

<p><b>Atelier oral</b> <b>« Jeu parle bien, jeu parle mieux »</b></p>
---

**Objectifs :**

- je sais organiser mon intervention ;
- je sais capter l'attention ;
- je sais écouter ;
- je sais retranscrire une information ;
- je sais argumenter.

**Séance 1 - L'oral : mode d'emploi**

Support de départ : extrait d'un *One man show*

Activité des élèves n°1 : sur feuille, écrire ce qui leur plaît

Mise en commun à l'oral

Activité des élèves n°2 : sur feuille, déterminer les critères d'un bon oral

Mise en commun à l'oral

Bilan : à partir de transparents humoristiques sur les qualités et les défauts d'un oral

**Séance 2 - Un style, un exercice**

Support : un texte extrait de *Exercices de style* de Raymond Queneau

Activité des élèves n°1 : (à l'oral) Qu'en pensez-vous ? (tour de table)

Réponses argumentées

Activité des élèves n°2 : lecture oralisée du texte-support par tous les élèves

Bilan oral des élèves sur cette lecture (ce qu'on garde, ce qu'on enlève), explication du sens du texte et du vocabulaire si nécessaire.

Activité des élèves n°3 : mémorisation du texte et travail de l'oralisation du texte

Activité des élèves n°4 : passage à l'oral de tous et autoévaluation

Bilan

**Séance 3 - À chacun son style 1**

Support : trente textes de *Exercice de style*

Activité des élèves n°1 : choix d'un texte par élève

Activité des élèves n°2 : mémorisation et préparation de l'oral (texte et argumentation)

**Séance 4 - À chacun son style 2**

Activité des élèves n°1 :

- Chaque élève passe à l'oral ;
- les autres devinent le style ;
- L'élève argumente le choix de son texte et de son style.

Bilan de l'atelier

Option : caméra pour filmer séance 4