

FOCUS SUR ... **LE WARM UP**

6 IDÉES DE WARM UP POUR LE CYCLE 3



ACTIVITÉS LANGAGIÈRES:
• INTERACTION ORALE
• MÉDIATION



L'intégration de warm-ups en début de cours permet de mettre les élèves en activité dès l'entrée en classe, de manière ludique et motivante. Ces activités courtes et interactives favorisent la prise de parole spontanée, la mobilisation du lexique et des structures grammaticales étudiées, ainsi que l'interaction entre pairs.

Selon le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL, niveau A1+/A2), les élèves de 6e doivent pouvoir :

- Interagir dans des échanges simples sur des sujets familiers,
- Poser et répondre à des questions simples,
- Réagir à des consignes courtes et claires,
- Utiliser le langage oral pour décrire des actions et des objets familiers.

Les warm-ups sont particulièrement adaptés à ces objectifs car ils :

- créent un espace sécurisant et ludique pour s'exprimer en anglais,
- favorisent la compréhension orale active à travers l'écoute et la répétition,
- développent la cohésion de groupe et la coopération,
- peuvent introduire un élément kinesthésique, utile pour la mémorisation et l'engagement des élèves.

Ainsi, démarrer le cours par un warm-up permet de réactiver les acquis précédents, de mettre en place la différenciation pédagogique, de préparer l'esprit à la langue et de renforcer l'autonomie et la confiance de tous les élèves dans leur usage de l'anglais.



NOUVEAUX PROGRAMMES

- Objectif potentiel pour un grand nombre d'élèves : niveau A2 dans certaines activités.
- Importance accrue de l'interaction, de la production orale, de la compréhension libre et de la culture anglo-saxonne.





Objectifs :

- Interagir dans des échanges simples sur soi et les autres.
- Développer la fluidité et la confiance à l'oral.

Niveau visé: A1+ /Cycle 3

Déroulement :

- Les élèves forment un cercle.
- Le premier pose une question à un camarade.
- Le camarade répond et pose une nouvelle question à un autre élève.
- Continuer la chaîne pendant 5 min.

Exemple de consigne:

*Take an imaginary microphone. Ask a classmate:
"What's your name?"*

*The classmate answers and asks a new question:
"Do you like pizza?" → "Yes, I do! Can you swim?"*

Variante :

- Minute chrono – combien de questions peuvent-ils enchaîner sans pause ?
- Thematic chain (family, hobbies, school)

Rôle du professeur :

- Observer et encourager.
- Court focus sur les erreurs les plus récurrentes à la fin.





WARM UP 2

INTERVIEW SWAP



Objectifs :

- Poser et répondre à des questions personnelles
- Présenter un camarade à l'oral
- Développer l'interaction, la fluidité et la confiance en anglais
- Encourager l'écoute active et la reformulation

Niveau visé: A1+ /Cycle 3

Déroulement :

- Chaque élève prépare 2-3 questions à poser à un camarade (ex. loisirs, nourriture, animaux, famille).
- Les élèves circulent dans la classe et interviewent 2 à 3 camarades.
- Après les interviews, chaque élève présente un camarade à la classe :

Exemple de consigne :

- *Take an imaginary microphone (a pen, pencil, or hand).*
Ask 2-3 classmates your prepared questions:

"What's your favourite food?"

"When is your birthday?"

"Do you play football?"

- *Report to the class:*
"Today, I interviewed Anna. She likes pizza and plays tennis."

Rôle du professeur :

- Observer et encourager.
- Court focus sur les erreurs les plus récurrentes à la fin.



WARM UP 3

HUMAN SENTENCES



Objectifs :

- Construire des phrases correctes
- Coopérer

Niveau visé: A1+ /Cycle 3



Déroulement :

- Un élève "chef d'équipe" reçoit une phrase découpée sur cartes.
- Il distribue les cartes aux camarades.
- Les élèves se placent dans l'ordre correct et lisent la phrase à voix haute.

Exemple de consigne :

- Each of you gets one or two word cards.
- Stand up and place yourselves in the correct order to make a good English sentence.
- When you think it's correct, say it aloud with the imaginary microphone.

Variante :

- Challenge : chronomètre pour mettre en place la phrase
- Version longue : créer 2-3 phrases à la suite

Rôle du professeur :

- Observer et encourager.
- Court focus sur les erreurs les plus récurrentes à la fin.





Objectifs :

- Poser et répondre à des questions pour s'organiser.
- Coopérer

Niveau visé: (A1+) /Cycle 3

Déroulement :

- Un élève annonce la consigne : "Line up by age/birthday/colour/number of pets."
- Les élèves doivent communiquer en anglais pour se placer correctement.
- Vérification collective.

Variante :

- Challenge : chronométrer l'activité pour stimuler les élèves.

Rôle du professeur :

- Observer et encourager.
- Court focus sur les erreurs les plus récurrentes à la fin.





Objectifs :

- Interagir avec des pairs pour échanger des informations simples et décrire ce que l'on voit/Coopérer.
- Comprendre des descriptions orales et donner des indications visuelles.
- Utiliser le lexique lié aux objets, couleurs, positions spatiales et actions.
- Employer des structures simples pour décrire :

There is / There are, I can see..., It's next to..., He's wearing...

Niveau visé: A1+ /Cycle 3

Déroulement :

- Chaque groupe a une image coupée en 4 parties.
- Chaque élève décrit sa partie sans la montrer :
"I can see a boy with a red ball."
- Le groupe reconstitue l'image en parlant.
- Kinesthésie : manipulation, déplacement.

Variante :

- Challenge : créer un challenge chronométré= les groupes ont 3 minutes pour décrire et reconstituer l'image.

Rôle du professeur :

- Observer et encourager.
- Court focus sur les erreurs les plus récurrentes à la fin.





Objectifs :

- Interagir à l'oral en posant des questions simples et en y répondant.
- Décrire un objet concret à l'aide d'adjectifs et de structures simples.
- Mobiliser le lexique des objets du quotidien, formes, couleurs, matières et fonctions.
- Développer la compréhension orale à travers les indices donnés.

Niveau visé: A1+ /Cycle 3

Déroulement :

- L'enseignant place un objet familier dans la "magic box"
- Un élève regarde dans la boîte.
- Les autres posent des Yes/No questions pour deviner : "Is it big?" / "Is it red?" / "Can you eat it?"
- L'élève répond uniquement Yes/ No (ou Maybe! pour corser le jeu).
- Lorsqu'un camarade trouve la réponse, c'est à son tour!

Variante :

- Team version : les élèves jouent par groupes, chaque équipe a sa boîte.
- Time challenge : 1 minute pour trouver l'objet.

Rôle du professeur :

- Observer et encourager.
- Court focus sur les erreurs les plus récurrentes à la fin.

