

**Capacités : travailler de nombreuses formulations dans les cinq activités langagières**

*Avant propos*

**Pourquoi organiser un rallye langues vivantes ?**

- Donner du sens aux apprentissages.
- Motiver les élèves en participant à un évènement fédérateur.
- Motiver les enseignants en collaborant autour d'une progression commune, éventuellement dans le cadre du conseil école-collège.

Le rallye langues vivantes peut être une rencontre interclasses cycles 2, 3 et 6<sup>ème</sup>, cycles 2 et 3, cycles 3 et 6<sup>ème</sup> ou cycle 3 uniquement.

**Des objectifs linguistiques clairement définis**

Les ateliers prévus lors du rallye devront solliciter les élèves, tant en réception qu'en production, tant à l'oral qu'à l'écrit.

**Planification des ateliers et contenus linguistiques**

Un travail en amont est essentiel pour planifier les activités et définir le travail de chacun. Ce travail s'effectue au moins en deux temps de réunion entre les participants (enseignants des 1<sup>er</sup> et 2<sup>nd</sup> degrés concernés). Le CPC ou le CP- LVE peuvent jouer le rôle essentiel de coordinateur.

**1<sup>ère</sup> réunion (à planifier pour oct. / nov.) :**

Se mettre d'accord sur :

- le thème du rallye.
- le lexique et les structures langagières associées à chaque atelier.
- le choix d'un chant collectif à **apprendre** avant la rencontre.
- le choix d'un album à **découvrir** le jour de la rencontre.
- la date de la rencontre.

Etablir une liste d'ateliers et prévoir qui les concevront et qui les animeront. Prévoir :

- un espace exposition regroupant les thèmes culturels travaillés en classe.
- pour chaque classe un chant spécifique pour l'ouverture de la rencontre.
- des diplômes qui attesteront de la participation à la rencontre.

**2<sup>nde</sup> réunion (à planifier pour fév. / mars) : « journée test »**

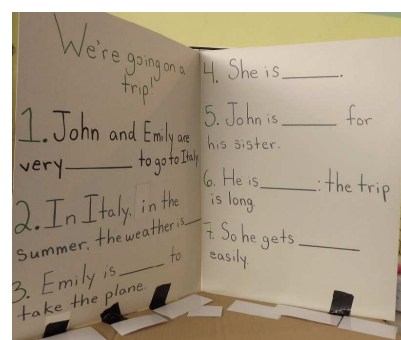
- Chaque responsable d'atelier vient avec les dispositifs prévus dans les ateliers de façon à les tester. A cette occasion une vérification des contenus linguistiques est faite (par le CP LVE ou toute autre personne qualifiée). Ce temps permet de rectifier les erreurs langagières toujours possibles.
- Composer les équipes (en privilégiant l'hétérogénéité) : en mélangeant les classes, l'expérience a montré que cela améliorerait l'attention et encourageait le tutorat. C'est l'animateur de l'atelier qui sera le garant de la prise de parole tous les enfants, en mettant en place un tour de rôle. Préparer une fiche pour chaque équipe.

## Les ateliers

Les ateliers proposés ci-après sont des exemples qui répondent à l'impératif linguistique de travailler les cinq activités langagières du CECRL. Lors des ateliers décrits en annexe et qui durent environ 20 min (dont 5 min de déplacement), deux équipes se rencontrent autour d'une activité en langue vivante étrangère selon la feuille de route établie.

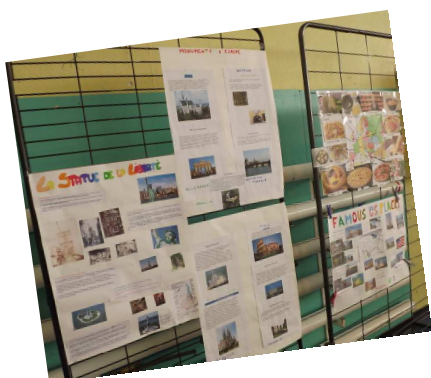
### Ateliers possibles :

- Memory – image / écrit – (CE + PO)
- Dominos – image / écrit - (CE + PO)
- Simon says – parties de corps / gestuelle – (CO)
- Chant – (PO)
- Labyrinthe (CO)
- How are you ? : texte à trous (CE + PE)
- Jeu des 5 familles (IO)
- This is my town (CO)
- Jumping Jack : pantin à reconstituer (PO)
- Dress up the monster (CO)
- Lecture d'un album (CO)
- Find your twin (IO)
- Steal the bacon: jeu du bérêt avec un lexique adapté au thème retenu (CO)
- L'exposition : présentation des posters de chaque classe (culture)



CO : compréhension orale ; PO : production orale en continu ; CE : compréhension écrite ; PE : production écrite ; IO : interaction orale

### Déroulement type d'un atelier :



- rebrassage des structures langagières et des champs lexicaux qui seront utilisés.
- explication de la règle du jeu (si possible en Langue Vivante Etrangère).
- activité. L'animateur de l'atelier veille à ce que tous les élèves participent.
- à l'issue de l'activité, renseigner la fiche de l'équipe (3 points si l'épreuve est gagnée, 1 point si elle est perdue et 2 points s'il y a égalité).



**Dans les collectivités bénéficiant du soutien d'assistants LV, la rencontre peut avantageusement être organisée avant la fin de leur contrat (fin avril).**

Groupe départemental LV du Gard : Elise Koller PE, Anne Marie Azéma CPC

# ANNEXE 1 DE LA FICHE PRATIQUE N° 12

## Préparation du rallye

### **La préparation individuelle de l'évènement pour chaque enseignant**

- Commander les bus et établir les fiches de sorties occasionnelles.
- Prévoir une trousse de secours et la liste des élèves avec les numéros d'urgence.
- Prévoir un parent accompagnateur par équipe de 6/8 élèves (4 équipes par classe), selon la configuration des lieux.
- Tenir un atelier le jour du rallye (prévoir le matériel: lecteur CD, piles ou rallonge, etc.).

### **La préparation de l'évènement en classe**

- Mettre en place une progression et des activités pour l'apprentissage du lexique et des structures langagières nécessaires en vue de la rencontre (pas de bachotage, les ateliers doivent être découverts le jour de la rencontre). Il s'agit de poser des questions, d'y répondre (par une phrase et non par un seul mot), d'associer champs lexicaux et structures langagières (voir fiche pratique n°2).
- Préparer un chant pour la présentation de la classe (un chant *a cappella* sera plus audible. Attention si cela se fait en plein air, penser à la sonorisation).
- Fabriquer un support pour un atelier + une fiche règle du jeu.
- Mener un travail transversal pour l'atelier expo de la rencontre, en relation avec le thème de la journée (arts visuels, techno, exposé, poster...), plutôt axé sur la civilisation, le culturel.
- Après la seconde réunion, réaliser des étiquettes-équipes pour chaque enfant.
- Indiquer les ateliers de chaque équipe sur les feuilles de route et prévoir un chef d'équipe.

**Le déroulement de l'évènement :** suggestion d'emploi du temps de la journée pour un rallye regroupant 6 classes (soit 24 équipes qui feront les 12 ateliers par deux équipes).

Mise en place des ateliers la veille de la rencontre.

Durant la rencontre :

Arrivée des classes, présentation de l'organisation et des lieux ; mise en place des équipes & rappel du fonctionnement des feuilles de route et des barèmes.	30 minutes
Présentation des classes par un chant, une saynète en favorisant le chant a cappella pour bien mettre en avant la production des élèves.	30 minutes
1 <sup>ère</sup> partie des ateliers. Prévoir un système de synchronisation pour le changement d'ateliers (sifflet, cloche, ...).	2 heures, (6 ateliers)
Repas tiré des sacs	1 heure
2 <sup>ème</sup> partie des ateliers.	2 heures, (6 ateliers)
Résultats, remise des diplômes, chant collectif d'au revoir (éventuellement goûter).	30 minutes
Départ des classes	

## ANNEXE 2 DE LA FICHE PRATIQUE N° 12

### Descriptif des ateliers

#### **Atelier Memory**

**Objectifs** : lire et dire le nom d'un élément pour former une paire.

**Connaissance du lexique (exemple)** : quelques aliments (*cheese, cake, pear, tomato, banana, apple, water, bread, chocolate, strawberry, milk, potato*).

**Formulation** : *It's (a) (some) .....*

**But du jeu** : Former une paire avec une carte image et une carte mot écrite associée.

**Matériel** : 12 cartes images et 12 cartes mots (ou de phrases simples).

**Organisation** : 2 équipes de 6 par exemple

**Déroulement** :

1. Activer/réactiver le lexique : montrer les images des aliments pour qu'ils soient nommés ; préciser la structure linguistique pour gagner la paire.
2. Expliquer les règles : chaque enfant à tour de rôle retourne une carte image et nomme l'aliment en utilisant la structure linguistique. (ses coéquipiers peuvent l'aider pour trouver le nom de l'aliment mais l'enfant devra dire la phrase en entier tout seul ensuite). Puis il retourne une carte mot pour trouver la paire. Si la carte est bonne, un autre joueur de l'équipe peut jouer. Sinon, l'équipe adverse joue. L'adulte s'assure que chaque enfant passe au moins une fois.
3. Jouer : l'équipe qui a le plus grand nombre de paires dans le temps imparti a gagné.

#### **Atelier dominos**

**Objectifs** : parler de soi, dire ce que l'on fait.

**Connaissance du lexique (exemple)** : *a T-shirt, trousers, a hat, a dress, a coat, a jumper,...*

**Formulations**: *I put..., with ... Pick up a domino; good dip, bad dip*

**But du jeu** : placer tous ses dominos sur la table avant l'équipe adverse.

**Matériel** : un sac, les dominos (un côté image et un côté mot écrit), les supports, les flashcards grand format, un dé.

**Organisation** : 2 équipes de 6 par exemple

**Déroulement** :

1. Activer/réactiver le lexique : montrer les images des vêtements pour qu'ils soient nommés. Rappel de la structure linguistique à utiliser.
2. Expliquer les règles : Les dominos sont dans un sac. Chaque équipe pioche 6 dominos et les met sur son support. Les dominos restants constituent la pioche (gérée par l'adulte) Chaque équipe lance le dé. Celle qui obtient le plus grand nombre commence la partie. A tour de rôle, chaque équipe pose un domino en expliquant ce qu'il fait. Si une équipe est bloquée, elle pioche jusqu'à ce qu'elle puisse jouer.
3. Jouer : l'équipe gagnante est celle qui aura placé tous ses dominos. Si aucune des deux équipes n'a posé tous ses dominos quand le temps est écoulé, l'équipe qui aura le moins de dominos dans son jeu sera gagnante.

### **Atelier Simon says**

**Objectif** : comprendre une consigne pour agir.

**Compétence** : suivre des instructions courtes et simples

**Connaissance du lexique (exemple)** : les parties du corps et les verbes d'action.

**Structure linguistique** : verbe à l'impératif (*touch, stand up, sit down, show, point to, ...*)

**But du jeu** : n'exécuter la consigne que lorsque l'on entend « Simon says... ».

**Organisation** : deux équipes de 6/7 par exemple

**Déroulement** :

1. Activer/Réactiver le lexique : redire les phrases une à une pour revoir ou apprendre les différents ordres possibles. (cf. script)
2. Expliquer les règles : la consigne doit être faite si celle-ci commence par « Simon says... »
3. Jouer : « *Are you ready ? Let's play.* ». Les élèves écoutent les consignes et agissent ou pas en fonction de celles-ci.

Si un ou plusieurs élèves se trompent ils s'assoient. Les deux derniers remportent une manche pour leur équipe. L'équipe qui a le plus de manches a gagné.

**Suggestion de consignes** : (*Simon says*) *Touch your feet. Stand up. Sit down. Jump. Play the piano. Play football. Clap your hands. Close your eyes. Touch your head / your knee / your ears / your nose / your head / your mouth. Eat. Drink. Fly. Run, ...*

### **Atelier Chant**

**Objectif** : comprendre un texte chanté dans une langue inconnue ; apprendre le chant.

**Compétence** : reproduire un modèle oral.

**Connaissance du lexique** : en fonction de la chanson proposée.

**Matériel** : lecteur CD ; cartes images qui permettent de mieux comprendre le chant sans traduction

**Organisation** : collective

**Déroulement** :

1. Première écoute sans consigne
2. Donner ses premières impressions : ce qui a pu être compris, la langue reconnue ou non (ne pas donner la réponse. Elle sera donnée en fin de journée)
3. Compréhension / mémorisation : montrer la série de cartes pour mieux comprendre les éléments du chant (sans passer par la traduction) ; mettre en gestes peut aider à la compréhension.
4. Reproduction du chant : répétition orale puis en musique avec l'aide des supports et des gestes.

### **Atelier Labyrinthe**

**Objectifs** : pouvoir se déplacer dans une maison, dans une ville à partir de consignes.

**Compétence** : suivre des instructions courtes et simples.

**Connaissance du lexique (exemple)** : les animaux sauvages ou familiers, les objets, les meubles, les pièces de la maison, les monuments, les prépositions et structures de localisation.

**Formulations**: *go in front of..., on the left / right ..., straight, next to .., turn left / right, after 2 blocs.*

**But du jeu** : écoute d'une bande sonore pour suivre un parcours et atteindre la bonne case de fin.

**Matériel** : deux labyrinthes sous pochette plastique; deux feutres effaçables.

**Organisation** : 2 équipes de 6 par exemple

**Déroulement** :

1. Activer/réactiver le lexique : montrer les images des animaux pour qu'ils soient nommés.
2. Expliquer les règles : la bande sonore contient 6 parcours différents pour chaque fiche. Une fiche est attribuée à une équipe. Chaque enfant à son tour écoute le parcours et donne sa case d'arrivée (désignée par une lettre de l'alphabet).
3. Jouer : l'équipe qui aura fait le moins d'erreurs aura gagné

### **Atelier How are you ?**

**Objectif** : compléter un texte à trous à l'aide des mots connus et d'images.

**Compétences** : comprendre un texte court et simple en s'appuyant sur des éléments connus.

**Connaissance du lexique (exemple)** : les humeurs (*sad / happy, cold / hot, angry / pleased, tired / well, hungry / thirsty, sick / well*).

**But du jeu** : compléter un texte à trous à l'aide de ce qui est connu et des images présentées.

**Matériel** : grand panneau avec le texte à trous, vignettes (mots manquants), photocopies du texte à trous avec les images et les mots manquants en petit, crayons et gommes.

**Organisation** : deux équipes de 6 par exemple

**Déroulement** :

1. Activer/Réactiver le lexique : au préalable, les élèves désignent ce qu'ils connaissent.
2. Comprendre le texte à trous : travail collectif de lecture avec l'animateur.
3. Finalisation du texte avec les vignettes : chaque équipe réfléchit de son côté sur le sens après un travail individuel sur feuille et se met d'accord sur une version définitive.
3. Correction collective : L'animateur prend les deux versions définitives et les compare pour trouver la bonne. La lecture peut se faire à voix haute en anglais par un ou plusieurs élèves, puis traduction.

**Script** (les mots en gras ne sont pas écrits et sont sous forme de vignettes qu'il faudra replacer)

*John and his sister Emily are going on a trip : 1. John and Emily are very **happy** to go to Italy. 2. In Italy, in summer, the weather is **hot**. 3. Emily is **afraid** to take the plane. 4. She is **sick**. 5. John is **sad** for his sister. 6. He is **tired** : the trip is long. 7. So he gets **angry** easily.*

### **Le jeu de 5 familles**

**Objectifs** : se faire comprendre pour former une ou plusieurs familles de 6 cartes.

**Compétences** : répondre à des questions et en poser sur des besoins immédiats.

**Lexique possible**: les parties de corps; les animaux, la famille, les couleurs, les humeurs,...

**Structures linguistiques** : *In the ... family, can I have the .... ? Here you are! Sorry, I haven't got.*

**But du jeu** : former une ou plusieurs familles de 6 cartes.

**Matériel** : la pile de cartes, un paravent pour séparer les deux équipes.

**Organisation** : 2 équipes de 6 par exemple

**Déroulement** :

1. Activer/réactiver le lexique : montrer les images des animaux pour qu'ils soient nommés ; désigner les parties de corps ; préciser la structure linguistique pour demander les cartes.
2. Expliquer les règles : l'équipe A doit compléter une de ses familles en demandant à l'équipe B une carte manquante. Si l'équipe B la possède, elle la donne à l'équipe A qui rejoue. Si l'équipe B ne l'a pas, alors l'équipe A pioche : c'est la bonne carte, elle rejoue ... Ce n'est pas la bonne carte, elle passe le tour à l'équipe B. Chaque équipe doit disposer les cartes sur la table afin de faciliter les demandes et le tour de parole : l'adulte s'assure que chaque enfant demande une carte à son tour.
3. Jouer : distribuer 1 carte à chaque élève. La pioche est gérée par l'adulte. Si aucune famille n'est complète au bout du temps écoulé, on déclare l'équipe gagnante l'équipe qui possède la famille la plus complète : on ôte le paravent entre les deux groupes. Si une famille est complète avant le temps imparti, on continue à jouer : dans ce cas c'est bien l'équipe qui aura le plus de familles entières qui aura gagné.

Attention ! Même si la pioche est épuisée, le jeu continue.

### **Atelier This is my town**

**Objectif** : localiser un objet, un édifice à partir de renseignements. Décrire pour faire deviner.

**Compétences** : suivre des instructions courtes et simples. Utiliser des expressions pour décrire.

**Connaissance du lexique (exemples)** : les logements, édifices, monuments, magasins, les lieux publics et les prépositions de localisation (*next to, on the left / right ; behind, in front of,...*).

**Structure linguistique** : *There is / There are ...*

**But du jeu** : Placer les personnages sur le plan selon la description de l'équipe adverse (ou CD).

**Matériel** : Lecteur CD ; enregistrement ; une balle et un carton ; un « paravent » ; 2 plans ; des personnages en double pour chaque équipe ; Un livre sur les monuments de Londres.

**Organisation** : deux équipes de 6 par exemple

**Déroulement** :

1. Activer/Réactiver le lexique : avec une balle et un carton, les élèves désignent les prépositions de localisation. Un livre sur les monuments de Londres pour les montrer « en vrai » permettra de mieux comprendre le plan.
2. Placer les personnages : les 2 équipes sont maintenant séparées par le paravent. Consigne : « *Listen to the CD and place the people.* » Ecoute du CD. Une deuxième fois si nécessaire. Enlever le paravent pour comparer les solutions. Valider en écoutant le CD à nouveau.
3. Faire deviner le placement dans sa propre ville : les 2 équipes sont à nouveau séparées par le paravent. Consigne pour une équipe : « *Place the people and tell the others in English.* ». (L'autre équipe peut aussi se mettre d'accord pour sa ville pendant que la première prépare.)

Chaque enfant de l'équipe décrit la position d'un personnage pour faire deviner à l'autre équipe. Enlever le paravent pour comparer et valider les solutions.

Inverser les rôles d'équipes et faire de même.

**Script possible**: *In my town, there's a tree next to Trafalgar Square. There are a boy and his dog under the Tower Bridge. The mum is in front of Saint Paul's Cathedral. The dad is on the right of Buckingham Palace. Where is the little girl? She's hiding behind Big Ben.*

Même dispositif pour un autre thème : *this is my house, this my farm, this is my zoo ....*

### **Atelier Jumping Jack (construire un pantin)**

**Objectif** : demander des vêtements pour habiller son pantin.

**Compétence** : répondre à des questions et en poser sur ses besoins immédiats.

**Lexique** : les vêtements, les instruments de musique, des outils, ...

**Structure linguistique**: *Can I have/borrow the ...? Can you give me ... please? I'd like...*

**But du jeu** : dans un temps limité, constituer son pantin en lançant le dé.

Chaque lancer de dé donne droit à un élément de puzzle.

**Matériel** : 1 dé par équipe ; un gabarit de pantin vierge.

**Organisation** : 2 équipes de 6 par exemple

**Déroulement** :

1. Rebrassage du lexique (par exemple les vêtements) : montrer les cartes sans l'écrit et faire répéter les élèves plusieurs fois.
2. Expliquer le jeu en anglais : faire un exemple et en insistant sur la phrase ; la faire répéter plusieurs fois avec un vêtement différent à chaque fois.
3. Faire tirer au sort l'américain ou l'écossais.
4. Jouer : une équipe lance le dé (chaque élève le fera). Le lanceur doit demander ce que le dé indique. (« *Can I have the hat, please ?* » par ex.) Le responsable de l'atelier donne la partie du puzzle demandée (« *Here you are !* ») ou laisse les élèves la prendre (« *Help yourself.* »).

C'est à l'autre équipe de jouer. Si le dé indique un élément déjà obtenu, on passe son tour. Dans le temps imparti, l'équipe qui a constitué son pantin, ou qui a eu le plus de morceaux, a gagné.

### **Atelier Dress up the monster**

**Objectif** : comprendre un texte entendu pour deviner. Décrire oralement pour faire deviner.

**Compétence** : utiliser des expressions pour décrire (en utilisant éventuellement des connecteurs).

**Connaissance du lexique** : les vêtements et les couleurs.

**Structure linguistique** : « *He/she has got ...* »

**But du jeu** : habiller correctement le monstre selon la description de l'équipe adverse ou selon le CD.

**Matériel** : lecteur CD ; L'enregistrement ; un « paravent » ; 2 monstres ; des vêtements différents en double pour chaque équipe.

**Organisation** : deux équipes de 6 par exemple

**Déroulement** :

1. Activer/Réactiver le lexique : avec une série de cartes de vêtements, les élèves désignent les vêtements que l'on nomme dans le désordre.
2. Habiller le monstre : les 2 équipes sont maintenant séparées par le paravent. Consigne: « *Listen to the CD and dress up the monster.* » Ecoute du CD. Une deuxième fois si nécessaire. Enlever le paravent pour comparer les solutions d'habillage du monstre. Valider en écoutant le CD à nouveau.
3. Faire deviner l'habillage de son propre monstre. Les 2 équipes sont à nouveau séparées par le paravent. Consigne pour une équipe : « *Dress up your monster and tell the others in English.* » (L'autre équipe peut aussi se mettre d'accord pour son monstre pendant que la première prépare.) Chaque enfant de l'équipe décrit un vêtement du monstre pour faire deviner à l'autre équipe. Enlever le paravent pour comparer et valider les solutions d'habillage du monstre. Inverser les rôles d'équipes et faire de même.

**Script (exemples):** **a)** *Could you dress up my monster? My monster has got a red cap. He's wearing a blue pullover and brown trousers. He's got also pink socks.* **b)** *Could you dress up my monster? My monster has got an orange hat. She's wearing a yellow T-Shirt and a green skirt. She's got also purple shoes.*

### **Atelier Lecture d'album**

**Objectif** : découvrir et comprendre un album grâce à une lecture expressive et aux illustrations.

**Compétence** : suivre le fil d'une histoire avec des aides appropriées.

**Matériel** : l'album choisi (avec une formulation redondante) et des cartes images reprenant les principaux termes utilisés pour raconter l'histoire et d'autres, sans rapport avec l'histoire.

**Déroulement** :

1. Activer/Réactiver le lexique : après la lecture du titre et de l'auteur, s'assurer que les enfants connaissent le lexique important pour comprendre la lecture en montrant les cartes images dans le désordre et demander « *what do you recognize ?* » S'assurer que l'essentiel est connu.
2. Lire l'album, page après page, en montrant à chaque fois l'illustration et en répétant la phrase en la mimant si nécessaire. Les enfants très vite comprendront la structure redondante et la diront à la place de l'adulte.
3. Repérer le ou les intrus : s'il reste du temps, faire remarquer que parmi les cartes montrées, il y avait un ou des intrus : « *Did we see all this in the story ?* » et faire trouver l'ordre d'apparition dans l'histoire. Les intrus apparaîtront d'eux-mêmes. Valider en relisant rapidement l'album, en regardant les illustrations.



### **Atelier : find your twin**

**Objectif** : en posant des questions, retrouver son jumeau ou son partenaire.

**Compétence** : poser des questions et y répondre sur des sujets familiers.

**Lexique** : L'âge, les humeurs, l'apparence, le numéro de téléphone, les préférences, etc.

**Structure linguistique** : en fonction des champs lexicaux retenus.

**Matériel** : deux jeux identiques d'étiquettes de deux couleurs différentes. Chaque étiquette reprend en partie les informations d'autres étiquettes de manière à obliger les participants à se poser plusieurs questions avant de trouver leur jumeau (par exemple, sur 6 cartes, il ne doit y avoir que deux prénoms, deux âges, deux numéros de téléphone, deux lieux de résidence différents). Se limiter à quatre ou cinq informations.

#### **Déroulement :**

1. Activer/Réactiver le lexique: poser aux participants les questions qu'ils utiliseront pour jouer – (« *How old are you ?* » « *How are you ?* », « *What's your phone number ?* », « *Where do you live ?* »)
2. Présenter l'activité : un jeu de cartes est distribué aux participants de chaque équipe. Consigne : « *Find your twin / partner. Ask the questions...* » Répéter les questions avec les enfants.
3. Activité : une des équipes doit retrouver dans un temps limité (1 à 2 minutes) le plus de partenaires possibles. Puis c'est au tour de l'autre équipe. Suivant le temps mis par les participants, l'activité peut être rejouée plusieurs fois après redistribution des cartes. A chaque fois le responsable d'atelier note l'équipe gagnante pour à la fin, désigner le vainqueur.