DENC
Direction de l'Enseignement
de la Nouvelle-Calédonie

Activités ludiques

PO (production orale), CO (compréhension orale), CE (compréhension écrite)

Pour introduire un champ lexical, on démarre en montrant l'objet réel ou la flashcard ou bien en faisant écouter le bruit s'il en existe un. On énonce alors le mot.
On disperse les grandes cartes en affichage sur les murs. Puis on demande « point to », les élèves doivent pointer du doigt la carte correspondante.
Ensuite, on distribue les flashcards à chaque enfant (ou par 2). L'enseignant énonce alors le mot en disant «show me», les élèves montrent la carte correspondante.
On énonce une série de mots et ils doivent ordonner les flashcards sur leur bureau (ou se mettre physiquement dans le bon ordre, s'ils n'ont qu'une carte en main).
Ou encore, on donne des ordres comme: "give me back", " can I have"…
Cette phase d'acquisition peut durer 10 mns environ.
Les suggestions d'activités ludiques proposées ci-dessous peuvent également servir *d'**exercices de réactivation.***

Guidelines :

- Varier la forme du jeu, veillez à proposer des activités calmes pour ponctuer une activité où le corps aura participé activement.
- Varier les sens : vue, ouïe, toucher pour permettre à tous les enfants d'apprendre.

1. *Jeux sensoriels : PO (production orale)*

- Gustatifs : on goûte sans voir et on devine (pour revoir les aliments).
- Tactiles : on touche un objet caché dans un sac et on devine (game of hand in bag), on peut avoir les yeux bandés (blindfold, jeu de colin maillard = blind man).
- Auditifs : « sounds interesting !» on écoute un bruit et on énonce le mot (on peut aussi laisser tomber des objets en cachette et on devine de quel objet il s'agit).

2. *Jeux de groupe : PO (production orale)*

- Observation : quelques élèves regardent une image, puis ils doivent la décrire à d'autres qui tentent de la dessiner ou d'identifier l'image parmi de nombreuses images présentes. PO
- Chain exercise : chaque enfant dit une phrase à son voisin qui doit la répéter au suivant en y ajoutant un élément : ex : I want an apple. I want an apple and a pear. I want an apple, a pear and a peach. PO
- Chinese whisper (téléphone arabe) : 2 équipes en colonnes : l'enseignant murmure une phrase dans l'oreille de chaque tête de file qui doit la transmettre à son voisin de derrière, le dernier joueur doit dire la phrase. L'équipe qui dit la phrase initiale correctement gagne un point. On peut aussi faire passer un ordre qui doit être accompli par le dernier de la file (ou jouer sur des mots aux sonorités très proches et le dernier montre la bonne image parmi plusieurs disposées près de lui (ex pear/bear, etc…)
- Bingo : soit sous la forme du loto chez nous avec une grille, soit avec des cartes dont on se débarrasse au fur et à mesure (l'élève choisit par exemple 5 cartes dans l'ensemble des cartes qui lui ont servi pour le « show me »). Quand il s'est débarrassé de ses cartes, il crie « bingo » et le prof vient valider, l'élève peut énoncer les mots. CO (compréhension orale) et PO. On peut utiliser les nombres, mais aussi le lexique vu, on peut en faire un jeu sur l'écrit (le maître montre le mot, l'élève se débarrasse de l'image, le maître montre l'image/dit le mot, l'élève se débarrasse du mot écrit. CE (compréhension écrite)
- Guessing games (jeu de devinettes): in the bag, in their head, hiding something in the class PO. Faire réutiliser les structures connues (Is it;…yes, it is, No, it isn't… is it under/on/behind + vocabulaire de la classe…)
- True or false: énoncer des affirmations et les élèves doivent dire right/ true or wrong/ false (ou faire un geste croiser les bras si c'est faux, lever un bras si c'est juste. ex : the sun is green.) CO ou PO
- Mimes and guess (finding out action verbs): par équipe : on donne un mot à un enfant de chaque équipe, ils le miment; la première équipe à deviner marque un point. PO

- I spy with my little eyes something beginning with "b": les élèves posent des questions pour deviner l'objet: "Is it a book ?"…
- Too high/Too low : à utiliser pour l'apprentissage des nombres.
  Ex : nombres de 1 à 20. Le maître écrit un nombre entre 0 et 20 derrière le tableau. Puis, il trace 2 colonnes au tableau, colonne 1 : too high, colonne 2 : too low
  Les élèves proposent des nombres, le maître répond : too high ou too low et écrit à chaque fois le nombre proposé dans la colonne correspondante. Lorsque le nombre est trouvé : it's the right number ! Un point par nombre proposé→il faut trouver avec le minimum de points.
  Variantes : faire passer un élève au tableau, donner des points de pénalité si la proposition est impossible, séparer la classe en 2 équipes, 1 qui ne connaît pas le nombre et qui propose des solutions, l'autre qui répond. *Cf aussi la fiche « Exemples de situations de communication »*

3. Card games PO

- Snap : par 2, chacun a un jeu de cartes, chacun en retourne une et la pose sur un tas central et annonce le mot correspondant jusqu'à temps que 2 mêmes cartes sortent en même temps, le 1er joueur qui s'en aperçoit doit taper sur le tas de cartes central en criant « snap » (et dire le mot sans se tromper), il remporte les cartes/le tas, le joueur qui finit par avoir toutes les cartes a gagné.
- Domino : associer le mot à l'image. CE
- Memory : toutes les cartes sont tournées face contre la table, on en retourne deux, si elles sont identiques, on les gagne sinon on les retourne et c'est au tour du joueur suivant. Si on joue sur des images uniquement, il va falloir aménager la règle pour obliger les élèves à prononcer les mots pour gagner, sinon on joue avec une image et son mot écrit.
- Happy families : Jeu des 7 familles qui peut se jouer avec des cartes fabriquées en classe sur des thèmes travaillés. Utile pour utiliser des structures telles que Have you got ? Ou pour placer l'adjectif au bon endroit (ex: Have you got the red dog ?)
- Jeu de « Qui est-ce » qu'on trouve dans le commerce où il s'agit de décrire un personnage pour que l'autre, par élimination, parvienne à trouver de qui on parle (peut se faire d'abord en classe entière).
- Jeu de l'oie : à partir d'une sorte de serpent avec des cases numérotées, des défis sont demandés comme « count to five, spell the word « elephant », say 5 colours… ».

4) Action games and songs

- Simon says (Jacques a dit) : touch your nose, jump... the girls who wears a pullover, jump....touch red. CO
- All action songs like the "Hockey cockey", "Head and shoulders"... PO
- Ball game : on lance la balle : le prof annonce le début d'une comptine connue, celui qui la rattrape, la continue.
- Magic spell: fermez les yeux et dites une formule magique comme: "Abrakadabra! Touch your nose, one, two, three!" Une fois les yeux réouverts, tous les enfants devront être immobiles et faire le geste.
- Pour s'orienter : un groupe de 8 élèves vient se placer devant le tableau de la façon suivante : XXXX
  XXXX
  Le maître (par la suite un élève), donne des consignes : move forward/back/left/right/turn left/right. A chaque fois, 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.

5) Jeux d'extérieur PO

- Marelle (Stepping stones) avec des pochettes plastiques contenant les images de ce qu'on veut travailler On ne peut avancer que si on peut dire le mot, on peut travailler par équipes avec plusieurs parcours identiques en parallèle.
- Jeu poissons/pêcheurs : des élèves font une ronde en levant les bras après avoir décidé secrètement du moment où ils les baisseront (soit un nombre donné au cours d'une énumération, soit une parole 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 se joignent à la ronde.

- Hide and seek (cache cache) : compter en anglais, utiliser la formule traditionnelle « Ready or not, here I come ! ».
- Relais physique : avec un parcours jalonné à chaque étape d'une épreuve linguistique, même principe que le jeu de l'oie mais avec en plus une réponse physique. Eventuellement CE si les consignes sont écrites.
- Number snatch : Jeu du béret où on donne un mot à chaque enfant (n'importe quel champ lexical)
- *Please Mr Crocodile, Can I cross your rive ?:* symbolisez une rivière par 2 traits et désignez un enfant qui sera Mr Crocodile, les enfants sur la berge demandent « Please Mr Crocodile, can we cross your river ? » et Mr Crocodile répond « Only if you're wearing something blue/ a red skirt / if you got blue eyes, etc… », les élèves concernés avancent d'un pas, le premier à traverser la rivière devient Mr Crocodile.
- *What's the time mister Wolf?* (1, 2, 3 soleil). Un joueur est le loup et se tient retourné à environ 5 mètres des autres. Le groupe crie , "What's the time Mr. Wolf ?" et le loup se retourne et crie l'heure. Ex: 10 o'clock. Le groupe fait alors 10 pas en direction du loup. Heure annoncée = nombre de pas, le loup tourne de nouveau le dos au groupe, et ne se retourne que quand il donne la réponse. Quand le groupe se rapproche et qu'il crie "What's the time Mr. Wolf ?" le loup dit 'DINNER TIME" et pourchasse les membres du groupe qui essaient de rejoindre la ligne de départ sans se faire attraper. L'élève attrapé devient loup à son tour.

6)Pair work: PO et CO (production orale et compréhension orale)

- Jeu par 2 où les 2 n'ont pas les mêmes informations, ils doivent se les échanger pour avoir une information complète : dessin, tableau à compléter, informations parcellaires….
- Faire connaissance : se présenter, l'autre note dans un tableau, exemple : les goûts, les sports, la famille….
- Jeu de rôle.

7)Jeux divers

- Par 3, l'élève tire une carte représentant un nombre qu'il murmure à l'oreille de son partenaire, celui-ci montre le bon nombre de doigts, le 3ème doit dire le nombre et ils valident ensemble.
- The pillar box (la boîte aux lettres) : fabriquer une boîte aux lettres britannique " a pillar box" : rouge pour le "fût" de la colonne et le "couvercle", noir pour la base. Sa présence dans la classe permet d'émettre et de recevoir toutes sortes de messages écrits : correspondants étrangers, carte de la Saint Valentin, pour Noël, les fêtes ...

Site d'une école anglaise qui décrit des jeux de cour :
http://woodlands-junior.kent.sch.uk/studentssite/playgroundgames.htm

Et sur wikipedia les règles des jeux traditionnels
http://en.wikipedia.org/wiki/Children's_game