



Travail sur l'alphabet :

Supports : cartes « lettres » ; frise alphabétique ; cartes « mots-images » (couleurs, matériel scolaire, sport, prénoms)

‡ **Listen & write** : Ecouter le chant de l'alphabet puis demander à tour de rôle « You ! Write **A** please ... ». Donner les lettres dans l'ordre pour permettre, dans un premier temps, aux élèves de se repérer plus facilement.

‡ **Stop** : Donner à l'oral une lettre puis glisser doucement une règle sur la frise alphabétique. Les élèves doivent dire « stop » quand la lettre énoncée est montrée.

‡ **As-tu ?** Distribuer une carte lettre à chaque élève (si >26 élèves donner une même carte à plusieurs élèves) puis interroger les élèves « Who has got the **F** ? ». L'élève lève alors sa carte.

‡ **Retrouver le mot** : Distribuer les cartes « mots » (couleurs, matériel scolaire, nombres, prénoms, jours de la semaine, ...) aux élèves. Plusieurs élèves peuvent avoir le même mot. Epeler alors un mot. Les élèves qui ont ces lettres viennent au tableau et montrent leur étiquette. Lecture collective du mot. /!\ Pas de mot avec des lettres en double.

‡ **Mot mystère** : Par groupe de 2 à 4 élèves : donner un jeu de cartes avec les 26 lettres de l'alphabet. Chaque groupe forme des mots. Les faire épeler les mots créés et les autres groupes essaient de retrouver le mot.

‡ **Flash** : Montrer rapidement une carte lettre (comme un flash). Les élèves énoncent la lettre vue.

‡ **Dans le dos** : Par deux. Le 1^{er} écrit dans le dos du 2nd une lettre. Ce dernier doit reconnaître la lettre et l'énoncer. Utiliser l'ardoise pour éviter les tricheries et malentendus : le 1^{er} écrit sur une face et le 2nd sur la 2^e puis comparer.

‡ **Jeu du pendu**. Soit en collectif soit en petits groupes de 4 à 6 élèves.



Travail sur le lexique / vocabulaire : matériel scolaire + couleurs

(Travail adaptable en fonction du vocabulaire que l'on souhaite transmettre)

Supports : matériel scolaire ; boîte, sac opaque, flash cards.

‡ **A pointer !** Enoncer un objet dans la classe, les élèves pointent du doigt. Il est possible d'utiliser des affiches / cartes que l'on dispose sur les différents murs de la classe. **Variante** : matériel de la trousse « Take your pen, take your rubber... »

‡ Distribuer une **fiche avec différents objets** (la glisser sous une pochette plastique pour pouvoir la réutiliser). Les élèves écrivent le numéro dicté par l'enseignant : « Number 1 : a pen, number 2 : a rubber, ... »



‡ **Perroquet intelligent** : Montrer un objet et l'insérer dans une structure de phrase connue des élèves (« It's a [...] / Give me your [...] / Take your [...] »). Les élèves répètent seulement si le mot correspond bien à l'objet. Il est possible d'utiliser des Flash Cards.

‡ **Dévoiler petit à petit une Flash Card**. Le 1^{er} qui l'identifie dit le mot.

‡ **Jeu de Kim** : Afficher une série d'images au tableau. Enoncer plusieurs fois chaque carte puis en retirer une. **Variante** : **Œil de lynx** → Enoncer la série, enlever une image et énoncer de nouveau comme si l'image était encore là. Retirer une 2^e image et énoncer de nouveau la totalité de la série de départ.

‡ **Jouer avec un dé** : → Dé « chiffres » : Afficher et numéroter les images au tableau. L'élève lance le dé et nomme l'image. → Dé « couleurs » Idem mais entourer les images d'une couleur différente. L'élève lit la couleur puis l'image associée au tableau.

‡ **Morpion des mots** : Faire une grille de morpion au tableau et y placer dans chaque case une carte « objet ». Diviser la classe en deux (les O et les X). Chaque équipe choisit un mot et pose une question. Si la question est validée on marque le symbole de l'équipe.

‡ **Jeu des 7 familles** : Choisir 7 objets et 7 couleurs. Demander poliment : Have you got [Objet+couleur] please ? Répondre : Yes I have. No I haven't.