

# REPERTOIRE D'ACTIVITES EN LVE

## 1 - Activités ludiques pour introduire le lexique

### Ecouter

**Mimo** : annoncer un mot en associant un geste et demander aux élèves de reproduire ce geste

1. annoncer les mots dans le même ordre plusieurs fois
2. annoncer les mots dans le désordre
3. **Piripicchio ha detto** : le meneur de jeu dit une consigne qui ne doit être exécutée que s'il la fait précéder de *Piripicchio ha detto*, sinon l'élève est éliminé. Lorsque 4 élèves sont éliminés, recommencer le jeu.

### Parler

Jeux pour mémoriser :

1. **Che cosa manca ?** : mettre des images au tableau, demander aux élèves de fermer les yeux, enlever une image et leur demander de trouver de laquelle il s'agit.
2. **Il treno** : les images sont affichées au tableau, énoncer la liste dans l'ordre, cacher une image, puis 2, puis 3... et faire énoncer la liste complète à chaque fois.
3. **Il bruco** : présenter une image, dire le mot, le faire répéter et accrocher l'image au tableau à l'envers ; idem pour les images suivantes, les élèves doivent répéter les mots depuis le début à chaque fois (image 1 ; 1 + 2 ; 1 + 2 + 3 ...)
4. **Indovinello** : un élève choisit un nom (objet, animal, personne) et les autres doivent le deviner en posant des questions.

## 2 - Activités ludiques pour introduire les sonorités

**Scioglilingua** : jeux vocaux ie murmurer, chuchoter, insister sur la syllabe accentuée, dire fort, fille/garçon, dire de plus en plus vite

### **Battere le mani :**

- annoncer le mot en frappant dans les mains la syllabe accentuée, demander à l'élève de le reproduire
- demander à chaque élève de répéter les uns après les autres les mots en frappant la syllabe accentuée, dans un sens puis dans l'autre

**La coppia** : chaque élève a une image ou une étiquette-mot et doit trouver dans la classe l'élève qui possède un mot présentant une sonorité identique à celle de son mot.

### **3 - Activités pour revoir/consolider le lexique**

#### Ecoutter

**La coppia :** chaque élève possède une image ou une étiquette-mot et doit trouver l'élève qui possède le mot ou l'image identique.

**Il numero giusto :** afficher les images au tableau et les numérotter au-dessous. Changer le début de la numérotation en fonction du niveau d'acquisition de la comptine numérique. Demander : « *Che cos'è il numero 4 ?* » ou « *Che numero è l'astuccio ?* ».

#### **Retrouver des images :**

1. le maître dit le mot, les élèves pointent du doigt l'image correspondante (« *Mostrate...* »)
2. le maître demande à des élèves de lui amener les images les unes après les autres (« *Dammi... / Portami...* »)
3. afficher toutes les images au tableau, diviser la classe en 2 équipes, faire venir un élève de chaque équipe au tableau, dire le mot : l'élève qui touche l'image en premier fait gagner un point à son équipe (« *Toccate...* »)

**L'intruso :** le maître dit une suite de mots (ex : la banana, il latte, la maglietta, il pane), les élèves doivent trouver l'intrus.

#### **Il bingo**

**Le bérét :** faire 2 équipes, disposer des images au milieu (par terre ou sur une table), dire le nom d'une image. Un élève de chaque équipe doit prendre l'image correspondante : le premier qui réussit marque un point pour son équipe.

**Ascolta e disegna (colora) :** les élèves dessinent ou colorient selon les indications du maître ou d'un camarade.

#### Parler

**La borsa delle immagini :** mettre dans un sac les images réduites du lexique étudié, faire tirer une image à chaque élève qui doit dire le mot.

#### **Ascolta e disegna (colora)**

#### **Il bingo**

**La borsa magica :** les élèves doivent deviner le contenu d'un sac :

- un objet placé dans le sac à toucher
- une image qui sort du sac petit à petit
- tous les objets étudiés à ressortir les uns après les autres
- tous les objets dans le sac sauf un à retrouver

**Vedo... :** trouver des mots commençant par une lettre donnée : « *Vedo qualcosa che comincia con la c* »

**E' arrivata una nave carica di...** : trouver des mots

- qui appartiennent à une catégorie lexicale : « *E' arrivata una nave carica di animali* »
- qui commencent par la même lettre : « *E' arrivata una nave carica di f* »

**Il disegno giusto :** 2 jeux d'images identiques sont affichés au tableau et numérotées. Partager la classe en 2 équipes, désigner le premier élève de chaque équipe, annoncer un numéro et leur demander le nom de l'image correspondante. Le premier qui répond correctement gagne un point pour son équipe. « *Che cos'è il numero ... ?* »

Variante : faire trouver l'image en donnant des indices.

**Passa** : les élèves sont en cercle, la main droite posée sur la main gauche du voisin, et récitent une « comptine » (jours, mois, alphabet, nombres...) : chacun prononce un mot à tour de rôle en frappant dans la main du voisin. Le meneur de jeu donne un mot éliminatoire : celui qui doit dire ce mot est éliminé sauf s'il retire sa main avant que son voisin ne la frappe.

**Disegna sulla schiena** : 2 par 2, un élève dessine dans le dos de l'autre qui doit deviner.

**Jeux de société** : battaglia navale, gioco dell'oca, giochi di carte...

## 4 - Activités ludiques pour revoir les structures langagières

**La borsa delle domande** (rebrassage) : mettre au fur et à mesure les symboles des questions étudiées (ex : un gâteau pour l'âge, une tête pour l'état général...) dans un sac. Faire tirer un symbole à un élève qui pose la question à son voisin.

**Chi è ?** : un élève sort, on donne une carte à un autre élève qui la cache. L'élève rentre et doit retrouver celui qui a la carte par un jeu de questions-réponses.

Ex : la carte représente le drapeau français. L'élève qui rentre a la possibilité de poser à 5 camarades la question : « *Dove abiti ?* » Seul celui qui a la carte peut répondre « *Abito in Francia* », les autres doivent donner le nom d'un autre pays.

**Moscacieca** : colin-maillard

**La bomba** : le maître ou un élève lance un ballon en mousse en posant une question à un camarade qui doit répondre.

**Gioco a catena** : poser une question à son voisin qui doit répondre et poser une autre question à un autre camarade...

**Saynètes** : préparées par les élèves

**La salière**

## **5 - Activités de lecture pour consolider le lexique**

1. Présenter rapidement une étiquette-mot et demander aux élèves de lever la flashcard correspondante.
2. Le maître distribue les étiquettes-mots aux élèves qui les placent sous la flashcard correspondante.
3. Barrer l'intrus dans une liste de mots.
4. Relier image et mot.
5. Mots mêlés ou mots attachés à segmenter.
6. Afficher flashcards et étiquettes-mots à l'envers : les élèves reconstituent les paires.
7. Bingo « al contrario » : les élèves ont une grille avec les mots, le maître montre les images en restant silencieux.
8. Imagier : à construire avec les élèves (classement alphabétique ou thématique).

## **6 - Activités de lecture pour consolider les structures langagières**

1. Phrases à segmenter
2. Puzzle : écrire des phrases sur un carton, découper afin d'avoir un mot par carton. Donner à chaque groupe d'élèves une enveloppe contenant les cartons (de quoi faire 5 ou 6 phrases). Le premier groupe qui reconstitue les phrases est le gagnant.
3. Construction de phrases avec les étiquettes-mots : par 2 ou en collectif au tableau.

## **7 - Activités d'écriture**

1. Mots croisés ou fléchés
2. Ecrire le mot correspondant à un dessin avec ou sans modèle.
3. Phrases ou textes lacunaires
4. Phrases à segmenter
5. Lettres mélangées ou phrase puzzle à reconstituer.
6. L'impiccato (jeu du pendu)
7. Acrostiches : à partir des lettres d'un mot écrit verticalement, écrire des mots commençant par ces lettres.
8. Imagier
9. Légender des photos, images...

## **8 - Activités de production d'écrit**

Ces activités s'insèrent dans un projet : écrire sa carte d'identité, une carte de vœux, une carte d'invitation, une carte postale, un questionnaire, une recette, une liste, des devinettes, des mots croisés, une saynète pour le spectacle de l'école.