

LE SPORT, C'EST BON POUR LE CORPS !

PRÉSENTATION DE LA SÉANCE 3

MISE EN PLACE

Objectif : réinvestir dans une activité de systématisation les points de langues vus en séance 2. Articuler ses connaissances en direction de la tâche finale de création d'un quizz (poser des questions, élaborer un document avec une contrainte particulière, de type informatif)

Durée : 1 heure

Lieu : salle de classe

Disposition de la classe : permettre aux élèves de travailler en binôme avec une visibilité du tableau, lors des activités collectives ou de mutualisation.

Participants : 7 ou 8 groupes. 1 élève détenteur de l'information : carte sport / 1 élève qui cherche l'information : tire 2 cartes + 2 étiquettes indices (vêtements, lieux, actions, qualités). Si le nombre d'élèves est impair, on peut envisager un groupe de 3, avec un sportif et 2 enquêteurs qui tourne 3 fois au lieu de 2.

Supports (disponibles en annexe) : image -exemple + cartes sport + cartes indices / cartes indices avec des étiquettes « vocabulaires » collées au verso (pour les entrants dans la langue) + étiquettes indices + grilles d'indices. Les cartes et étiquettes sont placées sur une table dans des bols où les élèves piochent. Si 2 indices ne suffisent pas à trouver le sport ils peuvent en piocher un autre, de même s'ils piochent des doublons ils peuvent piocher à nouveau.

Consignes : lorsque vous êtes sportif, faites deviner à votre binôme votre sport sans le nommer, en répondant aux questions / lorsque vous êtes enquêteur, piochez 2 cartes « indices » et 2 étiquettes « indices » pour vous aider, et posez des questions au sportif pour découvrir son sport. Vous utiliserez une grille pour noter les indices. Attention ne notez dans la grille que les indices utiles, quand le sportif vous répond « oui », s'il répond « non », ne notez pas l'indice (leur demander d'explicitier pourquoi éventuellement)

DÉROULEMENT

- Rappel du sport préféré des élèves, les noter au tableau
- Proposer le jeu en binôme : les élèves déterminent qui est sportif, et qui est enquêteur. Le rôle de l'enquêteur est de deviner le sport de son binôme. Elle explique la règle du jeu.
- L'enseignante demande aux élèves quels indices peuvent servir à trouver les sports en montrant une image (en annexe, exemple) à titre d'exemple : lieu, vêtement, parties du corps qui sont mobilisées, actions... Un élève va au tableau pour lister les propositions de ses camarades dans une colonne. L'enseignante complète la liste pour que tous les items proposés soient visibles au tableau et donne un modèle de phrase « Est-ce que dans ton sport..... ? »

- Faire un tour « pour rien » pour vérifier si les élèves ont compris la règle, son fonctionnement avec toute la classe. L'enseignante pioche une carte « sport » dans le tas. Elle cache sa carte, et propose aux volontaires de piocher dans le tas indices. Elle explicite le lexique : « lieu », « vêtements »...
- Elle écrit au tableau des exemples de modèles de questions que l'on peut poser à son binôme : « Est-ce que ton sport se passe... » / « Est-ce que dans ton sport on porte... ? » / « Est-ce que tu utilises ton/ta/tes (membre) pour faire (ou pratiquer) ton sport ? »
- « oui mon sport se passe... » / « non, dans mon sport on ne porte pas de... » / « oui, j'utilises mon/ma/mes (membre) pour faire (ou pratiquer) mon sport »
- Les élèves qui ont des difficultés de lexique peuvent piocher les cartes « joker » où le nom de l'item est écrit.
- Réalisation du jeu en binôme : un élève est sportif, l'autre enquêteur. Puis ils inversent les rôles.
- Mutualisation : présenter le sport de son partenaire à la classe.

INTÉRÊT DIDACTIQUE

Développer des compétences :

- Interactionnelles en groupe classe ou en binôme
- Orales : poser des questions, restitution orale collective à la fin du jeu (production) / répondre à des question (compréhension)
- Ecrit : lecture des cartes et du tableau (compréhension) / remplir la grille d'indices (production)

Réalisation de la tâche

- Avoir des outils linguistiques (lexique, poser des questions) pour réaliser le quizz
- Avoir des données classées en plusieurs typologies qui permettront de réaliser le contenu du quizz (exemple « lieux »: stade / salle / piscine / intérieur / extérieur...)
- Développer des compétences qui pourront être réinvesties dans la construction du quizz (travailler en équipe) et lors de l'animation au CDI (s'exprimer à l'oral devant un auditoire).
- Se familiariser dans le type d'écrit QCM avec la grille