

Activités ludiques pour découvrir, apprendre et mémoriser

Progression possible pour introduire un champ lexical :

Démarrer en montrant l'objet réel ou la flashcard, ou en faisant écouter le bruit s'il en existe un ; énoncer le mot. Disperser les grandes cartes en affichage sur les murs. Demander en anglais « *point to ...* », ; les élèves doivent montrer du doigt la carte correspondante.

Distribuer les flashcards à chaque enfant (ou pour 2). Énoncer le mot en disant « *Show me ...* » ; les élèves montrent la carte correspondante.

On peut aussi énoncer une série de mots, les élèves ordonnent les flashcards sur leur bureau :

« *Put the cards in the right order.* » On peut faire de cette activité un jeu collectif où l'on distribue une carte par élève. Les élèves détenant les cartes représentant les mots énoncés par l'enseignant, devront s'ordonner après écoute de la liste. Ce jeu peut se faire en équipes (3 ou 4 jeux de cartes identiques), l'équipe la plus rapide à s'ordonner sans erreur gagne. Consigne possible : « *When I say your word, stand up and line up. First team to be in the right order wins.* »

On peut également donner des ordres : « *Give me back...* », « *Can I have... ?* »

Cette phase d'acquisition peut durer 10 minutes environ.

L'article « *Utiliser des flashcards* » propose davantage d'idées d'activités...

Activités ludiques

Les jeux sont des occasions privilégiées d'apprendre une langue par la mémorisation et la production orale en situation.

Les consignes pour jouer peuvent être données rapidement en français quand on introduit le jeu, puis par quelques mots en anglais accompagnés d'une démonstration gestuelle.

Penser à varier :

- les formes des jeux, veiller à proposer des activités calmes pour ponctuer une activité où le corps aura participé activement.
- les sens sollicités : vue, ouïe, toucher pour aider tous les élèves à mémoriser.

Mieux vaut privilégier le temps de l'activité, la compréhension viendra en jouant !

Les suggestions d'activités ludiques proposées ci-dessous peuvent également servir d'exercices de réactivation.

Codage	
CO	compréhension orale
PO	production orale
CE	compréhension écrite
PE	production écrite

Jeux sensoriels		
<i>Taste and guess!</i>	Goûter sans voir et deviner (pour revoir les aliments).	PO
<i>Touch and guess</i>	Toucher un objet caché dans un sac et deviner, (<i>Hand in the bag game</i>) Ce jeu peut se dérouler yeux bandés (<i>blindfolded</i> , jeu de colin maillard = <i>blind man</i>).	PO
<i>Listen and guess.</i>	« <i>Sounds interesting !</i> » Ecouter un bruit et énoncer le mot (on peut aussi laisser tomber des objets en cachette et faire deviner de quel objet il s'agit).	PO
Jeux de groupes		
<i>Observation game</i>	Quelques élèves observent une image, qu'ils décrivent ensuite à d'autres. Ces derniers doivent la dessiner ou identifier l'image parmi de nombreuses images présentes. « <i>Observe, describe and draw.</i> » « <i>Observe, describe and find the right picture</i> »	PO
<i>Chain exercise</i>	Un enfant dit une phrase à son voisin qui la répète au suivant en y ajoutant un élément. Ex : « <i>I want an apple . I want an apple and a pear. I want an apple, a pear and a peach. </i> »	PO
<i>The Caterpillar Game</i>	Les élèves sont disposés en colonnes de nombre égal. A chacune des colonnes correspond un jeu identique de cartes d'animaux. Chaque élève possède une carte. L'enseignant va énumérer une suite de noms d'animaux. Une fois la liste terminée et à l'appel de l'enseignant, les élèves possédant les cartes des animaux énumérés devront se placer dans l'ordre annoncé. L'équipe qui réussit à former la <i>Caterpillar</i> correcte le plus rapidement possible remporte le point. Entre chaque phase de jeu, les élèves échangent leur carte « <i>Shuffle and pick a card.</i> » Pour valider la <i>Caterpillar</i> , l'enseignant demande à chaque élève de prononcer le nom de son animal	CO PO
<i>Chinese whispers</i>	Jeu du « téléphone arabe » : 2 équipes en colonnes : le professeur murmure une phrase dans l'oreille de chaque tête de file qui la transmet à son voisin de derrière, le dernier joueur doit dire la phrase à voix haute. L'équipe qui prononce la phrase initiale correctement gagne un point. On peut aussi faire passer un ordre qui doit être accompli par le dernier de la file (ou jouer sur des mots aux sonorités très proches, le dernier montre la bonne image parmi plusieurs disposées près de lui (ex. : <i>pear/bear</i>) « <i>Whisper the words to your neighbour the best you can.</i> »	PO
<i>Bingo</i>	On y joue soit sous la forme de notre loto avec une grille (<i>grid</i>), soit avec des cartes dont on se débarrasse au fur et à mesure que le mot a été annoncé (l'élève choisit par exemple 5 cartes dans l'ensemble des cartes qui lui ont servi pour le « <i>show me</i> »). Quand il s'est débarrassé de toutes ses cartes, il crie « bingo » et le professeur vient valider, l'élève peut alors énoncer les mots.	CO PO
<i>Listen and tick</i>	« <i>Listen and put the pictures on your desk when you hear the word</i> ». On peut utiliser les nombres mais aussi le lexique appris, on peut en faire un jeu sur l'écrit (le maître montre le mot, l'élève se débarrasse de l'image, le maître montre l'image et/ou dit le mot, l'élève se débarrasse du mot écrit.	CE
<i>Guessing games</i>	Jeux de devinettes : « <i>What's in the bag? Guess what I think. Find what's hidden in the class.</i> ». Réutiliser les structures connues (<i>Is it...yes, it is, No, it isn't... is it under/on/behind + vocabulaire de la classe...</i>)	PO
<i>True or false</i>	Énoncer des affirmations, les élèves doivent dire « <i>right / true</i> » ou « <i>wrong / false</i> » (ou faire un geste : lever le pouce si l'affirmation est vraie, le baisser si elle est fausse). Ex. : « <i>The sun is green.</i> » ou : Montrer une image de chat et dire « <i>It's a dog.</i> »	CO
<i>I spy with my little eye something beginning with "b"</i>	Les élèves posent des questions pour deviner l'objet: « <i>Is it a book?</i> »...Jeu traditionnel anglais.	PO
<i>The red Letter</i>	Pour travailler les lettres de l'alphabet. Quelqu'un est choisi pour mener le jeu. Il tourne le dos aux autres joueurs qui se tiennent 10 mètres en arrière. Le meneur de jeu donne une lettre de l'alphabet (par exemple a). Si le prénom d'un joueur contient cette lettre, ce joueur peut avancer d'un pas. Le nombre de pas dépend du nombre de fois où la lettre apparaît dans le prénom. Le meneur de jeu continue de donner des lettres jusqu'à ce que quelqu'un le rejoigne et prenne sa place. <i>A person is picked to be the leader. He stands with his back to the rest of the players who stand 10 metres back from him. The leader calls a letter of the alphabet (for example "a"). If a player's name contains that letter the player can move a step forward. The number of steps forward depends on the number of that letter in his name. The leader continues calling out letters until someone reaches the leader.</i>	CO

<i>Too high / too low</i>	<p>Pour l'apprentissage des nombres. Ex. : nombres de 1 à 20. Le maître écrit un nombre entre 0 et 20 derrière le tableau. Puis, il trace 2 colonnes au tableau, colonne 1 : « <i>too high</i> », colonne 2 : « <i>too low</i> ». Les élèves proposent des nombres, le maître répond : « <i>too high</i> » or « <i>too low</i> » et écrit à chaque fois le nombre proposé dans la colonne correspondante. Lorsque le nombre est trouvé, on peut dire « <i>Yes, that's the right number !</i> » <i>On attribue un point par nombre proposé : il faut donc trouver le bon nombre avec le minimum de points.</i> Variantes : faire passer un élève au tableau, donner des points de pénalité si la proposition est impossible, séparer la classe en 2 équipes, 1 qui ne connaît pas le nombre et qui propose des solutions, l'autre qui répond.</p>	PO
<i>Mime and guess (finding out action verbs)</i>	<p>Jeu par équipes : donner un mot à un enfant de chaque équipe, il le mime à son équipe ; la première à deviner marque un point. On peut aussi jouer sur le modèle du <i>Pictionary</i> : les élèves dessinent au lieu de mimer. « <i>Draw and guess</i> » Dans ce cas, les élèves dessinateurs tirent un mot écrit. Pour un travail uniquement oral, un élève tire en secret une carte-image et murmure le mot au dessinateur.</p>	PO ou CE PO
Card games		
<i>Snap</i>	<p>Ce jeu se joue par 2. Chaque élève a un jeu de cartes, chacun en retourne une, la pose sur un tas central « <i>Put a card down on the table face up</i> » et annonce le mot correspondant « <i>say the word out loud</i> » jusqu'à ce que 2 cartes identiques sortent simultanément ; le 1er joueur à s'en apercevoir pose la main sur le tas de cartes, dit « <i>snap</i> » (et le mot sans se tromper), « <i>Put your hand on the cards, say snap and the right word</i> ». Il remporte ainsi le tas. Celui qui finit par avoir toutes les cartes gagne.</p>	PO
<i>Domino</i>	Associer un mot et une image.	CE
<i>Memory/Pelmanism</i>	<p>Toutes les cartes sont tournées face contre table « <i>face down</i> », en retourner deux « <i>Turn two cards over</i> ». Si elles sont identiques, elles sont acquises « <i>If they're the same, you win them.</i> » sinon, les retourner « <i>if not, turn them back</i> » et c'est au tour du joueur suivant « <i>It's the next player's turn.</i> ». Si l'on joue sur des images uniquement, il faut aménager la règle pour obliger les élèves à prononcer les mots pour gagner, sinon jouer avec une image d'une part, le mot écrit de l'autre.</p>	CE
<i>Happy families</i>	<p>Jeu des 7 familles qui peut se jouer avec des cartes fabriquées en classe sur des thèmes travaillés. Utile pour exercer des structures telles que « <i>Have you got ?</i> » ou pour placer l'adjectif au bon endroit « <i>Have you got the red dog ?</i> »</p>	CE
<i>Guess who</i>	<p>Jeu de « <i>qui est-ce ?</i> » que l'on trouve dans le commerce, et où il s'agit de décrire un personnage pour que l'autre, par élimination, parvienne à trouver de qui l'on parle. Ce jeu peut se jouer d'abord en classe entière.</p>	CE
<i>Goose game</i>	<p>Jeu de l'oie : à partir d'une sorte de serpent avec des cases numérotées, des défis sont lancés comme « <i>Count to five, spell the word « elephant », say 5 colours...</i> ».</p>	CE
Action games and songs		
<i>Simon says</i>	<p>Jacques a dit : « <i>Simon says: touch your nose, jump... the girls who are wearing a sweater , jump....touch red</i> »</p>	CO
<i>Hokey Pokey</i>	A partir de la chanson.	PO
<i>Head and Shoulders</i>	A partir de la chanson.	PO
<i>Ball game</i>	<p>L'enseignant lance la balle en annonçant le début d'une comptine connue, l'élève qui la rattrape, doit continuer la comptine.</p>	PO
<i>Magic spell</i>	<p>Fermer les yeux et dire une « formule magique » comme « <i>AbraKadabra! Touch your nose, one two three!</i> » Une fois les yeux réouverts, tous les enfants devront alors être immobiles dans la position demandée. Pour s'orienter : un groupe de 8 élèves vient se placer devant le tableau de la façon suivante : XXXX XXXX Le maître (par la suite un élève), donne des consignes : « <i>Move forward/back/left/right/turn left/right.</i> » A chaque consigne, les élèves font un pas dans la direction indiquée ou ¼ de tour à gauche ou à droite. Celui qui se trompe est éliminé et ainsi de suite.</p>	CO

Jeux d'extérieur		
<i>Stepping stones</i>	Jeu de Marelle : Avec des pochettes plastiques contenant les images du lexique à travailler posées au sol. On ne peut avancer que si l'on est capable de dire le mot. On peut travailler par équipes avec plusieurs parcours identiques en parallèle.	PO
<i>Fishing</i>	Jeu poissons pêcheurs : Des élèves font une ronde en levant les bras après avoir décidé secrètement du moment où ils les baisseront (soit un nombre donné au cours d'une énumération, soit un mot des paroles d'un chant). Les autres élèves entrent et sortent de la ronde, au moment convenu, la ronde baisse les bras, les élèves pris à l'intérieur « <i>We've got you !</i> » se joignent à la ronde.	PO
<i>Hide and seek (cache-cache)</i>	Compter en anglais, utiliser la formule traditionnelle « <i>Ready or not, here I come !</i> »	
<i>Relais physique</i>	Avec un parcours jalonné à chaque étape d'une épreuve linguistique, même principe que le jeu de l'oie mais avec, en plus, une réponse physique. Les consignes peuvent éventuellement être écrites.	PO CE
<i>Number snatch</i>	Jeu du béret où l'on donne un mot à chaque élève (n'importe quel champ lexical)	CO
<i>Please Mr Crocodile, Can I cross your river?</i>	Symboliser une rivière par 2 traits et désigner un élève qui sera « <i>Mr Crocodile</i> » ; les élèves sur la berge demandent « <i>Please Mr Crocodile, can we cross your river ?</i> », Mr Crocodile répond « <i>Only if you're wearing something blue / a red skirt / if you've got blue eyes, ...</i> » ; les élèves concernés avancent d'un pas, le premier à traverser la rivière devient Mr Crocodile. Pour les CE1, utiliser le dialogue proposé par la méthode Snap Dragon (Scéren) « <i>Please Mr Crocodile, can I cross your river? Yes. By what colour? White. You're a crocodile.</i> »	CO et PO
<i>What's the time Mister Wolf?</i>	Jeu de 1, 2, 3 Soleil. Un joueur est le loup et se tient dos tourné (<i>face away from the other players</i>) à environ 5 mètres des autres. Le groupe crie (<i>the group calls out</i>), « <i>What's the time Mr. Wolf?</i> », le loup se retourne et crie l'heure. « <i>Mr Wolf calls a clock time</i> ». Ex. : <i>10 o'clock</i> . Le groupe fait alors 10 pas en direction du loup en comptant à voix haute « <i>Count the steps out loud</i> ». Heure annoncée = nombre de pas. Le loup tourne de nouveau le dos au groupe, et ne se retourne que quand il donne l'heure. Quand le groupe est très près du loup et qu'il crie « <i>What's the time Mr. Wolf?</i> », ce dernier répond « <i>DINNER TIME !</i> ». Le loup pourchasse alors les autres joueurs qui essaient de rejoindre la ligne de départ sans se faire attraper. « <i>The wolf chases the players and tries to catch them</i> ». L'élève attrapé devient loup à son tour.	CO et PO
Pair work		
<i>Gap information</i>	Information partagée : jeu par 2 où chaque élève possède des informations complémentaires, ils doivent se les échanger pour avoir une information complète : dessin, tableau à compléter, informations parcellaires....	PO
	Faire connaissance : se présenter, l'autre note dans un tableau, exemple : les goûts, les sports, la famille....	PO
	Jeux de rôle	PO
Other games		
	Par 3, l'élève tire une carte représentant un nombre qu'il murmure à l'oreille de son partenaire, celui-ci montre le bon nombre de doigts, le 3ème doit dire le nombre et ils valident ensemble.	PO
<i>The pillar box / The Post Box</i>	Jeu de la boîte aux lettres. Fabriquer une boîte aux lettres britannique « a pillar box » : le « fût » de la colonne et le « couvercle » sont rouges, la base est noire. Sa présence dans la classe permet de produire et de recevoir toutes sortes de messages écrits : correspondants étrangers, carte pour la Saint Valentin, pour Noël, les fêtes ...	CE et PE
Quelques sites utiles		
	Site d'une école anglaise décrivant des jeux de cour : http://woodlands-junior.kent.sch.uk/studentssite/playgroundgames.htm	
	Sur wikipedia les règles des jeux traditionnels	
	http://en.wikipedia.org/wiki/Children's_game	