

Une fonction structurante

- ✓ Le rituel est réglé, fixé, codifié

Vivre ensemble

- ✓ Parler en interaction
- ✓ Partager une culture commune
- ✓ Suivre des règles explicites

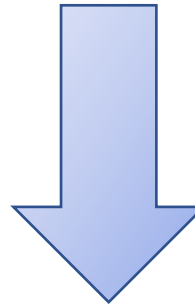
Les rituels

Une fonction rassurante

- ✓ Sur le plan émotionnel

Une transition

- ✓ Transition entre le « monde français » et le « monde de la langue étrangère »



Un moment :

- **Court**
- **Evolutif**
 - ✓ 4 ou 5 séances pour fixer le rituel
 - ✓ L'année pour le faire évoluer
- **Qui a du sens**
 - ✓ On pose une question pour avoir une réponse qu'on ne connaît pas
 - ✓ Des interactions entre l'enseignant et les élèves puis entre élèves quand ils savent le faire
 - ✓ Avec des supports authentiques variés et adaptés

Le rituel permet de passer dans l'univers de la langue. Certaines activités peuvent être reprises lors de l'accueil du matin.

Avec une marionnette (mascotte, marotte) : la marionnette a un prénom, une vie (un anniversaire, une famille, des émotions).

Elle permet à l'enseignant d'avoir un intermédiaire (ce n'est pas le PE qui parle mais la marionnette. La marionnette peut faire des erreurs) et aux élèves de s'adresser à un médiateur (Hello Jack, how are you ?). Les élèves reconnaissent l'objet de transition, le touchent, l'accueillent, lui disent aurevoir.

Avec un accessoire : un chapeau de « diplômé » américain, de cow-boy, de booby, une perruque, une veste écossaise, une baguette magique (abracadabra, I'm a magician now)...

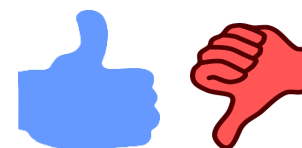
Regroupements : si possible en rond (tout le monde se voit) avec des bancs, un tapis ...

Entrée par une **chanson, comptine ou jeu de doigts** = supports authentiques autant que possible.

Rebrassage des éléments acquis (compter, couleurs, animaux, description physique...) à l'aide de jeux travaillés en séance de langue (show me, what's missing ...)

Quelques idées de jeux rituels :

- **Mister bag** (What's this ?) L'enseignant peut amener chaque jour un objet différent dans un grand sac (toujours le même) et les élèves doivent deviner de quoi il s'agit.
- **Guessing games** : chaque élève a une carte en main et les autres doivent deviner sa carte.
- **Right or wrong ?** l'enseignant dit un mot et les élèves valident ou non sa proposition
 - Avec la tête : Yes or NO ?
 - avec les pouces en haut ou en bas
 - Avec les flashcards Right or WRONGCulturellement, les anglophones utilisent **a tick or a cross** pour valider ou non une proposition.



➤ **Kim's game : what's missing ?**

Coller un jeu de flashcards sur le tableau (3 à 6 selon les moments de l'apprentissage). Redonner en les montrant les noms de chacune d'elles en les faisant répéter aux élèves. Leur demander ensuite de fermer les yeux en le faisant vous aussi. Aussitôt qu'ils ont tous les yeux fermés, enlever une carte. Quand les élèves rouvrent les yeux, ils doivent deviner quelle carte manque en donnant son nom.

➤ **Show me :**

Version 1 : Coller un jeu de flashcards sur les murs autour de la salle de classe. Les élèves donnent les noms des objets dessinés en même temps. Ex : donner la consigne « Montrez-moi l'araignée ! » « Montrez-moi le papillon ! » Les élèves écoutent et regardent autour de la classe et pointent la flashcard correcte aussi vite qu'ils le peuvent.

Version 2 : chaque élève a 5 cartes dans les mains. Ils lèvent la carte demandée

➤ **Mime**

Montrer les flashcard les unes après les autres et donner les noms des objets en image. Les enfants font un mime en réponse. Ex : ils peuvent faire semblant de manger un aliment spécifique (si on utilise des flashcards d'aliments) ou ils peuvent imiter un animal (si on utilise des flashcards d'animaux). Faire soimême ensuite les mimes des différentes flashcards aux enfants. Les enfants regardent et donnent le nom.

➤ **Repeat or not ! Répétez si c'est vrai !**

Coller un set de flashcards sur le tableau. Montrez l'une des flashcards et donnez-en le nom. Si vous avez dit le nom correct les élèves le répètent, sinon ils se taisent. Cette activité peut être complexifiée si vous dites des phrases comme : « It's a red tomato. »