

Cycle 3 À vous la parole!

10 projets de langage oral



Tout le programme de langage oral

- Des situations de langage variées
- Des supports motivants
- Des modalités de travail adaptées



Les posters



Les actives



Les jeux de cartes



Le CD-Rom



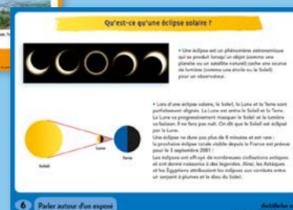
Les posters

Pour mettre en place les situations d'observations collectives et déclencher la prise de parole.



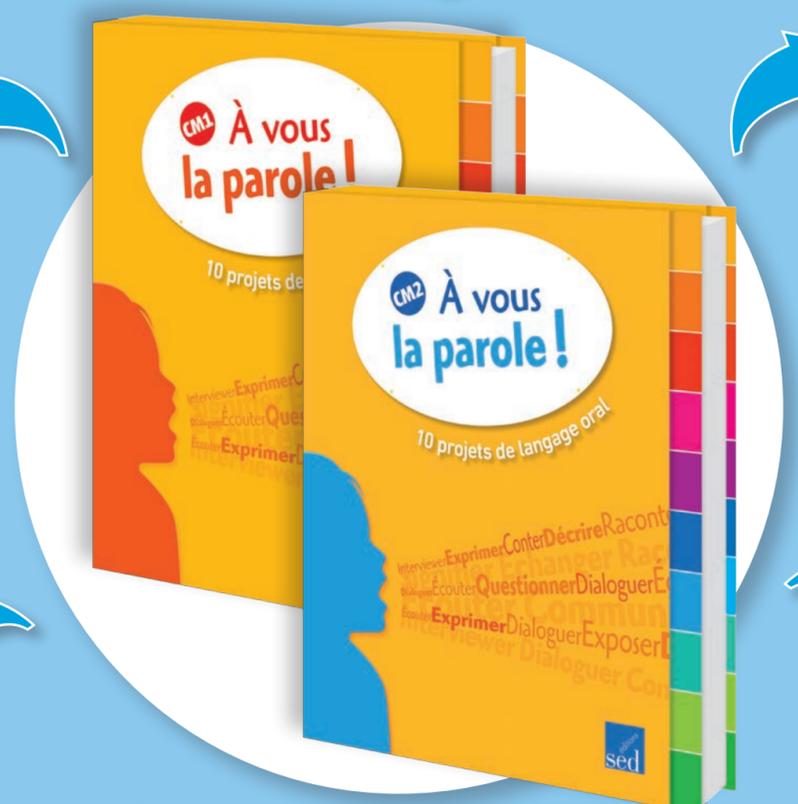
Les actives

Pour proposer des situations de langage oral variées.



Le CD-Rom

Pour projeter, imprimer tous les visuels du classeur ou créer de nouvelles activités.
Pour écouter toutes les pistes audio liées aux projets.



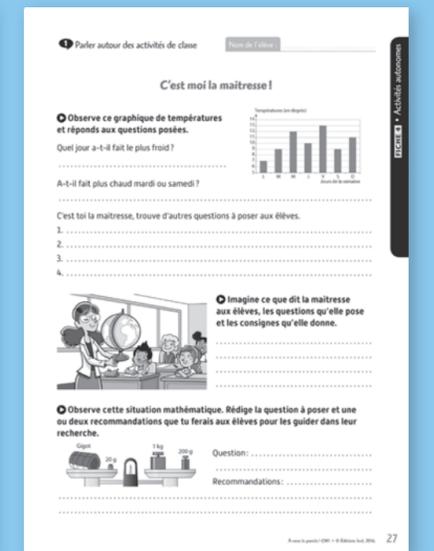
Les jeux de cartes

Pour créer des ateliers de langage ludiques.



Les fiches de vocabulaire et d'activités en autonomie

Pour permettre aux élèves d'enrichir leur lexique et préparer leurs interventions orales.



B.O. 2016

- C1. Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu.
 C2. Parler en prenant en compte son auditoire.
 C.3. Participer à des échanges dans des situations de communication diversifiées.
 C.4. Adopter une attitude critique par rapport au langage produit.

Cycle 3
À vous la parole!

10 projets de langage oral

Ma classe NUMÉRIQUE

Promethean

CM1	Objectifs des activités	Étude de la langue
1	Parler pour nommer 1. Écouter, comprendre et expliquer des discours scolaires. 2. Formuler des discours scolaires.	Consolider le lexique des situations scolaires. Phrases injonctives et construites avec un verbe à l'infinif.
2	Parler pour articuler 1. Décrire un paysage et exprimer son ressenti. 2. Raconter une aventure à partir d'un paysage.	Solliciter le langage de la description, des émotions et du jugement critique.
3	Parler pour décrire 1. Lire un poème à haute voix et travailler la diction. 2. Mémoriser et réciter un poème en l'interprétant.	Aborder de nouvelles tournures syntaxiques. Jouer avec les sonorités de la langue.
4	Parler pour expliquer 1. Décrire et relater un événement. 2. Débattre.	Solliciter le champ lexical lié aux événements à relater. Apprendre des formules linguistiques adaptées.
5	Parler pour questionner 1. Construire une improvisation à plusieurs. 2. Improviser en respectant des thèmes imposés.	Mobiliser et approfondir le lexique en lien avec la situation. Respecter la concordance des temps. Maitriser l'usage des différents registres de langue.
6	Parler pour raconter 1. Construire un exposé. 2. Présenter un exposé devant un auditoire.	Solliciter et approfondir un lexique scientifique (technique). Utiliser des connecteurs temporels et logiques.
7	Parler pour réaliser 1. Écouter, imaginer et construire une histoire. 2. Raconter une histoire devant un auditoire.	Mobilisation des connecteurs logiques et temporels.
8	Parler pour converser 1. Écouter une interview. 2. Préparer et mener une interview	Les phrases interrogatives. Le lexique adapté à la vie de chaque personnage.
9	Parler pour présenter 1. Exprimer un avis autour de productions artistiques variées. 2. Présenter une œuvre artistique à un auditoire.	Mobiliser le lexique des émotions et sentiments. Solliciter le vocabulaire lié aux différents domaines artistiques.
10	La semaine de l'oral 1. Raconter, argumenter et convaincre. 2. Préparer une prestation orale.	Utiliser le lexique de la persuasion et des connecteurs.

CM2	Objectifs des activités	Étude de la langue
1	Parler autour du jeu théâtral 1. Écouter, échanger pour caractériser puis effectuer une lecture à haute voix. 2. Lire un texte à haute voix en l'interprétant puis inventer et jouer une saynète.	Construire des phrases simples et utiliser les temps de conjugaison adaptés au discours direct.
2	Parler autour des héros de la mythologie 1. Comprendre et relever des informations, présenter un héros. 2. Inventer et raconter un épisode de récit mythologique.	Construire des phrases avec des compléments, utiliser des adjectifs qualificatifs, utiliser les temps de conjugaison adaptés à la narration, découvrir et mobiliser le lexique du récit épique.
3	Parler autour de voyages 1. Lire et expliquer l'itinéraire d'un voyage autour du monde. 2. Organiser un voyage et l'expliquer.	Construire des phrases avec des compléments, utiliser des adjectifs qualificatifs, mobiliser le langage de la géographie.
4	Parler autour des figures des droits de l'homme 1. Comprendre et relever des informations, présenter un personnage emblématique. 2. Établir des règles, les mettre en œuvre et participer à un débat	Construire des phrases syntaxiquement correctes, utiliser un lexique précis.
5	Parler autour d'une histoire à inventer 1. Inventer une histoire à partir de sa fin. 2. Construire une histoire à partir d'images (œuvres artistiques).	Maitriser l'usage de différents temps de conjugaison et de connecteurs logiques et temporels.
6	Parler autour d'un exposé scientifique 1. Échanger pour réfléchir et comprendre des sujets scientifiques. 2. Caractériser le type de discours. Faire un exposé à plusieurs devant la classe.	Aborder un lexique lié à des phénomènes scientifiques, utiliser des mots et expressions pour organiser la présentation d'un exposé.
7	Parler autour de paroles de chansons 1. Écouter, lire, comprendre les paroles de chansons engagées. 2. Lire, interpréter, dire ou chanter.	Enrichir le vocabulaire.
8	Parler autour d'une intrigue policière 1. Comprendre et mettre en mots une intrigue policière à partir d'images. 2. Formuler les paroles de personnages. Jouer leur rôle.	Maitriser la syntaxe de la narration, l'usage de différents temps de conjugaison, le discours indirect et le discours direct. Utiliser le lexique du roman policier.
9	Parler autour de métiers 1. Échanger pour décrire et caractériser une profession. 2. Écouter, analyser, convaincre.	Utiliser le dictionnaire.
10	La semaine de l'éloquence Identifier, commenter, argumenter, convaincre.	Utiliser le lexique de l'argumentation, utiliser à bon escient un champ lexical spécifique.