

# **FIND YOUR ATHLETE**

## **Cycles 2 et 3**

Atelier de 20 min en langage oral

### **Objet d'étude : Se présenter/ Questionner qqun**

**Objectif** : parler en interaction via une situation concrète

**Compétences** : être capable de poser les questions sur le sexe, le pays, le sport, l'âge et le numéro de téléphone, le prénom et savoir y répondre.

### **Principes/ Contexte :**

**Niveau 1** : Un coach est à la recherche d'un athlète pour son équipe nationale pour participer aux JO de Paris. Pour cela, il pose des questions correspondant à sa recherche.

**Niveau 2** : Un coach est à la recherche d'un athlète pour son équipe nationale pour participer aux JO de Paris. Pour cela, il pose des questions correspondant à sa recherche. Une fois qu'il a trouvé son athlète, le coach lui demande ses coordonnées : il lui demande son prénom (qu'il épelle afin qu'il l'écrive sur la carte) ainsi que son numéro de téléphone.

Validation : en comparant les deux cartes

**Dispositif** : Diviser la classe en 2 groupes égaux, les coachs et les athlètes. Le groupe de **coachs** dispose des cartes rouges « questions » et le groupe d'**athlètes** possède les cartes vertes « réponses ».

Chaque élève dispose d'une carte avec des informations sous forme de pictogrammes. Chaque coach se dirige vers un athlète et lui pose des questions en fonction de ses besoins inscrits sur sa carte.

**Quand il a trouvé l'athlète qui correspond à sa carte, il lui demande son prénom (niveau 1) ou lui demande de l'épeler et l'écrit sur sa carte (niveau 2).** Pour le niveau 2, le coach demande en plus le numéro de téléphone et l'écrit sur sa carte. Pour valider, les joueurs comparent leur carte.

Le jeu se déroule en 2 parties :

1ère partie : Les élèves qui posent les questions ont les cartes rouges et ceux qui répondent les cartes vertes.

2ème partie : on inverse les rôles.

Chaque partie dure 7 min.

BUT : Trouver l'athlète recherché.

**Contraintes :**

L'élève ne montre pas la carte.

L'élève doit avoir posé les *6 questions* pour vérifier si c'est son binôme ou pas. Il dira « You're my athlete ! » ou « My athlete ! » et vérifiera que **tous les éléments de la carte sont identiques.**

**Critère de réussite** : Les deux cartes sont identiques.