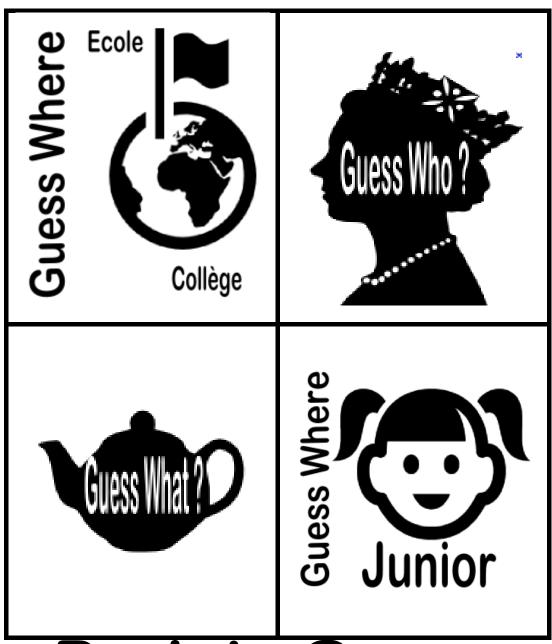
Projets Guess

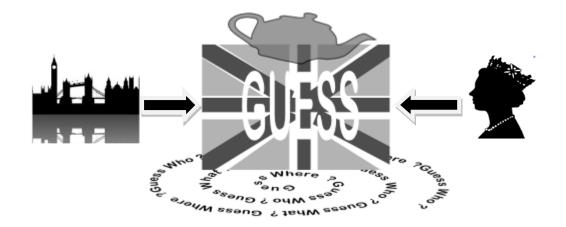
Project Guess



Guess

Project

Projets Guess



Des situations et des outils pour communiquer en anglais au cycle 2 et au cycle 3.

Les activités **Guess** sont développées par le groupe départemental LVE pour permettre aux écoles de mettre en place des activités de communication en pratiquant les cinq activités langagières.

C'est une manière ludique de concevoir un projet de communication inter-classe et inter-degré.







L'esprit du projet **Guess** et d'entrer en communication avec une classe partenaire pour lui faire deviner des personnages (**Guess Who ?**) des lieux sur la carte de Londres (**Guess Where ?**) ou encore un objet (**Guess What ?**) en créant ainsi des situations réelles d'échanges.

Un ensemble de jeux conçu par le groupe départemental LVE, est disponible pour se familiariser avec le vocabulaire et les fonctions langagières nécessaires pour communiquer.

Phase 1

Les élèves d'une même classe découvrent et se familiarisent avec les éléments de jeux, le vocabulaire et les fonctions langagières.

Les ressources sont disponibles en ligne.

Des activités sous forme d'ateliers sont mises en place.



Les conseillers de circonscription et départemental peuvent définir avec vous une progression et animer des ateliers « Guess » dans votre classe.

Phase 2

Les élèves communiquent avec une classe partenaire par courrier électronique / envoi de fichiers MP3 / d'images.

Plusieurs correspondances sont envisageables :

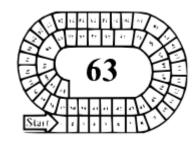
> collège Classe de CM2 Classe de 6eme nécessite une concertation inter-degré, les professeurs des écoles et les professeurs des collèges auront communiqué sur leurs projets. les conseillers pédagogiques peuvent aider à établir un partenariat Échanges numériques. École École Cycle 3 Cycle 3 les échanges peuvent s'établir entre deux écoles distinctes avec des classes du même niveau ou de niveaux différents. Échanges numériques Classe -Classe Cycle 2 Cycle 3 Dans une même école Les échanges peuvent se faire sous la forme d'affiches, de dessins, de jeux à construire un Guess Where junior autour du LONDON ZOO pourra être utilisé à partir du Cycle 2.

Phase 3

Une demi-journée de rencontre avec les classe partenaires peut être envisagée. Ce sera l'occasion de partager les activités et d'organiser des ateliers avec les correspondants.







Le matériel de jeu.

Un ensemble de supports est disponible pour découvrir et pratiquer ces activités, il est communiqué sur simple demande.

Ecole Collège

Contenu:

Plan	ae	Lonares

Jeu de sept familles

Bingo

Memory

Jeu du lynx

Learning apps en ligne

Consignes de jeux

Un parcours m@gistère est disponible, où sont décrits les jeux.

Le vocabulaire et les expressions sont sonorisés



Cette année un Guess Where junior est développé pour le cycle 2 il utilise le plan du zoo de Londres et propose des activités centrées sur le thème des animaux.