

ATELIERS PROPOSES – séquence sports

ATELIER 1 : expression orale en continu et rebrassage du lexique (nom des activités sportives) **et de la structure langagière** « I can play football / I can't play ... »

L'objectif pour les élèves est de rebrasser ce qui a été vu pendant la séquence sur les sports en général.

Les mini flashcards servent uniquement de repère de mémorisation du lexique rencontré lors de la séquence.



ATELIER 2 : Travailler la compréhension orale avec le jeu Simons says

Le maître du jeu demande aux élèves de mimer une activité sportive.

« Can you ski ? » ou « Simon says can you ski ? »

Les autres élèves ne doivent mimer l'action que lorsque le maître du jeu a précédé sa consigne par Simon says.

Activité possible en ateliers, ½ groupes, groupe-classe...

Utilisation de la communication non verbale.



ATELIER 3 : mots mêlés et mots croisés pour renforcer la **mémorisation de l'orthographe du lexique** rencontré pendant la séquence.

Variable : ne mettre que les dessins sur les feuilles et proposer l'orthographe des mots sur une affiche d'aide éloignée.



ATELIER 4 : compréhension orale

Sur les ordinateurs, les élèves (en autonomie ou en binômes) travaillent la compréhension orale avec une activité learningapps : <https://learningapps.org/display?v=puj1y3zdn21>



L'objectif est d'associer la question et la réponse.

Ex :

Can you ski ?

Yes I can ski alright/

Can Sharon and Gaïl play tennis ?

Yes they can play tennis.

ATELIER 5 : Production d'écrits

Les élèves choisissent une des illustrations proposées et écrivent le dialogue.

ex : Can you skate ? No I can't (skate). Can you swim ? Yes I can (swim).

Ils s'entraînent ensuite à le jouer (saynète).



ATELIER 6 : Réactivation du lexique de la séquence précédente sur les parties du visage

Expression orale en interaction

Jeu de plateau du Guess Who pour travailler l'expression orale en interaction et réactiver les structures langagières et le lexique de la séquence précédente (parties du visage et accessoires).

