

# CE2 À vous la parole!

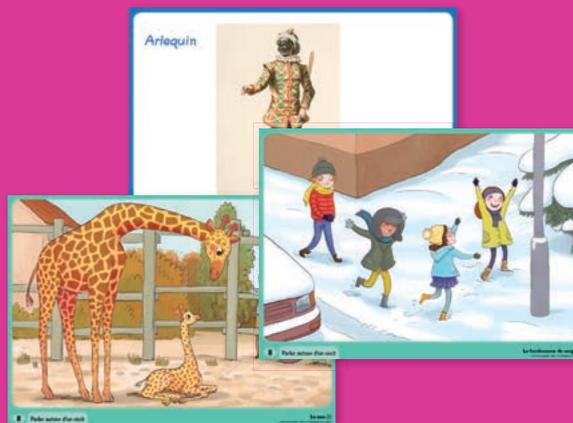
10 projets de langage oral

Tout le programme de langage oral

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



Les posters



Les affichettes



Le CD-Rom



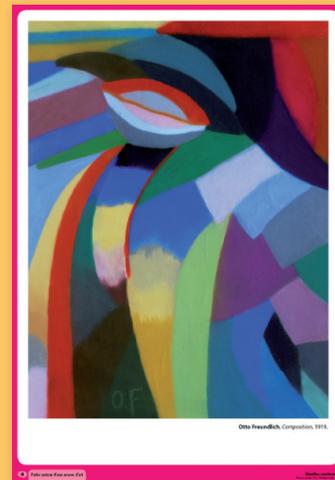
Les actives



Les jeux de cartes

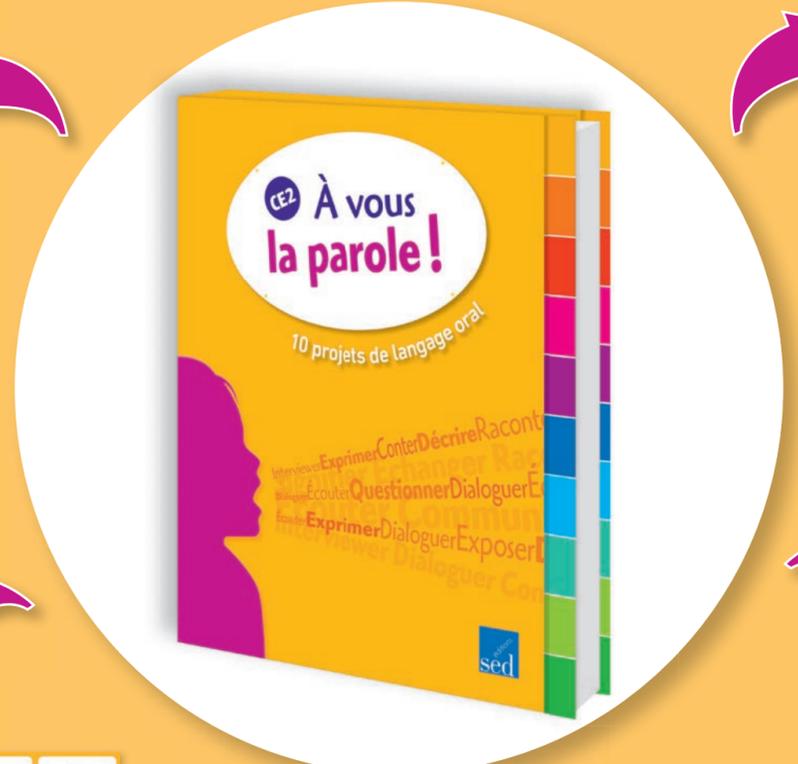
## Les posters

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



## 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.



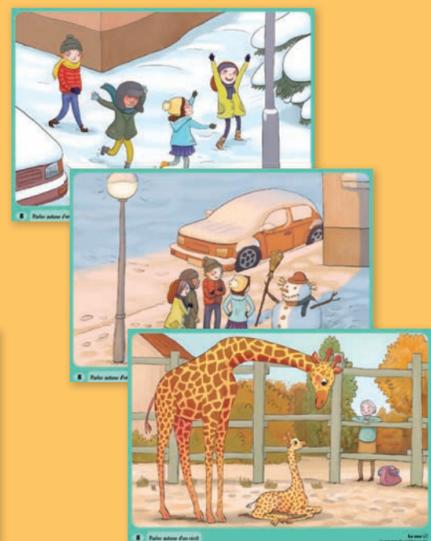
## Les jeux de cartes

Pour créer des ateliers de langage ludiques.



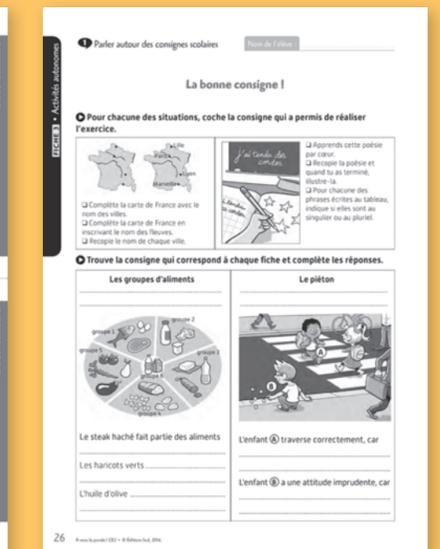
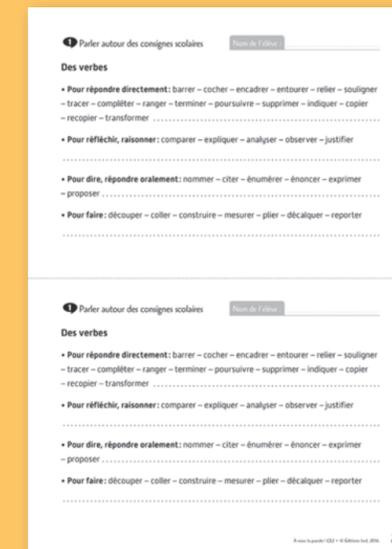
## Les affichettes et les actifiches

Pour proposer des situations de langage oral variées.



## Les fiches de vocabulaire et d'activités en autonomie

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



Projet	Objectifs des activités	Étude de la langue	Champs disciplinaires					Outils					B.O. 2016	
			Littérature	Mathématiques	Questionner le monde	EMC	Arts plastiques	EPS	Posters	Affichettes	Actifiches	cartes		Pistes audio
<b>1</b>	<b>Parler autour des consignes scolaires</b> 1. Écouter et comprendre des consignes scolaires. 2. Formuler des consignes scolaires.	Familiariser les élèves avec un lexique et une syntaxe propres à la formulation de consignes.		●	●						1	15	1	C1. Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte.  C2. Dire pour être entendu et compris.  C3. Participer à des échanges dans des situations diversifiées.  C4. Adopter une distance critique par rapport au langage produit.
<b>2</b>	<b>Parler autour d'un poème</b> 1. Lire à haute voix et travailler la diction. 2. Mémoriser un poème et exprimer ses émotions.	Solliciter le lexique des émotions et sentiments.	●							1		30	1	
<b>3</b>	<b>Parler autour d'une sortie scolaire</b> 1. Décrire une sortie scolaire. 2. Imaginer et présenter sa sortie à un auditoire.	Utiliser les marqueurs temporels et adapter les temps verbaux à un déroulement chronologique.			●					2		30		
<b>4</b>	<b>Parler autour d'une œuvre d'art</b> 1. Décrire une œuvre. 2. Exprimer son ressenti.	Solliciter le vocabulaire des arts plastiques.					●			2	15			
<b>5</b>	<b>Parler autour d'un jeu collectif</b> 1. Comprendre et décrire un jeu. 2. Convaincre de participer à un jeu.	Mobiliser le lexique des activités sportives et des jeux collectifs. Utiliser les temps de conjugaison adaptés (règles et persuasion)				●		●		2	15			
<b>6</b>	<b>Parler autour d'un dialogue de théâtre</b> 1. Écouter des textes de théâtre et décrire les personnages. 2. Inventer et jouer un dialogue.	Utiliser différents types de phrases et les temps de conjugaison adaptés au dialogue.	●								10	30	1	
<b>7</b>	<b>Parler autour d'un incident à l'école</b> 1. Décrire et relater un incident. 2. Exprimer son point de vue et débattre.	Mobiliser le lexique des situations scolaires. Utiliser les différents temps du passé et des compléments circonstanciels.				●				1				
<b>8</b>	<b>Parler autour d'un récit</b> 1. Écouter et reformuler une histoire. 2. Inventer et raconter une histoire devant un auditoire.	Utiliser les marqueurs temporels et adapter les temps verbaux à un déroulement chronologique.	●							1	10	15	2	
<b>9</b>	<b>Parler autour d'une enquête policière</b> 1. Décrire une scène d'enquête policière. 2. Mener et jouer un interrogatoire.	Utiliser les temps du passé, présent et futur. Maîtriser les phrases interrogatives et solliciter le champ lexical policier.	●							1		30		
<b>10</b>	<b>La semaine de l'oral</b> 1. Dialoguer et justifier son point de vue. 2. Préparer une prestation orale.	Mobiliser le langage de l'argumentation.				●				1				