

EN PRATIQUE

Cette rubrique propose un ensemble de fiches pratiques permettant de jouer dans une classe de langue vivante, quelle que soit la langue. Toutefois, le matériel, donné à titre d'exemple, est parfois en anglais pour proposer un contenu. On peut le traduire dans une autre langue ou l'adapter à ses besoins (lexique différent...). Titre et explications sont en français.

Plutôt qu'un classement par type de jeu, ou par contenu linguistique, nous avons opté pour un classement selon des critères pédagogiques, dans le souci d'aider l'enseignant à préparer son cours de langue vivante.

Chaque jeu est identifié par 4 critères qui s'affichent dans un cadre en haut de chaque fiche :

- **les compétences exercées par l'élève**

- mémoriser,
- manipuler des structures,
- construire du sens,
- reproduire des phonèmes,
- connaître la graphie de mots usuels,
- acquérir des repères culturels,

- **les savoir-faire linguistiques que le jeu utilise**

- comprendre (écouter / lire),
- parler,
- écrire,

- **l'organisation de la classe**

- individuelle,
- par paires,
- par groupes,
- maître / classe,
- élève / classe,

- **le besoin ou non de préparer un matériel pour le jeu**

- avec matériel spécifique,
- sans matériel spécifique,

Compétences exercées

Mémoriser

Le coloriage guidé
Le téléphone arabe
Jacques a dit
Le labyrinthe
Jeu de familles « faits culturels »
La bataille des nombres
Jeu du téléphone
Memory
Jeux de bingo
Bingo des actions
Dominos lexicaux
Dominos des rimes
Jeux de Kim
Le robot guidé
Le robot programmé

Manipuler des structures

Le coloriage guidé
Jacques a dit
Jeu du téléphone
Bingo des actions
Le robot guidé
Le robot programmé
Jeu de « Qui-est-ce ? »

Construire du sens

Le labyrinthe
Le robot guidé
Le robot programmé
Jeu de « Qui-est-ce ? »

Reproduire des phonèmes

Le téléphone arabe
Jeu du téléphone
Jeux de bingo
Bingo des actions
Dominos des rimes
Jeux de Kim
Le robot guidé
Le robot programmé

Connaître la graphie de mots usuels

La bataille des nombres
Memory
Dominos lexicaux

Acquérir des repères culturels

Jeu de familles « faits culturels »

Savoir-faire linguistiques

Comprendre

Écouter

Le coloriage guidé

Le téléphone arabe

Jeu du téléphone

Jacques a dit

Le labyrinthe

Jeu de familles « faits culturels »

La bataille des nombres

Memory

Jeux de bingo

Bingo des actions

Dominos lexicaux

Dominos des rimes

Jeux de Kim

Le robot guidé

Le robot programmé

Jeu de « Qui-est-ce ? »

Lire

Le coloriage guidé

Le labyrinthe

Memory

Dominos lexicaux

Parler

Jeu de familles « faits culturels »

La bataille des nombres

Le téléphone arabe

Jeu du téléphone

Jeux de bingo

Bingo des actions

Dominos lexicaux

Dominos des rimes

Jeux de Kim

Le robot guidé

Le robot programmé

Jeu de « Qui-est-ce ? »

Écrire

À paraître.

Ces 4 critères de classement apparaissent sous le titre EN PRATIQUE et sont des accès aux fiches de jeux. Chaque accès permet de visualiser l'ensemble des jeux classés selon l'objectif recherché par l'utilisateur. Ainsi, on peut sélectionner un jeu sachant que la **compétence mise en jeu** est la mémorisation, ou la manipulation d'une structure, ou parce que le **savoir-faire** développé est la compréhension de l'écrit. On peut aussi avoir besoin d'une idée de jeu ne nécessitant aucun **matériel**, ou vouloir mettre en place une **organisation de classe** par paires ou petits groupes...

Organisation de la classe

Individuelle

Le coloriage guidé
Le labyrinthe

Par paires

Jeu de familles « faits culturels »
La bataille des nombres
Memory
Jeux de bingo
Bingo des actions
Dominos lexicaux
Dominos des rimes

Par groupes

Le téléphone arabe
Jeu de familles « faits culturels »
Jeu de « Qui-est-ce ? »

Maître / classe

Le coloriage guidé
Le téléphone arabe
Jacques a dit
Memory
Jeux de bingo
Bingo des actions
Jeux de Kim

Elève / classe

Le téléphone arabe
Jacques a dit
Jeu du téléphone
Jeux de bingo
Bingo des actions
Jeux de Kim
Le robot guidé
Le robot programmé
Jeu de « Qui-est-ce ? »

Matériel

Avec matériel spécifique

Le coloriage guidé

Le labyrinthe

Jeu de familles « faits culturels »

La bataille des nombres

Memory

Jeux de bingo

Bingo des actions

Dominos lexicaux

Dominos des rimes

Jeux de Kim

Le robot programmé

Jeu de « Qui-est-ce ? »

Sans matériel spécifique

Le téléphone arabe

Jacques a dit

Jeu du téléphone

Le robot guidé



Jeux de bingo

Compétences exercées - Mémoriser - Reproduire des phonèmes	Savoir-faire linguistique - Comprendre (écouter) - Parler
Organisation de la classe - Par paires - Maître / classe - Elève / Classe	Avec matériel spécifique

Objectif visé : mémoriser , manipuler des mots, des structures.

Connaissances préalables

Lexique ou structure manipulée.

Matériel

Chaque joueur dispose d'une grille de jeu comportant de 6 à 8 cases. Il doit sélectionner 6 à 8 images dans une planche qui lui est fournie et qui comporte 3 à 4 fois plus d'images que nécessaire.

Pour aller plus vite, on peut aussi fournir la planche complète et demander aux élèves d'entourer les 6 ou 8 images directement dessus.

Toutes les images de la planche doivent avoir été découpées et d'autre part, si possible, collées sur du carton et placées dans un sac bien opaque.

[grilles vierges](#) (pdf, 8 Ko) - [bingo singulier/pluriel](#) (pdf, 148 Ko)

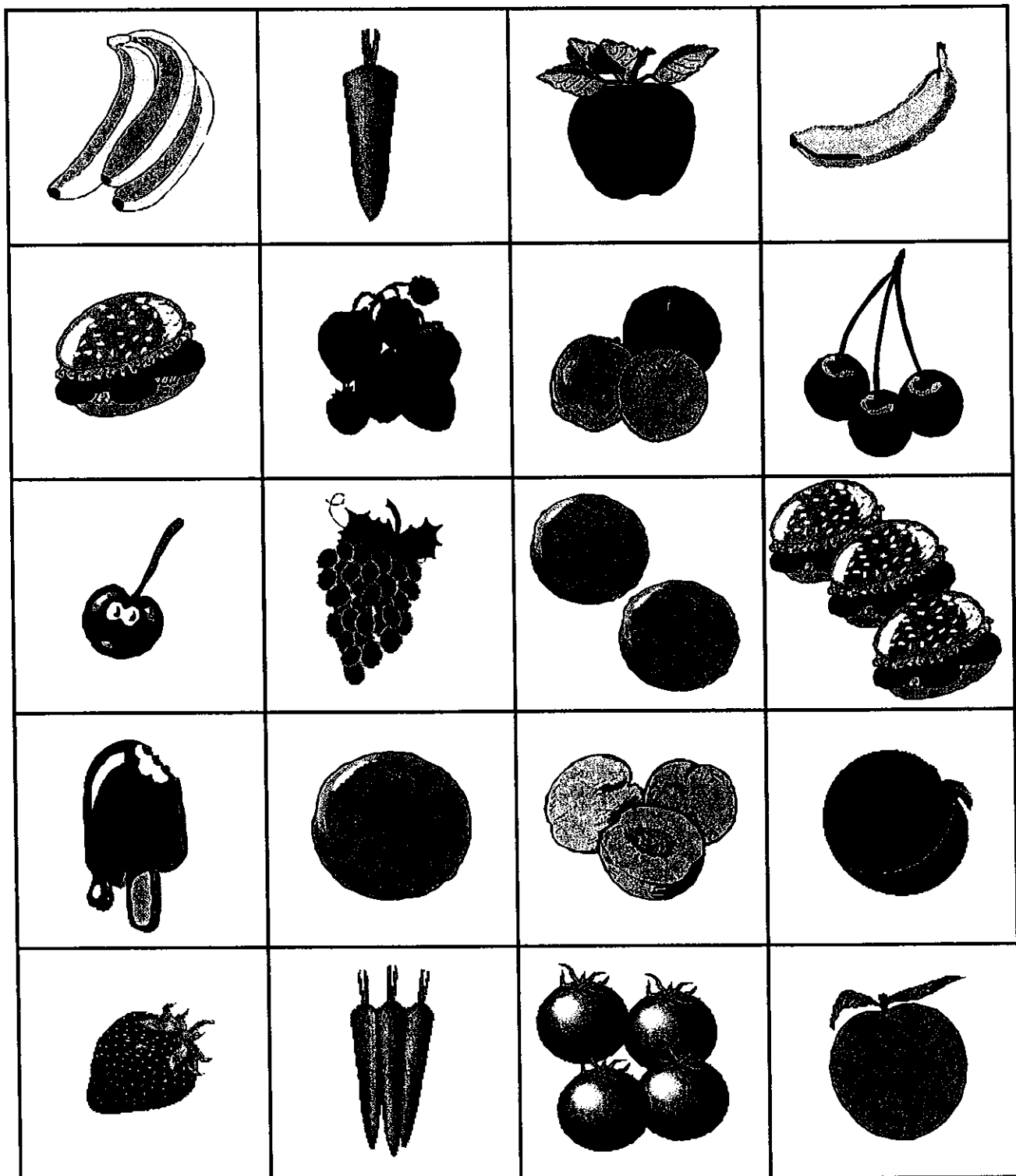
Déroulement

Le but est le même dans tous les cas : le meneur de jeu (qui peut être changé à chaque fois pour que toute la classe s'exprime) tire les images d'un sac et en annonce le contenu. Les autres joueurs vérifient s'ils ont sélectionné cette image sur leur grille, et si oui, la marquent par un petit signe. Lorsque toutes les images de sa grille ont été tirées du sac et donc marquées du signe, le joueur est gagnant et peut dire « BINGO ». Il est alors très profitable de vérifier la grille du gagnant : celui-ci annonce les images de sa grille pendant qu'un camarade vérifie que chacune figure parmi les images tirées. Si le gagnant a fait une erreur, le jeu reprend jusqu'à ce qu'un nouveau gagnant dise « BINGO ».

Variantes : Très nombreuses ! On peut utiliser les couleurs, la lecture de l'heure, tous les champs lexicaux mais aussi l'opposition singulier/pluriel, l'association adjectif/nom, l'opposition féminin/masculin de formes verbales...

☺	Jeu très apprécié , facile à mettre en oeuvre et efficace pour mémoriser lexique et structures.
☹	Long dans son déroulement ; suscite le recours à la langue maternelle ; très frustrant pour les mauvais joueurs...

Bingo singulier/pluriel





Bingo des actions

Compétences exercées - Mémoriser - Reproduire des phonèmes - Manipuler des structures	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter) - Parler
Organisation de la classe - Par paires - Maître /classe - Elève / Classe	Avec matériel spécifique

Objectif visé : dire ce qu'une personne est en train de faire (faire pratiquer la variation féminin/masculin/neutre ou la variation singulier/pluriel des pronoms personnels sujets).

Connaissances préalables

Les verbes d'actions très usuels qui peuvent aussi concerner des animaux (marcher, courir, voler, nager, sauter...) ; les pronoms personnels « il/elle/ils/elles ».

Matériel



Comme pour un BINGO, il faut prévoir des grilles de jeu (pdf, 131 Ko) et des cartes dans un sac (voir fiche « JEUX DE BINGO »).

Déroulement

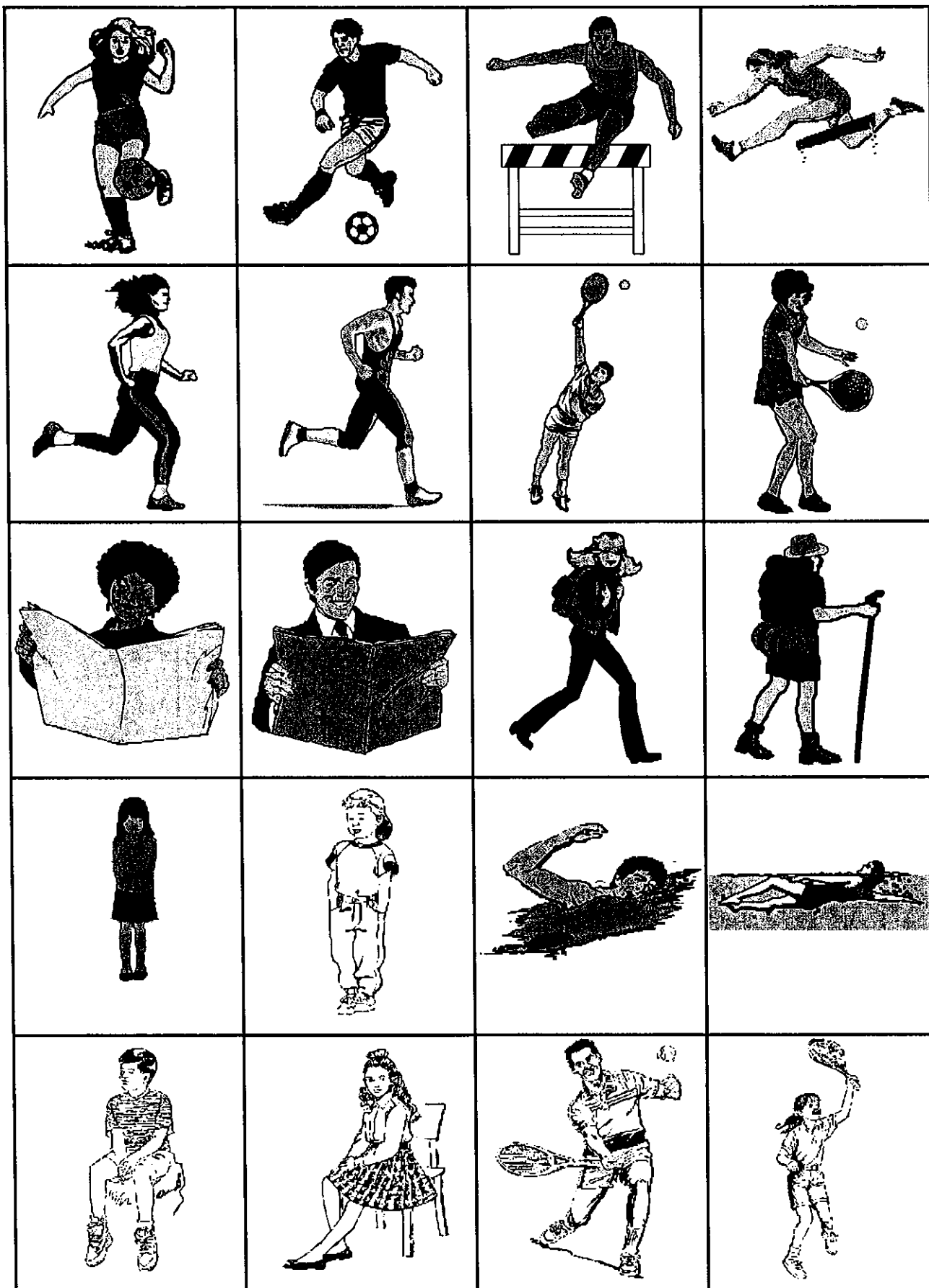
Le jeu est rigoureusement le même que ceux décrits dans la fiche « BINGO ». Il permet l'utilisation de pronoms personnels, de verbes conjugués au présent et exige des élèves la construction d'énoncés à partir d'une structure type. Il est donc indispensable, avant de commencer le jeu, d'exprimer oralement le contenu de toutes les images pour fixer les choses. La vérification de la grille gagnante est encore plus enrichissante et ne peut être évitée !

Variantes :

Le jeu peut porter sur l'utilisation de l'opposition masculin/féminin (variation du pronom sujet) ou dans un autre cas, sur l'opposition singulier/pluriel (variation du pronom sujet et du verbe). Ce sont deux objectifs différents !

	Jeu très efficace pour fixer une conjugaison et faire pratiquer la variation féminin/masculin/neutre ou la variation singulier/pluriel des pronoms personnels sujets.
	Suscite le recours à la langue maternelle (commentaires ou traductions sauvages....).

Bingo féminin/masculin





Dominos lexicaux

Compétences exercées - Mémoriser - Connaître la graphie de mots usuels	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter, lire) - Parler
Organisation de la classe - Par paires	Avec matériel spécifique

Objectif visé : maîtriser la graphie de mots usuels.

Connaissances préalables

Les mots ou les structures à l'oral.

Matériel

Fabriquer des dominos en plaçant d'un côté une image ou un pictogramme, ou un chiffre, et de l'autre l'écriture d'un mot.

dominos des couleurs (pdf, 19 Ko) - dominos des heures (pdf, 54 Ko)

Déroulement

Il s'agit d'un jeu de dominos habituel. On peut faire jouer 2 ou 3 élèves ensemble mais pas plus car le nombre de dominos serait insuffisant. Chaque joueur reçoit 7 dominos, le reste étant mis au milieu (« pioche »).

Le premier joueur place un domino. Le joueur suivant doit mettre en regard avec le côté droit de ce domino, le côté gauche d'un de ses dominos qui exprime la même notion : même couleur, même nombre, même heure, même chose !

Quand un joueur ne peut pas placer de domino, il en prend un dans la pioche, le pose s'il est possible ou le garde et passe son tour. S'il n'y a plus de « pioche », il doit se servir dans les dominos d'un autre joueur (sans regarder la face...!).

























Le gagnant est celui qui s'est débarrassé de tous ses dominos le premier.

Variantes :



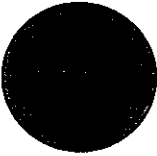
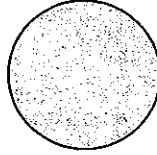
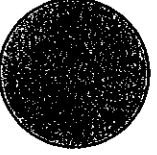
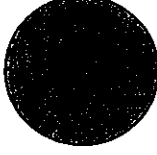
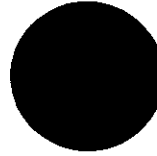



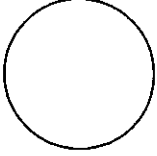

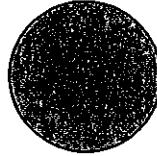
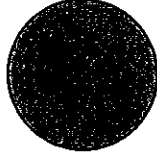

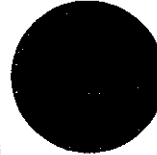

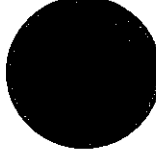
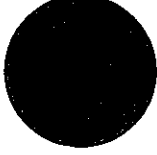
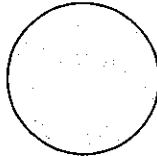
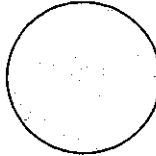


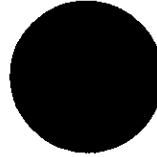

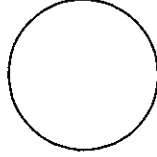
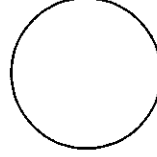
On peut envisager tous les champs lexicaux et même des structures (voir dominos des heures) ou des sons (voir dominos rimés).

	Jeu facile à mettre en oeuvre ; permet à l'enseignant d'observer les élèves et d'identifier les difficultés individuelles.
	Attention au recours à la langue maternelle : donner un vocabulaire de conversation pour le jeu.

Dominos des heures

	six o'clock		half past ten		two o'clock
	half past five		eleven o'clock		half past four
	one o'clock		half past twelve		nine o'clock
	half past two		four o'clock		half past nine
	three o'clock		half past eleven		ten o'clock
	half past six		eight o'clock		half past three
	twelve o'clock		half past seven		five o'clock
	half past eight		seven o'clock		half past one

Dominos des couleurs

	red		green		yellow
	pink		orange		black
	purple		grey		brown
	white		blue and yellow		red and white
	red and yellow		red and blue		black and white
	red, blue and yellow		blue		
				red	red
				blue	blue



Dominos des rimes

Compétences exercées - Reproduire des phonèmes - Mémoriser	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter) - Parler
Organisation de la classe - Par paires	Avec matériel spécifique

Objectif visé : maîtriser la prononciation de mots usuels.

Connaissances préalables

Les mots à l'oral.

Matériel

Fabriquer des dominos (pdf, 147 Ko) en plaçant de chaque côté une image évoquant un mot bien connu. Il faut faire rimer les mots deux à deux. (matériel proposé en langue anglaise)

Déroulement

Il s'agit d'un jeu de dominos habituel. On peut faire jouer 2 ou 3 élèves ensemble mais pas plus car le nombre de dominos serait insuffisant. Chaque joueur reçoit 7 dominos, le reste étant mis au milieu (« pioche »).

Le premier joueur place un domino. Le joueur suivant doit mettre en regard du côté droit de ce domino, un mot qui rime par le côté gauche, et ainsi de suite...

Quand un joueur ne peut pas placer de domino, il en prend un dans la pioche, le pose s'il est possible ou le garde et passe son tour. S'il n'y a plus de « pioche », il doit se servir dans les dominos d'un autre joueur (sans regarder la face...!).





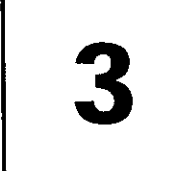



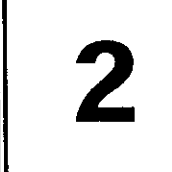
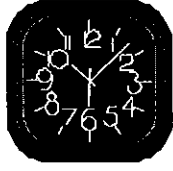

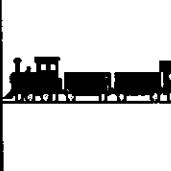

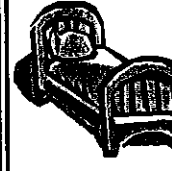
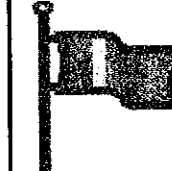


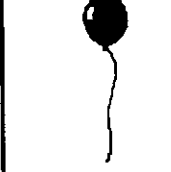
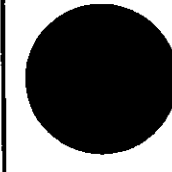
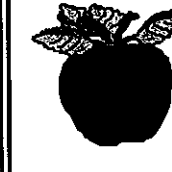
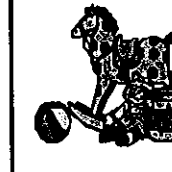



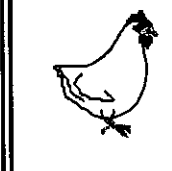
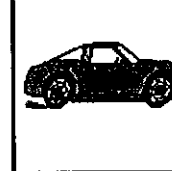

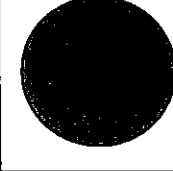

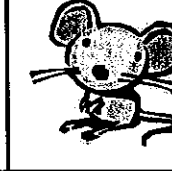

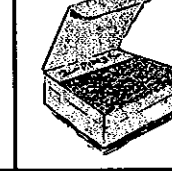

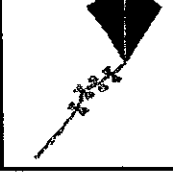
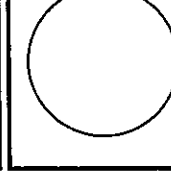
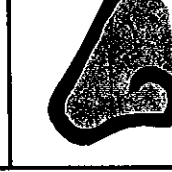
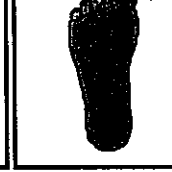
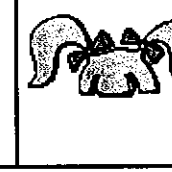
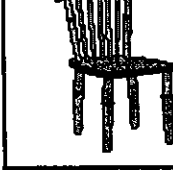
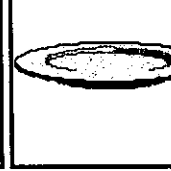
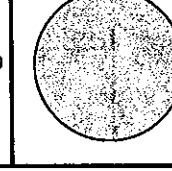

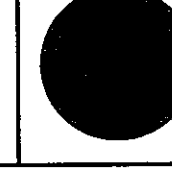
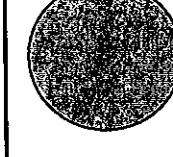
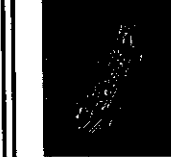


Le gagnant est celui qui s'est débarrassé de tous ses dominos le premier.

Variantes :

On peut envisager tous les champs lexicaux, mais éviter les rimes « à peu près ».

	Jeu facile à mettre en oeuvre ; permet à l'enseignant d'observer les élèves et d'identifier les difficultés individuelles.
	Attention au recours à la langue maternelle : donner un vocabulaire de conversation pour le jeu.

Dominos

				3	
	4			2	
					
					
			10		
					
					
	8				
A			1		



Jeux de « Kim »

Compétences exercées - Mémoriser - Reproduire des phonèmes	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter) - Parler
Organisation de la classe - Maître / classe - Elève / classe	Avec matériel spécifique

Objectif visé : mémoriser un capital lexical qui servira à la mise en place d'une structure ; nommer un objet avec l'article défini singulier.

Connaissances préalables

Les articles définis.

Matériel

On utilise des objets ou des images faciles à se procurer :

- objets réels, petits jouets ;
- photos découpées dans des prospectus, des catalogues, des magazines ;
- images, cliparts, pictogrammes, dessins, flashcards...

L'essentiel est que les objets soient de même nature, de proportions voisines pour ne pas perdre l'intérêt du « Kim ».

Déroulement

On présente aux élèves un par un des objets ou des images en les nommant dans la langue étrangère. Ils peuvent répéter, essayer de mémoriser les mots par groupes de deux ou trois... Ne pas exiger une mémorisation immédiate puisque c'est le but du jeu !

On place l'ensemble des objets ou des images bien en vue, les élèves étant invités à bien les observer, puis on masque les objets et on en enlève un (il est plus amusant de déplacer les autres objets par la même occasion...). On remontre l'ensemble et on demande quel objet manque. Le premier élève capable de le dire sans erreur vient mener le jeu.

On va corser le jeu en enlevant progressivement 2, 3, 4 objets !

Variantes :

deux variantes intéressantes pour les jeunes élèves et les petits groupes :

- les « sacs à toucher » (objets placés dans des sacs que l'on tâte pour identifier...)
- « Quel est ce son ? » (objets caractérisés par le son qu'ils produisent...).

	Jeu très efficace pour mémoriser agréablement du vocabulaire ; permet de systématiser l'utilisation de l'article défini qui n'est pas si fréquent...
	Ne convient pas aux groupes importants.



Le robot guidé

Compétences exercées - Mémoriser - Manipuler des structures - Construire du sens - Reproduire des phonèmes	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter) - Parler
Organisation de la classe - Elève / classe	Sans matériel spécifique

Objectif visé : comprendre, donner des ordres ; localiser la droite et la gauche.

Connaissances préalables

Quelques verbes d'action (se lever, s'asseoir, marcher, s'arrêter, faire demi-tour, sauter, tourner à gauche, à droite).

Matériel

Le mobilier de la classe sert de matériel. Il suffit d'organiser un circuit avec les tables, les chaises, de créer des chicanes, des obstacles à sauter ou à contourner...

Déroulement

Un élève est le robot. Il est placé à une extrémité du circuit, assis sur une chaise. Les autres élèves doivent le ramener à sa place en lui donnant les ordres appropriés : lève-toi, marche, arrête, tourne à gauche, tourne à droite, saute, recule...

Pour qu'un ordre soit donné, il faut que l'élève ait levé le doigt et émis son énoncé clairement : la classe valide et le robot exécute l'ordre.

Pour faciliter le travail du robot et celui des guideurs, il est utile de « marquer » les mains du robot de deux couleurs ou deux initiales repérant la droite et la gauche.

Variantes :

On peut envisager ce jeu sur papier avec un robot en carton que les élèves font évoluer sur un circuit de cases...

	Jeu très facile à mettre en oeuvre et utile pour exercer l'écoute et apprendre à respecter la parole de l'autre ; permet de corriger l'expression orale.
	Tous les élèves ne peuvent pas faire le robot !



Le robot programmé

Compétences exercées - Mémoriser - Manipuler des structures - Construire du sens - Reproduire des phonèmes	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter) - Parler
Organisation de la classe - Elève / classe	Avec matériel spécifique

Objectif visé : donner des ordres, dire ce que l'on sait faire ou pas, dire ce qu'une autre personne sait faire ou pas.

Connaissances préalables

Verbes d'action (marcher, sauter, tourner, s'arrêter, courir...).

Matériel

Il faut préparer les cartes de programmation (pdf, 36 Ko) du robot :

- on peut utiliser des pictogrammes, des dessins, des photos, pour représenter les actions possibles ;
- chaque carte de programmation du robot comporte l'ensemble des pictogrammes ou dessins mais certains sont barrés : c'est ce que le robot ne sait (ou ne peut) pas faire.

Il faut prévoir une dizaine de cartes différentes, et un agrandissement de tous les pictogrammes pour afficher au tableau.

Déroulement

Un élève est le robot. Il tire au sort une carte de programmation et en prend connaissance sans la montrer aux autres élèves.

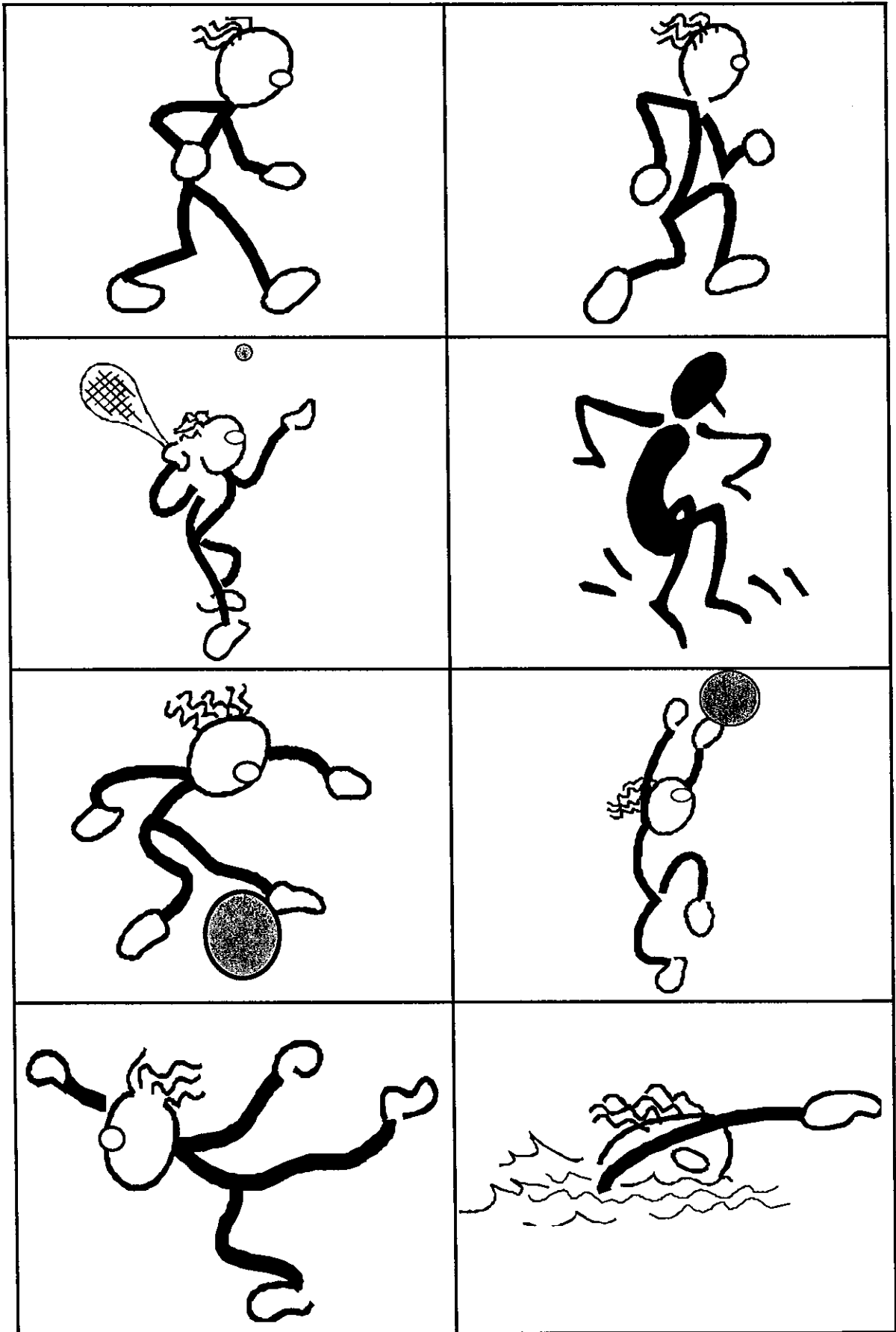
Ceux -ci doivent reconstituer la programmation du robot (c'est-à-dire ce qu'il sait ou pas) en lui donnant des ordres. Le robot obéit quand il le peut et l'exprime par le verbe à la forme affirmative et 1ère personne du singulier, mais il doit répondre qu'il ne peut pas si cette action est barrée sur sa carte de programmation (verbe à la forme négative).

Par élimination et de mémoire, les élèves doivent reconstituer la programmation du robot. Le gagnant est celui qui peut énoncer correctement, à la 3e personne du singulier, la programmation du robot. Il devient alors le robot.

Variantes : Il est possible de faire deviner la programmation de plusieurs robots successifs sur une feuille individuelle avec correction collective à la fin, l'enseignant jouant le rôle des robots.

	Jeu favorisant la construction d'énoncés avec variation d'un élément, et très efficace pour fixer l'attention et exercer la mémoire.
	Suppose une bonne maîtrise des verbes d'action (jeux préalables de type « Jacques-a-dit »...) et des modaux.

Cartes de programmation « Robot programmé »





Memory

Compétences exercées - Mémoriser - Connaître la graphie de mots usuels	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter, lire)
Organisation de la classe - Par paires - Maître / classe	Avec matériel spécifique

Objectif visé : acquérir les formes écrites d'énoncés ou de mots déjà connus oralement.

Connaissances préalables

Bonne connaissance des mots ou des énoncés à l'oral.

Matériel

Le jeu nécessite un double lot de cartes (pdf, 57 Ko) avec un verso de couleurs différentes. Les élèves peuvent fabriquer leur jeu pour jouer à deux ; dans le cas de jeu collectif, il faut prévoir de grandes cartes plastifiées. (matériel proposé en langue anglaise)

Déroulement

Dans tous les cas :

- les deux lots de cartes sont retournés faces cachées soit sur la table, soit au tableau (on fixe au tableau avec de la pâte type "patafix") ;
- chaque joueur va, à son tour, retourner deux cartes, une de chaque lot.

S'il retourne deux cartes qui vont ensemble (images + écrit), il marque un point et ramasse les cartes.

Si les deux cartes retournées ne vont pas ensemble, le joueur les remet face contre table ou tableau, en prenant soin, ainsi que l'autre joueur de mémoriser le contenu et la place des cartes...

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes disparaissent, le gagnant étant celui qui a marqué le plus de points.

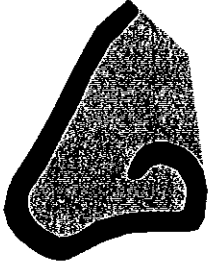






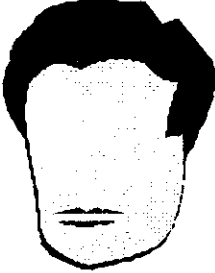

On peut envisager plusieurs parties, ce qui renforce l'intérêt du jeu.

Variantes :

Nombreuses ! On peut utiliser : les nombres, les couleurs, les parties du corps, tous les champs lexicaux.

	Jeu facile à mettre en oeuvre, idéal pour le travail en paires et efficace pour mémoriser l'écrit.
	Déroulement assez long ; attention à la lecture phonétique des mots.

Memory parties du corps

		
		
		
a nose	a mouth	a foot
a face	a hand	an eye
a leg	a head	an ear



Jeu du téléphone

Compétences exercées - Mémoriser - Manipuler des structures - Reproduire des phonèmes	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter) - Parler
Organisation de la classe - Elève / classe	Sans matériel spécifique

Objectif visé : donner oralement un numéro de téléphone ; lire et reconnaître les chiffres de 0 à 9 ; utiliser des formules de civilité (allo, bonjour...), des questions (Qui es-tu ? comment t'appelles-tu ? Comment vas-tu ?....).

Connaissances préalables

Les nombres de 1 à 9 et la façon de dire le numéro 0.

Matériel

Chaque élève reçoit deux morceaux de papier pour écrire ses numéros.

Déroulement

Chaque élève choisit un numéro de téléphone imaginaire et doit l'écrire sur les deux morceaux de papier. Il en conserve un sur lequel il écrit son prénom pour bien l'identifier (ce sera son numéro de téléphone), l'autre étant mis dans un sac avec les numéros de tous les autres.

Un élève redistribue les numéros de téléphone au hasard dans la classe et en garde un qu'il « appelle » en lisant le papier.

Le jeu consiste à écouter le numéro appelé et à répondre comme au téléphone : un court dialogue peut s'instaurer.... puis l'élève qui a été appelé va appeler à son tour le numéro qu'il a reçu.

Le jeu s'arrête quand tout le monde a été appelé.

Variantes :

On peut préparer les numéros de téléphone en deux exemplaires ainsi qu'une liste générale puis demander aux élèves de remplir un « annuaire téléphonique » imaginaire au fur et à mesure que les gens appelés sont identifiés. Cela permet d'occuper toute la classe...

	Jeu très facile à mettre en place et précieux pour réinvestir les questionnements, les formules de civilités...
	Si les élèves maîtrisent mal la lecture des chiffres, le jeu peut vite devenir lassant !



La bataille des nombres

Compétences exercées - Mémoriser - Connaître la graphie de mots usuels	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter) - Parler
Organisation de la classe - Par paires	Avec matériel spécifique

Objectif visé : lire les nombres en lettres et en chiffres ; mémoriser les nombres de 11 à 20, ou de 10 à 100.

Connaissances préalables

Les nombres jusqu'à (20, 30...100), parfaitement à l'oral.

Matériel

Il faut disposer d'un jeu de cartes comportant deux séries de cartes :

- l'une sur laquelle on fait apparaître des nombres en chiffres ;
- l'autre sur laquelle figurent les mêmes nombres écrits en toutes lettres.

Déroulement

Il s'agit d'un jeu de bataille tout à fait classique qui se joue de préférence à deux.

On distribue toutes les cartes entre les deux joueurs qui les posent devant eux, face retournée.

Le premier joueur retourne une carte et son adversaire fait de même : celui qui a le plus grand nombre emporte la mise et la place sous son tas de cartes.

Si les deux cartes sont de même grandeur, chaque joueur en repose une et c'est la plus forte qui l'emporte.

Le gagnant est celui qui remporte tout le jeu.

Variantes :

Comme pour la bataille, on peut jouer cartes cachées ou cartes visibles, faire une bataille « recouverte », et même introduire dans les cartes des additions pour rendre le jeu plus complexe...

	Jeu utile pour fixer la connaissance des nombres de 10 à 20.
	Jeu difficile à mettre en place dans un groupe important.



Jeu de famille « faits culturels »

Compétences exercées - Mémoriser - Acquérir des repères culturels	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter) - Parler
Organisation de la classe - Par paires - Par groupes	Avec matériel spécifique

Objectif visé : connaître les pays parlant la langue étudiée ; être capable de citer et identifier des caractéristiques culturelles...

Connaissances préalables

Ce jeu peut se pratiquer en langue française ou étrangère. Dans ce cas, il faut connaître un vocabulaire de communication spécifique, ainsi que les noms des pays concernés et tous les mots utiles, dans la langue cible.

Matériel

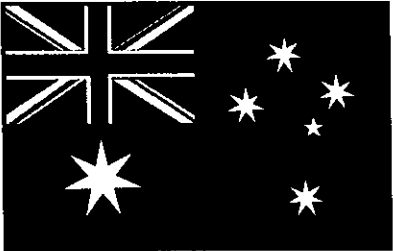
Le jeu comporte des cartes comme un jeu de familles habituel, le nombre des familles est le nombre de pays que l'on veut mettre en jeu. Pour chaque pays, on doit préparer une série de six cartes (pdf, 275 Ko) représentant : le drapeau ; la carte géographique ; l'emblème ou un symbole représentatif ; la monnaie ; une représentation et le nom de la capitale. (matériel proposé en langue anglaise)

Déroulement

Le jeu se joue à 2 de préférence. Chaque joueur reçoit 5 cartes, le reste des cartes est placé au milieu de la table et forme la « pioche ».
 Le premier joueur demande à son adversaire une carte dont il a besoin pour essayer de reconstituer une famille. Si l'adversaire a la carte dans son jeu, il doit la donner, sinon il demande au joueur de « piocher ». Celui-ci continue si sa « pioche » est la carte voulue, sinon, c'est le second joueur qui prend la main et qui essaie de faire une famille...
 Le gagnant est celui qui a reconstitué le plus de familles.
Variantes : On peut faire un jeu de familles avec un thème plutôt qu'avec des notions générales, par exemple les personnages célèbres, les monuments, les villes.....


☺	Jeu utile pour donner agréablement et durablement des repères culturels concernant les pays de la langue cible.
☹	Si le jeu se joue en français, c'est un temps de moins en langue étrangère, mais inversement, en langue étrangère, cela complique le déroulement

Cartes pour le jeu de 6 Familles "faits culturels anglosaxons"

Map	Emblem	Money	Capital city
			

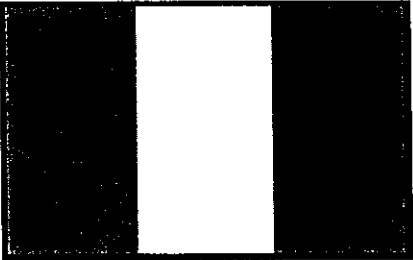
AUSTRALIA

Map	Emblem	Money	Capital city
-----	--------	-------	--------------

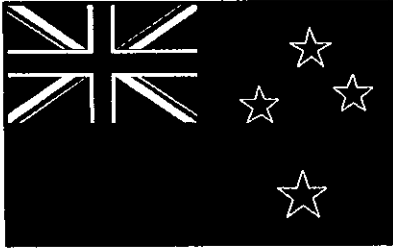
			
------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

CANADA

Map	Emblem	Money	Capital city
-----	--------	-------	--------------

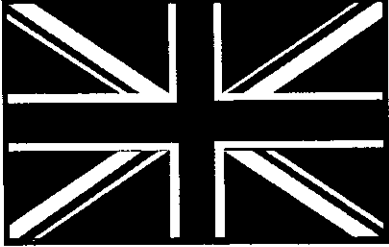
			
-------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

IRELAND (Republic of)

Map	Emblem	Money	Capital city
			

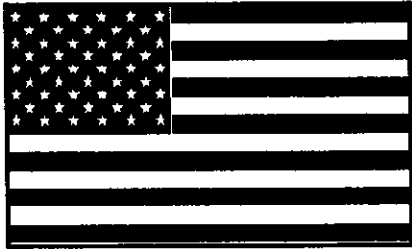
NEW ZEALAND

Map	Emblem	Money	Capital city
-----	--------	-------	--------------

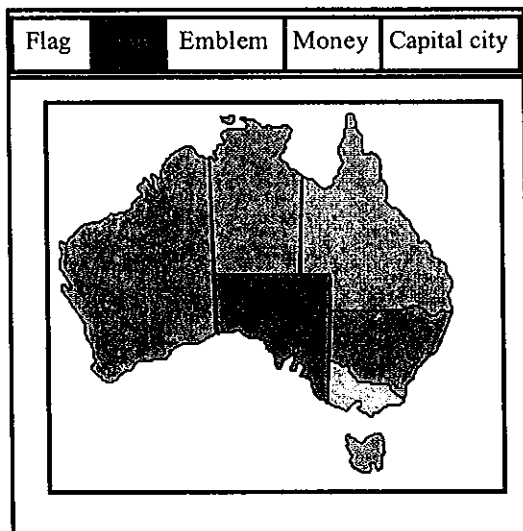
			
-------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

GREAT BRITAIN

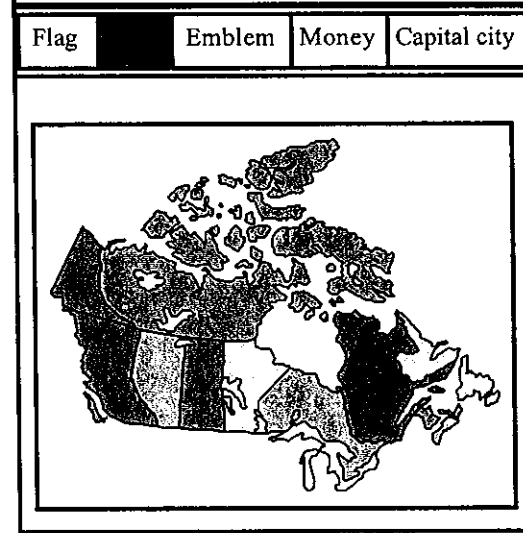
Map	Emblem	Money	Capital city
-----	--------	-------	--------------

			
--------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

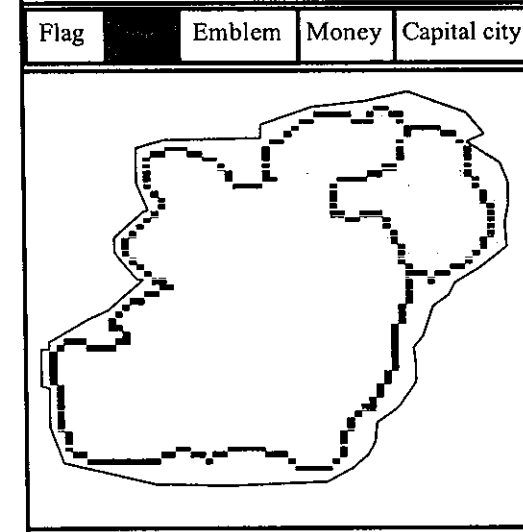
USA (United States of America)



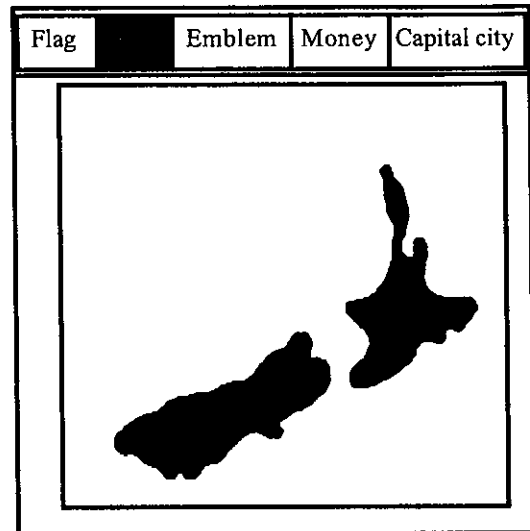
AUSTRALIA



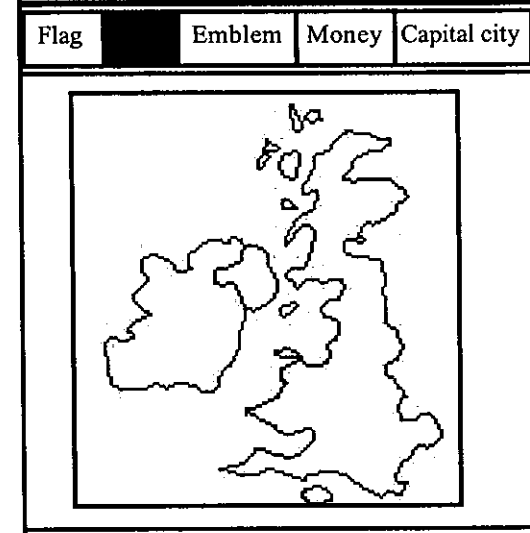
CANADA



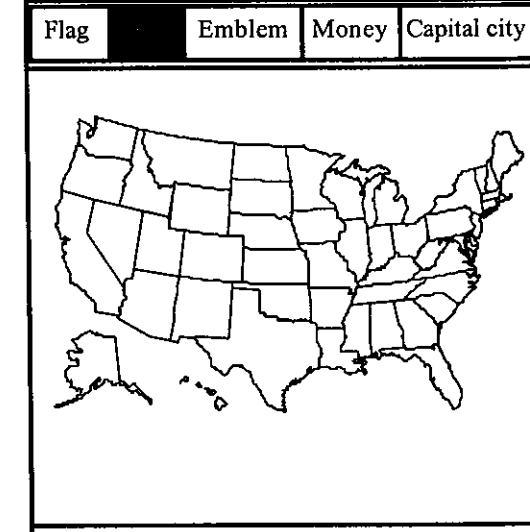
IRELAND (Republic of)




NEW ZEALAND



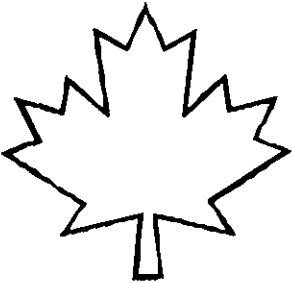
GREAT BRITAIN




USA (United States of America)

Flag	Map	Emblem	Money	Capital city
				


AUSTRALIA

Flag	Map	Emblem	Money	Capital city
				


CANADA

Flag	Map	Emblem	Money	Capital city
				


IRELAND (Republic of)

Flag	Map	Emblem	Money	Capital city
				




NEW ZEALAND




Flag	Map	Emblem	Money	Capital city
				


GREAT BRITAIN

Flag	Map	Emblem	Money	Capital city
				

USA (United States of America)


Flag	Map	Emblem	Money	Capital city
 one Australian Dollar = 100				
AUSTRALIA				
Flag	Map	Emblem	Money	Capital city
 one Canadian Dollar = 100				
CANADA				
Flag	Map	Emblem	Money	Capital city
 one Euro = 100 cents				
IRELAND (Republic of)				

Flag	Map	Emblem	Money	Capital city
 one NZ Dollar = 100 cents				
NEW ZEALAND				
Flag	Map	Emblem	Money	Capital city
 one Pound = 100 pence				
GREAT BRITAIN				
Flag	Map	Emblem	Money	Capital city
 one US Dollar = 100 cents				
USA (United States of America)				

Flag	Map	Emblem	Money	Country
				
CANBERRA				


AUSTRALIA

Flag	Map	Emblem	Money	Country
------	-----	--------	-------	---------

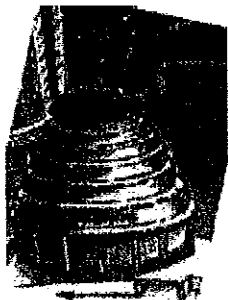
				
Mounted Police				
OTTAWA				

CANADA

Flag	Map	Emblem	Money	Country
------	-----	--------	-------	---------


				
an Irish Pub				
DUBLIN				

IRELAND (Republic of)

Flag	Map	Emblem	Money	Country
<p>scanner l'image de Wellington</p> 				
WELLINGTON				

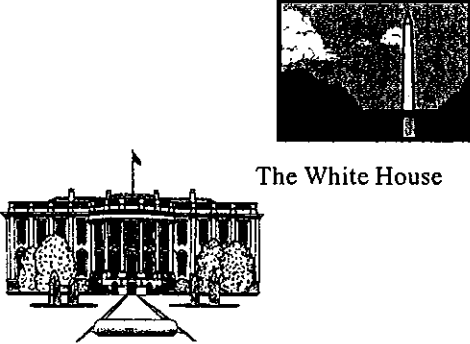
NEW ZEALAND

Flag	Map	Emblem	Money	Country
------	-----	--------	-------	---------

				
London Bridge Big Ben				
LONDON				

GREAT BRITAIN

Flag	Map	Emblem	Money	Country
------	-----	--------	-------	---------

				
The White House				
WASHINGTON				

USA (United States of America)



Le téléphone arabe

Compétences exercées - Mémoriser - Reproduire des phonèmes	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter) - Parler
Organisation de la classe - Par groupes - Elève / classe - Maître / classe	Sans matériel spécifique

Objectif visé : reproduire un énoncé oral.

Connaissances préalables

Aucune

Matériel

Aucun

Déroulement

- Jeu maître/classe : le maître dit à l'oreille d'un élève un message court (par exemple « j'ai deux chiens, trois chats et cinq lapins »). L'élève doit le répéter à son voisin à voix basse, lequel le répète à son tour et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les enfants se soient fait passer le message. Le dernier enfant à l'entendre le dit à voix haute. On le compare alors au message de départ. On en explique le sens, on analyse les erreurs s'il y a eu déformation : prononciation, intonation, oubli de mots, confusions avec d'autres phonèmes, changement de sens...

- Jeu par groupes : former des groupes de 10 enfants environ et donner l'énoncé de départ à une personne dans chaque groupe. L'équipe qui reproduit le plus rapidement et le plus fidèlement possible le message gagne un point. Attention ! Si l'équipe est la plus rapide mais que le message est éloigné de celui de départ, elle perd un point.

Évaluation : évaluation de groupe, lors de la restitution du message, par comparaison à l'original. Veiller à faire varier les places des enfants dans la chaîne. Le maître peut se déplacer pour suivre le message.

Variantes : un enfant peut tenir le rôle du maître, à condition de donner un bon modèle phonologique (après vérification par le maître).

☺	jeu calme et facile à mettre en place ; favorise l'écoute active et oblige à avoir une bonne articulation ; permet un rebrassage de mots connus.
☹	évaluation individuelle non réalisable ; de grandes différences de niveau entre enfants peuvent parfois « casser » la chaîne brutalement, veiller donc à l'accessibilité du message à tous.



Le coloriage guidé

Compétences exercées - Mémoriser - Manipuler des structures	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter, lire)
Organisation de la classe - Individuelle - Maître / classe	Avec matériel spécifique

Objectif visé : connaître les nombres jusqu'à 100.

Connaissances préalables

Les adjectifs de couleur.

Matériel

Feutres ou crayons pour chaque élève ; grille maître et grille élève (pdf, 10 Ko).

But du jeu

À l'aide des consignes données par le maître, faire un coloriage complet pour obtenir une figurine.

Déroulement



Distribuer à chaque élève un support de coloriage ; donner les instructions de coloriage en les lisant sur une feuille, les nombres étant énoncés dans le désordre ; à la fin du jeu, chacun doit avoir un tableau complet.

Évaluation :

comparaison grille des élèves / grille de correction du maître.

Variantes :

Un élève peut venir, à tour de rôle, lire une consigne.

	- plaît bien aux enfants ; - peut favoriser la mémorisation de la 3ème personne au singulier du verbe être (phrase « le numéro 3 est bleu »).
	- durée du jeu assez longue.

	2	3	4		6				
11	12	13	14	15					
	22	23	24		26				
								89	90
								99	100

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



Jacques a dit

Compétences exercées - Mémoriser - Manipuler des structures	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter)
Organisation de la classe - Maître / classe - Elève / classe	Sans matériel spécifique

Objectif visé : comprendre un ordre et l'exécuter.

Connaissances préalables

Les verbes d'action (7 ou 8) à l'impératif.

Matériel

Aucun

But du jeu

Être le dernier encore en place à la fin du jeu.

Déroulement

- Tous les enfants sont debout, légèrement espacés les uns des autres ; si le groupe est trop important (supérieur à 15), former plusieurs groupes qui joueront à tour de rôle ;
- le maître fait face au groupe et donne un ordre, précédé de la phrase « Jacques a dit ». Exemple : « Jacques a dit : avancez ! » Les élèves avancent alors vers le maître. Puis le maître donne encore un ordre, par exemple : « Jacques a dit : arrêtez-vous ! » Les élèves s'arrêtent. Attention ! Les élèves ne doivent obéir que si l'ordre est précédé de « Jacques a dit » ;
- tout élève qui commet une erreur (se trompe d'action ou agit alors que l'ordre n'était pas précédé de la formule) est éliminé ; il devient arbitre en observant les autres joueurs ;
- le gagnant est le dernier à rester dans le jeu.

Évaluation :

observation des enfants qui sont plus ou moins rapidement éliminés.

Variantes :

- quand les ordres sont bien assimilés, un élève (le gagnant par exemple) peut devenir meneur de jeu ;
- remplacer les verbes d'action par des affirmations. Les enfants ne se déplacent pas mais se lèvent si l'affirmation est juste et restent assis si elle est erronée (ou encore ils lèvent simplement le bras si c'est juste). La formule « Jacques a dit » est alors dite systématiquement (pas de rôle éliminatoire).



Exemples de phrases affirmatives :

- « Jacques a dit : les chats sont bleus » ;
- « Jacques a dit : les éléphants sont gris » ;

- « Jacques a dit : les chiens peuvent courir » ;
- « Jacques a dit : les chiens peuvent voler ».

Exemples de phrases négatives :

- « Les chiens ne peuvent pas voler ».

	<ul style="list-style-type: none"> - enfants actifs physiquement ; - peut se jouer à l'extérieur.
	<ul style="list-style-type: none"> - les enfants rapidement exclus du jeu risquent de s'ennuyer ; - il est nécessaire de faire se succéder les ordres très vite, ce qui signifie que l'enfant meneur de jeu doit avoir parfaitement assimilé tous les éléments.

© CRDP du Limousin - *Thém@doc* - Le jeu dans la classe de langue, 2003
Tous droits réservés. Limitation à l'usage non commercial, privé ou scolaire.



Le labyrinthe

Compétences exercées - Mémoriser - Construire du sens	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter, lire)
Organisation de la classe - Individuelle	Avec matériel spécifique

Objectif visé : savoir identifier un objet.

Connaissances préalables

Lexique se rapportant aux images.

Matériel

Une [fiche labyrinthe](#) (pdf, 54 Ko) par élève.

Déroulement

Chaque élève dispose d'une fiche avec un labyrinthe.

Le maître possède un labyrinthe avec des parcours tracés.

Chaque enfant place son doigt sur la case « départ ». Le maître désigne, l'une après l'autre, les cases sur lesquelles l'enfant va déplacer son doigt (ou un pion). A la fin du parcours il demande aux élèves quelle est la case d'arrivée.

Évaluation :

possibilité de faire tracer les parcours aux élèves, en leur demandant d'utiliser une couleur différente pour chaque nouveau parcours.

Variantes :

- faire lire le parcours par un enfant ;

- faire jouer à deux en donnant un labyrinthe vierge à chaque joueur. Chacun trace un parcours sur sa fiche et le dicte à son camarade. A la fin de la partie, les deux joueurs comparent leur labyrinthe. Pour cela il faut que le parcours choisi par le meneur de jeu et celui du joueur soient de la même couleur. Ensuite les rôles sont inversés avec un parcours d'une couleur différente ;
- vocabulaire : nombres ; fruits ; parties du corps ; animaux...

	- stimule l'attention.
	- l'élève peut être vite perdu. Pour rafraîchir la mémoire il peut être intéressant de faire la correction parcours après parcours ; - veiller à ne pas interrompre le rythme du jeu pour répéter un mot, par exemple.

DEPART





Jeu de « Qui-est-ce ? »

Compétences exercées - Manipuler des structures - Construire du sens	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter) - Parler
Organisation de la classe - Par groupes - Elève / classe	Avec matériel spécifique

Objectif visé : demander à quelqu'un s'il possède quelque chose ; demander à quelqu'un son âge, ce qu'il aime ; questionner quelqu'un.

Connaissances préalables

Savoir poser des questions à la deuxième personne du singulier.

Matériel

Chaque joueur dispose d'une grille de jeu (pdf, 541 Ko) comportant des cases. Sur chaque case figure un personnage bien identifiable muni d'un prénom.

Il faut aussi prévoir de découper les images d'une grille pour avoir un jeu de cartes avec un personnage par carte.

On peut varier les thèmes : des visages, des enfants avec ce qu'ils aiment faire, ou leurs animaux préférés, des gens de nationalité différente...

Déroulement

Le meneur de jeu choisit et dissimule une image parmi une sélection des mêmes personnages. Il s'identifie alors au personnage choisi. Le jeu consiste à poser des questions au meneur pour deviner qui il ou elle « est », la dernière question à poser étant bien sûr : « Est-ce que tu es Untel ? ».

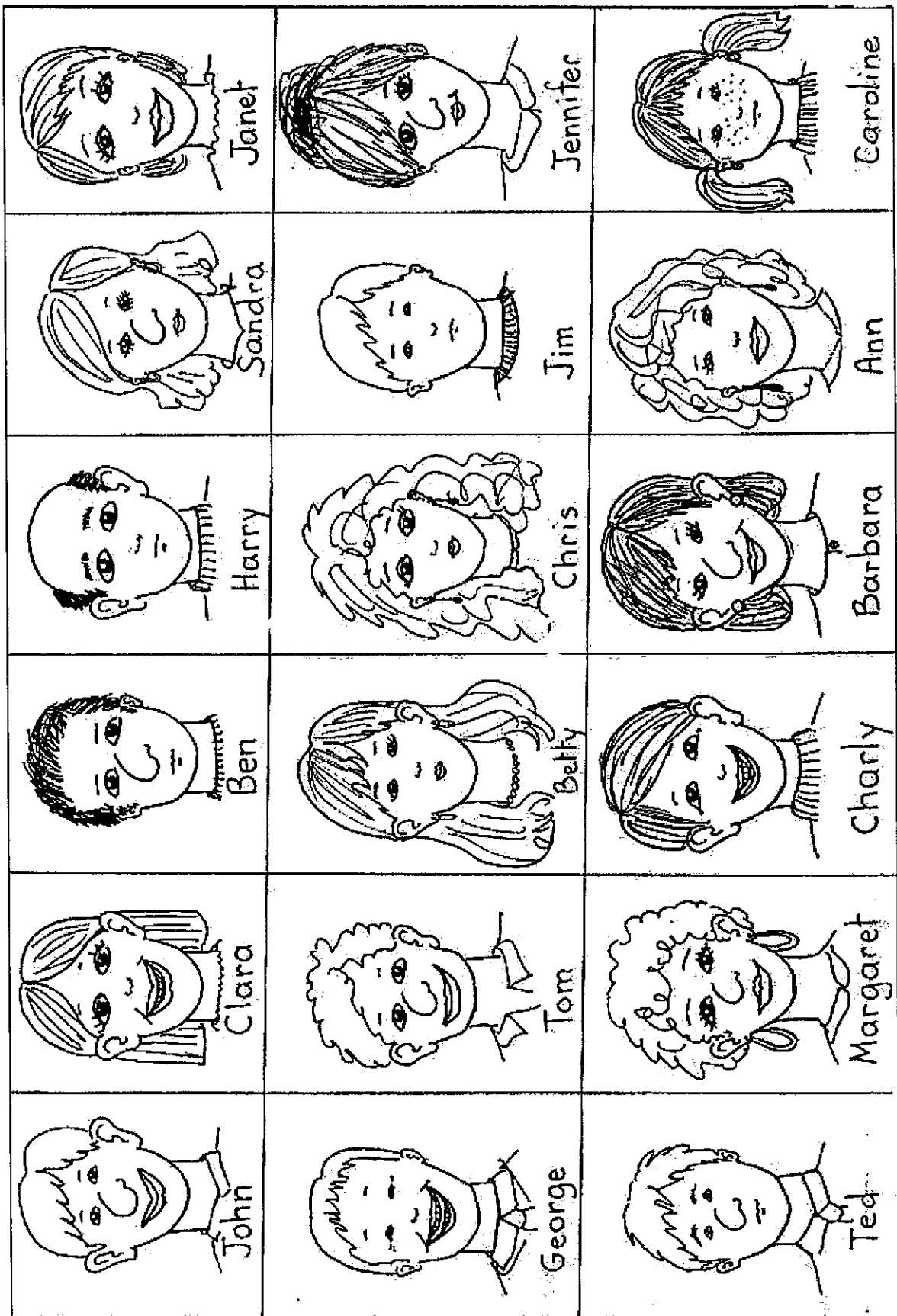
Le joueur qui a deviné juste prend la place du meneur.

Variantes :

































Ce jeu peut se jouer à deux ou en groupe. Une variante consiste à poser des questions à « oui » ou « non » au meneur : « Es-tu une fille ? », « As-tu les cheveux longs ? », ce qui suppose une réponse plus ou moins élaborée selon l'objectif, notamment en langue anglaise (question tags).

	Jeu qui suppose une discipline et une concentration de la part des joueurs, mais très efficace pour réinvestir le questionnement.
	Difficile pour les élèves ayant des problèmes de concentration et d'attention : il faut mémoriser les réponses du meneur pour arriver à la solution...

Qui est-ce "Portraits"



Qui est-ce "Nationalités"

 <p>Nom : Sarah Age : 11 Pays : </p>	 <p>Nom : Toni Age : 10 Pays : </p>	 <p>Nom : Sébastien Age : 9 Pays : </p>	 <p>Nom : Elsie Age : 9 Pays : </p>
 <p>Nom : Miguel Age : 10 Pays : </p>	 <p>Nom : Sheila Age : 11 Pays : </p>	 <p>Nom : Karl Age : 10 Pays : </p>	 <p>Nom : Shirley Age : 11 Pays : </p>
 <p>Nom : Kevin Age : 9 Pays : </p>	 <p>Nom : Elodie Age : 11 Pays : </p>	 <p>Nom : Brian Age : 11 Pays : </p>	 <p>Nom : Maria Age : 10 Pays : </p>
 <p>Nom : Jenny Age : 9 Pays : </p>	 <p>Nom : Sean Age : 11 Pays : </p>	 <p>Nom : Lea Age : 11 Pays : </p>	 <p>Nom : Bruce Age : 11 Pays : </p>

À propos

Auteurs :

Evelyne Giangioffe et Hélène Lefort, professeurs des écoles chargées de l'enseignement des langues vivantes à l'école primaire dans le département de la Creuse.

Expertise pédagogique :

Martine Linol, professeur agrégée d'Anglais, formatrice à l'IUFM de Limoges et chargée de mission au Rectorat de l'académie de Limoges pour les langues vivantes.

Réalisation technique :

Isabelle Maritaud, CDDP de la Creuse

Responsable éditorial :

Catherine Fraysse, Directrice du CDDP de la Creuse

Les conditions d'usage de Thém@doc précisent l'exploitation de ces dossiers ainsi que les clauses légales relatives à la collection et à chacun des dossiers.