

CONCEVOIR UN JEU EN ANGLAIS

LEXIQUE	détail (mots sélectionnés)	TYPE DE JEU	détail
chiffres et couleurs		jeu de plateau	
animaux			
nourriture et boisson		jeu de cartes, de flashcards, de photos	
jours de la semaine			
l'heure		jeu avec «fortune teller» ou «salt cellar» («cocotte»)	
école et matériel de classe			
description physique		jeu de dés	
vêtements		jeu avec objets	
sports et loisirs			
famille		jeu avec papier-crayons	
autre :		autre:	

CONCEVOIR UN JEU EN ANGLAIS

ORGANISATION	détail		
 nombre de joueurs (rôles différenciés?)		 temps de jeu	
 but du jeu, règle			
 matériel nécessaire			
<u>champ</u> ☐ Réagir et dialoguer ☐ Comprendre à l'oral ☐ Parler en continu ☐ Lire ☐ Écrire	<u>capacité</u>	 formulation(s) utilisée(s) [Cadre AI]	
 culture, lexique [Cadre AI]	 grammaire [Cadre AI]		 phonologie [Cadre AI]
 <u>description, variantes, autres éléments utiles</u>			
 rôle de l'adulte		 valider, évaluer	

CONCEVOIR UN JEU EN ANGLAIS

Réagir et dialoguer	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire	Ecrire
CAPACITES	CAPACITES	CAPACITES	CAPACITES	CAPACITES
Se présenter (ou se présenter dans le cadre d'un jeu de rôle)	Comprendre les consignes de classe	Reproduire un modèle oral	Comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus (indications, informations) : lettres, cartes postales , messages électroniques ; prospectus / page Web ; questionnaires ; comptines, chansons ; recettes	Copier des mots isolés et des textes courts : salutations , souhaits ; listes de courses ; comptines, poèmes
Présenter quelqu'un		Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour : -Se décrire -Décrire des activités ou sujets familiers en utilisant des connecteurs élémentaires		En référence à des modèles, écrire : un message électronique simple ; une courte carte postale ; des formules magiques
Demander à quelqu'un des ses nouvelles et y réagir en utilisant les formes de politesse les plus élémentaires : accueil, prise de congé, souhait.	Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement	Lire à haute voix et de manière expressive un texte bref après répétition	Se faire une idée du contenu d'un texte informatif simple, accompagné éventuellement d'un document visuel : menus ; liste de courses ; enquête, tableau à double entrée ... ; cartes et plans	Renseigner un questionnaire
Présenter des excuses		Raconter une histoire courte et stéréotypée		Produire de manière autonome quelques phrases sur soi-même, sur des personnages réels ou imaginaires : jeu du portrait ; bulles de BD
Répondre à des questions et en poser sur - des sujets familiers - des besoins immédiats				Ecrire sous la dictée des expressions connues (l'élève n'écrit que ce qui apparaît en gras)
Epeler des mots familiers				
Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes				
Suivre des instructions courtes et simples				
Suivre le fil d'une histoire avec des aides appropriées.				