

Typologie des activités

Afin d'améliorer la lisibilité du guide pédagogique, nous avons proposé, à partir de l'unité 4 et seulement pour les activités les plus fréquentes, un descriptif succinct et renvoyé à la *Typologie des activités* pour un descriptif détaillé.

Dans cette *Typologie des activités*, les activités pour les élèves sont rangées par activité langagière de communication, et classées par ordre alphabétique dans chacune de ces activités langagières (compréhension à l'oral, production orale, compréhension de l'écrit, production d'écrit).

L'enseignant pourra également utiliser cette typologie pour enrichir, diversifier ou différencier les activités proposées, selon l'activité langagière qu'il désire entraîner.

Le renvoi à une activité de la typologie se fait de la manière suivante : Cf. *Typologie des activités*, CO, act. 1, p. 10.

La typologie est présentée en tableau :

- 1^{re} colonne : numéro de l'activité,
- 2^e colonne : titre de l'activité,
- 3^e colonne: descriptif bref de l'activité tel que présenté dans le synopsis et les différents *steps*,
- 4^e colonne : le scénario (descriptif plus détaillé)
- 5^e colonne : les explications nécessaires en anglais

Compréhension à l'oral (CO)

	TITRE	DESCRIPTIF BREF	SCÉNARIO
1	Béret (le)	Écouter et s'emparer au plus vite du foulard si la vignette -image que l'on possède est appelée.	Les élèves sont positionnés sur deux lignes séparées de 5 m à 6 m. Un objet (foulard) est placé entre les deux lignes. Ils reçoivent chacun une vignette-image et les mêmes vignettes-images sont distribuées aux deux équipes. Annoncer un mot ou une formulation apprise. Les élèves possédant la vignette-image correspondante doivent s'emparer du foulard et le rapporter à leur équipe au plus vite. Celui qui rapporte le foulard sans se faire toucher par l'adversaire fait marquer un point à son équipe.
2	Bingo (le)	Choisir trois ou quatre vignettes-images, les retourner au fur et à mesure de leur tirage puis annoncer « bingo ! » quand on a terminé.	Chaque élève choisit trois ou quatre vignettes-images qu'il place sur sa table. Produire un énoncé. Si l'élève a sélectionné la vignette-image correspondante, il la retourne. Lorsqu'il a retourné toutes ses images il dit « bingo ! ». Vérifier.
3	Course à l'échalote (la)!	Écouter et, au signal, toucher au plus vite la flashcard au tableau.	Former deux équipes de quatre élèves en file indienne, positionnées à 2 m/2,50 m du tableau sur lequel seront placées les flashcards. Annoncer un énoncé concernant l'une des flashcards. Au signal, le premier élève de chaque équipe doit toucher la flashcard correspondante. Le plus rapide donne un point à son équipe. Les deux élèves qui viennent de participer vont se placer derrière. Poursuivre avec les suivants. Changer les équipes pour faire participer le plus d'élèves possible. La première équipe ayant marqué 3/4 points a gagné.
4	Labyrinthe (le)	Écouter et tracer le chemin dans le labyrinthe jusqu'à la case-arrivée.	Dicter un parcours que les élèves dessinent au feutre à ardoise si le support est sous pochette plastifiée ou au crayon à papier dans le cas contraire. Faire une démonstration au tableau, en montrant les parcours autorisés : vers le bas, vers le haut, vers la droite (<i>up, down, forwards</i>) mais ni en arrière, ni en diagonale et uniquement dans une case adjacente. Les élèves annoncent sur quelle case-cible ils arrivent. Organiser plusieurs parties dictées par vous puis passer le relais à un élève. Avant chaque nouvelle partie, les élèves effacent le parcours précédemment tracé.
5	Lucky Luke	Montrer le nombre de doigts correspondant au numéro de la flashcard annoncée.	Placer les flashcards au tableau puis les numéroter. Tous les élèves mettent les mains dans leur dos. Annoncer le contenu d'une flashcard. Au signal, les élèves montrent le nombre de doigts correspondant au numéro de la flashcard.



ENGLISH EXPLANATIONS

I need two teams. You stand here, and you stand there. Here are your cards. Listen: (*énoncé*). You and you try to pick up the scarf quickly and take it back to your team! Are you ready?

Let's play Bingo! Choose three/four cards and put them in front of you on your table. Are you ready? When you hear your word, turn over the card. When you have turned over your three/four cards, say "Bingo!" Show the cards to check. Are you ready?

I need two teams. You, you, you... and you come here. You and you (*désigner les têtes de file*) listen and touch the right flashcard. Are you ready? One point for this team! Go to the back and the next ones, your turn.
Are you ready?

Listen and draw the way. You can go up, down and forwards but not diagonally, and not backwards (*tracer les flèches*). Listen: (*annoncer le parcours*). What is at the end? Rub it out and listen again.

Look at the numbers on the board. I say something and you show me the number with your fingers when I say "Lucky Luke". Put your hands behind your backs.

Typologie des activités

	TITRE	DESCRIPTIF BREF	SCÉNARIO
6	Stop (le)	Écouter et dire « stop ! » quand la flashcard annoncée est montrée.	Annoncer le nom de l'une des flashcards puis les montrer une à une. Les élèves disent « stop ! » lorsqu'ils voient la flashcard correspondante.
7	Vrai / faux (le)	Écouter et acquiescer si le message annoncé est exact ou réfuter s'il est faux.	Montrer l'une des flashcards et annoncer soit l'énoncé correspondant soit un autre énoncé. Si l'énoncé correspond à la flashcard montrée, les élèves disent "Yes, it is!" et dans le cas contraire "No, it isn't!"

Production orale (PO)

	TITRE	DESCRIPTIF BREF	SCÉNARIO
1	Bataille navale (la)	Interroger son camarade sur le contenu d'une case pour compléter un quadrillage	Par binômes, les élèves reçoivent chacun deux grilles (<i>Me / My friend</i>). Ils choisissent chacun quatre cases dans la grille <i>Me</i> . Ils doivent deviner les cases choisies par leur camarade et reporter les informations dans la grille <i>My friend</i> . Pour interroger sur une case, il faut proposer un groupe nominal. Si la case est vide, l'élève dit <i>no</i> et, dans le cas contraire, il répond <i>yes</i> : une première case est identifiée. Celui qui a posé la question coche alors la case dans la grille <i>My friend</i> . Les élèves proposent un groupe nominal chacun leur tour. Le premier qui identifie les quatre cases a gagné.
2	Bingo (le)	Choisir trois ou quatre vignettes-images, les retourner au fur et à mesure de leur tirage puis quand on a terminé annoncer « bingo ! » suivi du nom des images.	Chaque élève choisit trois ou quatre vignettes-images qu'il place sur sa table. Produire un énoncé. Si l'élève a sélectionné la vignette-image correspondante, il la retourne. Lorsqu'il a retourné toutes ses images il dit « bingo ! » et annonce le nom des images.
3	Bouche à oreille (le)	Chuchoter un message à l'oreille de son voisin / toucher au tableau la flashcard correspondante.	Faire quatre équipes disposées en quatre colonnes face aux flashcards positionnées au tableau. Chuchoter un énoncé à l'oreille du dernier élève de chaque colonne qui devra le répéter à l'oreille de son camarade, et ainsi de suite jusqu'au premier. Au signal, celui-ci devra alors aller toucher au tableau la flashcard correspondante et fera marquer un point à son équipe s'il annonce correctement la phrase à haute voix.
4	Chaîne (la)	Dire un énoncé en passant la flashcard correspondante à son voisin qui lui-même répète l'énoncé en passant la flashcard à son voisin et ainsi de suite.	Remettre à un élève une flashcard accompagnée d'un énoncé. Il répète l'énoncé et passe la flashcard à son voisin. Lorsque quatre ou cinq élèves auront répété l'énoncé et passé la flashcard, laisser se poursuivre la chaîne et remettre une autre flashcard à un élève, à un autre endroit de la classe. Introduire ainsi les flashcards. Laisser ensuite la chaîne se poursuivre quelques minutes.
5	Dictée au voisin (la)	Demander / dicter à son voisin les vignettes-images dans l'ordre puis comparer les deux séries.	Faire placer un livre entre l'élève A et l'élève B. L'élève A place devant lui ses vignettes-images, faces apparentes. Il demande à l'élève B les éléments figurant sur ses vignettes-images, dans le même ordre qu'il les a placées. L'élève B lui donne ses vignettes-images, faces cachées. L'élève A les place sous les siennes. À la fin de l'activité, on retourne les vignettes-images de l'élève B une à une pour vérifier la correspondance avec celle de l'élève A. Inverser les rôles. > <i>Variante</i> : l'élève A place devant lui ses vignettes-images. Il les dicte à son voisin qui place les siennes dans le même ordre. Les collections sont ensuite comparées.

**ENGLISH
EXPLANATIONS**

Listen: (*annoncer le nom à repérer*). Now look and say "Stop!" when it's the right picture.

Listen and look: (*annoncer*).
Is it right? Say "Yes, it is!" Is it wrong? Say "No, it isn't!"

**ENGLISH
EXPLANATIONS**

Play with a partner. We are going to play Battleships. Here you are (*en distribuant les grilles*).
Put a small cross on four squares on the "Me" card, keep it secret.
Now, find your partners' crosses and put the crosses on the "My friend" card. What's the question? What are the answers? (*Démonstration au tableau si besoin*)
Ask one question in turn. The first person to find the four crosses on the "My friend" card is the winner.
A starts.

Let's play Bingo! Choose three/four cards and put them in front of you on your table. Are you ready? When you hear your word, turn over the card. When you have turned over your three/four cards, say "Bingo!" and say the words to check. Are you ready?

Come here please. In four lines, one behind the other facing the board, like this. Good! I whisper something to you (*indiquer les derniers de chaque colonne*) and you whisper it to the person in front of you, quickly. You (*indiquer les premiers*) touch the card and repeat the sentence for one point. Wait until I say "Go".

Repeat after me and give the card to your neighbour / friend. Marie, repeat... and pass the card...

You (*montrer un élève*), put your pictures on your table. It's a secret. Ask your partner for the same pictures. Don't look at them. Put them face down under yours.
When you have finished, check the cards with your partner then change.

Variante : One person starts; Put your cards in a line on the table, it's a secret. Now dictate to your partner. Check together then change.

Typologie des activités

	TITRE	DESSCRIPTIF BREF	SCÉNARIO
6	Enquête (l')	Questionner ses camarades pour réaliser une enquête en complétant une grille.	Placer les élèves par groupes de quatre avec chacun une grille d'enquête. Chaque élève renseigne sa propre grille avec l'objet de l'enquête (par exemple : ce qu'il sait pratiquer ou non comme activité de loisirs). Les élèves d'un même groupe s'interrogent ensuite mutuellement (par exemple : <i>Can you ski? Yes, I can. / No, I can't.</i>). Chaque groupe fait sa synthèse, puis tous les groupes font la synthèse de la classe.
7	Flash (le)	Annoncer la flashcard ou l'étiquette-mot vues très rapidement.	Montrer une flashcard très rapidement. Les élèves doivent en annoncer le contenu..
8	Intonations (les)	Écouter et répéter avec différentes intonations.	Faire répéter des phrases (en montrant les flashcards correspondantes) avec la voix d'un robot, d'une dame snob, lentement, rapidement...
9	Jeu des étiquettes (le)	Produire un énoncé à partir d'une vignette-image.	Disposer des vignettes-images dans une boîte. Un élève tire une vignette-image et propose un énoncé correspondant.
10	Jeu du détective (le)	Questionner ses camarades pour trouver celui qui possède la même carte.	Un élève, le détective, dispose d'une carte contenant des informations sur le suspect. Quatre élèves sont interrogés, l'un d'entre eux, le suspect, disposant de la même carte que celle du détective. Ce dernier doit poser les questions aux quatre élèves afin de démasquer le suspect. Les différentes cartes doivent contenir des informations similaires.
11	Labyrinthe (le)	Dictier un parcours dans le labyrinthe à un camarade qui annonce la case-arrivée.	Un élève trace un parcours dans son labyrinthe, au feutre à ardoise si le support est sous pochette plastifiée ou au crayon à papier dans le cas contraire. Il le dicte ensuite à son camarade qui le trace dans son propre labyrinthe et annonce sur quelle case-cible il arrive. Entre chaque partie, les élèves effacent le parcours tracé.
12	Lecture sur les lèvres (la)	Annoncer ce que l'on lit sur les lèvres.	Les élèves doivent deviner et annoncer ce que l'enseignant prononce sans son.
13	Mémoire d'éléphant (la)	Regarder et annoncer de mémoire et dans l'ordre la suite des flashcards.	Montrer sans rien dire quatre flashcards une à une. Les reposer au fur et à mesure. Les élèves observent et restituent la liste dans l'ordre.
14	Mime (le)	Deviner et annoncer ce qui est mimé.	Un élève tire au sort une flashcard et la mime. Ses camarades annoncent ce qu'ils identifient.
15	Morpion (le) (<i>Tic tac toe</i>)	Produire un énoncé et aligner trois signes identiques dans un quadrillage 3 x 3.	Au tableau, dans un quadrillage 3 x 3, placer une flashcard par case. Partager la classe en deux équipes : les croix (<i>crosses</i>) et les ronds (<i>noughts</i>). À tour de rôle, les équipes produisent un énoncé concernant l'une des flashcard et marquent ainsi la case de leur signe. Le but est d'aligner trois signes identiques verticalement, horizontalement ou en diagonale.
16	Œil de lynx (l')	Dire la série par cœur en n'ayant de moins en moins de supports visuels.	Disposer une série de flashcards au tableau. La faire oraliser. Enlever une flashcard et faire oraliser toute la série comme si rien ne manquait. Poursuivre en enlevant les flashcards l'une après l'autre jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus et que les élèves disent la série par cœur, sans support visuel.
17	Panier (le)	Dire une série de mots par cœur en en ajoutant un à chaque fois.	Un élève place une flashcard dans le panier et l'annonce. L'élève suivant ajoute une flashcard et annonce la collection en commençant par la première flashcard déposée. Puis un autre élève ajoute une autre flashcard et annonce la collection... et ainsi de suite.
18	Perroquet intelligent (le)	Écouter un message et le répéter s'il est correct.	Montrer une flashcard et annoncer un mot du lexique ou un énoncé. Si le mot / l'énoncé correspond à la flashcard, les élèves le répètent. Dans le cas contraire, ils se taisent.

**ENGLISH
EXPLANATIONS**

Exemple avec une enquête sur les loisirs : The first row is for you. Put a cross if you can do it. Now write your friends' names and ask "Can you + activity?" Listen for the answer "Yes, I can" or "No, I can't" and put a cross (*démonstration avec un élève au tableau*). Finished? Count the ticks and complete "In my group": How many children can ski? / How many children can ride a horse?... Complete "In the class".

Look, what is it?

Repeat like a lady: (*énoncé*). Repeat like a robot. Repeat slowly... quickly...

Choose a card. Make a sentence and include the word for the card.

Get in groups of five. Here are your cards. You (*désigner un élève*) are the detective and you suspect someone. The details are on your card, so ask questions to find your suspect.

Now it's your turn. Pair work. You (*montrer l'élève 1*) draw a way in secret, don't show (*mimer*) then dictate it to your partner (*montrer l'élève 2*). You (*élève 2*) listen and draw the way. What is at the end? Check together then change. Rub it out.

Look at me (*montrer la bouche et prononcer un mot ou une phrase sans son*). What is it?

Look carefully! What did you see? Say the words.

Come here, choose a card. Mime it. Class, what is it?

Team 1, you are the crosses (*dessiner une croix au tableau, de son côté*). Team 2, you are the noughts (*dessiner un rond au tableau, de son côté*). Now ask a question / Answer the question / Make a sentence... I draw a cross / a nought. Your turn... Three in a row, you win.

Look, listen and repeat after me. (*Enlever une carte*) Now again, just you. (*Enlever une autre carte*) Again!

Look, here is a basket / box. I like X (*placer la flashcard dans le panier*), and you? (*L'élève suivant*) I like X and Y (*il place la flashcard dans le panier*), and you? (*Encore au suivant*): I like, X Y and Z...

Look and listen: (*énoncé*) No! Wrong. Don't repeat! (*Énoncé*) Yes! Right. Repeat! Are you ready?

Typologie des activités

	TITRE	DESCRIPTIF BREF	SCÉNARIO
19	Phrase par tronçons (la)	Prononcer une phrase collectivement, chaque groupe d'élèves ne prononçant qu'un mot.	Désigner successivement des groupes d'élèves qui diront chacun un mot d'une phrase donnée. Aller de plus en plus vite jusqu'à la vitesse normale de prononciation. Faire respecter les unités de sens et l'intonation.
20	Recherche de partenaire (la)	Interroger ses camarades pour trouver celui qui a la même carte que soi / la carte complémentaire à la sienne.	Chaque élève reçoit une carte sur laquelle figurent des informations (à préciser). Il s'agit de retrouver son jumeau (c'est-à-dire celui qui a la carte comportant les mêmes informations) en interrogeant les élèves de la classe. > <i>Conseil</i> : partager la classe en deux groupes : celui qui cherche et celui qui est interrogé. De cette manière, seule une moitié de classe est debout (pour cela différencier les deux séries de cartes). Quand les élèves ont trouvé leur partenaire, ils s'assoient ensemble.
21	Rideau (le)	Annoncer la flashcard progressivement dévoilée.	Placer une flashcard derrière une pochette cartonnée et la dévoiler progressivement. Dès que les élèves devinent son contenu, ils doivent l'annoncer. Montrer la flashcard dans son intégralité pour valider.
22	Sept familles (les)	Demander des cartes à ses camarades pour former des familles.	Le jeu se joue à quatre ou cinq joueurs. Distribuer cinq cartes par joueur. Les élèves doivent reformer des familles de cartes en les demandant à leurs camarades. Si l'élève interrogé n'a pas la carte demandée, le demandeur pioche une carte qu'il doit montrer à tous si c'est la bonne. Sinon, il passe son tour. Le gagnant est celui qui a réussi à former le plus de familles.
23	Trou phonique (le)	Regarder les flashcards, écouter la série de mots et annoncer la flashcard oubliée.	Afficher toutes les flashcards au tableau. Les oraliser toutes sauf une. Les élèves énoncent le contenu de la flashcard non citée. Demander à un élève de montrer la flashcard correspondante.
24	<i>What's missing?</i>	Regarder et annoncer quelle flashcard manque / quelles flashcards ont été permutées.	Disposer une série de flashcards au tableau. Faire deviner aux élèves quelle flashcard a été enlevée du tableau pendant qu'ils avaient les yeux fermés. > <i>Variante</i> : faire deviner aux élèves quelles flashcards ont été permutées du tableau pendant qu'ils avaient les yeux fermés.

Compréhension de l'écrit (CE)

	TITRE	DESCRIPTIF BREF	SCÉNARIO
1	Bingo (le)	Choisir trois ou quatre étiquettes-mots, les retourner au fur et à mesure de leur tirage puis annoncer « bingo ! » quand on a terminé.	Chaque élève choisit trois ou quatre étiquettes-mots qu'il place sur sa table. Piocher une flashcard et la montrer sans l'oraliser. Si l'élève possède l'étiquette-mot correspondante, il la retourne. Lorsqu'il a retourné toutes ses étiquettes-mots, il dit « bingo ! » et annonce le nom des images.
2	Course à l'échalote (la)	Écouter l'énoncé / observer la flashcard et au signal toucher au plus vite l'étiquette-mot au tableau.	Former deux équipes de quatre élèves en file indienne, positionnées à 2 m/2,50 m du tableau sur lequel seront placées les étiquettes mots. Annoncer un énoncé incluant l'une des étiquettes-mots. Au signal, le premier élève de chaque équipe doit toucher l'étiquette-mot correspondante. Le plus rapide donne un point à son équipe. Les deux élèves qui viennent de participer vont se placer derrière. Poursuivre avec les suivants. Changer les équipes pour faire participer le plus d'élèves possible. La première équipe ayant marqué 3/4 points a gagné. > <i>Variante</i> : les flashcards sont placées au tableau. Une étiquette-mot est montrée sans être oralisée.

**ENGLISH
EXPLANATIONS**

You say “How”, you say “are”, you say “you?” Are you ready?

Find your partner. Your partner is the same age and has the same animals (*par exemple*). What are the questions? (*Distribuer les cartes*) Here you are. Keep your card secret. When you find your partner, say “Me too!” and sit down together. (*À la fin*) Has everyone got a partner?

Look: what’s this?

Get in groups of four or five. Let’s play Happy families! There are 5 / 6 / 7 families (*les nommer*). In each family, there is... Shuffle the cards. Deal five cards each. To make a family, player A asks one person “Can I have / Have you got..., please?” If yes, say: “Here you are.” and player A can ask again. If no, say “No, sorry!” and A takes a card from the Lucky Dip. Player B now asks a question. Ask questions in turn. The one with the most families is the winner.

Listen: (*annoncer la série*). What’s missing?
Show me the picture. Very good!

Look carefully at the board. Close your eyes... Open your eyes. What’s missing?

Variante : look and remember the (*annoncer la catégorie du lexique*). Now close your eyes. Open your eyes, what’s changed?

**ENGLISH
EXPLANATIONS**

Choose three/four word cards and put them face up on the table. Look at the picture, if you have the word, turn your card over (*mimer*). Three/four words turned over, say “Bingo!”.

I need two teams. You, you, you... and you come here. You and you (*désigner les têtes de file*) listen and touch the right word card. Are you ready? One point for this team!
Go to the back and the next ones, your turn.
Are you ready?

Typologie des activités

	TITRE	DESCRIPTIF BREF	SCÉNARIO
3	Dictée au voisin (la)	Demander à son camarade les vignettes-images dans l'ordre puis comparer les deux séries / Dictée à son camarade les étiquettes-mots dans l'ordre puis comparer les deux séries.	Faire placer un livre entre l'élève A et l'élève B. L'élève A place devant lui ses étiquettes-mots, faces apparentes. Il demande à l'élève B les éléments figurant sur celles-ci, dans le même ordre qu'il les a placées. L'élève B lui donne ses vignettes-images, faces cachées. L'élève A les place sous ses étiquettes-mots. À la fin de l'activité, on retourne les vignettes-images de l'élève B une à une pour vérifier la correspondance avec les étiquettes-mots de l'élève A. Inverser les rôles. > Variante : l'élève A place devant lui ses étiquettes-mots. Il les dicte à son voisin qui place les siennes dans le même ordre. Les collections sont ensuite comparées.
4	Dominos (les)	Associer l'énoncé et l'image.	Distribuer une série de dominos à un groupe de quatre élèves. Le premier élève place un domino. Le suivant place un domino correspondant et ainsi de suite. Est gagnant le premier qui s'est débarrassé de tous ses dominos.
5	Flash (le)	Annoncer l'étiquette-mot lue très rapidement.	Montrer une étiquette-mot très rapidement et demander aux élèves de l'oraliser.
6	Mémoire (le)	Former le plus grand nombre de paires d'étiquettes-mots et de vignettes-images.	Former des équipes de deux à quatre joueurs. Placer une série de vignettes-images et d'étiquettes-mots face contre la table. Un élève en retourne deux. Il les oralise. Si elles se correspondent, il les prend, sinon il les replace. Un autre élève en retourne deux à son tour. Le but du jeu est de former le plus grand nombre de paires.
7	Phrase vivante (la)	Reconstituer la phrase en ordonnant les étiquettes-mots.	Remettre les étiquettes-mots en ordre de manière à reconstituer une phrase.
8	Rideau (le)	Annoncer le mot progressivement dévoilé.	Dévoiler un mot progressivement. Les élèves doivent l'énoncer.
9	Stop (le)	Écouter et dire « stop ! » quand l'étiquette-mot correspond à la flashcard.	Placer une flashcard au tableau puis montrer les étiquettes-mots une à une. Les élèves disent « stop ! » lorsque l'étiquette-mot correspond à la flashcard.
10	<i>What's missing?</i>	Lire et annoncer l'étiquette-mot / la phrase manquante.	Demander aux élèves de fermer les yeux. Au signal " <i>Open your eyes!</i> ", ils ouvrent les yeux et annoncent l'étiquette-mot / la phrase qui a été ôtée du tableau. > Variante : chaque élève lève la vignette-image de l'énoncé manquant.

Production d'écrit (PE)

	TITRE	DESCRIPTIF BREF	SCÉNARIO
1	Course aux lettres (la)	Écouter et écrire, en équipe, le mot lettre à lettre.	Former des équipes de quatre ou cinq élèves très proches dans la classe. Distribuer une ardoise et un feutre par groupes. Annoncer un mot du lexique appris. Dans chaque groupe, les élèves se passent l'ardoise sur laquelle ils écrivent le mot lettre à lettre. L'équipe la plus rapide ayant écrit le mot sans erreur a gagné. > Variante : annoncer une phrase que les élèves écrivent mot à mot.
2	Mots cachés (les)	Trouver les mots cachés dans la grille	Trouver tous les mots cachés dans une grille de lettres mélangées.
3	Mots fléchés (les)	Écrire dans la grille les mots correspondant aux images.	Écrire dans la grille les mots correspondant aux images.

**ENGLISH
EXPLANATIONS**

Put a book / a file between you. You (*montrer un élève*), put your word cards on your table. Ask your partner for his pictures in order. Don't look at them. Put them face down under yours. When it's finished, check, then change with your partner.

Variante : one person puts the word cards in a line and then dictates the order to the partner. Check together then change.

Get into groups of four. Clear the table in the middle. Shuffle the cards and deal them all. You can put a picture on one side or words on the other (*démonstration avec trois dominos*) Play in turn. If you can't put down a card, say "Pass". The first one with no dominoes is the winner.

Look, what is it? Say the word!

Let's play "Memory". One game for two to four children. Shuffle all the cards (*le montrer*) and put all the cards on the table face down. In turn, turn over two cards, a word card and a picture card. Say the words. If they are the same, keep them and play again. If not, put the cards back in the same place on the table. The one with the most cards is the winner.

Here is your word. Stand in a line. Show your word. Now make a sentence / question / answer.

Look what is it? Say the word!

Look at the picture. Say 'Stop' when you see the word.

Close your eyes... Open your eyes. What's missing?

**ENGLISH
EXPLANATIONS**

Make groups of four or five. Just one board. Listen then write the word. One person one letter. When it's finished you say "Stop!" Are you ready?

Variante : Listen and write, one person, one word.

Find the words. Use a highlight pen. / Circle the word. The words are horizontal or vertical or diagonal (*tracer les flèches au tableau*).

Look at the pictures. Write the words in the puzzle.