



# Expression du futur avec WILL : In my Crystal Ball... (proposition 1)

publié le 09/09/2018

## Tâches d'interaction orale en anglais au cycle 4

### Descriptif :

Le thème de la "voyance" est mobilisé pour un jeu de rôles / jeu de plateau permettant la manipulation du futur avec WILL / WON'T.

### Sommaire :

- Conception du jeu
- Matériel
- Mise en œuvre
- Fin du jeu
- RECAP

Madame [Catherine Plisson](#) est professeure d'anglais en Charente-Maritime (ensemble scolaire La Salle-Saint Louis de Pont l'Abbé d'Arnoult). Reprenant une [ressource trouvée sur Internet](#) [↗](#), elle a conçu un jeu de plateau pour engager ses élèves dans une **manipulation du futur avec WILL**.

L'activité intervient en **tâche intermédiaire** dans une séquence intitulée « *Fact or Fiction ?* » ciblant principalement le développement des **compétences langagières orales**. Elle est mise en œuvre avec une classe de **cycle 4** (3ème) comprenant un nombre important d'élèves en difficulté sur la maîtrise de la langue.

Avant la réalisation de la **tâche finale** (situation de **production orale en interaction**), le professeur souhaitait un temps d'appropriation / fixation du futur en **WILL** aux formes affirmative, négative et interrogative.

L'activité est utilisable à plusieurs niveaux, de A1 à A2, voire B1 si l'on creuse la seconde partie (possibilité de développer à partir du repérage d'une intention et de l'émission d'un avis).

Mme Plisson la présente ici :

### ● Conception du jeu

Différents éléments ont été conçus pour aider les élèves à gagner en automatisme et s'entraîner de façon progressive et construite avant la tâche finale plus complexe où on leur demandera de mobiliser vocabulaire / structures variées sans support.

#### Tâche finale :

*Upset by Mrs Plisson's lesson about the predictions made in the film "2012", you make an appointment with a fortune teller to ask her questions about the future of the planet and about your own future.*

Pour éviter que le jeu soit juste un exercice de répétition, les élèves sont amenés à réfléchir à la fin sur le sens des réponses obtenues.

1ère partie (rose) : *yes/no questions* personnelles (*Will I be ... ? / Will I + V... ?*)

2ème partie (vert) : *yes/no questions* sur les catastrophes naturelles (*Will there be ... ?*)

3ème partie (orange) : sur les prédictions dans le monde (*Will + S + V... ?*)

On a utilisé un **code couleurs** sur le plateau et les fiches pour aider les élèves à repérer le type de question et faciliter la **fluidité de l'expression orale**.

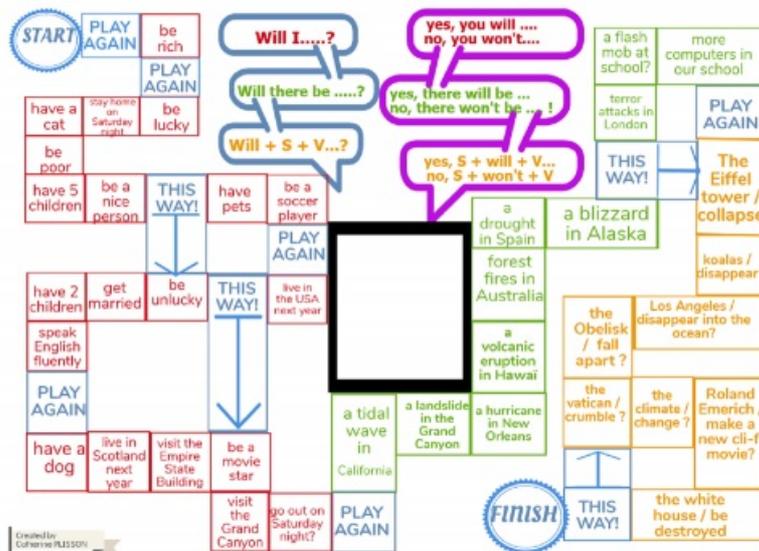
Pour des élèves plus autonomes, on pourrait envisager de distribuer les supports en noir et blanc (= suppression de l'aide pour conduire les élèves à catégoriser par eux-mêmes afin d'effectuer les bons choix) ou bien de mélanger les types de questions à la fin du jeu.

● **Matériel**

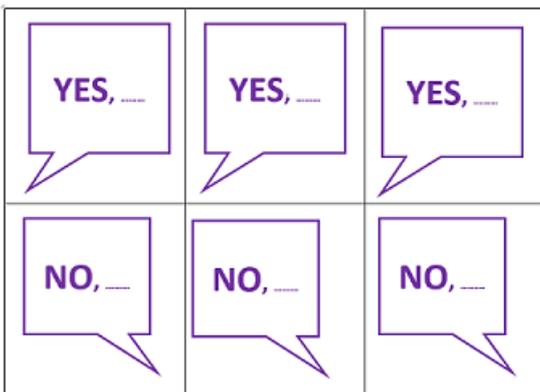
- un plateau de jeu A3 plastifié (*boardgame* en annexe 1) par groupes de 4 ou 5
- un dé
- des cartes réponses YES / NO plastifiées posées face sur le plateau (annexe 3)
- un pion par élève
- une fiche élève (annexe 2)
- un stylo par élève

● **Mise en œuvre**

Par groupes de 4 ou 5, les élèves se retrouvent autour d'un *boardgame*.



L'élève 1 joue le rôle du « client » : il lance le dé et déplace son pion, puis formule sa question à « la voyante » en fonction de la case sur laquelle son pion est tombé. Ex. *Will I be a soccer player ?*



L'élève 2, à sa gauche, joue le rôle de « la voyante » et tire au sort une carte Yes/No (annexe 3), puis répond à l'élève 1 qui note Y (yes) ou N (no) sur la case correspondante de sa fiche élève. Ex : *Yes you will / No you won't.*

L'élève 2 joue ensuite le rôle du « client » (ex : *Will I visit the Empire State Building ?* ou *Will there be a landslide in the Grand Canyon ?*) et l'élève 3 le rôle de « la voyante », (ex : *Yes you will / No you won't visit the Empire State Building* ou *Yes there will be a landslide / No there won't be any landslide*) et ainsi de suite.

## ● Fin du jeu

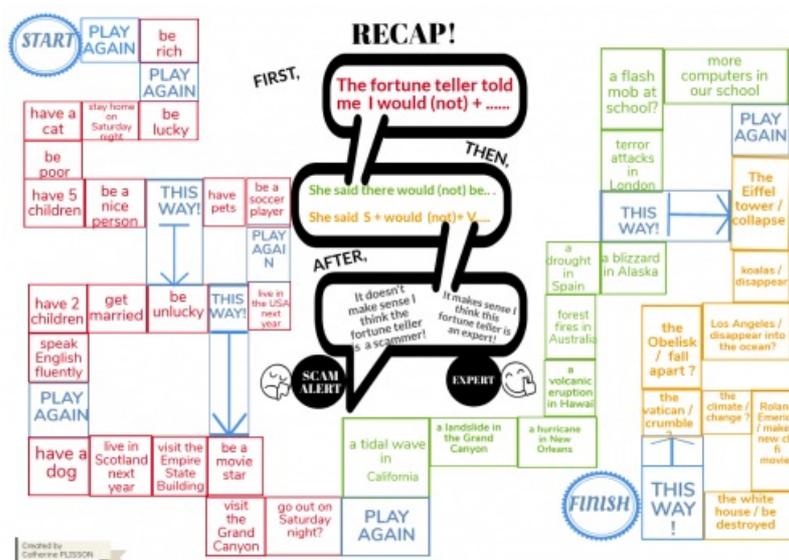
Le jeu s'arrête lorsque le premier élève atteint l'arrivée (fin du plateau), mais selon le temps restant ou la rapidité de certains groupes, on peut aussi envisager que tous les joueurs doivent atteindre l'arrivée, le gagnant restant le premier arrivé.

## ● RECAP

Phase de réflexion sur les réponses obtenues par la voyante. *SCAMMER OR EXPERT ?*

A la fin du jeu, chaque élève prend le temps de regarder sa fiche avec les cases annotées (Y/N) et se prépare à dire si le voyant/la voyante est un arnaqueur(se) ou un(e) expert(e).

Quelques élèves expliquent leur choix à la classe en fonction de la pertinence des réponses obtenues pendant le jeu en suivant les amorces sur la fiche élève.



L'annexe 2 pourra être utilisée avec des élèves de niveau avancé (transposition du discours rapporté au passé : *The fortune teller said there would / there would not be...*). Pour un groupe faible ou en phase de fixation des structures en *WILL*, l'amorce pourrait être remplacée par *The fortune teller says I will ... / I won't...*

Un ou plusieurs élèves passent à l'oral (selon le temps restant) afin de servir de modèles à leurs camarades plus en difficulté, ou bien le travail est demandé pour la séance suivante en *homework*.

Remarque : Le thème de la "voyance" et des prédictions se prêtant particulièrement bien au travail sur le futur avec *WILL*, on le retrouve dans une tâche finale (axée sur l'interaction orale) proposée par une autre enseignante de collège, en Charente, à des élèves de 3ème. L'article [Expression du futur avec WILL : In my Crystal Ball...](#) (proposition 2) est à lire également sur le site.

## Documents joints

### Expression du futur - Annexe 1 (PDF de 161.3 ko)

Tâches d'interaction orale en anglais au cycle 4.

### Expression du futur - Annexe 2 (PDF de 263.5 ko)

Tâches d'interaction orale en anglais au cycle 4.

### Expression du futur - Annexe 3 (PDF de 79.1 ko)

Tâches d'interaction orale en anglais au cycle 4.

