



Note aux enseignants

Des histoires animées innovantes destinées aux écoles primaires, présentant des situations de communication en anglais pour :

- s'approprier une langue authentique ;
- Mieux comprendre et s'exprimer grâce à l'introduction du langage des signes,
- Développer les compétences de production orale en s'appuyant sur des situations interactives motivantes, portées par des personnages attrayants.

Un projet Socrates Lingua 2, 2006-2009			
Partenaires impliqués :			
Didactique Comté de Norfolk (GB) Académie de Toulouse (Fr)	Avatars Université d'East Anglia, Norwich Computer Science Dept	Environnement/ Animation Testaluna (It)	Langue des signes Pontem (NL)

Sommaire

Introduction à LinguaSign

1. Enrichir le matériel linguistique grâce à l'immersion (+ Activité 1)
2. Revoir et manipuler régulièrement les formules découvertes (+ Activité 2)
3. Les gestes inspirés du langage des signes (+ Activité 3)
4. Un vocabulaire adapté (+ Activité 4)

Utiliser LinguaSign en classe

- Organisation de la classe
- Choix des histoires
- Préparation au visionnage
- Partons en voyage
- Regarder une histoire pour la première fois
- Quand l'histoire se termine
- Regarder à nouveau une histoire
- Regarder les chapitres courts
- Utiliser le vocabulaire en classe
- Résumé

Activités de réinvestissement, histoire 1

Activités de réinvestissement, histoire 2 (à suivre...)

Un support conforme aux programmes de 2007 et au CECRL (à suivre...)

LinguaSign a pour but de développer les compétences d'interaction orale dans une langue étrangère ainsi que de faire connaître le langage des signes. Avant de diffuser la première histoire, les enseignants peuvent mettre en place les activités de recueil des représentations initiales proposées ci-dessous, activités qui mettront en évidence les concepts-clés de la démarche.

Introduction à LinguaSign

1. Enrichir le matériel linguistique grâce à l'immersion

Dans l'apprentissage d'une langue, la première étape est la constitution d'un corpus oral découvert en situation. Les parents désignent le monde à l'enfant, pendant que celui-ci construit ses premières connaissances en enregistrant les messages entendus dans des situations bien identifiées.

Il en va de même pour qui apprend une langue étrangère : en se trouvant dans un autre pays, entouré de locuteurs natifs, on acquiert rapidement les formules de communication courante.

LinguaSign a été conçu sur le modèle de cette immersion linguistique, offrant une langue authentique que les enseignants non spécialistes de l'école primaire ne maîtrisent pas forcément.

Activité 1 : apprendre par immersion

Demandez aux élèves s'ils ont déjà découvert, appris des mots ou des expressions en les entendant souvent.

- L'histoire que l'on connaît par cœur après maintes lectures,
- Les paroles des chansons qui passent régulièrement à la radio,
- L'expression que mon grand-père emploie souvent, etc.

Y a-t-il des points communs avec l'apprentissage d'une langue étrangère ?

2. Revoir et manipuler régulièrement les formules découvertes

Puisqu'il est difficile d'emmener les élèves à l'étranger, LinguaSign introduit dans la classe l'univers de la langue étudiée ! Les locuteurs natifs sont d'adorables avatars qui jouent une saynète adaptée aux débutants en accompagnant leurs paroles de gestes significatifs.

La multiplication des visionnages permettra à chacun de s'approprier le matériel linguistique à son rythme, en observant, écoutant, puis reprenant les paroles des personnages. Il est recommandé de proposer environ 6 diffusions de chaque histoire.

Des activités de reprise et de réinvestissement seront proposées entre ces diffusions afin d'aider les élèves à décontextualiser les formules langagières.

Activité 2 : s'entraîner régulièrement !

Connaissez-vous des personnes ayant un talent particulier ? Ont-elles beaucoup travaillé pour le développer ?

A votre avis, combien de temps faut-il pour apprendre à conduire ? devenir champion de ski ? pouvoir communiquer en anglais avec quelqu'un quand on est italien, péruvien ou japonais ?

3. Les gestes inspirés de la langue des signes

Des recherches ont montré que la compréhension et la mémorisation d'une langue étrangère s'améliorent si la nouvelle langue est associée à des gestes. Le passage par le corps offre un autre accès à la mémoire, en particulier chez les jeunes enfants.

LinguaSign a la particularité de proposer des gestes / des signes en plus de contenus visuels et auditifs. Ces gestes, inspirés du langage des signes, sont imagés et se veulent universels, même s'ils appartiennent de près ou de loin aux langues des signes britannique et néerlandaise. En travaillant avec LinguaSign, les élèves auront donc l'opportunité d'apprendre 2 langues à la fois ! Ils aborderont sous un nouveau jour les questions de maîtrise de la langue, mais aussi de respect des différences.

Les enseignants qui accueillent un (des) élève(s) souffrant de déficience auditive pourront mieux les intégrer aux activités qu'avec une méthode classique.

Activité 3 : communiquer par signes

Par 2 :

1. essayer de faire comprendre un message simple donné à l'écrit à son partenaire en ne s'exprimant que par signes,
2. décrire une image par signes pour que le partenaire la dessine.

En grand groupe :

Trouver des signes pour quelques noms communs, puis quelques noms propres.

- analyser les facilitations et difficultés
- comprendre qu'il existe des langues des signes différentes selon les pays

Introduction à LinguaSign

4. Un vocabulaire adapté

Les histoires présentées dans LinguaSign ont été écrites à partir d'une cinquantaine de mots nouveaux chacune, reflétant ainsi le contenu naturel moyen d'un discours informel d'un enfant âgé de 8 à 10 ans parlant la langue cible.

Les structures langagières utilisées figurent au Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (niveau cycle 2 ou 3 selon les histoires).

Activité 4 : Une drôle de langue

Organiser un sondage auprès des élèves pour l'exploiter dans le cadre des mathématiques.

- Penses-tu qu'on dit des gros mots en anglais ?
- À ton avis, y a-t-il plus de lettres dans l'alphabet anglais ?
- Connais-tu déjà des mots anglais ?



Website
www.linguasign.com

Telephone
+44 (0)1603 591 569

Email
info@linguasign.com

Utiliser LinguaSign en classe



Organisation de la classe

En classe entière : l'ensemble d'une classe peut suivre et participer en direct à la diffusion d'une histoire grâce au vidéoprojecteur ou au tableau blanc interactif.

Par groupes : Si l'école ne dispose pas de matériel de projection autre qu'un écran de télévision ou d'ordinateur, il est préférable de diffuser le document à un nombre restreint d'élèves à la fois.

Dans les deux cas, il est recommandé de s'assurer que la qualité de l'écoute est convenable.

Choix des histoires

- Pour des élèves débutants, suivre l'ordre des histoires car celles-ci font apparaître une progression dans la difficulté.
- Lorsque LinguaSign est utilisé en complément d'autres outils, les enseignants peuvent sélectionner l'une des histoires en fonction de l'objectif qu'ils poursuivent (structure langagière, champ lexical, situation de communication).
- Des élèves ayant débuté l'apprentissage de la langue l'année précédente connaissent a priori le vocabulaire de la première histoire et pourront se diriger rapidement vers les suivantes.

Préparation au visionnage

- Dans la mesure du possible, il est préférable que les enfants se tiennent debout. Assurez-vous que tous voient bien l'écran.
- Pour rassurer certains enfants, précisez que personne ne prendra la parole seul : ceci est un travail de groupe.
- Pour bien faire, les enseignants sont invités à prendre part à la séance en répétant les paroles et les gestes des personnages. Ce sont les avatars qui mènent le travail !

Partons en voyage !

- Dans la première histoire, puis à d'autres reprises dans les suivantes, un bracelet magique permet aux personnages de voyager.
- Avant le début de l'histoire, vous pouvez inviter les élèves à enfiler un bracelet réel ou imaginaire (en faisant de même), symbolisant le passage dans l'univers des avatars.
- Tant qu'ils portent ce bracelet, les élèves ne parleront plus leur langue mais bien celle qu'ils apprennent, ainsi que celle des signes.

Regarder une histoire pour la première fois

- Expliquez à la classe qu'à chaque fois qu'un personnage parle et signe, il reprend les signes et articule silencieusement les paroles qu'il vient de prononcer.
- Pendant ces répétitions silencieuses, les élèves imitent les avatars ou encore font écho à leurs propos.

N.B. Certains élèves (souvent les plus jeunes) restent plus longtemps silencieux que d'autres face à LinguaSign, se contentant de reproduire les gestes observés. Ceci constitue une phase naturelle dans l'apprentissage d'une langue (et du langage en général). Tant que les élèves écoutent et se montrent attentifs, ils sont bel et bien en situation d'apprentissage.

Quand l'histoire se termine

- Ôtez le bracelet magique : chacun peut à nouveau parler français !
- Demandez aux élèves de raconter ce qu'ils ont compris, sans pour autant encourager la traduction, qui n'a pas lieu d'être dans une situation authentique d'immersion.
- Rappelez au groupe qu'après chaque visionnage la répétition sera plus facile !

Regarder à nouveau une histoire

- Regardez à nouveau l'histoire en son entier aussi souvent que possible, afin de permettre aux élèves de s'entraîner à reproduire le contenu linguistique.
- Les essais effectués en classe avec LinguaSign ont montré que les élèves copient rapidement les gestes des avatars, parfois même avant le moment prévu à cet effet : ceci n'est pas un problème.
- Ces mêmes essais ont également permis de constater que certains élèves, après plusieurs visionnages, parlent en même temps que les personnages : ceci n'est acceptable que si leur voix ne couvre pas celle des avatars ni ne distrait leurs camarades.
- En fonction de l'âge des élèves et de ce que vous jugerez nécessaire, chaque histoire peut être regardée 6 à 10 fois.
- Passez à une autre histoire quand la plupart des élèves sont en mesure de répéter la majorité des expressions et phrases.
- Si vous en avez la possibilité, offrez l'occasion aux élèves d'accéder en autonomie à l'histoire pour qu'ils pratiquent individuellement.

Website
www.linguasign.com

Telephone
+44 (0)1603 591 569

Email
info@linguasign.com

Utiliser LinguaSign en classe



Regarder les chapitres courts

- Chaque histoire est divisée en 7 chapitres qui peuvent être utilisés pour travailler un point de langue particulier.
- Après la diffusion d'une histoire complète, si les élèves éprouvent une difficulté particulière, les enseignants peuvent choisir de revenir au chapitre concerné.
- Les élèves peuvent également choisir leur passage préféré pour le voir encore une fois !

Utiliser le vocabulaire en classe

Pensez à utiliser les expressions et les signes que vous apprendrez aux côtés des élèves pendant les séances basées sur LinguaSign à d'autres moments dans la classe.

Dans les histoires proposées vous rencontrerez des formules de salutations, d'encouragement, de félicitations et bien d'autres pouvant ponctuer la journée à bon escient.

Si les élèves vous entendent parler anglais et vous voient signer régulièrement, ils se sentiront autorisés à en faire autant, et surtout motivés.

Nous pouvons espérer que les enfants rejoindront la cour pour la récréation en s'exclamant « Off we go ! »... et que vous serez tenté(e) de leur dire « Really amazing ! ».

Resume

L'utilisation de LinguaSign dans le cadre de l'apprentissage de l'anglais a pour buts essentiels d'une part de développer les compétences de production orale des élèves, d'autre part de leur faire découvrir le langage des signes.

- En répétant plusieurs fois les histoires, les élèves mettront en œuvre et amélioreront leurs compétences de compréhension de l'oral et de production orale
- Afin de mesurer les progrès effectués, les enseignants peuvent mettre en place les activités de réinvestissement proposés ci-après :
 - Des jeux de manipulation du contenu linguistique,
 - Des jeux de rôle faisant appel aux structures interrogatives et aux signes,
 - Des activités de communication dans lesquelles les élèves rejouent des passages (en utilisant éventuellement des marionnettes).

Website
www.linguasign.com

Telephone
+44 (0)1603 591 569

Email
info@linguasign.com

Activités de réinvestissement

- Organisez au moins 3 visionnages d'une histoire avant de proposer une activité de réinvestissement, afin que les élèves soient déjà familiarisés avec les structures, le vocabulaire et les signes.
- Grâce aux activités de réinvestissement, les élèves pourront s'approprier la langue qu'ils étudient et réutiliser les mots, expressions et signes travaillés dans d'autres contextes.
- Chaque activité fait référence à un chapitre de l'histoire sur le DVD pour permettre de prévoir un temps de répétition du point linguistique ciblé.
- Le choix des activités reste à la discrétion des enseignants, en fonction de l'âge et du niveau des élèves concernés.
- Les élèves prolongeront peut-être ces moments en récréation si le jeu les a vraiment amusés !
- Certains des jeux proposés peuvent s'inscrire dans les séances d'éducation physique et sportive, au moment de la mise en train ou bien du retour au calme.

Activités de réinvestissement: histoire n° 1

Activité 1.1 : 'Hi Gling!' Ref : chapitre 1	En classe entière : Former une ronde Matériel : un ballon
Éléments langagiers travaillés : Hi Gling One, two, three You are amazing	Signes supports : Hi / Gling 1, 2, 3 You / amazing NB : le verbe "are" n'est pas exprimé par signes
<ol style="list-style-type: none">1. L'enseignant lance la balle à un(e) élève : ce sera Gling.2. Tous les élèves disent « Hi Gling » en n'oubliant pas les signes correspondants ; puis ils comptent « one, two, three! » en appuyant sur le bracelet magique pour donner des pouvoirs à Gling.3. L'élève qui incarne Gling mime une action vue ou non dans l'histoire.4. Les autres élèves reproduisent l'action proposée et disent « You are amazing ! » pas d'espace5. L'élève lance la balle à un(e) camarade, qui devient Gling / à l'enseignant(e) qui choisit le nouveau Gling.6. Tous les élèves saluent Gling et comptent jusqu'à 3.7. L'élève qui a la balle rejoue l'action du premier Gling et en propose une deuxième.8. La classe copie les deux actions en ajoutant « You are amazing! » <p>NB: L'enseignant(e) choisit d'arrêter le jeu quand la suite lui semble assez longue. Quand les élèves connaissent le jeu, on peut le lancer sur plusieurs rondes en parallèle.</p>	

Activités de réinvestissement

Activité 1.2 : Mon signe ! Ref : chapitre 5	En classe entière : Discussion
Éléments langagiers travaillés : I'm NB : "I am X" est une façon plus informelle de se présenter que "My name is X."	Signes supports : I NB : le verbe "am" n'est pas exprimé par signes
<p>Chaque élève est invité à trouver un signe pour désigner son identité (en lien avec sa personnalité ou ses goûts par exemple).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette activité peut être menée par deux pour éviter le recours à la facilité et aux propositions farfelues, l'autre membre du binôme étant chargé de valider la proposition avant le grand groupe. • Vous pouvez aussi organiser la phase de recherche comme un travail à la maison. • Il est bon que les enseignants aient leur propre signe ! <p>NB. Tous les signes proposés doivent être faits avec les mains seulement, voire le haut du corps (les footballeurs devront donner de la tête...)</p>	

Activité 1.3 (prolongement de 1.2) : "Hello, I am / You are...!" Ref : chapitre 5	Un élève après l'autre, s'adressant à toute la classe
Éléments langagiers travaillés : Hi / Hello I'm... You're...	Signes supports : Hi / Hello (NB : même signe) I (NB : pas de signe pour am) You (pas de signe pour are)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Chaque élève se présente à la classe en utilisant le signe qu'il/elle a créé : Hello, I'm Sarah. 2. La classe salue l'élève en imitant le signe choisi : You're Sarah. Hello Sarah! 	

Activité 1.4 : 'Look!' Ref : chapitre 2	Par deux : petit jeu de rôle
Éléments langagiers travaillés : Look You are amazing	Signes supports : Signes « personnels » Look You / amazing
<p>Les élèves A (Aïcha) et B (Baptiste) se montrent le signe qu'ils ont inventé pour se désigner.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aïcha dit «Look, Baptiste» en ajoutant les gestes appropriés, puis elle propose une action (touche ses orteils, se tient sur un pied, louche...) 2. Baptiste reproduit la combinaison d'actions : «You are amazing, Aïcha!» 3. Baptiste dit « Look, Aïcha» en ajoutant les gestes appropriés, reprend l'action d'Aïcha puis en propose une à son tour. 4. Aïcha ponctue avec « You're amazing! » puis enchaîne : « Look, Baptiste! », en ajoutant une action à la liste. 5. A & B continuent ainsi le plus longtemps possible sans se tromper... 6. Quelques binômes peuvent montrer leurs prouesses à la classe entière pour terminer. 	

Activités de réinvestissement

Activité 1.5 : 'No, Gling No!' Ref : chapitre 3	Classe entière : jeu dit « du facteur » (hors de la classe si besoin)
Eléments langagiers travaillés : No, Gling, no! Come here!	Signes supports : No Come
<p>Les élèves sont assis et forment un cercle.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève A, qui représente Gling, se déplace autour du cercle derrière ses camarades. 2. Les autres élèves chantonnent : « No, Gling, No! Come here, Gling. Come here!» 3. L'élève A tape sur l'épaule de l'élève de son choix qui se lève et le poursuit pendant que A essaie de rejoindre la place restée vide. 4. Pendant la poursuite, les autres élèves chantent de plus en plus vite. 5. Le premier des deux qui atteint la place vide est le nouveau Gling. 	
Activité 1.6 : 'Come here Gling!' Ref : chapitre 3	Groupes de 5/6 élèves De préférence à l'extérieur (jeu de poursuite)
Eléments langagiers travaillés : Come here! Gling	Signes supports : Come Gling
<p>Jeu de « chat ! » Un(e) élève est Gling. Les autres élèves gambadent à l'intérieur d'un espace défini.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Les coureurs appellent Gling (en signant également) : « Come, Gling! Come! » 2. Gling poursuit les autres joueurs. Celui ou celle qui est touché(e) devient Gling à son tour. <p>Voilà un jeu qui pourrait bien réapparaître spontanément dans la cour...</p>	
Activité 1.7 : « What's that? » Ref : chapitre 4	Classe entière puis petits groupes petit jeu de rôle
Eléments langagiers travaillés : What's that? It's yellow / it's red / it's blue Amazing	Signes supports : What's that? Yellow Red Blue Amazing
<p>A. Classe entière : l'enseignant a préparé un sac rempli d'objets colorés</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Un(e) élève A vient au tableau et choisit une couleur dans le sac, sans la montrer. 2. A demande « What's that? » et fait le signe qui correspond à la couleur choisie. 3. Les autres élèves lèvent le doigt pour répondre. A interroge B. 4. B propose une réponse (oral + signe) : « It's... yellow? ». Si B a trouvé la bonne réponse, A montre l'objet à toute la classe qui reprend en chœur « Amazing! » 5. L'élève B choisit à son tour une couleur. 6. Si B se trompe, A dit « No » et donne la parole à un(e) autre élève. <p>B. Par deux / en petits groupes : Même chose avec assez de matériel pour chaque groupe.</p> <p>NB: Insistez sur l'intonation montante pour signifier l'interrogation dans « It's...yellow? », la formulation correcte de la question étant « Is it yellow? », formulation que l'on peut introduire ici.</p>	

Activités de réinvestissement

Activité 1.8 : Hello, who are you? Ref : chapitre 4	Classe entière
Éléments langagiers travaillés : Hi / hello, who are you? I am X. Hello X.	Signes supports : Hello Who? You NB : même signe pour "Hi" et "Hello"
<ol style="list-style-type: none"> 1. Un(e) élève A se tient dos à la classe. 2. L'enseignant désigne en silence un(e) élève B. Les autres élèves disent et signent « Hello, who are you? » 3. L'élève B répond en déguisant sa voix "Hi, I'm Gling." 4. L'élève A, qui ne voit pas celui ou celle qui a parlé, doit alors deviner. « No, you are Thomas ». 5. S'il s'agit bien de Thomas, celui-ci confirme à haute voix et par signes « Yes, I'm Thomas. » 6. Si l'élève A s'est trompé(e), Thomas dit à nouveau "I'm Gling." 7. L'élève A a droit à deux essais supplémentaires. 	

Activité 1.9 bis : Former des paires	Classe entière : Jeu de rôle entre deux cercles concentriques
Éléments langagiers travaillés : Hi / hello, who are you? I am X. Hello X.	Signes supports : Hi / Hello Who? You
<p>Les élèves forment deux rondes concentriques.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. En musique, les élèves de la ronde extérieure se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre, ceux de la ronde intérieure dans le sens inverse. 2. Quand la musique s'arrête, chacun se trouve face à un camarade. 3. L'élève de la ronde intérieure demande à l'autre « Hello, who are you? » 4. L'élève de la ronde extérieure se présente "Hi, I'm Mélanie.", en incluant son signe personnel à la gestuelle. 5. Le (la) premier(e) salue son (sa) camarade en reprenant son geste. « Hi, Mélanie! ». 6. La musique reprend. Après 3 ou 4 échanges, on inverse les deux rondes. 	

Activité 1.10 : Au théâtre ce soir	En groupe
Éléments langagiers travaillés : Ceux qui contiennent les passages choisis	Signes supports : Signes correspondants
<p>Les élèves peuvent concevoir des marionnettes représentant les 3 personnages pour rejouer des passages de l'histoire, ou bien créer des costumes/des accessoires pour jouer eux-mêmes les rôles.</p>	

Activités de réinvestissement



LinguaSign

Activités de réinvestissement : histoire n° 2

Activity 2.1 : Watch out!	Classe entière Avec une balle ou autre objet à lancer
Éléments langagiers travaillés : Ouch! Watch out! Sorry!	Signes supports : Signes correspondants
<ol style="list-style-type: none">1. Les élèves se passent la "patate chaude" pendant une minute (pensez au chronomètre).2. Chaque élève, lorsqu'il reçoit la balle, doit prononcer l'une des expressions, en n'interrompant pas l'ordre, avant de la lancer au (à la) suivant(e). Au fur et à mesure, les autres élèves font les signes correspondant à chaque expression.3. Élève 1 : Ouch! Élève 2 : Watch out! Élève 3 : Sorry! Élève 4 : Ouch! Élève 5 : Watch out! Élève 6 : Sorry!4. Le vainqueur est celui ou celle qui a la balle quand la minute est écoulée.	

Activité 2.2 : Watch out!	En groupes de 5 ou 6, autour d'une table ou debout Matériel requis : une balle ou autre objet à passer
Éléments langagiers travaillés : Ouch! Watch out! Sorry!	Signes supports : Signes correspondants
<p>Les groupes peuvent reprendre le jeu de l'activité 1.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Chaque élève à son tour dit l'une des expressions quand il/elle reçoit la balle, les autres font les signes2. Celui ou celle qui se trompe dans l'ordre ou laisse tomber la balle est éliminé(e), jusqu'à un duel final !	

Activité 2.3 : Are you OK?	Classe entière Petit jeu de rôle Matériel requis : 2 cartes-symboles « visage »
Éléments langagiers travaillés : Are you OK? Yes I'm fine. No I'm not OK!	Signes supports : Signes correspondants
<p>L'enseignant(e) a les deux cartes-symboles en main.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Deux élèves, A et B, viennent au tableau. L'enseignant(e) se tient derrière eux en plaçant l'une des cartes au-dessus de chacun(e). Tous les élèves voient donc les cartes à part A et B.2. La classe demande à chacun, en utilisant également les signes : « Are you ok? »3. A et B choisissent une réponse parmi les deux. S'ils ont trouvé celle qui correspond à la carte au-dessus d'eux ils restent, sinon ils retournent s'asseoir et sont remplacés par d'autres.	

Website
www.linguasign.com

Telephone
+44 (0)1603 591 569

Email
info@linguasign.com

Activités de réinvestissement

Activité 2.4 : Who are you?	en petits groupes ou par deux
	Matériel requis : 2 cartes-symboles « visage », 3 cartes représentant les personnages
Éléments langagiers travaillés : Are you OK? No I'm not Ok! / Yes I'm fine. Who are you? I'm	Signes supports : Are you OK? No... not Ok
<p>Chaque groupe dispose d'un jeu de 3 cartes représentant les 3 personnages. Les cartes sont posées face cachée sur la table. On définit un nombre de manches (impair pour le travail par 2, 3 tours si on est en groupes)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Un(e) élève ferme les yeux et retourne une carte. 2. Les autres lui demandent : "Who are you?" ou "What's your name?" 3. Si l'élève choisit le personnage qu'il (elle) a retourné, les autres lui demandent "Are you ok?", il/elle répond et marque un point. 4. Un(e) autre élève ferme les yeux à son tour. 	

Activité 2.5 : What is it?	En classe entière ou petits groupes
Éléments langagiers travaillés : What's that? You're orange, you're green, you're brown, you're yellow. You're great!	Signes supports : What's that? You're Colour signs You're great!
<ol style="list-style-type: none"> 1. En classe entière : l'enseignant(e) a préparé un sac rempli d'objets de couleur <ul style="list-style-type: none"> • Un(e) élève s'avance, pioche un objet sans le montrer et demande 'What's that?' • Les autres élèves lèvent la main pour répondre, A choisit de donner la parole à B. • B répond, à haute voix et par signes, en prenant une couleur au hasard. Si la couleur correspond à celle de l'objet pioché, A félicite B d'un « Amazing! » et B prend sa place. 2. Les groupes sont formés et reprennent le jeu. <p>NB : Ce jeu peut être utilisé pour travailler d'autres points. On peut placer des images dans le sac.</p>	

Activité 2.6 : A la recherche des héros	Classe entière
Éléments langagiers travaillés : What's your name? My name's....	Signes supports : What name My name
<p>Un(e) élève sort de la pièce.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'enseignant distribue les images des 3 personnages dans la classe. Les élèves qui les reçoivent les cachent. 2. L'élève qui était sorti(e) doit retrouver les cartes dans un temps donné en demandant aux autres "What's your name?". Les élèves interrogés répondent, à voix haute et par signes, soit leur véritable prénom, soit le nom du personnage s'ils ont reçu une carte au début du jeu. 	

Activités de réinvestissement

Activité 2.7 : Il faut partir !	Un jeu en mouvement Matériel requis : un tambourin
Éléments langagiers travaillés : Hello What's your name? My name's... Oh no! Watch out! Quick Goodbye	Signes supports : Hello What's name? My name... Oh no! Watch out! Quick Goodbye
<p>Les élèves se déplacent calmement dans l'espace pendant que l'enseignant(e) tape régulièrement sur le tambourin. Quand ils entendent le signal convenu (taper plus fort, ou un rythme particulier), ils saluent poliment leur camarade le (la) plus proche :</p> <ol style="list-style-type: none">1. 'Hello, what's your name?' 'Hello, my name's2. 'And what's your name? I'm.....' (insister sur la prononciation emphatique du deuxième « your ») <p>L'enseignant(e) agite soudain le tambourin : la porte commence à rétrécir ! Alors les élèves font semblant de s'affoler et disent, en se tenant face à face pour faire les signes en même temps : Oh no! Watch out! Quick! Goodbye!</p> <p>Ils s'éloignent ensuite avant de reprendre leurs déplacements au son du tambourin.</p>	

Activité 2.8 : Au théâtre ce soir	En groupes
Éléments langagiers travaillés : Ceux qui contiennent les passages choisis	Signes supports : Signes correspondants
<p>Les élèves peuvent concevoir des marionnettes représentant les 3 personnages pour rejouer des passages de l'histoire, ou bien créer des costumes/des accessoires pour jouer eux-mêmes les rôles.</p>	

Activités de réinvestissement

Activités de réinvestissement : histoire n° 3

Activité 3.1 : I've a good idea!	Par deux La première fois, l'enseignant(e) montre à la classe entière
Éléments langagiers travaillés : I've a good idea! Wait for me!	Signes supports : Me / good / idea Wait / me
<p>Elève 1 : I've a good idea! L'élève mime une action.</p> <p>Elève 2 : Wait for me! L'élève 2 imite le(la) premier(e).</p> <p>Elève 1 : Great!</p>	
<p>Puis l'élève 2 dit à son tour "I've a good idea", reprend le mime proposé par l'élève 1 et en ajoute un autre. C'est alors l'élève 1 qui imite les deux actions après avoir dit « Wait for me! ».</p>	

Activité 3.2 : Change colour please!!	Par petits groupes, en cercle ou autour d'une table Matériel requis : petits cubes de couleur
Éléments langagiers travaillés : Change colour please! All colours known	Signes supports : Signes correspondants
<p>Les élèves disposent de petits cubes des couleurs qu'ils connaissent.</p> <p>A: (qui choisit une couleur et la montre) "It's ...green. "</p> <p>Les autres membres du groupe : "Change colour please!"</p> <p>B : (qui choisit une autre couleur) : "It's yellow. "</p> <p>Les autres, en chœur : "Change colour please! "</p> <p>C: It's blue.....</p> <p>On continue ainsi. Celui ou celle qui choisit la même couleur que le (la) précédente est éliminé(e).</p>	

Activité 3.3 : That's not...that's a ...?	En classe entière puis par deux Matériel requis : des images d'objets connus ou des objets authentiques, des figurines
Éléments langagiers travaillés : That's not a (noun) That's a (noun)	Signes supports : that no
<p>L'enseignant(e) montre un éléphant et affirme : "That's a frisbee. "</p> <p>Les élèves : "That's not a frisbee that's an elephant!"</p> <p>L'enseignant(e) : "That's an elephant?" (en exagérant le ton surpris)</p> <p>Les élèves : "Yes that's an elephant!"</p>	

Activités de réinvestissement

Activité 3.4 : What's that? It's a ...	En classe entière puis par deux Matériel requis: le même que pour l'activité précédente
Éléments langagiers travaillés : What's that? Frisbee Tunnel (plus d'autres noms connus des élèves)	Signes supports : What that Frisbee Tunnel
L'enseignant(e) choisit un objet et en montre seulement une petite partie, en demandant à la classe : "What's that?" Les élèves font des propositions : It's a frisbee ; It's a tunnel ; It's a cat ; It's a dog ; It's a red frisbee etc. L'élève qui identifie l'objet devient le meneur de jeu.	

Activité 3.5 : Par ici !	Par deux Matériel requis : balles souples
Éléments langagiers travaillés : Look at me! Throw! Catch! To me to me!	Signes supports : Look me throw catch
A et B se lancent la balle à tour de rôle. A (lançant la balle seul, de haut en bas) : 'Look at me!' B : to me to me! A : Catch! (lance la balle) Idem avec B lançant la balle, etc.	

Activité 3.6 : L'invitation	En classe entière puis par deux Matériel requis : des images représentant les actions
Éléments langagiers travaillés : Do you want to fly? Do you want to catch? Do you want to throw? Do you want to look? Do you want to play? Yes please...	Signes supports : Want You Fly / catch / throw / play / look Yes Please
Les couples disposent d'un jeu de 5 cartes représentant les actions, posées face cachée sur la table. <ul style="list-style-type: none"> • Le (la) premier(e) élève choisit l'une des questions de la liste et la pose à l'autre élève. • Le (la) second(e) retourne une carte au hasard. Si la carte correspond, il (elle) dit: « Yes, please! » • Alors le (la) premier(e) pose une deuxième question. Son partenaire aura-t-il autant de chance ? • Si le (la) deuxième élève ne tourne pas la carte qui correspond à la question, il (elle) répond « No, thank you » et les rôles sont inversés. 	

Activités de réinvestissement

Activité 3.7 : It's for you...	Par deux Matériel requis : un sac contenant des images ou des objets connus par couple
Éléments langagiers travaillés : Wait Alright It's for you Really amazing!	Signes supports : Wait Alright You Good / really amazing
Dans le sac posé sur la table se trouvent des images d'objets ou des jouets « épatants » (une voiture de course, une couronne, un vase...)	
Laura fait semblant de se détourner. Julien dit: "Wait ...Laura!" (On peut aussi choisir d'être des personnages de l'histoire) Laura répond 'Alright' Julien lui tend une image / un objet pioché(e) dans le sac, en ajoutant "It's for you." Laura est surprise... "It's really amazing! Thank you".	
Ensuite on échange les rôles.	

Activité 3.8 : Au théâtre ce soir	En groupe
Éléments langagiers travaillés : Ceux que contiennent les passages choisis	Signes supports : Signes correspondants
Les élèves peuvent concevoir des marionnettes représentant les 3 personnages pour rejouer des passages de l'histoire, ou bien créer des costumes/des accessoires pour jouer eux-mêmes les rôles.	