

Le jeu et les langues vivantes.



Dès son plus jeune âge, l'enfant se livre presque naturellement au jeu. Même si, à l'école, il s'agit moins de jouer que d'utiliser le jeu au service des apprentissages, il paraît important de prendre appui sur la fonction sociale du jeu pour démystifier l'activité linguistique aux yeux des élèves.

En fait, le jeu représente à la fois une source de motivation et de plaisir (fonction d'appel) et le moyen d'exercer des compétences linguistiques dans des situations vivantes où l'enfant est impliqué en tant qu'acteur (association du dire et du faire). La langue est mise en action et utilisée dans un contexte fonctionnel de communication. Le jeu permet de mémoriser par la pratique orale fondée sur la répétition des structures.

Le jeu permet :

- de proposer une grande variété de situations motivantes et familières ;
- de modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des élèves ;
- d'apporter aux élèves un moment où ils s'approprient l'action ;
- de faire répéter et réutiliser de façon naturelle des structures, du vocabulaire ;
- d'améliorer les compétences de prononciation et de compréhension par une mise en situation ;
- d'obtenir une attention et une implication de l'ensemble des élèves ;
- de faire participer les élèves timides ou anxieux.

Et surtout de mettre en place une communication d'élève à élève pour rompre avec le dialogue élève-professeur ou classe-professeur, celui-ci étant directif et limitant les échanges verbaux.

Le jeu intervient à un moment précis de l'apprentissage et ne peut représenter une leçon à part entière.

Il permet l'assimilation de notions déjà clarifiées, ou la mémorisation à long terme d'un vocabulaire déjà abordé, mais ne permet pas de présenter une structure ou du lexique, car l'enfant en situation de jeu n'apprend pas : il exerce ses compétences, mobilise ses connaissances et les met au service de l'activité pour laquelle il recherche avant tout un plaisir.

REPERTOIRE DE JEUX POUR LES CYCLES 2 et 3.

TITRE	ACTIVITE LANGAGIERE MISE EN OEUVRE	CAPACITE LANGAGIERE DEVELOPPEE	REGLE
Les jeux sensoriels			
TASTE AND GUESS	PARLER EN CONTINU	Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages.	<u>Matériel</u> : des aliments <u>Éléments linguistiques</u> : les aliments L'élève goûte sans voir pour identifier l'aliment. Il énonce le nom de celui-ci.
TOUCH AND GUESS	PARLER EN CONTINU	Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages.	<u>Matériel</u> : des objets (matériel de la trousse, des jouets...) <u>Éléments linguistiques</u> : le lexique du matériel de la trousse, des jouets... L'élève touche un objet caché dans un sac pour l'identifier. Il énonce le nom de celui-ci.
LISTEN AND GUESS	PARLER EN CONTINU	Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages.	<u>Matériel</u> : un CD avec des bruitages divers. Il est possible que ce soit le meneur qui réalise les bruitages. <u>Éléments linguistiques</u> : le lexique des animaux, d'objets divers... L'élève écoute un bruit pour identifier un objet, un animal. Il énonce le nom de celui-ci.
Les jeux collectifs ou de groupes			
POINT TO	COMPRENDRE A L'ORAL	Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement.	<u>Matériel</u> : les flashcards <u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les consignes... Le meneur affiche des flashcards dans les différents endroits de la classe. Les élèves énoncent le nom des éléments au fur et à mesure qu'ils sont affichés. Ensuite le meneur dit « Point to + nom d'un élément affiché ». Les élèves montrent du doigt l'élément énoncé.
KIM'S GAME	PARLER EN CONTINU	Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages.	<u>Matériel</u> : les flashcards <u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les consignes... Le meneur affiche une série de 7 flashcards. Il rappelle le nom des éléments représentés. Il laisse le temps aux élèves de mémoriser la série. Il leur demande de fermer les yeux « Close your eyes. ». Il enlève une carte. Les élèves sont invités à ouvrir les yeux « Open your eyes. What's missing ? ». Ils doivent identifier l'élément manquant. La validation se fait en dévoilant la flashcard ôtée. ↳ Il est possible de décliner ce jeu sous la forme auditive au lieu de visuelle.
REPEAT IF IT'S TRUE	COMPRENDRE A L'ORAL PARLER EN CONTINU	- Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement. - Reproduire un modèle oral.	<u>Matériel</u> : les flashcards <u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les consignes... L'enseignant affiche une série de flashcards au tableau. Il montre l'une d'elle et prononce son nom. Si le nom énoncé correspond à la flashcard montrée, les élèves le répètent. Dans le cas contraire, ils restent silencieux.

THE CATERPILLAR GAME	<p>COMPRENDRE A L'ORAL</p> <p>PARLER EN CONTINU</p>	<p>- Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement.</p> <p>- Reproduire un modèle oral.</p>	<p><u>Matériel</u> : des cartes</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les consignes....</p> <p>Les élèves sont placés en colonnes de nombre égal. A chacune des colonnes correspond un jeu identique de cartes (animaux, aliments, matériel scolaire, couleurs....). Chaque élève possède une carte. Le meneur de jeu énumère une suite de noms d'éléments. Une fois la liste terminée et à l'appel de l'enseignant, les élèves possédant les cartes des éléments énumérés doivent se placer dans l'ordre annoncé. L'équipe qui réussit à former la chenille correctement marque un point.</p> <p>Entre chaque partie, les élèves échangent leur carte.</p>
READY STEADY GO	<p>PARLER EN CONTINU</p>	<p>Reproduire un modèle oral.</p>	<p><u>Matériel</u> : des cartes</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les consignes....</p> <p>Les élèves sont placés en deux colonnes de nombre égal au fond de la classe. Le meneur de jeu montre une flashcard. Les élèves énoncent « Ready, steady, go ». Le joueur de l'équipe qui arrive le premier vers le meneur doit donner le nom de l'élément montré. Un point est accordé si le nom est correct et la prononciation erronée, deux points si le mot et la prononciation sont corrects, retrait d'un point si contestation ou remarques d'autres élèves</p> <p>Validation : le meneur énonce le nom de l'objet et les élèves comparent les énoncés de l'enseignant et de l'élève.</p>
PICTURE DICTATION	<p>COMPRENDRE A L'ORAL</p>	<p>Suivre des instructions courtes et simples.</p>	<p><u>Matériel</u> : des crayons de couleurs, un support à colorier ou une feuille blanche pour dessiner.</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : - différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les consignes....</p> <p>- les verbes « Draw » ou « Colour »</p> <p>Les élèves doivent réaliser ou colorier un dessin en suivant les consignes de l'enseignant ou d'un camarade.</p>
FRUIT SALAD	<p>COMPRENDRE A L'ORAL</p>	<p>Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement.</p>	<p><u>Matériel</u> : une carte par élève</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les consignes....</p> <p>Il faut prévoir au moins une carte par élève sur laquelle figure une image d'un élément du lexique abordé depuis le début de l'année. Les élèves sont assis en cercle. Les cartes sont mises dans une boîte et l'enseignant fait le tour du cercle, chaque élève en prenant une. L'enseignant prononce deux mots correspondant à deux cartes. Les élèves avec les deux cartes nommées se lèvent et échangent leur place. L'enseignant continue à nommer des cartes jusqu'à ce que tous les élèves aient changé de place au moins une fois. Au bout d'un moment, l'enseignant déclare « Fruit salad » et tout le monde change de place. Une fois que les élèves sont familiarisés</p>

			avec le jeu, c'est à eux de le mener.
BINGO	COMPRENDRE A L'ORAL	Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement.	<u>Matériel</u> : une grille de BINGO par élève (possibilité de différencier les grilles) <u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les consignes.... Deux possibilités : - l'élève noircit des cases d'une grille lorsqu'il entend le nom d'un élément énoncé par le meneur de jeu - l'élève retourne des cartes lorsqu'il entend le nom d'un élément énoncé par le meneur de jeu. Le premier a ne plus avoir d'éléments crie « BINGO ».
TRUE or FALSE	COMPRENDRE A L'ORAL PARLER EN CONTINU	- Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement. - Reproduire un modèle oral.	<u>Matériel</u> : des flashcards <u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les consignes.... Le meneur de jeu énonce des affirmations en montrant des flashcards, les élèves doivent dire « true / false ». Par exemple : le maître montre « a dog » et il dit « It's a cat. ». Les élèves disent « false ».
TOO HIGH / TOO LOW	COMPRENDRE A L'ORAL PARLER EN CONTINU	- Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement. - Reproduire un modèle oral.	<u>Matériel</u> : un tableau <u>Éléments linguistiques</u> : les nombres Le meneur de jeu écrit un nombre entre 0 et 20 derrière le tableau. Il trace deux colonnes au tableau : colonne 1 « too high » et colonne 2 « too low ». Les élèves proposent des nombres, le meneur répond « too high » ou « too low » et écrit à chaque fois le nombre proposé dans la colonne correspondante. Lorsque le nombre est trouvé, le meneur dit « That's the right number ! ».
MAGIC EYES	PARLER EN CONTINU	Reproduire un modèle oral.	<u>Matériel</u> : des flashcards <u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les consignes.... Le meneur affiche au tableau une série de six flashcards maximum. Il en prononce le mot. Les élèves répètent deux ou trois fois le mot. Le meneur enlève ensuite les flashcards l'une après l'autre. Il montre du doigt l'emplacement où elles se trouvaient et les élèves doivent en répéter le nom comme si elles étaient toujours là.

STAND UP	COMPRENDRE A L'ORAL	Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement.	<p><u>Matériel</u> : des flashcards</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les consignes....</p> <p>La classe est partagée en deux équipes. ; l'une à droite de la classe, l'autre à gauche. Les élèves sont assis par terre. Afficher quatre ou cinq flashcards sur la partie gauche du tableau pour l'une des équipes et quatre ou cinq sur la partie droite pour l'autre.</p> <p>Le meneur prononce au hasard les mots correspondants à ces cartes.</p> <p>A l'écoute de ces mots, les élèves doivent se lever le plus vite possible si les mots entendus appartiennent à leur équipe.</p>
OBSERVATION GAME	PARLER EN CONTINU	Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour décrire.	<p><u>Matériel</u> : des images</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les couleurs, les nombres, les parties du corps...</p> <p>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> »</p>
CHAIN EXERCICE	PARLER EN CONTINU	Reproduire un modèle oral.	<p><u>Matériel</u> : aucun</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les parties du corps...</p> <p>Un élève 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></p>
CHINESE WHISPERS	COMPRENDRE A L'ORAL PARLER EN CONTINU	Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement. Reproduire un modèle oral.	<p><u>Matériel</u> : aucun</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les parties du corps...</p> <p>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.</p> <p>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. : pear/bear) « <i>Whisper the words to your neighbour the best you can.</i> »</p>
I SPY WITH MY LITTLE EYE SOMETHING BEGINNING WITH "B"	COMPRENDRE, REAGIR et PARLER EN INTERACTION ORALE	Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers.	<p><u>Matériel</u> : des flashcards</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les parties du corps....</p> <p>Les élèves posent des questions pour deviner l'objet: « <i>Is it a book?</i> »...</p> <p>Jeu traditionnel anglais.</p>

THE RED LETTER	COMPRENDRE, REAGIR et PARLER EN INTERACTION ORALE	Epeler des mots familiers	<p><u>Matériel</u> : des flashcards</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : les lettres de l'alphabet</p> <p>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</p>
MIME AND GUESS	PARLER EN CONTINU	Reproduire un modèle oral.	<p><u>Matériel</u> : aucun ou papier et crayon si PICTINARY</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les parties du corps....</p> <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.</p> <p>On peut aussi jouer sur le modèle du Pictionary : les élèves dessinent au lieu de mimer. « <i>Draw and guess</i> » Dans ce cas, les élèves dessinateurs tirent un mot écrit.</p> <p>Pour un travail uniquement oral, un élève tire en secret une carte-image et murmure le mot au dessinateur</p>
MAGIC SPELL	COMPRENDRE A L'ORAL	Suivre des instructions courtes et simples.	<p><u>Matériel</u> : aucun</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : les consignes, les parties du corps</p> <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.</p> <p>Pour s'orienter : un groupe de 8 élèves vient se placer devant le tableau de la façon suivante :</p> <p>XXXX XXXX</p> <p>Le maître (par la suite un élève), donne des consignes : « <i>Move forward/back/left/right/turn left/right.</i> »</p> <p>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>
SECRET CODE	PARLER EN CONTINU	Reproduire un modèle oral.	<p><u>Matériel</u> : des flashcards</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les parties du corps....</p> <p>On aura recours à cette activité pour mémoriser du vocabulaire. On associe au tableau un nombre au dessin correspondant à chacun des éléments lexicaux enseignés. Par ex : 1/scissors – 2/glasses – 3/pencil – 4/copy book.Puis l'enseignant ou le meneur de jeu cache le « code » indiqué au tableau et annonce une suite de nombres aux élèves (« <i>two, one, five, four</i> »). Les élèves doivent donner la suite d'éléments de vocabulaire correspondante (<i>glasses, scissors...</i>)</p>

BLIND DATE	COMPRENDRE, REAGIR et PARLER EN INTERACTION ORALE	Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers.	<u>Matériel</u> : une foulard <u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : la famille, l'âge, la description physique... Un « blind date » est une rencontre entre deux personnes qui ne se sont jamais vues auparavant. Les élèves sont assis en ligne, un joueur volontaire a les yeux bandés et se tient à environ deux mètres de ses camarades. L'enseignant choisit un élève qui sera le « blind date ». L'élève aux yeux bandés doit trouver de qui il s'agit en posant des questions, par exemple : « <i>How old are you ? Have you got a brother ? Have you got brown hair ? Can you swim ? Do you like apples ?</i> » Il va sans dire que la question « <i>What's your name ?</i> » est proscrite.
THROUGH THE PEEPHOLE	COMPRENDRE, REAGIR et PARLER EN INTERACTION ORALE	Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers.	<u>Matériel</u> : de grandes photos des élèves. <u>Éléments linguistiques</u> : l'identité Pour travailler les structures « <i>Who is it ? Is it ? Yes it is / No it isn't</i> » Une grande photo d'un élève de la classe ou d'un personnage connu de tous les élèves est affichée au tableau. Elle est recouverte de cinq feuilles cartonnées. Dans chacune de ces feuilles cartonnées est découpé un trou en forme de trou de serrure. Le trou de serrure sur la première feuille est de petite taille, celui sur la deuxième feuille est un peu plus grand et ainsi de suite jusqu'au dernier trou qui est suffisamment grand pour lever le doute pesant sur l'identité du personnage. L'enseignant mène le jeu pour la première fois. Les élèves sont assis devant l'affiche recouverte. Ils doivent trouver de qui il s'agit, le meneur de jeu enlève les feuilles cartonnées si ils ne trouvent pas.
MAGIC MATCHBOX	COMPRENDRE, REAGIR et PARLER EN INTERACTION ORALE	Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers.	<u>Matériel</u> : des boîtes d'allumettes. <u>Éléments linguistiques</u> : la quantité et les nombres On peut avoir recours à ce jeu lorsque l'on veut travailler les structures « <i>How many...? Is/are there...? Yes, there is/are. No there isn't/aren't.</i> » Il faut se munir d'une boîte d'allumettes (a matchbox), et d'allumettes usagées. Le but du jeu est de gagner autant d'allumettes que possible. Le meneur de jeu cache un certain nombre d'allumettes dans la boîte (et il se souvient de ce nombre...). Une pile d'allumettes usagées est placée sur une table. Le meneur remue la boîte et demande aux joueurs : « <i>How many matches are there in the magic matchbox ?</i> ». Les élèves tentent, à tour de rôle de deviner en demandant « <i>Are there seven ? Are there four ? Is there only one ? Is it empty ?...</i> ». Si un enfant trouve la bonne réponse (exiger un « <i>yes, there are/is</i> » de la part du meneur), il gagne autant d'allumettes qu'il y en avait dans la boîte et devient le meneur. Le jeu cesse quand il n'y plus d'allumettes à gagner.
Les jeux de cartes			
SNAP	PARLER EN CONTINU	Reproduire un modèle oral.	<u>Matériel</u> : des cartes <u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les consignes....

			<p>Ce jeu se joue à deux. Chaque élève a un jeu de cartes, chacun en retourne une, la pose sur un tas central et annonce le mot correspondant jusqu'à ce que deux cartes identiques sortent simultanément. Le premier joueur à s'en apercevoir pose la main sur le tas et dit « <i>snap</i> ». Il remporte ainsi le tas. Celui qui finit par avoir toutes les cartes gagne.</p>
MEMORY	PARLER EN CONTINU	Reproduire un modèle oral.	<p><u>Matériel</u> : des cartes <u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les consignes.... 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> ».</p>
HAPPY FAMILIES	<p>COMPRENDRE, REAGIR et PARLER EN INTERACTION ORALE</p> <p>PARLER EN CONTINU</p>	<p>Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers.</p> <p>Reproduire un modèle oral.</p>	<p><u>Matériel</u> : des cartes <u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les consignes.... 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>
GO FISH	<p>COMPRENDRE, REAGIR et PARLER EN INTERACTION ORALE</p> <p>PARLER EN CONTINU</p>	<p>Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers.</p> <p>Reproduire un modèle oral.</p>	<p><u>Matériel</u> : des cartes <u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les consignes.... Les élèves sont répartis en petits groupes. Pour chaque groupe, toutes les images sont en double. Chaque élève dispose de cartes. Un élève s'adresse à un joueur et lui demande « <i>Do you have (a cat) ?</i> ». Si l'élève interrogé possède la carte, il la donne. Sinon, il répond « <i>Go fish</i> ». L'objectif est de posséder le maximum de paires de cartes.</p>
DOMINO	LIRE	Comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus (indications, informations)	<p><u>Matériel</u> : des cartes de domino (image + mot) <u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les consignes.... Les élèves associent l'image et le mot.</p>
GUESS WHO	<p>PARLER EN CONTINU</p> <p>COMPRENDRE, REAGIR et PARLER EN INTERACTION ORALE</p>	<p>Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour décrire.</p> <p>Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers.</p>	<p><u>Matériel</u> : des cartes <u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les parties du corps, les couleurs, les nombres... Un élève décrit un personnage pour qu'un autre, par élimination, parvienne à trouver de qui l'on parle.</p>
Les jeux d'extérieur			
STEPPING STONES	PARLER EN CONTINU	Reproduire un modèle oral.	<p><u>Matériel</u> : des cartes dans des pochettes plastiques <u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les consignes....</p>

			Avec des pochettes plastiques contenant des images du lexique travaillé posées au sol. Les élèves ne peuvent avancer que s'ils sont capables de prononcer le mot. Il est possible de travailler par équipe avec plusieurs parcours identiques en parallèle.												
COLOUR, COLOUR	PARLER EN CONTINU	Reproduire un modèle oral.	<p><u>Matériel</u> : aucun</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : les couleurs</p> <p>La classe est divisée : les joueurs et un loup. Un joueur sera « le loup ». Il crie : « <i>Colour, colour...green!</i> » par exemple.</p> <p>Les joueurs doivent courir pour aller chercher quelque chose de vert pendant que « le loup » les poursuit et essaie de les attraper.</p> <p>Dès qu'un joueur a touché la couleur demandée, il est sauvé et ne peut être attrapé. Il reste à sa place.</p> <p>Si « le loup » attrape un joueur avant qu'il ait touché la couleur demandée, le joueur devient le « loup » et annonce une nouvelle couleur. Sinon le loup continue à tenir ce rôle.</p>												
PLEASED TO MEET YOU	PARLER EN CONTINU	Reproduire un modèle oral.	<p><u>Matériel</u> : des plots pour matérialiser les camps</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : la structure : « <i>pleased to meet you</i> »</p> <p>Les deux équipes se placent face à face, à dix mètres environ l'une de l'autre.</p> <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">A</td> <td style="text-align: center;">B</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">*</td> <td style="text-align: center;">x</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">*</td> <td style="text-align: center;">x</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">*</td> <td style="text-align: center;">x</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">*</td> <td style="text-align: center;">x</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">*</td> <td style="text-align: center;">x</td> </tr> </table> <p>L'arbitre désigne un joueur de l'équipe A qui doit aller toucher les mains de tous les joueurs de l'équipe B les uns après les autres, dans l'ordre ou le désordre (les joueurs de l'équipe B tiennent leurs mains devant eux, paumes vers le ciel.). Au moment qu'il choisira, le joueur A tapera dans les mains d'un des joueurs de l'équipe B en disant « <i>Pleased to meet you</i> ». Celui-ci devra alors lui courir après pour le toucher avant qu'il ne repasse derrière la ligne de son camp. Trois éventualités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le joueur B est touché, il intègre l'équipe A ; - le joueur B n'est pas touché mais le joueur A, en le poursuivant, a franchi la ligne du camp B, il intègre le camp B ; - le joueur B n'est pas touché, le joueur A n'a pas franchi la ligne B, chacun retourne dans son camp et l'arbitre appelle alors un joueur de l'équipe B. <p>L'équipe gagnante est celle qui absorbe l'équipe adverse (ou en cas de limite de temps, l'équipe qui compte le plus grand nombre de joueurs au coup de sifflet final).</p>	A	B	*	x	*	x	*	x	*	x	*	x
A	B														
*	x														
*	x														
*	x														
*	x														
*	x														

NUMBER SNATCH	COMPRENDRE A L'ORAL	Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement.	<p><u>Matériel</u> : un foulard</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les aliments, les nombres, les couleurs...</p> <p>Jeu du béré.</p> <p>Diviser la classe en deux équipes qui se positionnent en ligne l'une face à l'autre. Confier un mot à chaque élève. Quand le meneur de jeu prononce ce mot, les élèves « responsables » de ce mot courent pour récupérer le foulard situé entre les deux équipes. Le premier qui s'en saisit doit le rapporter dans son camp sans se faire toucher.</p>
PLEASE Mr CROCODILE, CAN I CROSS YOUR RIVER ?	COMPRENDRE A L'ORAL	Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement.	<p><u>Matériel</u> : aucun</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : les couleurs, les parties du corps, les vêtements</p> <p>Symboliser une rivière par 2 traits et désigner un élève qui sera « Mr Crocodile » ; 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.</p>
WHAT'S THE TIME MISTER WOLF ?	COMPRENDRE, REAGIR et PARLER EN INTERACTION ORALE	Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers.	<p><u>Matériel</u> : aucun</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : l'heure, les nombres</p> <p>Jeu de 1, 2, 3 Soleil. Un joueur est le loup et se tient dos tourné (face away from the other players) à environ 5 mètres des autres. Le groupe crie (the group calls out), « <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. : 10 o'clock.</p> <p>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.</p>
THE HUNGRY WOLF	COMPRENDRE, REAGIR et PARLER EN INTERACTION ORALE	Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers.	<p><u>Matériel</u> : une craie</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : les jours de la semaine</p> <p>Chaque cercle représente un jour de la semaine (écrire à l'intérieur). Les cercles sont placés à l'intérieur du terrain.</p> <p>Un loup et des moutons. Le loup est au centre du terrain.</p> <p>Les moutons posent au loup la question : « <i>When do you eat sheep ?</i> » et le loup répond « <i>I eat sheep on + jour de la semaine</i> »</p> <p>Les moutons doivent se précipiter dans le cercle correspondant sans se faire toucher par le loup. Ceux qui sont touchés deviennent loup à leur tour. Le gagnant est le dernier mouton.</p>

THE HURDLE RACE	COMPRENDRE A L'ORAL	Suivre des instructions courtes et simples.	<p><u>Matériel</u> : des chaises, des bancs</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : les verbes d'action, les prépositions de lieu.</p> <p>Travail par groupe de 2. Un parcours est installé avec du matériel approprié. Chaque groupe fait son parcours avec l'un guidant l'autre.</p> <p>Walk / run / jump / walk backwards to the chair</p> <p>Climb on / go under / jump over the chair</p> <p>Turn around / run around the chair</p> <p>Stand on / sit under / sit on the chair</p> <p>Variante: un des élèves peut demander à l'autre « can I + action » et l'autre répond : « Yes you can No you can't »</p>
Les jeux de cercle			
NAME GAME	COMPRENDRE, REAGIR et PARLER EN INTERACTION ORALE	Se présenter.	<p><u>Matériel</u> : une balle</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : les prénoms</p> <p>C'est un excellent jeu pour une prise de contact. Chaque élève se présente au groupe en disant seulement son prénom. Le meneur lance la balle à un élève tout en prononçant le prénom de l'élève choisi. On fait le tour du cercle dans le désordre en fonction du choix des élèves.</p>
WORD CLAP	PARLER EN CONTINU	Reproduire un modèle oral.	<p><u>Matériel</u> : aucun</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : les aliments</p> <p>Les élèves sont assis. Ils pensent à ce qu'ils ont mangé (au petit déjeuner, au déjeuner). Le premier élève du cercle (désigné par le meneur) dit ce qu'il a mangé, par exemple : « toast and marmelade, cereal, orange juice ». Son voisin de gauche bat le rythme en tapant dans ses mains mais ne parle pas. Ensuite son voisin de gauche dit ce qu'il a mangé lors du repas évoqué et le jeu continue. Si l'on fait deux tours, tous les élèves auront parlé et battu le rythme une fois.</p>
MUSICAL STATUES	COMPRENDRE A L'ORAL	Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement.	<p><u>Matériel</u> : aucun</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : les consignes</p> <p>Le meneur de jeu diffuse une musique. Quand il arrête la musique, il donne une consigne, par exemple : « Freeze ! Be a bird ! » Les élèves s'immobilisent et se positionnent en fonction de la consigne donnée.</p>
CHANGING PLACES	COMPRENDRE A L'ORAL PARLER EN CONTINU	Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement. Reproduire un modèle oral.	<p><u>Matériel</u> : des chaises ou des emplacements marqués au sol à la craie.</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : les couleurs, les vêtements.</p> <p>Les élèves sont assis en cercle. Le meneur de jeu se tient au milieu et donne une consigne. Par exemple : « Change places if you're wearing black shoes ». Tous les élèves qui portent des chaussures noires doivent se lever et puis s'asseoir sur une autre chaise (ou un autre emplacement). Le meneur s'assoit sur un des endroits libres. L'élève qui n'a pas pu s'asseoir devient le meneur de jeu.</p>

SAM CALLS MARY	<p>COMPRENDRE A L'ORAL</p> <p>PARLER EN CONTINU</p>	<p>Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement. Reproduire un modèle oral.</p>	<p><u>Matériel</u> : aucun <u>Éléments linguistiques</u> : les prénoms ou les animaux ou les aliments... Les joueurs sont assis en cercle. Le meneur appelle quelqu'un qui appelle quelqu'un d'autre à son tour. A chaque fois, ils permutent à l'intérieur du cercle.</p>
HELLO BOB	<p>COMPRENDRE, REAGIR et PARLER EN INTERACTION ORALE</p>	<p>Se présenter.</p>	<p><u>Matériel</u> : aucun <u>Éléments linguistiques</u> : les salutations En cercle, l'élève A lance un ballon à l'élève B et le salue « Hello X ». Balle rattrapée, l'élève B continue ; balle non réceptionnée, l'élève B est éliminé « Goodbye ! »</p>
FISHING	<p>PARLER EN CONTINU</p>	<p>Reproduire un modèle oral.</p>	<p><u>Matériel</u> : aucun <u>Éléments linguistiques</u> : les nombres... 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 « We've got you ! » se joignent à la ronde</p>
MERRY-GO-ROUND	<p>PARLER EN CONTINU</p>	<p>Reproduire un modèle oral.</p>	<p><u>Matériel</u> : des cartes <u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les consignes... Le principe de ce jeu est de faire tourner de plus en plus vite des mots ou des phrases autour du cercle constitué par les élèves. Chaque élève tire une carte qui représente un élément du lexique étudié. Au signal, chacun dit son mot à tour de rôle en accélérant le rythme à chaque tour.</p>
THE WOLF AND THE LAMBS	<p>PARLER EN CONTINU</p>	<p>Reproduire un modèle oral.</p>	<p><u>Matériel</u> : aucun <u>Éléments linguistiques</u> : les nombres Faire deux équipes de même nombre. Les loups forment une ronde. Les agneaux doivent passer à l'intérieur du cercle pendant que les loups comptent. Quand ils ont fini de compter, ils baissent les bras afin de capturer les agneaux. Les agneaux pris rentrent dans la ronde. Le dernier agneau restant a gagné.</p>
THE HUMAN CLOCK	<p>COMPRENDRE A L'ORAL</p>	<p>Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement.</p>	<p><u>Matériel</u> : 12 cerceaux <u>Éléments linguistiques</u> : l'heure 2 équipes face à face et chaque élève prend un numéro. Une équipe représente la grande aiguille l'autre la petite. Le maître annonce une heure « it's 10 past 3 » et appelle un numéro. Les deux élèves de chaque équipe doivent se placer dans les cerceaux pour former l'heure indiquée. Le premier bien placé remporte un point pour son équipe</p>

			Changer ensuite les équipes d'aiguille.
THE GREETING RACE	COMPRENDRE, REAGIR et PARLER EN INTERACTION ORALE	Se présenter.	<p><u>Matériel</u> : aucun</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : les salutations</p> <p>Les élèves s'assoient en cercle. Le meneur fait le tour du cercle en marchant et s'arrête derrière un camarade et dit : « Good morning + name » et se met à courir autour du cercle. L'élève appelé essaie de l'attraper avant qu'il n'ait pris sa place.</p> <p>Si un élève est attrapé il est amené au centre et les autres lui disent « Good bye ».</p>
Les jeux de mots			
CROSSWORDS	ECRIRE	Copier des mots isolés.	<p><u>Matériel</u> : une grille de mots croisés.</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les parties du corps....</p> <p>Les élèves doivent remplir une grille de mots croisés en associant un mot et une image.</p>
HANGMAN	COMPRENDRE, REAGIR et PARLER EN INTERACTION ORALE	Epeler des mots familiers.	<p><u>Matériel</u> : un tableau</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les parties du corps....</p> <p>Le meneur choisit un mot. Il trace au tableau des tirets qui symbolisent les lettres du mot. Chaque joueur propose une lettre. Si elle fait partie du mot, le meneur l'écrit à son emplacement. Sinon, il dessine les éléments constitutifs d'un dessin d'un bonhomme pendu.</p>
TONGUE TWISTER	PARLER EN CONTINU	Reproduire un modèle oral.	<p><u>Matériel</u> : aucun</p> <p><u>Éléments linguistiques</u> : différents domaines lexicaux : les animaux, les aliments, les couleurs, les nombres, les parties du corps....</p> <p>Le meneur choisit un virelangue. Les élèves forment une chaîne. Ils doivent le répéter le plus fidèlement possible.</p>