**Activités de production**

**Réagir et dialoguer**

* **Conditions exceptionnelles à prendre en compte**

Retour à la vie en classe après des semaines ou des mois.

Envie de libérer la parole, d’échanger après

une période de confinement.

Des gestes barrière à respecter.

* **Aménagement de nos activités**
* Elles devront respecter scrupuleusement les gestes barrières aussi bien pour les élèves que pour l’enseignant (distance physique, port du masque), selon le protocole local.
* Les interactions seront encouragées malgré les contraintes.
* Elles pourront être, autant que possible, ludiques et essayer de réduire l’utilisation partagée des outils numériques.
* **Supports possibles et exemples d’activités**

**Cycle 1 : (Vers pré-A1) Travailler l’acquisition d’éléments stéréotypés / Activités autour des rituels :**

**Jeux dialogués avec flashcards lors de l’appel**, (2-3 min) : Comment vas-tu aujourd’hui ? Je vais bien ; je suis fatigué…

**Inventer un dialogue avec flashcards : date, météo** (4-5 min): parler de l’environnement proche en s’intéressant au temps qu’il fait, au temps qui passe et à u**n événement éventuel du jour** (anniversaire, spectacle, fêtes calendaires…).

**Jeux sur les sons :** Trouver trois mots qui ont le même son dans la comptine. Répéter...

**Plickers**: créer un quiz de révision lexicale avec les flashcards de [www.plickers.com](http://www.plickers.com)

**Drama skits**: courtes pièces de théâtre: <https://icebreakerideas.com/skit-ideas/>

**Cycle 2 (Vers A1) Activités où la communication repose sur la répétition et la reformulation /**

**Bingo culturel - révision des nombres et culture** : Reproduire la carte de Bingo à partir du modèle du professeur au tableau (16 cases). Choisir dix chiffres/nombres entre 1 et 20, et **les** inscrire dans dix des seize cases. A chaque fois qu'un élève entend un numéro qui figure sur sa carte, énoncé par le professeur, il doit **répéter ou reformuler une phrase** liée à un thème étudié en classe. Un joueur gagne lorsque tous les chiffres de sa grille ont été cochés.

**Jeu de l’oie / civilisation:** Vidéoprojeter un [**dé virtuel**](https://www.classroomscreen.com/classic/). **Vocabulaire du jeu de dés** : “Jette les dés ! compte tes points ! avance de X cases ! ...**Et apprentissage culturel**: Projeter [**le plateau**](https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/mathematiques/des-maths/jeux-mathematiques/jeu-de-l-oie-operatrix-opefraction-1168035.kjsp?RH=MATH). Chaque groupe lance le dé, et répond à une question liée à un thème vu en classe.

**Cycles 3 et 4 : (Vers A2) Activités qui permettent de répondre et de réagir de manière simple. /Travailler l’étoffement du répertoire lexical / classe de Seconde : (vers B1) Activités qui permettent d’engager, soutenir et clore une conversation simple sur des sujets familiers / travailler périphrases et répétitions**

**Jeopardy:** Choix de 5 thèmes culturels: 10 mots illustrant chaque thème → le principe:, gagner des points en formulant la question dont le mot donné est la réponse: <https://jeopardylabs.com/play/jeopardy-for-kids3>

**Chaîne d’histoire :** Projeter un tableau au projecteur : remue-méninges des élèves autour du vocabulaire qu’ils connaissent - ajouter des mots tels que ‘crime’ ‘passion’ ‘haine’ ‘amour’. Par binôme de 2, les élèves doivent créer une histoire utilisant tout le vocabulaire de la grille.

**Flashcards - ville du monde (révision futur - verbe action) :** Projeter 10 images de grandes villes du monde : ‘Quand vous pourrez voyager, ou irez-vous ? Et pour y faire quoi ?

**Bingo culturel** : Chaque élève reproduit la carte de Bingo : modèle du professeur au tableau (16 cases). Chaque élève choisit dix chiffres/nombres entre 1 et 20, et **les** inscrit dans dix des seize cases. Restent 6 cases noires. Lorsqu’un élève entend un numéro qui figure sur sa carte, énoncé par le professeur et répond **à une question du professeur liée à un thème étudié en classe, ou bien s’il peut répondre grâce à des indices fournis par un camarade**, il coche le nombre. Son camarade coche aussi un nombre au hasard. Un joueur gagne lorsque tous les chiffres de sa grille ont été cochés. Exemple: The Royal family; Great Britain; The United Kingdom; Guy Fawkes…

**Cycle Terminal : (Vers B2) Activités qui permettent d’argumenter et chercher à convaincre, où l’élève peut réagir avec pertinence et relancer la discussion, y compris pour amener l’échange sur un terrain familier ou sur celui d’aspects (inter)culturels. Travail sur variété des formulations**

**Jeu sérieux / Prévention des risques naturels (United Nations)**: [**Comment réduire l’impact d’une catastrophe et sauver des vies**](https://www.stopdisastersgame.org/): Choisir un scénario (*tsunami, feu de forêt, inondation, tremblement de terre*) → vidéo-projeté → **Groupes de quatre:** échanger afin d’**élaborer la meilleure stratégie** → Présentations, puis **vote: choix les plus efficaces**. Utilisé ici au niveau le plus simple. (Russe - espagnol - anglais - français - Chinois) ⇒ Intégrer l’arabe dans la résolution).

**A partir d’un tableau ou d’une sculpture d’**[**un musée**](https://www.nationalgallery.org.uk/visiting/virtual-tours): Groupes de deux ou de quatre, → Imaginer une scène dialoguée.

**Dis-moi qui je suis** : Mon illustre identité est collée sur mon front : Je pose des questions pour savoir qui je suis → Lorsque j’ai trouvé, je justifie mes engagements artistiques, politiques...

**(Vers C1) / LLCER / Activités où l’élève peut interagir avec aisance et contribuer habilement à la construction de l’échange, y compris en exploitant des références (inter)culturelles. / travail sur les idiomes et les nuances de formulations :**

**Pair-work - Dialogue sur l’Art :** Après étude de la méthodologie de l’étude d’un tableau, chaque élève a choisi une œuvre (recherche sur le mouvement artistique et l’auteur). Œuvre vidéo projetée : interactions devant la classe : Le/la partenaire demande d’expliquer : “Pourquoi cette œuvre ?” : Arguments basés sur la description de l’œuvre donnent lieu aux échanges (demandes de précisions, avis opposé…). → Terminer sur : ” conforme aux codes du moment ? Présence justifiée dans un musée selon vous ?” Justifier.

**Jeu d’improvisation** : Par **binôme**, les élèves tirent au sort **deux répliques** d’un dialogue célèbre d’une pièce de théâtre ou d’un roman ; (répliques préparées par le professeur) et **improvisent la suite du dialogue pendant une minute**.

**Rétro traduction** : on prend un texte en langue cible que la moitié de la classe traduit - l’autre moitié de la classe utilise ensuite le texte traduit pour essayer de revenir au texte original. Comparaison des deux traductions.

* **Points de vigilance :**
* S’assurer que les activités proposées sont conformes au protocole de l’établissement.