

Faire le point sur les personnages des cartes avec les élèves avant de lancer l'activité.

<p>Révision2/ PRDUCTION ORALE LBRE</p>	<p>Activité d'entrée : jeu des couples 10min</p>	<p>P. montre l'exemple avec 5 élèves (3 couples de cartes). Pas de consigne orale POUR PASSER UNE CONSIGNE, FAIRE L'ACTIVITE UNE FOIS AVEC LES ELEVES ; ex/ T prend 5 élèves avec lui, distribue 5 cartes, (avec dessus Asterix, Obelix, Tintin, Milou, Tom). T a la carte de Jerry. Il interroge un élève : What's your name ? ----- P interroge élève 2 : What's your name ?----- P interroge élève 3What's your name ? P interroge élève 4What's your name ? P interroge élève 5: What's your name? ----- P lui prend la main de TOM et montre les 2 cartes TOM et JERRY : Hello !!! my name's Tom !! Hello Jerry !!! et semble heureux de le retrouver. Puis demande en français : Who can explain what you have t do ? T complète alors les explications si</p>	<p>What's your name ? My name is... (en classe entière, le jeu est fini quand tous les couples sont reconstitués</p> <p>E1 1 répond : My name's Asterix.</p> <p>E1 2 répond : My name's Milou. E1 3 répond : My name's Obelix E1 4 répond : My name's Tintin.</p> <p>E1 5 répond : My name's Tom.</p> <p>Elèves expliquent en français ce qu'il faut faire : retrouver celui qui fait partie de son couple célèbre.</p>
--	--	--	---

nécessaire :

T partage alors la classe en deux, une moitié debout, une moitié reste assise et chaque élève reçoit une carte. Les élèves debout doivent rechercher chez les élèves assis celui qui fait partie de leur couple. Ainsi, une moitié de classe a une carte mais attend que la partie de la classe debout l'interroge en allant voir chaque élève un à un comme bon leur semble. Tous les élèves s'interrogent en même temps afin de ne pas pouvoir entendre les réponses des autres. L'activité ne devrait pas excéder 10 12 minutes...il faut que chacun puisse librement aller interroger ses pairs afin de trouver sa paire :

L'intérêt de cette activité est que chaque élève posera de nombreuses fois la question What's your name ? avant de trouver sa paire. Les élèves jouent le jeu car ils sont intéressés par le fait de retrouver leur binôme.

Cette activité se fait ici avec des couples célèbres mais peut également être réalisée avec d'autres supports.