut voir

localiser

manipulation des structures : "Can you see (...) ?"

"Yes I can." [kæn] / "No, I can't." [ka:nt]

"Where ?" → "Here / There."

révision de noms d'objets contenus dans une trousse (etc.)

place de l'adjectif épithète

**Matériel :** cartes (cf. annexe)

(→ N'afficher que certaines d'entre elles un peu partout dans la classe et non les unes à côté des autres et donner la grille complète à l'élève chargé de poser les questions.)

**Dialogue à faire pratiquer**

A. "Can you see a rubber?"

B "Yes, I can."

A "Where ?"

B "Here (There)."



et il montre l'objet. B, à son tour, interroge  
A ou un autre élève

"No, I can't."



B interroge alors A ou  
un autre élève.

Cet exercice peut se faire avec des noms d'animaux ou encore de vêtements etc. [dans ce cas on pourra aussi travailler avec les couleurs : "Can you see a (red) (sweatshirt ?)"]



**-14- : DO YOU ... ?**

**Objectifs :** interroger quelqu'un pour savoir si, habituellement, il fait telle ou telle chose

manipulation des structures : "Do you (play rugby) on (Saturdays) ?"  
" Yes, I do / No, I don't."

interroger quelqu'un pour connaître ses habitudes

manipulation des structures : "What do you do on (Sundays) ?"  
"I (watch television) on (...)."

révision des jours de la semaine

"on" + jour de la semaine

dénombrer

manipulation de la structure : "How many children (play...) on (Sundays) ?"

**Matériel :** grille (cf. annexe)

A partir de la planche en annexe (sur laquelle sont dessinées différentes activités), un élève interroge un autre. Il veut savoir s'il a l'habitude de faire telle ou telle chose les (lundis...)

**Dialogue à faire pratiquer**

- A. "Do you watch television on (Wednesdays) ?"  
B. "Yes.(No.)" / "Yes, I do (No, I don't. I play tennis.)"

Pour finir, on pourrait à cette occasion faire un sondage ("a survey" = ['sɜ:veɪ] et introduire la notion de dénombrement, une fois le tableau à double entrée rempli.

(→ Se limiter à une ou deux journée(s) de la semaine)

**Dialogue à faire pratiquer**

- A. "How many children (watch television) on (Wednesdays) ?"  
B. "Two." / "Two children."

Dans un 1er temps, A serait l'enseignant mais très vite, il cèderait sa place à un élève.

Par la suite, un élève interrogera un camarade afin de connaître ses habitudes. (La planche d'activités sera encore très utile.)

**Dialogue à faire pratiquer**

- A. "What do you do on Mondays (Monday evenings...) ?"  
B. "I go to school."

**-15- WHERE DO YOU LIVE?**

**Objectifs :** interroger quelqu'un pour savoir où il habite

manipulation des structures : "Where do you live ?"  
"London. (...)." / "In (the U.K.)"

connaître et/ou situer quelques capitales / grandes villes / pays

interroger quelqu'un sur sa nationalité

manipulation des structures : "What nationality are you ? / "What's your nationality ?"  
"Italian." / "I'm Italian."

connaître quelques drapeaux et (ré)utiliser les couleurs  
interroger sur la couleur

manipulation des structures : "What colour is the French flag ?"  
"(It's) blue, white and red."

**Matériel :** carte / drapeaux (cf. annexe)

A partir d'une carte proposée en affichage ou distribuée à chacun, on demandera aux élèves de choisir un numéro, de prendre la nationalité représentée et de répondre à la (aux) question(s) posée(s) par un de leurs camarades

**Dialogue à faire pratiquer**

A "Hello. What's your name ?"  
B "My name's (...)."  
A "Where do you live ?"  
B "In France." / "I live in France."

Un exercice identique sera proposé avec les nationalités

**Dialogue à faire pratiquer**

A."Hello. What nationality are you ?" / "What 's your nationality ?"  
B."French." / "I'm French."

Et par la suite, on demandera aux élèves de préciser la ville dans laquelle ils habitent

**Dialogue à faire pratiquer**

A. "Hello. What nationality are you ?"  
B. "French." / "I'm French."  
A. "Where do you live in France ?"  
B "Paris." / "I live in Paris."

Une fois ce travail fait, on pourra alors réviser les couleurs à partir des drapeaux qu'on n'oubliera pas, auparavant, de faire fabriquer et colorier aux élèves

**Dialogue à faire pratiquer**

A. "Hello. Where do you live ?"  
B. "London." / "I live in London."  
A. "What colour is the British flag ?" [➤ on parle de l'Union Jack pas du drapeau anglais.]  
B "(It's) red, white and blue." [➤ l'ordre des couleurs est celui qu'utiliserait un britannique]

**-16- Où es-tu ? : WHERE ARE YOU ?**

**Objectifs :** interroger quelqu'un pour savoir où il est / habite

manipulation des structures : A "Where are you ?"  
B "Here in (Spain)."  
A "Where do you live ?"  
B "Madrid." / "I live in Madrid."

connaître les drapeaux  
connaître quelques grandes villes ou capitales

**Matériel :** carte murale / drapeaux (cf. annexe)

L'enseignant distribue à chaque élève un drapeau. L'élève A interroge B qui répond et qui en même temps place son drapeau sur la carte.

Ce jeu se pratique en "pair-work" ou par groupe de quatre. Celui qui ne commet aucune erreur quant au pays et à la capitale ou à une grande ville marque un point.

### -17- HOW ARE YOU ?

**Objectifs :** interroger quelqu'un pour savoir comment il va

manipulation des structures : "How are you ?"  
"I'm (fine...)."

**Matériel :** cartes (cf. annexe)

Proposer une série de cartes. Chacune d'entre elle indique un état de santé. Un élève en prend une et questionne son camarade qui a également retourné une carte.

#### Contenu possible

A : "Good afternoon, (Pierre.) How are you today ?"

B : "I'm fine, thank you. And you ?"

C : "Oh, not very well."

### -18- BEING ILL

**Objectifs :** interroger quelqu'un pour savoir comment il va  
dire ce dont on souffre

manipulation des structures : "How are you ?"  
"Not very well. I've got (a headache...)."

connaître quelques maladies : "the flu / a cold / a temperature / a  
toothache"

injonctions

**Matériel :** cartes et étiquettes conseils (cf. annexe)

Distribuer les dessins. Un élève "médecin" interroge ses camarades et les conseille (les étiquettes "conseils" peuvent être affichées.)

#### Contenu possible

A : "Good morning, (Pierre.) How are you today ?"

B : "Not very well. (I think) I've got flu."

C : "Don't go to school then."

## PARLER DES AUTRES / DE SON ENVIRONNEMENT



<u>Etre capable de :</u>	<u>Etre capable de demander :</u>
* dénombrer	* où se trouve tel ou tel objet (ou telle ou telle personne)
* localiser	* à qui appartient telle ou telle chose
* dire à qui appartient tel ou tel objet	* le temps qu'il fait
* parler du temps qu'il fait	* le prix de quelque chose ou d'interroger sur la quantité
* indiquer un prix ou une quantité	* l'heure
* dire l'heure	

### -19- Jeux de nombres : **NUMBER GAMES**

**Objectif :** connaître et manipuler les chiffres et/ou nombres

**Matériel :** dessins pour la partie d) (cf. annexe)

#### a) **BUZZ**

\* Les élèves comptent "normalement" mais doivent remplacer certains nombres par le mot "BUZZ" : par exemple les multiples de (deux /...).

#### b) Suite logique : **COMPLETE THE SERIES**

\* Demander aux élèves de poursuivre une suite logique sur une feuille de papier et, une fois cette activité faite, un élève est interrogé . Il propose ce qu'il a trouvé : 2 / 4 / 6 / ... / ... / ... / ...

2 / 4 / 5 / 7 / 8 / ... / ... / ... / ...

#### c) Dictée de nombres : **NUMBER DICTATION**

Dictée de nombres faite par l'enseignant ou par un élève. La classe (les autres élèves) écrit (écrivent) en chiffres sur une ardoise.

#### d) Points à relier : **JOIN THE DOTS**

Dessin(s) proposé(s) sous forme de points numérotés dans le désordre. Les élèves les relient sous la dictée du maître (ou d'un élève).

### -20 Jeu du téléphone : **TELEPHONE NUMBERS**

**Objectifs :** connaître et manipuler les chiffres

- faits culturels :
- \* lire un n° de téléphone anglais
  - \* faire remarquer que les chiffres ne sont pas regroupés comme en France.
  - \* lecture du chiffre "0" comme s'il s'agissait de la lettre "O" → [əʊ]
  - (\* éventuellement apprendre à composer un numéro de téléphone international : 00 44 1909 563985 et la

### signification des différents éléments :

\* → 00 : numéro pour obtenir l'international, suivi du 44 qui correspond à l'indicatif de la Grande-Bretagne. Pour appeler la France de Grande-Bretagne, il faudrait faire le 00 33 suivi du n° du correspondant sans faire le 0.

\* → 1909 : numéro correspondant à la région / ville.

\* → 563985 : numéro de téléphone de la personne à contacter.

\* ☞ En G.B., ce n° serait 0 1909 563985 tout comme il y a un "0" en tête de la numérotation française.

**Matériel :** liste de numéros de téléphone (cf. annexe)

\* Proposer des n° de téléphone britanniques. Les faire lire aux élèves.

\* Chaque élève a un numéro de téléphone personnel. Le maître quant à lui détient la liste avec la totalité des numéros. Il "compose" le 1<sup>er</sup> numéro en le disant. Celui qui est appelé répond en donnant son numéro et se présente. Le maître lui donne alors la liste et l'élève, ensuite, appelle le n° suivant.

Exemple : le maître :

"0 1909 563985"

l'élève qui entend son numéro :

"563985. (Peter) speaking."

### -21- L'alphabet

**Objectif :** connaître les lettres de l'alphabet

**Matériel :** dessins pour la partie b) (cf. annexe)

a) Jeu du pendu : **HANGMAN**

Trouver, dans un premier temps, un prénom / nom. Au cours de l'année, ce jeu pourra être repris pour permettre de (re)trouver un mot appris dans le cadre des séquences. Les règles sont les mêmes qu'en français.

b) Points à relier : **JOIN THE DOTS**

Dessin(s) proposé(s) sous forme de points numérotés par des lettres dans le désordre. Les élèves les relient sous la dictée du maître (ou d'un camarade).

### -22- Lettres et Chiffres : **LETTERS AND FIGURES**

**Objectifs :** connaître les lettres de l'alphabet et les chiffres

faits culturels : \* immatriculations britanniques et françaises différentes

\* lecture du "0" comme s'il s'agissait de la lettre "O" → [əʊ]

**Matériel :** immatriculations minéralogiques britanniques / françaises (cf. annexe)

a) Plaques minéralogiques et N° d'immatriculation : **NUMBER PLATES** and **REGISTRATION NUMBER** :

Un élève -devenu gendarme- doit téléphoner à ses collègues le numéro de la plaque minéralogique de la voiture prise en flagrant délit d'excès de vitesse. Les collègues écrivent sur une ardoise l'immatriculation.

Exemples : K41 YKV

HY 689

F317 YTP

BA 745

b) Bataille navale = **BATTLESHIPS** :

**Objectifs** : connaître les chiffres et les lettres (ou variante : travailler avec les couleurs)  
tableau à double entrée

Le principe est bien sûr identique à ce qui se fait en français. Seul le vocabulaire change : "touché ⇨ hit" "coulé ⇨ sunk" "raté ⇨ missed"

-23- L'heure : **THE TIME**

**Objectifs** : interroger pour connaître l'heure / réviser l'heure en français

manipulation des structures : "What's the time ? / What time is it ?"  
"It's (one) o'clock."

réviser les nombres de 1 à 12

faits culturels : \* 8h 00 (heure française) mais 8.00 (heure anglaise).  
\* 8.00 a.m. (ante meridiem)/8.00 p.m. (post meridiem)

**Matériel** : horloges à faire fabriquer

a) L'horloge

Chaque élève a une horloge. Le maître dit une heure (puis à tour de rôle, quelques élèves prendront sa place). Les élèves l'indiquent sur leur horloge.

b) Quelle heure est-il ? : **WHAT'S THE TIME, Mr WOLF ?**

Cette activité, à pratiquer dans la cour ou sous le préau (il faut beaucoup d'espace) peut être pratiquée dans le cadre d'une séance d'éducation physique. Un élève est le loup (Mr Wolf = [wulf]). Il tourne le dos à tous ses camarades placés assez loin de lui, derrière une ligne préalablement tracée.

Un élève demande l'heure au loup qui répond. Tous les élèves avancent d'autant de pas que l'heure donnée. On répète la même chose jusqu'au moment où le loup répond : "It's dinner-time". Tout le monde s'enfuit alors car le loup se retourne et essaie d'attraper un camarade.

Dialogue à faire pratiquer

- |   |         |                              |   |
|---|---------|------------------------------|---|
| - | A.      | "What's the time, Mr Wolf ?" |   |
|   | Mr Wolf | "It's three o'clock."        | → tous les élèves avancent de trois pas   |
|   | B.      | "What's the time, Mr Wolf ?" |   |
|   | Mr Wolf | "It's five o'clock."         | → les élèves avancent de cinq pas   |
|   | B.      | "What's the time, Mr Wolf ?" |   |
|   | Mr Wolf | "It's dinner-time ?"         | → il se retourne et essaie d'attraper un de ses camarades qui s'enfuit. Celui qui sera attrapé deviendra alors le nouveau Mr Wolf.. |

-24- A qui est-ce ? : **WHOSE ... ?**

**Objectifs** : réviser les "YES/NO questions

manipulation des structures : "Is it..... ?"  
"Yes, it is / No, it isn't."

réviser le vocabulaire de la trousse, du cartable etc.  
interroger pour savoir à qui appartient tel ou tel objet (...)  
dire à qui appartient tel ou tel objet  
manipulation des structures : "Whose (book...) is it ?"  
" It's (X)'s (book)."

Un élève (A) prend un objet dans la trousse, le cartable d'un camarade et interroge les autres pour savoir à qui il appartient

Dialogue à faire pratiquer

A. "Is it (Betty's) pen ?"  
B. "Yes it is / No, it isn't. It's (Alan's) pen."  
      "No, it's (Alan's) pen."

Dans un second temps, on pourra proposer cet exercice sous une forme légèrement différente. Le professeur dispose sur son bureau toute une série d'objets qu'il aura préalablement pris sur les tables des élèves. Il en montre un et interroge un élève

Dialogue à faire pratiquer

<p>A. "Is it your pencil, Alan ?"  B "Yes, it is."        ↓  B prend la place du professeur et procède de la même façon</p>	<p>B "No, it isn't."  A "Whose pencil is it then ?"  B "It's (Peter's) pencil."  A "Yes, super."        ↓  B prend la place du professeur et interroge un autre camarade après avoir pris un objet sur le bureau</p>	<p>"No, wrong. It's (Betty's) pen."        ↓  B prend la place du professeur et procède de la même façon</p>
---	--	--

**-25- Localiser :** COUNTRIES / MONUMENTS / PLACES

**Objectifs :** réviser les "YES/NO questions"

manipulation des structures : "Is (Big Ben) in (...) ?"  
" Yes, it is / No, it isn't."

On pourra introduire la conjonction "or" pour répondre aux attentes du B.O.  
"Is (Notre-Dame) in (Paris) or in (London) ?"  
"(It's) in (...)."

civilisation : connaissance de certains lieux et/ou monuments symboliques du pays (d'une ville)

**-26- Localiser :** COUNTRIES / NATIONALITIES / TOWNS

**Objectifs :** interroger quelqu'un pour savoir où habite quelqu'un

manipulation des structures : "Where does (John) live ?"  
"(London) / In (London...)." / In (the U.K.)."

connaître et/ou situer quelques capitales / grandes villes / pays  
interroger sur la nationalité de quelqu'un

manipulation des structures : "What nationality is (Sergio) ? / "What's (his) nationality ?"  
"Italian." / "He's Italian."



**Matériel :** carte murale

Une fois que les élèves auront appris la différence entre "HE" et "SHE", l'un d'entre eux interrogera un de ses camarades pour savoir où habite un personnage qui, au préalable, aura été placé sur la carte (pays et/ou ville). Il cherchera ensuite à connaître la nationalité du personnage.

Contenu possible
------------------

- A. "Where does Peter live ?"
- B. "In the U.S. (He lives in the U.S.)."
  
- A. "Oh, so what nationality is he (she) ?" / "What's his (her) nationality ?"
- B. "American. He (she) lives in New-York."

**-27- Capitales / Autres villes :** CAPITALS AND OTHER TOWNS

**Objectifs :** connaître et/ou situer quelques capitales / grandes villes / pays

manipulation des structures : "Where is Madrid ?"  
"In Spain / It's in Spain."

confirmer ou infirmer

manipulation des structures : "(That's) right. Yes, good (super...)." / "No, wrong. It's in.... ."

révision des "YES-NO questions"

manipulation des structures : "Is (Berlin) in (Spain) ?"  
"Yes it is / (No, it's in ...)."

ou encore : Is Berlin the capital of (Spain) ?  
"Yes, it is. / No, it's the capital of..."

**Matériel :** carte muette / étiquettes avec nom de villes (cf. annexe)

Sur un planisphère ou une carte d'Europe muette, les élèves doivent placer des grandes villes et/ou des capitales voire des monuments.

Préparer des étiquettes avec le nom de villes, de capitales et/ou de monuments. Les retourner. On demande aux élèves, à tour de rôle d'en prendre une, d'interroger un ami. Les autres élèves confirment ou non. L'étiquette est alors placée sur la carte.

Dialogue à faire pratiquer	
A	"Where's (Berlin) ?"
B	"In (Germany)."
La classe	"Right / No, wrong. It's in ... ."

Proposer aux élèves une carte muette : certains pays sont connus. On affiche une liste de villes ou on la distribue. Un élève, au tableau, a oublié pas mal de choses en géographie. Il interroge un de ses camarades qui lui répond. L'élève alors place l'étiquette sur le pays correspondant.

(Les noms de villes ou de pays sont donnés à titre indicatif. Ils seront changés en fonction des connaissances des élèves.)



**Contenu possible**

- A Is (San Francisco) in (the U.S.) ?  
B Right / No, wrong. It's in..... (Yes, it is. / No, it isn't. It's in...)
- 

L'élève A place alors l'étiquette sur la carte et la classe, à nouveau, lui indique s'il a raison ou non.



# ANNEXES

En annexe, vous trouverez pour certains jeux ou activités les documents qui pourront être utilisés sans aucune modification ou que vous transformerez selon vos besoins : ils ne seront alors qu'une trame pour vous aider dans votre tâche. Les numéros correspondent aux jeux ou activités proposés précédemment.

-Jeu ou Activité N° 1- : Mr POSTMAN

**Exemples de prénoms pouvant être utilisés :**

GIRLS	
ALICE	['ælis]
ANN	[æn]
BARBARA	['bɑ:b(ə)rə]
BETTY	['betɪ]
BRENDA	['brendə]
DORIS	['dɔris]
JANE	[dʒeɪn]
JENNY	['dʒeni]
JILL	[dʒɪl]
JULIA	['dʒu:ljə]
JUNE	[dʒu:n]
KATY	['keɪtɪ]
LINDA	['lɪndə]
LUCY	['lu:sɪ]
MOLLY	['mɒli]
PEGGY	['peɡɪ]
WENDY	['wendi]

BOYS	
ALAN	['ælən]
ANDY	['ændɪ]
COLIN	['kɒlɪn]
DAVID	['deɪvɪd]
ERIC	['erɪk]
FRED	[fred]
HARRY	['hæri]
HENRY	['henrɪ]
JACK	[dʒæk]
JIM	[dʒɪm]
JOE	[dʒəʊ]
JOHN	[dʒɒn]
KEN	[ken]
MICHAEL	['maɪkl]
PETER	['pi:tə]
PHILIP	['fɪlɪp]
TIM	[tɪm]

-Jeu ou Activité N° 5- : HAPPY FAMILIES

**Cartes pouvant être utilisées :**

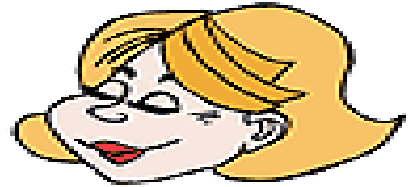
Pour la 1<sup>ère</sup> grille, les noms de famille sont indiqués.

Pour les autres grilles, il suffira de faire colorier chacune des cases prévues à cet effet et obtenir ainsi quatre familles différentes.

Mr FAT



Miss FAT



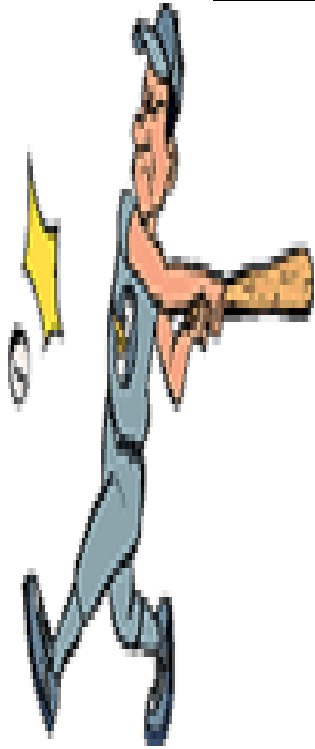
Mrs FAT



Master FAT



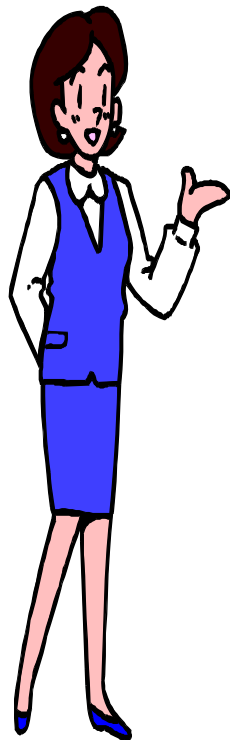
Mr TALL



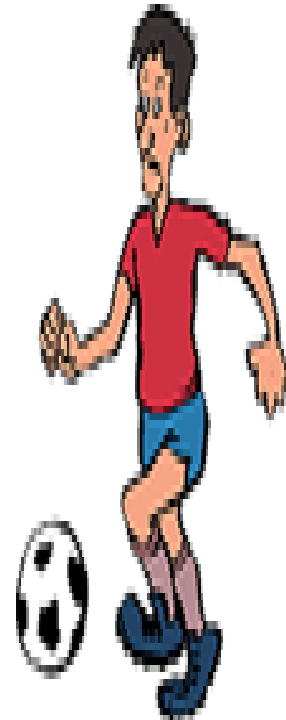
Miss TALL



Mrs TALL



Master TALL



Miss SHORT



Mr SHORT



Master SHORT



Mrs SHORT



Mr THIN



Miss THIN



Mrs THIN



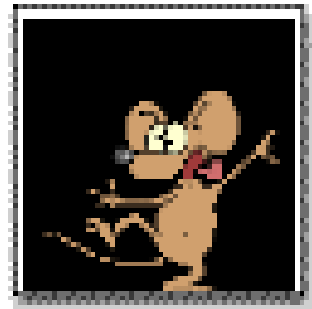
Master THIN



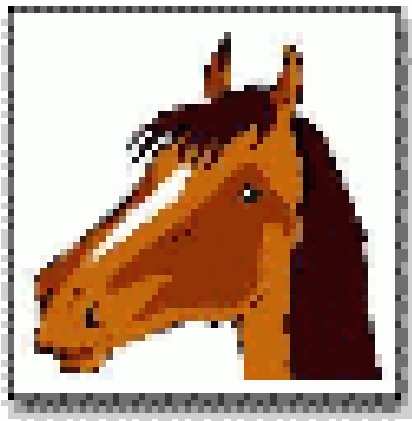
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

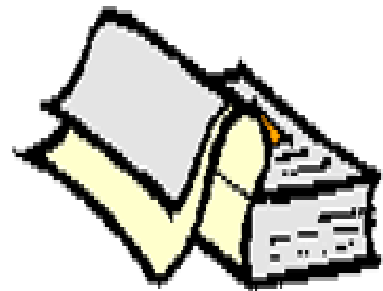


\_\_\_\_\_



vocabulaire à utiliser : a cat / a mouse / a horse / a dog



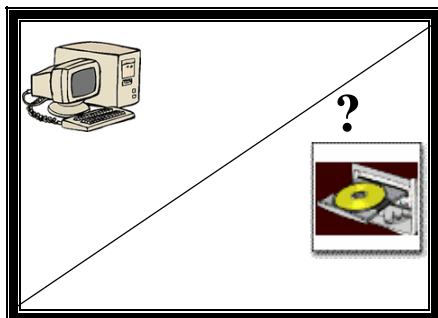
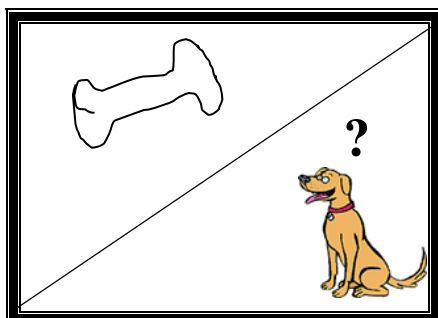
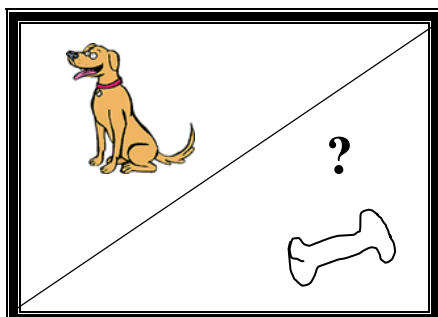
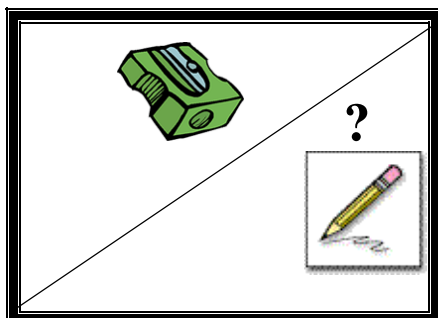
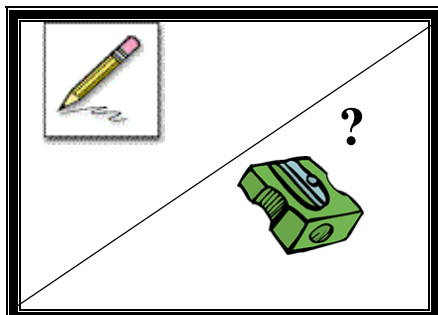


**vocabulaire à utiliser** : a pen / a pencil-sharpener / a calculator ['kælkjuleɪtə] / a book

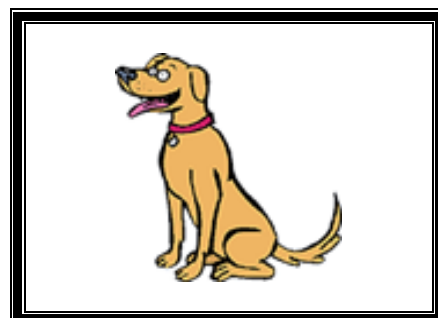
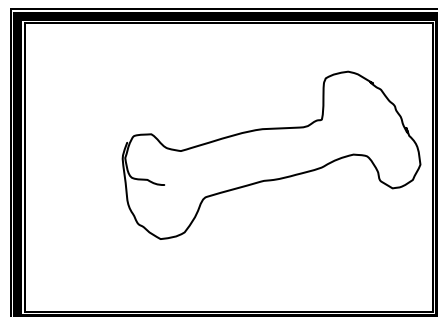
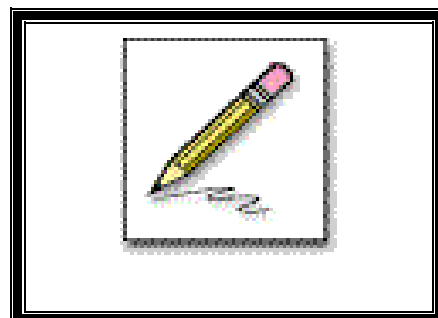
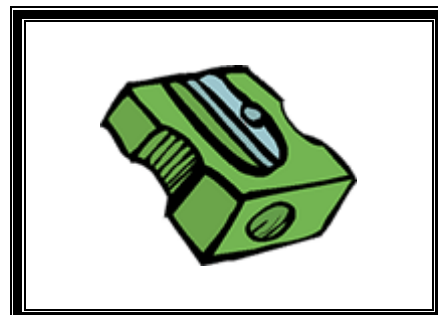
-Jeu ou Activité N° 6- : I'VE GOT / HAVE YOU GOT ?

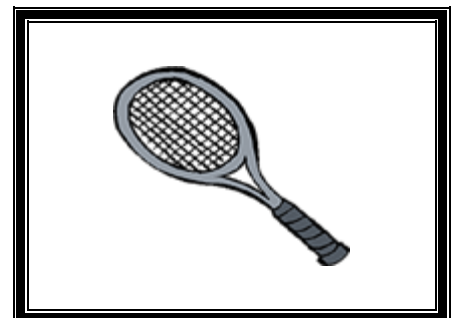
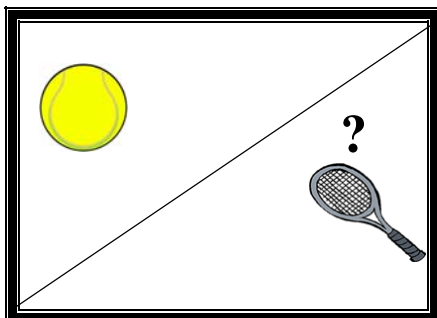
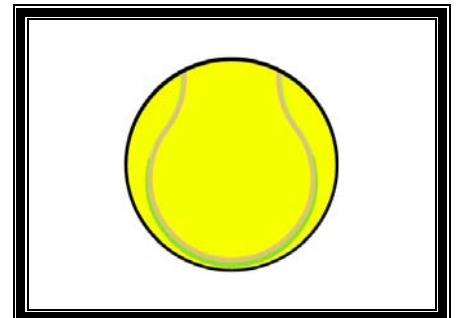
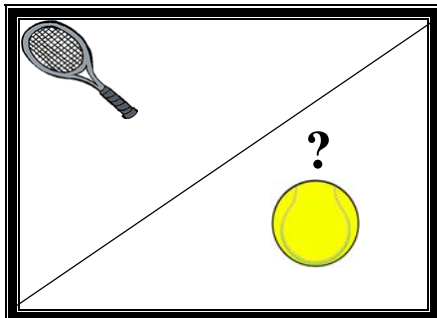
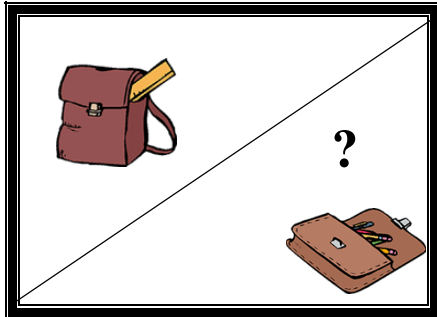
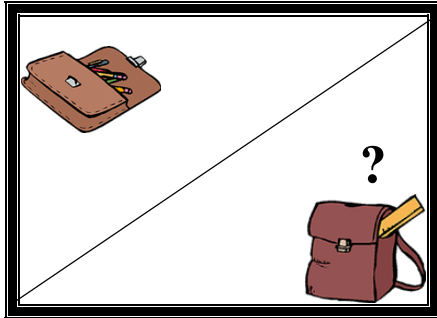
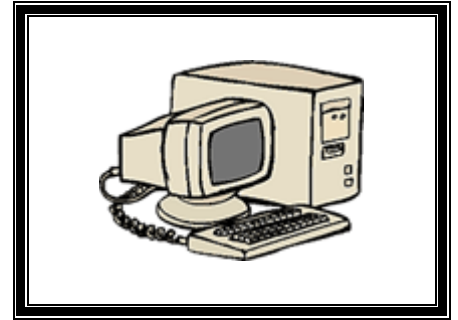
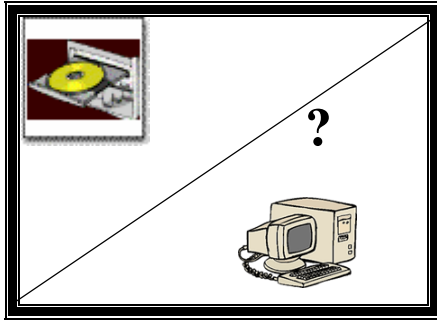
Cartes pouvant être utilisées :

FICHES A



FICHES B

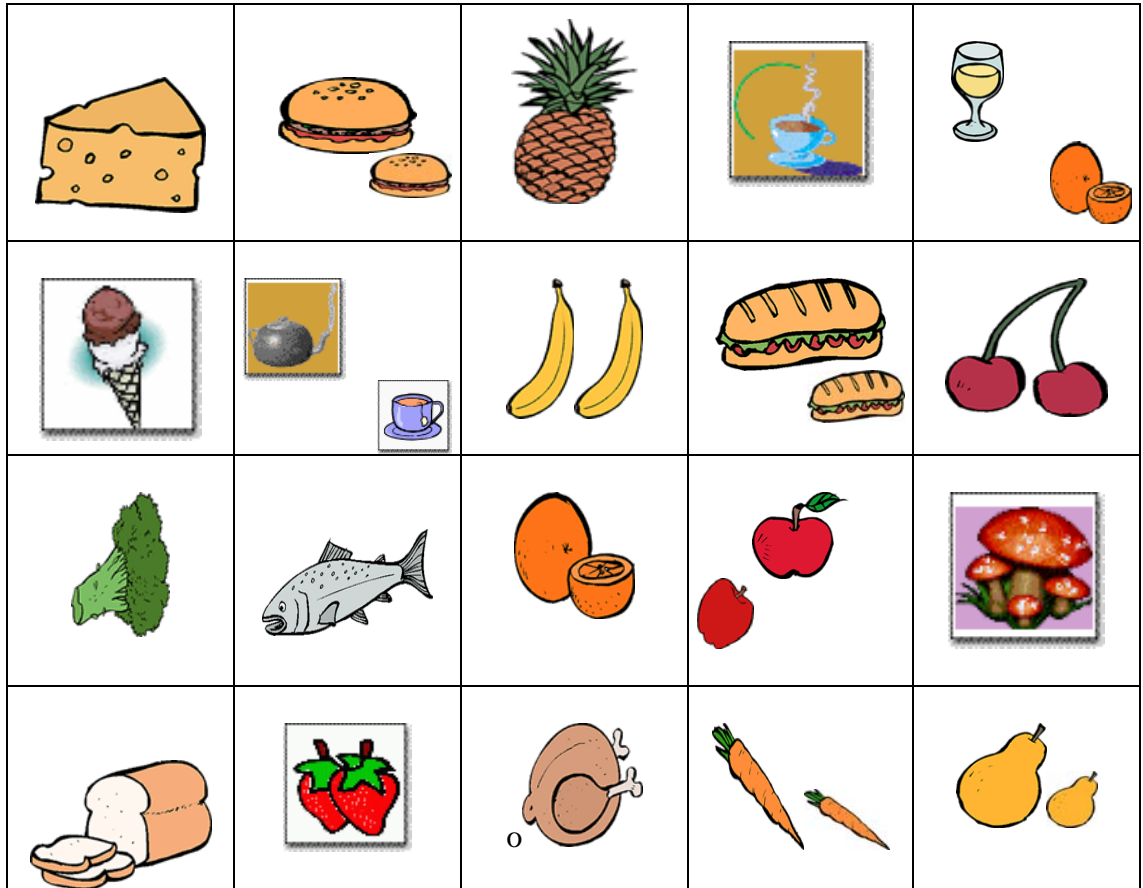




**vocabulaire à utiliser** : a pencil ['pensl] / a pencil-sharpener - a dog / a bone - a computer (a P.C) / a C.D. ['si:di:] - a pencil-case / a schoolbag - a racket / a ball

-Jeu ou Activité N° 9- : **DO YOU LIKE... ?**

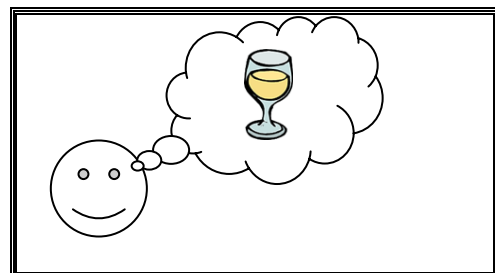
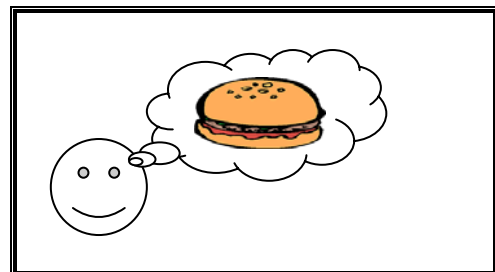
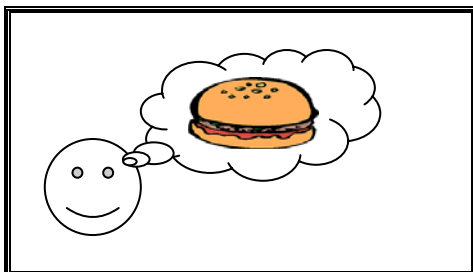
**Grille pouvant être utilisée :**

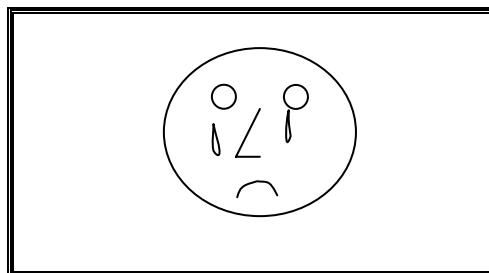
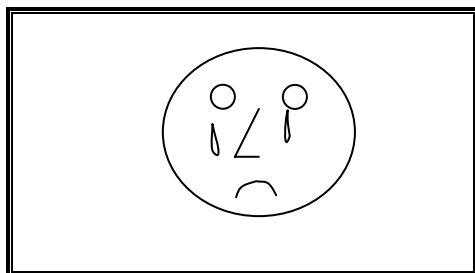
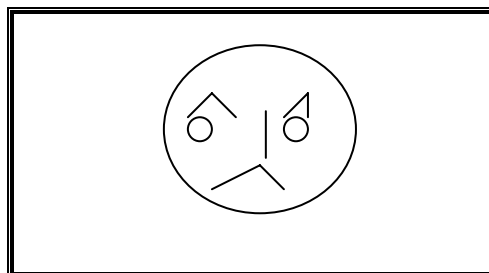
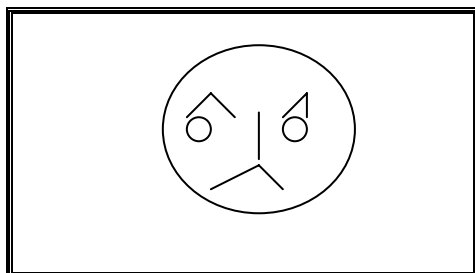
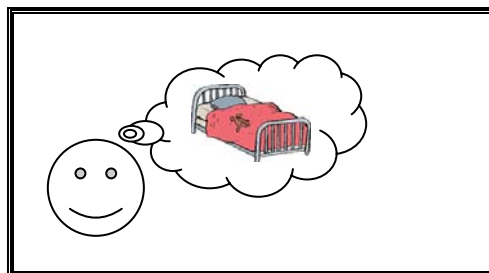
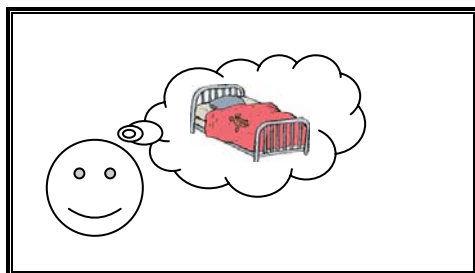
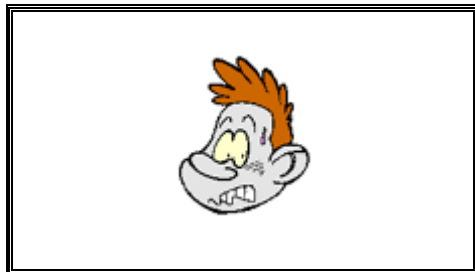
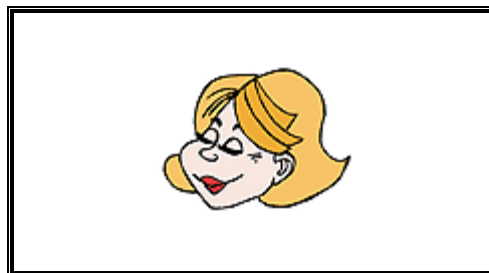
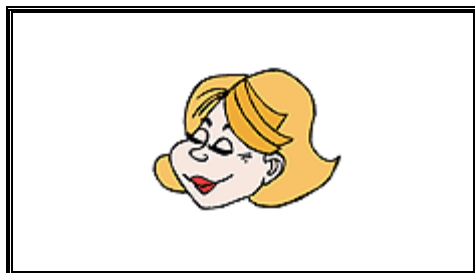


**vocabulaire à utiliser** : cheese / hamburgers ['hæmbɜ:gəz] / pineapple ['paɪnæpl] / coffee ['kɒfi] / orange-juice ( or fruit juice) / ice-cream / tea / bananas [bə'nɑ:nəz] /sandwiches ['sænwidʒɪz] / cherries / broccoli ['brɒkəli] / fish / oranges ['ɒrɪndʒɪz] / apples ['æplz] / mushrooms / bread / strawberries ['strɔ:bərɪz] / carrots ['kærəts] / pears [peəz]

Jeu ou Activité N° 10- : **MEMORY GAME**

**Cartes pouvant être utilisées :**





**vocabulaire à utiliser :**

I'm hungry ['hʌŋgrɪ]

I'm thirsty ['θɜːstɪ]

I'm happy ['hæpi]

I'm scared [skeəd] mais on acceptera aussi I'm frightened ['fraɪənd]

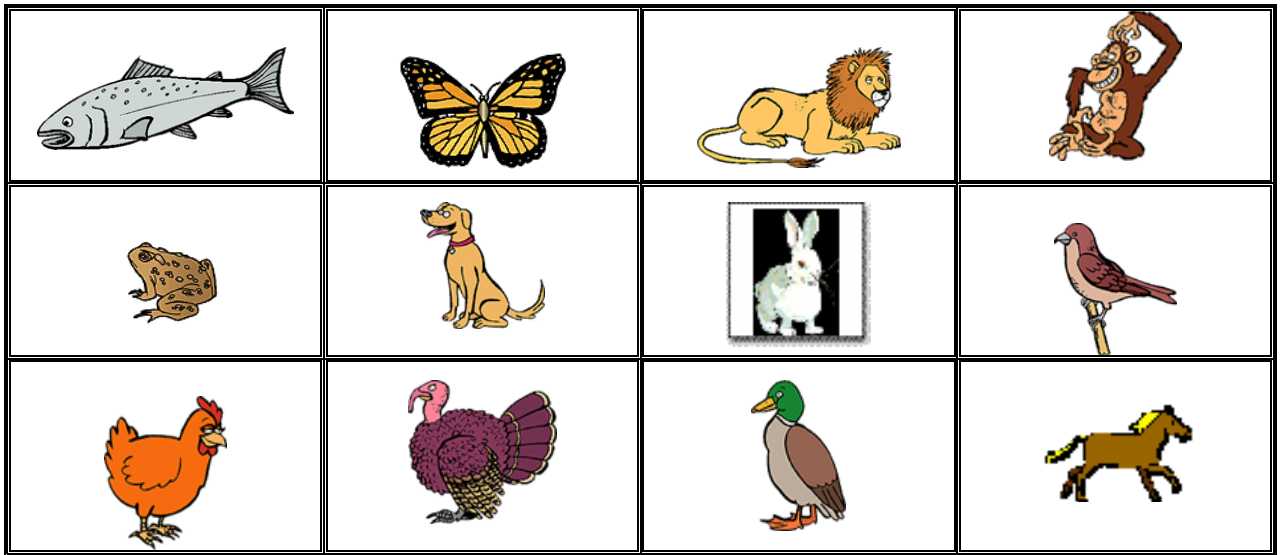
I'm tired ['taɪəd]

I'm angry ['æŋgrɪ] mais on acceptera aussi I'm cross

I'm sad

-Jeu ou Activité N° 12 : **GUESSING GAME**

**Planche pouvant être utilisée :**

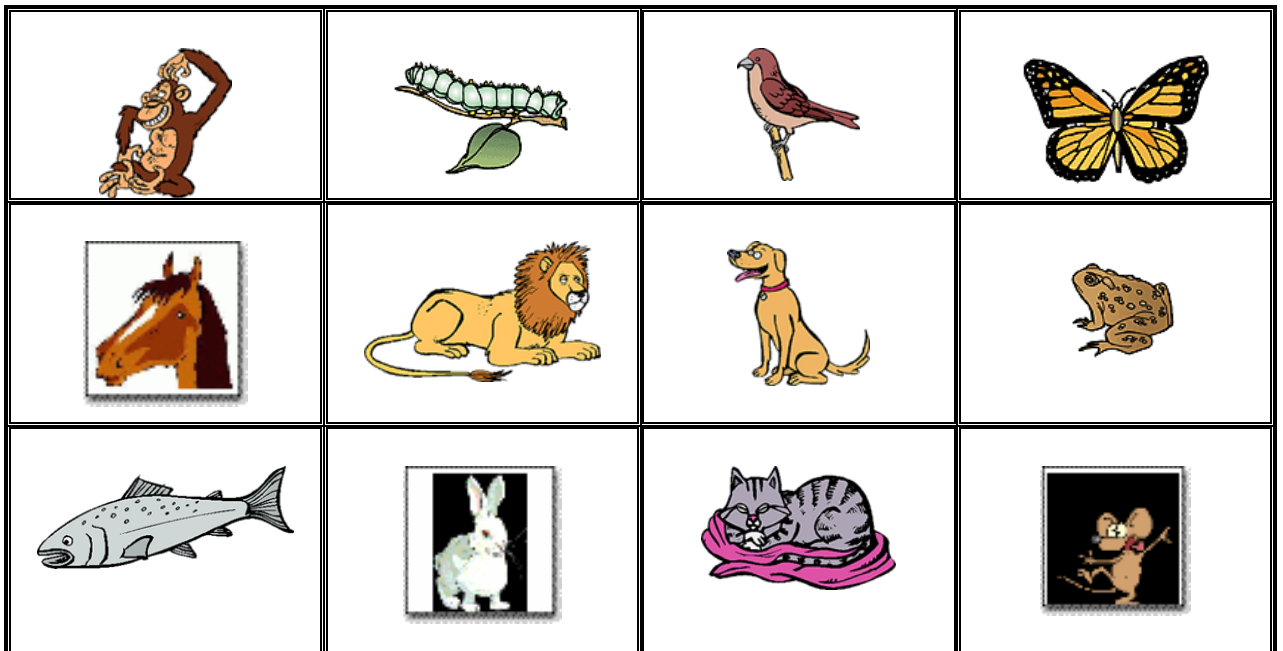


**vocabulaire à utiliser** : a fish / a butterfly / a lion [laɪən] / a monkey ['monki] / a frog / a dog / a rabbit / a bird / a hen / a turkey ['tɜ:kɪ] / a duck / a horse

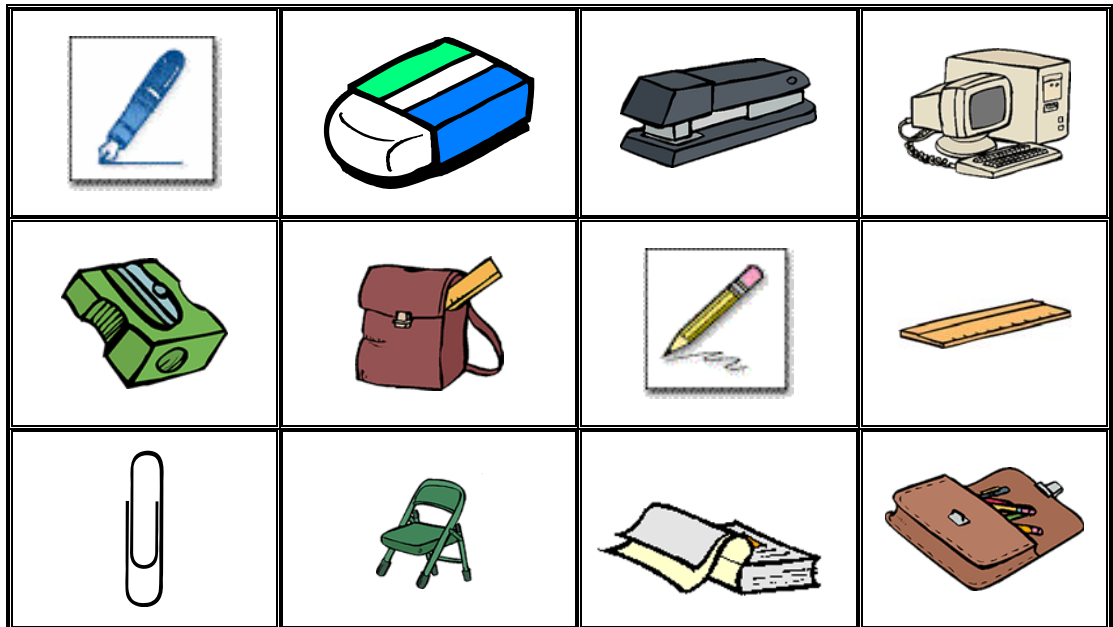
**verbes à utiliser** : fly - swim - climb [klaɪm] - walk - run - jump

-Jeu ou Activité N° 13 : **CAN YOU SEE... ?**

**Planches pouvant être utilisées :**



**vocabulaire à utiliser** : a monkey ['monki] / a caterpillar ['kætəpɪlə] / a bird / a butterfly ['bʌtəflaɪ] / a horse / a lion [laɪən] / a dog / a frog / a fish / a rabbit / a cat / a mouse



**vocabulaire à utiliser** : a pen / a rubber (→ "an eraser" en américain / a stapler ['steɪplə] / a computer (a P.C) / a pencil sharpener / a schoolbag (a bag) / a pencil ['pensl] / a ruler / a paper clip / a chair / a book / a pencil case

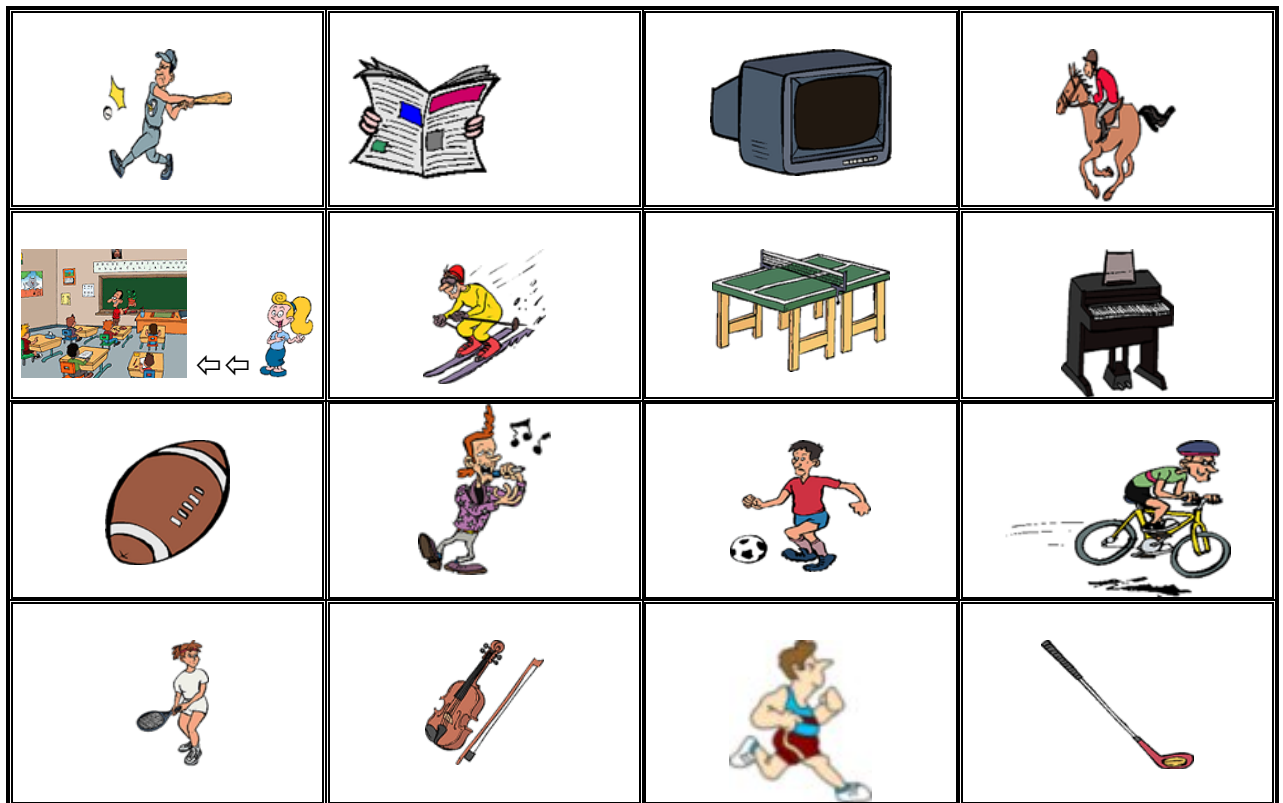


**vocabulaire à utiliser** : a shoe / a skirt / a watch / a raincoat / a dress / a cap / a T-shirt / a scarf / a sweatshirt ['swetʃɜ:t] / a hat / a coat (a blazer) / a shirt

**Remarque** : A bon escient, nous n'avons pas proposé de dessins ou d'images représentant **des** chaussures / un pantalon. Si vous souhaitez modifier la carte jeu et en inclure, nous vous rappelons que dans ce cas la question serait "Can you see **a pair of** shoes et / ou "Can you see **a pair of** trousers ?" ↪ [ə peə əv]

-Jeu ou Activité N° 14- : **DO YOU ... ?**

**Planche pouvant être utilisée :**



**vocabulaire à utiliser** : play baseball / read the newspaper / watch TV / go (horse) riding / go to school / go skiing / play table tennis / play an instrument (the piano ['piænəʊ]) / play rugby / sing / play football / go cycling / play tennis / play an instrument (the violin ['vaiəli:n]) / go running / play golf

-Jeux ou Activités N° 15, 16 et 26- : **WHERE // COUNTRIES, NATIONALITIES, FLAGS**

<b>vocabulaire à utiliser :</b>	1- Canada ['kænədə]	Canadian [kə'neɪdiən]
	2- The USA	American [ə'merɪkən]
	3- Italy ['ɪtəli]	Italian [ɪ'tæliən]
	4- Spain	Spanish
	5- France [fra:ns]	French
	6- Great Britain	British
	7- Germany	German
	8- Switzerland ['swɪtsələnd]	Swiss
	9- Greece	Greek



<u>vocabulaire à utiliser :</u>	10- Australia [ɒs'treɪliə]	Australian [ɒs'treɪliən]
	11- The Netherlands	Dutch
	12- Belgium ['beldʒəm]	Belgian ['beldʒən]
	13- Norway	Norwegian [nɔ:'wi:dʒən]

### Drapeaux pouvant être utilisés :

On pourra, bien évidemment ne pas prendre tous les drapeaux proposés : ne retenir que ceux connus des élèves et/ou en rajouter d'autres en fonction des connaissances acquises



(1)



(2)



(3)



(4)



(5)



(6)



(7)



(8)



(9)



(10)



(11)



(12)

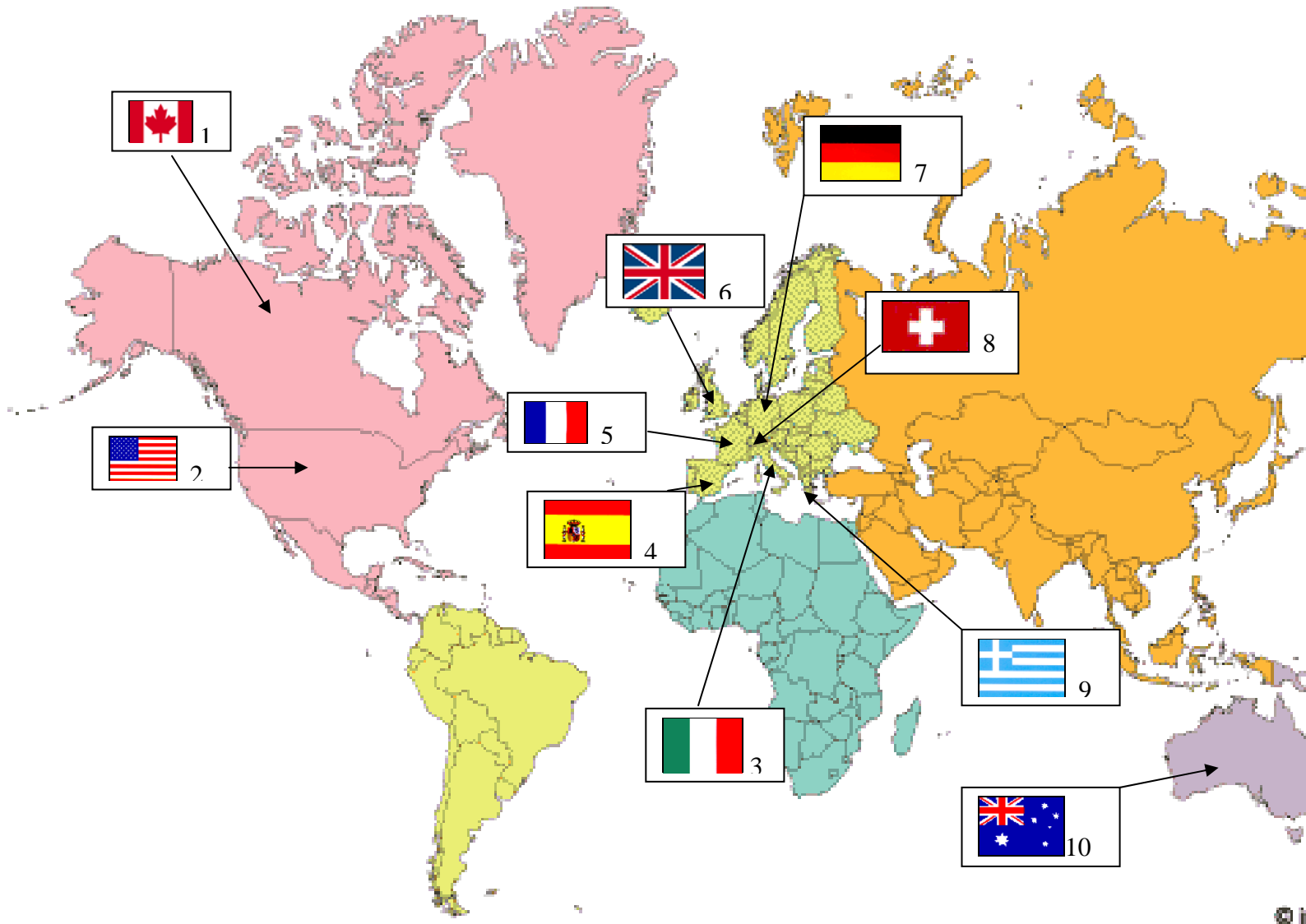


(13)

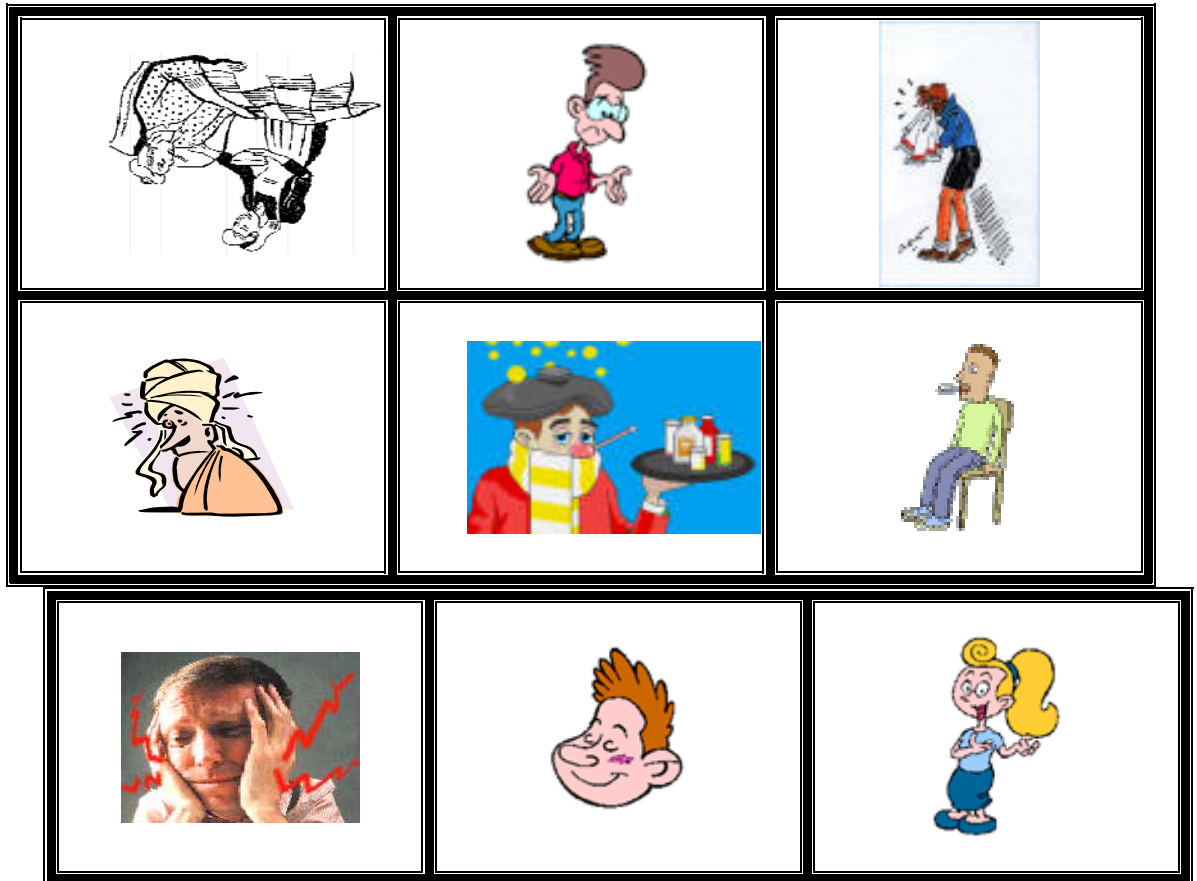
	<b>?</b>
Canada	<b>3</b>
Italy	
France	
Germany	
Greece	
The Netherlands	
Norway	

	<b>?</b>
The USA	
Spain	
Great Britain	
Switzerland	
Australia	
Belgium	

Carte pouvant être utilisée :

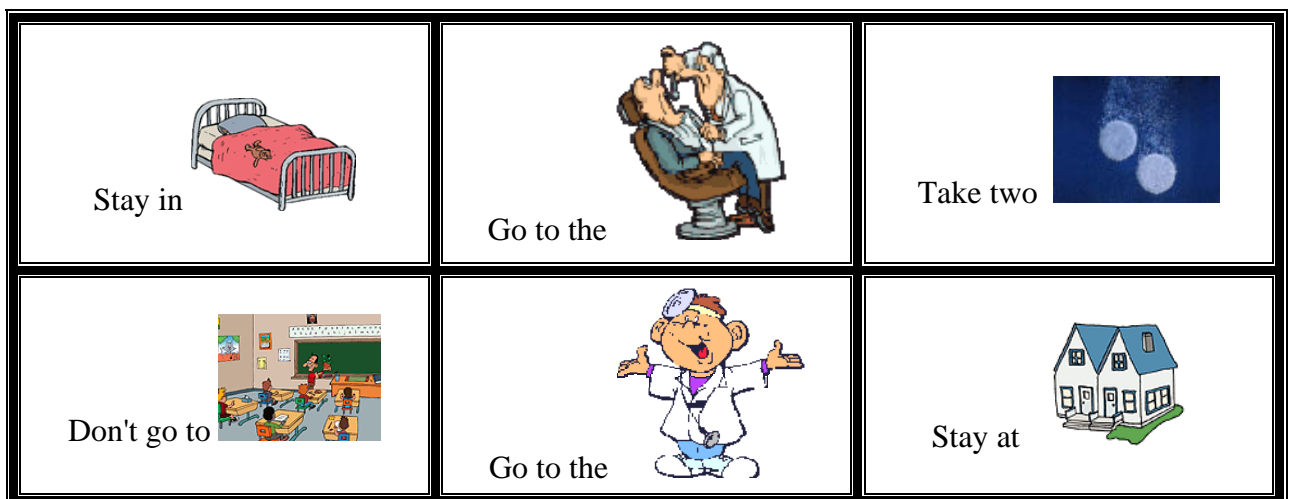


**Planche pouvant être utilisée :**



**ATTENTION :** Les deux dernières étiquettes ne seront utilisées que pour le jeu n° 17

**vocabulaire à utiliser :** I'm not very well. / I'm ill. / I don't feel very well. / I've got a temperature. / I'm so-so. / I'm very well (I'm fine.) / I've got a headache. / I've got a toothache. / I've got (the) flu. / I've got a cold. / I'm very well.



**vocabulaire à utiliser :** Stay in bed. / Go to the dentist('s). / Take two aspirins. / Don't go to school. / Go to the doctor('s). / Stay at home.

**-Jeu ou Activité N° 19- : JOIN THE DOTS**

NUMBER GAMES	<i>"Document professeur"</i>
	<p>Join 1 to 5 : Join 8 to 9  Join 5 to 7 : Join 9 to 1  Join 7 to 2 : Join 9 to 12  Join 2 to 3 : Join 12 to 8  Join 3 to 10 : Join 5 to 13  Join 10 to 4 : Join 13 to 7  Join 4 to 16 : Join 3 to 14  Join 16 to 11 : Join 14 to 10  Join 11 to 6 : Join 11 to 15  Join 6 to 8 : And join 15 to 16</p> <hr/> <p>➤ et on obtient la croix de St Patrick en la coloriant en rouge.  (→ "colour the cross red")</p>
NUMBER GAMES	<i>"Document professeur"</i>
	<p>Join 3 to 4  Join 4 to 6  Join 4 to 2  Join 6 to 5  Join 5 to 1  Join 1 to 7  Join 7 to 3  Join 7 to 2  Join 2 to 5</p> <hr/> <p>➤ et on obtient "a suitcase"</p>

**-Jeu ou Activité N° 20- : TELEPHONE NUMBERS**

**Liste pouvant être utilisée :**

- |  |  |  |
|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> 0 1972 589421 | <input type="checkbox"/> 0 1971 544012 | <input type="checkbox"/> 0 1452 123459 |
| <input type="checkbox"/> 0 1789 487900 | <input type="checkbox"/> 0 1953 486713 | <input type="checkbox"/> 0 1802 562310 |
| <input type="checkbox"/> 0 1482 405912 | <input type="checkbox"/> 0 1952 256408 | <input type="checkbox"/> 0 1791 289723 |
| <input type="checkbox"/> 0 1785 125894 | <input type="checkbox"/> 0 1950 567891 | <input type="checkbox"/> 0 1452 561282 |
| <input type="checkbox"/> 0 1789 586242 | <input type="checkbox"/> 0 1984 195400 | <input type="checkbox"/> 0 1978 290078 |
| <input type="checkbox"/> 0 1381 448850 | <input type="checkbox"/> 0 1972 534122 | <input type="checkbox"/> 0 1972 358421 |
| <input type="checkbox"/> 0 1384 546300 | <input type="checkbox"/> 0 1874 567812 | <input type="checkbox"/> 0 1932 154657 |
| <input type="checkbox"/> 0 1970 894522 | <input type="checkbox"/> 0 1972 249785 | <input type="checkbox"/> 0 1423 235546 |
| <input type="checkbox"/> 0 1952 523450 | <input type="checkbox"/> 0 1789 247864 | <input type="checkbox"/> 0 1227 526311 |
| <input type="checkbox"/> 0 1952 200587 | <input type="checkbox"/> 0 1788 256005 | <input type="checkbox"/> 0 1256 456122 |

-Jeu ou Activité N° 21- : JOIN THE DOTS

ALPHABET	"Document professeur"
	Join A to G Join G to H Join H to C Join C to E Join F to D Join B to A ----- ➤ et on obtient "a van"

ALPHABET	"Document professeur"
	Join A to G Join G to K Join K to D Join D to G Join A to J Join J to B Join B to F Join F to C Join C to E Join H to J Join H to B Join E to P Join C to P Join P to M Join M to O Join O to I Join O to L Join L to I Join L to N Join N to K ----- ➤ et on obtient la croix de St Andrew en coloriant les triangles en bleu. (→ "colour the triangles blue") ↵ ['traɪæŋglz]

-Jeu ou Activité N° 22- : REGISTRATION NUMBERS

**Liste pouvant être utilisée :**

- |                                   |                                   |                                   |
|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> K41 YKV  | <input type="checkbox"/> FG 512   | <input type="checkbox"/> D421 JEI |
| <input type="checkbox"/> HY 689   | <input type="checkbox"/> FJ 125   | <input type="checkbox"/> E222 FRT |
| <input type="checkbox"/> F317 YTP | <input type="checkbox"/> B210 HTP | <input type="checkbox"/> CD 469   |
| <input type="checkbox"/> BA 745   | <input type="checkbox"/> KT 845   | <input type="checkbox"/> H104 MIT |

On peut bien évidemment proposer des immatriculations françaises :

- |                                     |                                     |             |
|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------|
| <input type="checkbox"/> 5435 QV 80 | <input type="checkbox"/> 256 ART 75 | 5842 VT 62  |
| <input type="checkbox"/> 2558 RT 02 | <input type="checkbox"/> 2187 BA 59 | 4813 BRF 75 |
| <input type="checkbox"/> 2563 RU 51 | <input type="checkbox"/> 3656 PF 55 | 5334 PF 14  |

-Jeu ou Activité N° 25 : COUNTRIES / MONUMENTS / PLACES

1 The Tower of Pisa	2 Big Ben	3 Loch Ness	4 The White House
5 The Parthenon	6 Notre-Dame	7 The Elysée	8 The Eiffel Tower
9 Buckingham Palace	10 Mont-Blanc	11 The Cliffs of Etretat	12 Lake Lemane

Pisa

[ˈpiːzə]

The Parthenon

[ˈpɑːθɪnən]

Buckingham Palace

[ˈbʌkɪŋəm ˈpælɪs]

			
?/ 1	?/	?/	?/
			
?/	?/	?/	?/
			
?/	?/	?/	?/

-Jeu ou Activité N° 26- cf jeux ou activités 15/16

-Jeu ou Activité N° 27- : CAPITALS AND OTHER TOWNS

SPAIN	Barcelona [ba:si'ləʊnə] Madrid [mə'dri:d] Bilbao [bil'ba:əʊ]	THE USA / AMERICA	New-York ['nju:'jɔ:k] Washington ['wɒʃɪŋtən] Miami [ma'iæmi]
ITALY	Milan [mi'læn] Rome [rəʊm] Turin [tʃʊ'rɪn]	FRANCE	Lyon ['laɪən] Paris ['pæris] Bordeaux ['bɔ:dəʊ]
GERMANY	Berlin [bɜ:'lɪn] Bonn [bɒn] Hamburg ['hæmbɜ:g]	BELGIUM	Brussels ['brʌslz] Liège [li'eʒ] Bruges [bru:ʒ]
GREAT-BRITAIN	London ['lʌndən] Manchester ['mæntʃestə] Glasgow ['glɑ:zɡəʊ]		

## PARLER DE SOI / PARLER AUX AUTRES

Donner son nom, son âge, son n° de téléphone. Interroger quelqu'un sur son nom, son âge, ses goûts, son n° de téléphone.	<b>Jeu n° 1 :</b> Mr Postman. <b>Jeu n° 2 :</b> Blindman's buff. <b>Jeu n° 3 :</b> Ball game. <b>Jeu n° 4 :</b> How old are you ?
Dire ce qu'on possède, ce qu'on a. Interroger quelqu'un sur ce qu'il possède.	<b>Jeu n° 5 :</b> Happy families. <b>Jeu n° 6 :</b> I've got... / Have you got ... ?
Exprimer ses goûts. Interroger quelqu'un sur ses goûts.	<b>Jeu n° 7 :</b> Skipping game. <b>Jeu n° 8 :</b> Survey. <b>Jeu n° 9 :</b> Do you like... ?
Dire ce qu'on éprouve.	<b>Jeux n° 10 :</b> Memory Game. Mime
Dire ce qu'on sait ou ne sait pas faire. Interroger quelqu'un sur ce qu'il sait (peut) faire.	<b>Jeu n° 11 :</b> Can you "teapot" ? <b>Jeu n° 12 :</b> Guessing game. <b>Jeu n° 13 :</b> Can you see... ?
Dire ce qu'on fait habituellement. Interroger quelqu'un sur ses habitudes.	<b>Jeu n° 14 :</b> Do you... ?
Dire où on habite. Donner sa nationalité. Interroger quelqu'un sur son adresse, sur sa nationalité.	<b>Jeu n° 15 :</b> Where do you live ? <b>Jeu n° 16 :</b> Where are you ?
Dire comment on se sent. Interroger quelqu'un sur sa santé, son état.	<b>Jeu n° 17 :</b> How are you ? <b>Jeu n° 18 :</b> Being ill.

## PARLER DES AUTRES / DE SON ENVIRONNEMENT

Dénombrer.	<b>Jeux n° 19 :</b> Number Games. Join the dots. <b>Jeu n° 20 :</b> Telephone numbers. ?
Connaître l'alphabet	<b>Jeux n° 21 :</b> Hangman. Join the dots.
Chiffres et lettres.	<b>Jeux n° 22 :</b> Registration numbers. Battleships.
Interroger sur et dire l'heure	<b>Jeu n° 23 :</b> What's the time Mr Wolf ?
Demander et dire à qui appartient...	<b>Jeu n° 24 :</b> Whose ?
Localiser. Demander où se trouve... Interroger sur la nationalité de quelqu'un	<b>Jeu n° 25 :</b> Countries, monuments and places. <b>Jeu n° 26 :</b> Countries, nationalities and towns <b>Jeu n° 27 :</b> Capitals and other towns.