

Memory game – Classroom objects

Un jeune Américain propose à son amie un jeu de mémoire sur les objets de classe et les couleurs.



Niveau CECRL en compréhension orale : A1

Niveaux CECRL en expression orale : A1, A2

Accents :

- américain (Caroline du Nord)
- américain (Nouvelle Angleterre)

Durée totale : 2'58

Auteur : Jean-Noël Vogrig

→ Parties du dialogue

- Un jeu de mémoire sur huit objets de classe et le score final : 2'58

→ Objectifs de communication

- Proposer une activité
- Énoncer la règle d'un jeu
- Exprimer ses goûts
- Demander la couleur d'un élément / Répondre à cette question
- Indiquer une réussite/erreur / Montrer son enthousiasme / Encourager quelqu'un
- Indiquer un score
- Remercier

→ Public cible

Ce module pourra par les niveaux visés mais aussi les thèmes abordés concerner les classes de :

- Primaire (cycle 2)
- Primaire (cycle 3)
- Collège (cycle 3) ➤ La personne et la vie quotidienne ➤ Les *memory games*
- Lycée professionnel ➤ Se cultiver et se divertir ➤ Les *memory games*

→ Descripteurs CECRL

Écouter

Peut comprendre une intervention si elle est lente et soigneusement articulée et comprend de longues pauses qui permettent d'en assimiler le sens. – **A1**

Parler en interaction

Peut répondre à des questions simples et en poser. – **A1**

Peut communiquer dans le cadre d'une tâche simple et courante ne demandant qu'un échange d'information simple et direct sur des sujets familiers relatifs au travail et aux loisirs. – **A2**

Parler en continu

Peut produire des expressions simples et isolées sur les gens et les choses. – **A1**

Peut décrire les gens, lieux et choses en termes simples. – **A2**

→ Lexique

- Les chiffres de 1 à 8
- Les couleurs
- Les objets de classe
- Les expressions pour indiquer une réussite/erreur / encourager quelqu'un / montrer son enthousiasme
- L'expression *I'll give you...*

→ Faits de langue (grammaire)

- *Would you like...?* pour faire une proposition
- *be* à la 3^e personne du singulier
- L'impératif avec *Look!*
- *have to* pour exprimer une obligation liée à la règle d'un jeu
- La question *What colour is...?*

→ Civilisation

- Les *memory games*

→ Phonologie

- La reconnaissance des phonèmes [e] / [eɪ] / [ɪ] / [i:] // [æ] / [u:] / [aɪ]
- La prononciation des graphies <a>, <e> et <o>