



Cycle(s)	1			2			3		4			
	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>
Évaluation	Langues vivantes											

## Situation d'évaluation de l'oral en anglais

S'exprimer à l'oral en anglais - Go fish !

### Composante(s) du socle commun

**D1-2** | Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère et, le cas échéant, une langue régionale

Les situations proposées ici sont des situations d'évaluation de l'expression orale (niveau A1). Cette dernière revêt deux aspects : s'exprimer oralement en continu (se présenter, reproduire un chant, une comptine) et prendre part à une conversation (dialoguer, poser des questions et savoir y répondre).

Les différentes situations supposent qu'un travail d'apprentissage du lexique et/ou d'une formulation a été mené en amont (pas nécessairement dans le cadre de la séquence). Par exemple, un projet autour de l'album *Today is Monday*, Eric Carle, Puffin Books, 1997.

### S'exprimer à l'oral

Poser des questions simples et répondre à de telles questions.

Prendre part à une conversation : répondre à des questions sur des sujets familiers.

### Pour le professeur

Cette situation d'évaluation de l'expression orale se déroule en petits groupes d'élèves. Elle fait suite à une séquence d'enseignement-apprentissage qui aura eu pour but de préparer les élèves à la fois à l'acquisition des éléments culturels et lexicaux, ainsi qu'aux structures langagières et formulations mobilisées dans la situation d'interaction.

Les aspects culturels de la séquence résident d'une part dans le choix du jeu (*Go fish !* : un jeu authentique anglo-américain, peu connu en France), mais également dans le choix des éléments qui figureront sur les cartes (ici : les animaux de l'album d'Eric Carle, *Today is Monday*).

Au cours de la séquence, les élèves de CE1/CE2 auront donc appris à nommer tous les animaux de l'album, et réinvesti les connaissances relatives à l'organisation de la journée.

Le jeu proposé nécessite de la part des élèves qu'ils mobilisent un certain nombre d'éléments lexicaux (et culturels : la règle du jeu) dans le cadre d'une interaction orale codifiée : les élèves demandent à tour de rôle à l'un de leurs adversaires toutes ses cartes représentant un élément donné (les serpents par exemple).

La séquence préparatoire visera donc l'acquisition d'un certain nombre de structures verbales, au choix parmi les propositions suivantes. Au cycle 2, on pourra difficilement envisager d'aborder plusieurs de ces groupes de structures. L'enseignant devra donc opérer un choix :

- *Do you have...? Yes, I do, here you are. / No, I don't. Go fish.*
- *Have you got...? Yes, I have. Here you are. / No, I haven't. Go fish.*
- *Can I have your... ? Yes you can. Here you are. / No, you can't. Go fish!*

### Modalités d'évaluation

Les élèves ont déjà joué au jeu de *Go fish !* lors d'une séance de fin de séquence. Lors de cette phase, ils ont eu l'occasion de mobiliser les structures verbales et le lexique visés. Les règles ont également été clarifiées et mises en œuvre.

Avant l'évaluation, l'enseignant précise à toute la classe que l'activité qui suit est une situation d'évaluation. Il prend soin de préciser ses attentes, et les critères de réussite (voir tableau).

Selon les classes, et afin de maintenir un niveau sonore raisonnable, il est envisageable de subdiviser le groupe classe : une moitié de la classe se voit confier une activité individuelle autonome, et l'autre moitié de classe est répartie par groupes de trois ou quatre. Chaque groupe dispose d'un jeu de cartes et d'une règle du jeu illustrée.

L'enseignant circule ensuite d'un groupe à l'autre, écoute les interactions orales, et observe le respect des règles du jeu. Il évalue collectivement le respect des règles, et individuellement l'utilisation du lexique et des structures verbales.

## Critères d'évaluation

L'élève est capable de poser correctement une question mettant en jeu la structure et le lexique visés (6 éléments sur 8), et répondre par l'affirmative ou la négative, tout en respectant la règle du jeu :

	Structures	Lexique
<b>Niveau 1 : maîtrise insuffisante</b>	Pas de formulations interrogatives, et utilisation du lexique seul.	Moins de 3 éléments lexicaux.
<b>Niveau 2 : maîtrise fragile</b>	Formulations incomplètes : « Snakes. » ou « Have snakes? » « Yes/No. » « Go fish ! »	Entre 3 et 6 éléments lexicaux sur les 8 visés.
<b>Niveau 3 : maîtrise satisfaisante</b>	Formulations complètes : « Do you have...? » « Yes I do. Here you are./No, I don't. Go fish ! » « I have a ... I have four ...! »	Six à huit éléments lexicaux visés
<b>Niveau 4 : Maîtrise très satisfaisante</b>	Formulations complètes : « Do you have...? » (avec marque du pluriel) « Yes, I do. Here you are./No, I don't. Go fish! » « I have a.../I have four ...! » Utilisation des formules de politesse : « please » et « thank you »	Tous les éléments lexicaux visés.

## Matériel :

- règle visuelle de *Go fish !* pour les élèves ;
- jeu de cartes *Today is Monday go fish !* ;
- fiche pédagogique « *Go fish !* » pour les enseignants (ou [lien vers le site pédagogique de l'académie de Nantes](#)).

### Variantes et enrichissements possibles

Il existe plusieurs règles de jeux de cartes authentiques, qui peuvent être exploitées dans des situations d'évaluation, avec des corpus lexicaux variés et des structures verbales différentes. On pensera notamment aux jeux de Snap !, Happy Families, Old Maid ou éventuellement le jeu de 7 familles.