

Les rituels en langues vivantes

➤ Les rituels sont des temps courts, collectifs qui reprennent des notions connues (lexique et structures).

➤ **On veillera à faire évoluer les rituels au cours de l'année, du cycle, de la scolarité**

➤ Ils peuvent être proposés :

- en début de journée,
- en début de séance d'anglais,
- dans la journée : entre deux séances ou en rentrant de récréation....

Pour ritualiser ce moment, on peut utiliser une mise en scène : drapeau, objet, marionnette, musique, phrase rituelle...

➤ Les objectifs sont :

- rassurer et motiver les élèves,
- consolider les acquis,
- permettre la fixation langagière,
- mettre les élèves en réelle situation de communication.

Il est important que tous les élèves s'expriment puis, si possible, qu'ils mènent eux-mêmes la séance de rituel.

➤ Le tableau présente différentes entrées avec des évolutions possibles.

Les variables sont :

- le meneur du rituel
- les thèmes
- la complexité des structures et du lexique
- les compétences (écouter, comprendre, dire, lire, écrire)
- le degré d'exigence de la formulation (un mot, une phrase réponse)

Rituels évolutifs : Cf document passerelle pour faire évoluer le lexique et les structures.

Questions	Réponses
Date	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ E' lunedì ? ➤ Che giorno è oggi ? ➤ Che giorno era ieri ? ➤ Che giorno è oggi ? ➤ Che giorno sarà domani ? 	<p>Sì /No ! / Sì oggi è lunedì/ No, non è lunedì.</p> <p>Oggi è...</p> <p>Ieri era</p> <p>Oggi è lunedì 15 marzo</p> <p>Domani sarà...</p>
Météo	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Che tempo fa oggi ? ➤ Che tempo fa a Milano ? (lien TICE et culture, recherches internet) 	<p>Oggi fa bel tempo, oggi piove....</p>
Humeur	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Come stai oggi ? ➤ Come sta ... ? 	<p>Bene, ...</p> <p>Sto bene, sto male, così così...</p> <p>Sta bene, male...</p>
Absent	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Chi manca oggi ? 	<p>(Manca) Paolo / (Mancano) Paolo e Giulia</p> <p>Paolo non c'è ? / Paolo e Giulia non ci sono ?</p>
Présentation	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Come ti chiami ? / Quanti anni hai ? / Da dove vieni ? ➤ Possibilité de créer une nouvelle identité (personnage connu ou non) 	
Nombres	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Réciter la comptine des nombres ➤ Compter les présents / les filles / les garçons / les CP ou les CE1 dans une classe CP-CE1 ➤ Tracer un chiffre sur le dos d'un camarade qui doit le deviner ➤ Répondre à des calculs simples 	
Alphabet	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Epeler des mots, son prénom ➤ Reconnaître son prénom ou des mots épelés ➤ L'impiccato (jeu du pendu) pour faire épeler des mots ➤ Tracer une lettre sur le dos de son camarade qui doit la deviner 	
Questions	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ A partir d'une flashcard avec un point d'interrogation, un enfant doit poser une question. ➤ A partir d'une flashcard d'objet ou d'animal, un enfant doit poser une/plusieurs questions sur l'objet ou l'animal. ➤ A l'aide d'une balle, faire circuler les questions-réponses connues dans un ordre varié entre les élèves. 	
Jeux	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Piripicchio ha detto - Jacques a dit - (verbes d'action) ➤ Telefono senza fili – téléphone arabe ➤ L'impiccato – le pendu (lettres) ➤ Bingo – tombola ➤ Jeu de Kim (objets, animaux, et adjectifs) ➤ La lavatrice - la machine à laver (vêtements et couleurs) : voir la vidéo sur la BSD du Canopé (en anglais) ➤ Devinettes à partir d'identités réelles ou fictives. (ou : identifier un élève de la classe à partir de sa 	

description).

➤ Jeux théâtraux (Voir ci-dessous)

Chants, comptines et virelangues

➤ Selon les comptines et chants appris ...

<u>Les présentations :</u>	Les élèves se promènent dans la salle, au signal, ils se mettent deux par deux et l'un d'eux se présente auprès du second (le maximum d'informations : nom, âge....). Ils se mettent ensuite par quatre et les deux élèves qui ont écouté présentent leur partenaire aux deux nouveaux. Laisser éventuellement mimer en cas de manque de vocabulaire et noter ensemble le lexique utile lors du bilan collectif avant la seconde partie.
<u>Jeu de compréhension :</u>	Les enfants marchent dans la salle en adoptant les démarches demandées par l'enseignant: come un elefante, come un vecchietto, come se fossi stanco (a), in ritardo, in pensiero, come se ci fosse molto vento, come un astronauta sulla luna.... su tre piedi, su quattro piedi...
<u>Gelé :</u>	ghiacciato ... come un... + un animal ou un objet par exemple.
<u>La baquette magique :</u>	Con la mia bacchetta magica ti trasformo in + animal par exemple
<u>Les formes géométriques :</u> (Jeux de compréhension)	<p>Les enfants se déplacent dans la salle, le professeur demande alors une forme, tous les enfants se regroupent et se placent de façon à former la forme demandée. Idem avec les lettres de l'alphabet ou les nombres en se couchant au sol cette fois.</p> <p>Variante : Idem, l'enseignant attribue une couleur à chacun des quatre coins de la salle, les enfants se regroupent alors le plus rapidement possible dans le coin attribué à la couleur de son vêtement.</p>