



Cuerpo de Maestros



Francés



1

Supuesto práctico

Questions

SUPUESTO PRÁCTICO

QUESTIONS

1. Décris deux activités orales pour réviser le lexique des parties du corps.

1.1. Activité orale: C'est mon pied!

Nombre de joueurs : 5 à 10

Durée : Jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur

Matériel : Aucun

Objectifs:

Provoquer des échanges durant lesquels les participants s'exprimeront correctement.

Réviser le vocabulaire : les parties du corps humain. S'amuser en respectant les autres joueurs.

Déroulement : Les joueurs forment un cercle. L'animateur commence en disant : « C'est mon nez. » et en touchant son nez mais en pointant une partie du corps de son voisin de droite, comme par exemple, son pied. Celui-ci a 8 secondes (ou moins selon le calibre et l'âge) pour dire : « C'est mon pied. », toucher son pied et pointer à une autre partie du corps de son voisin. Sont éliminés les joueurs qui se trompent ou qui prennent trop de temps à répondre.

Variante pour éviter l'élimination : diviser le groupe en deux équipes placées en rangée face à face. Lorsqu'un joueur prend trop de temps, l'équipe adverse récolte un point.

1.2. Activité orale: Le monstre

Nombre de joueurs : 2 à 10

Durée : 10 à 30 minutes

Matériel :

Grandes feuilles de papier

Crayons de couleur

Objectifs : Faire appel à l'imagination et au vocabulaire descriptif en créant un monstre

Description : Le premier participant dessine la tête d'un personnage, d'un animal, d'un oiseau etc., au haut de la feuille. Il plie la feuille afin que le prochain joueur ne puisse pas voir ce qu'il a dessiné. Le participant fait cependant des petites marques là où se délimite le cou. Le prochain joueur doit dessiner un corps. Lui aussi doit plier la feuille afin que le prochain « artiste » ne puisse pas voir son travail; il indique cependant où seront attachées les jambes. La dernière participante dessine à son tour les jambes et les pieds et/ou la queue du monstre. On peut ensuite créer des histoires de monstres avec des descriptions complètes de nos personnages.

Variantes : Le premier participant écrit une phrase et plie la feuille afin que le prochain ne puisse voir que le dernier mot. Il écrit à son tour une phrase qui rimera avec la première et une autre phrase qu'il cachera en pliant la feuille et en ne laissant paraître que le dernier mot. On continue ainsi et lorsqu'on a terminé, on obtient un poème.

2. Décris deux activités orales pour réviser le lexique des animaux.

2.1. Activité orale: La bande des animaux

Nombre de joueurs : 5 à 25

Matériel : Aucun

Objectif : Développer l'imagination et la mémoire lexicale

Description: Les élèves s'assoient en cercle et déterminent entre eux où le cercle débute et où il se termine. La première personne au début du cercle joue le rôle d'une amibe et doit se présenter avec un geste (exemple: les bras qui se croisent) et faire un bruit quelconque (ex. : « woupe, woupe, woupe! »).

La deuxième personne joue le rôle d'une fourmi et peut faire un bruit comme « cri, cri, cri » en plaçant ses mains en avant. Il faut que chaque personne joue le rôle d'un animal et émette un bruit.

La dernière personne joue le rôle de l'animal le plus puissant de tous les temps, soit un dinosaure.

Après que tous les élèves auront choisi un animal, ils pourront alors commencer à communiquer entre eux de la façon suivante : l'amibe débute en faisant son bruit et son geste, puis fait le bruit et le geste d'un autre animal.

Ce dernier doit répondre en faisant son geste et son bruit, puis il interpelle un autre animal. Si un élève se trompe, il doit aller se positionner à la place de l'amibe et tous les autres joueurs se déplacent d'un rang en direction du dinosaure. Donc, la personne qui jouait le rôle de l'amibe devient la fourmi. Celle qui jouait le rôle de la fourmi devient le moustique, etc.

Le but du jeu est de se rendre à la position du dinosaure.

2.2. Activité orale: C'est un chien, c'est un chat

Nombre de joueurs : 5 à 10

Matériel : Deux objets quelconques (ballon, brosse de tableau, crayon, etc.)

Objectif : Développer sa concentration et mémoriser le lexique des animaux.

Déroulement : Les élèves doivent être assis sur une chaise de façon à former un cercle. Le meneur du jeu tient deux objets : soit deux brosses de tableau ou deux ballons. Il commence par passer le premier objet vers la droite au joueur numéro 1 en disant: « C'est un chien ». Celui qui reçoit « le chien » dit : « Qu'est-ce que c'est ? ». Le meneur répond donc au joueur 1 « C'est un chien ».

Le joueur numéro 1 doit passer le « chien » au joueur numéro 2 de droite et dit à son tour « C'est un chien ».

Le joueur 2 doit répondre encore une fois « Qu'est-ce que c'est ? ». Une fois que le joueur 2 demande ceci au joueur 1, ce dernier doit demander au meneur : « Qu'est-ce que c'est ? ». Il répondra alors: « C'est un chien ». Pendant que le premier objet est lancé d'un côté, le meneur lance du côté gauche l'autre objet, soit « un chat ». Encore une fois, la série de questions du côté gauche va avoir lieu.

Bien entendu, les objets vont se croiser et c'est à ce moment que les choses se compliquent. Le jeu se termine lorsque les objets retournent au meneur.

* * *

**Supuesto práctico demo de la especialidad de Francés del
cuerpo de Maestros. epOnline**