

# Jeux et situations interactives en anglais



### ❖ POURQUOI ?

L'apprentissage d'un lexique ou de structures syntaxiques décontextualisées ne suffit pas à susciter l'expression, à franchir le cap essentiel pour l'élève qui est celui de se lancer, d'oser communiquer dans une langue qu'il ne maîtrise pas complètement.

Cette appropriation passe nécessairement par l'emploi de formulations, de structures langagières permettant l'exploitation du lexique appris. Il est donc essentiel d'augmenter le temps consacré à des activités au cours desquelles on met l'élève en situation de production.

#### Avantages :

- Mettre en place une pratique véritable de la langue VIVANTE
- Proposer des situations réelles de communication : être en recherche de ce qu'on ne connaît pas.  
*Communiquer : c'est chercher à savoir, échanger des informations, comparer .... C'est dépasser la peur de faire des erreurs, de ne pas comprendre et celle de ne pas être compris.*
- Accroître le temps d'exposition à la langue et le temps de parole de l'élève.
- Donner à l'élève la capacité de comprendre et de s'exprimer simplement sur des sujets qui lui sont familiers.
- Permettre à l'élève de prendre le pouvoir sur la langue et l'aider à développer un sentiment de compétence. Par l'interactivité : les enfants sont autonomes, le maître est médiateur.
- Proposer une grande variété de situations motivantes et familières.
- Modifier le rythme d'un cours et relancer l'intérêt des élèves.
- Utiliser et s'approprier les structures langagières et le lexique vus en classe dans un contexte porteur de sens pour l'élève, favoriser la mémorisation à long terme par un rebrassage.
  
- Améliorer les compétences de prononciation et de compréhension par une mise en situation.
- Obtenir une attention et une implication de l'ensemble des élèves.
- Faire participer les élèves timides ou anxieux.
- L'enfant en situation de jeu exerce ses compétences, mobilise ses connaissances et les met au service de l'activité pour laquelle il recherche avant tout un plaisir.  
Le jeu est un précieux outil pédagogique d'approfondissement et d'appropriation

***Il faut surtout 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 !***

*Favoriser l'interaction d'élèves à élèves permet d'augmenter le temps de parole et l'autonomie de chacun. En groupe ou en pairwork (binôme)*

### ❖ COMMENT ?

#### Contraintes :

- **Matérielles** : La prévision et la préparation du matériel nécessaire au jeu peut être très simple (jeu de mime) ou demander un réel investissement en temps et en imagination (jeux à base de cartes). Les jeux les plus efficaces ne sont pas forcément les plus coûteux !
- **Prérequis nécessaires** : bien mettre en bouche en amont le lexique et les structures syntaxiques pour permettre une réelle autonomie des élèves. Le vocabulaire doit être connu ainsi que la syntaxe, pas d'introduction pendant ce temps.  
*Un échauffement sera proposé juste avant la séance : Répétitions collectives et individuelles.*

➤ **Règles spécifiques :** Fixer des règles de conduite dès le début.

Le jeu induit une certaine effervescence lorsqu'il comporte une compétition ou un challenge, car les enfants s'impliquent sans réserve dans un jeu motivant, recourant alors spontanément au français, ce qui gâche tout l'intérêt. Cet écueil sera d'autant plus rare que les structures et le lexique auront été travaillés en amont. Des formules, des phrases types correspondant au besoin d'expression de l'enthousiasme ou de la déception peuvent être travaillées avec les élèves et faire l'objet d'un affichage.

Volume sonore, gestion du bruit et des déplacements sont à penser en amont et à expliciter aux élèves avant la séance.

➤ **Gestion des erreurs :** Accepter l'utilisation d'une langue vivante c'est accepter les erreurs.

Circuler dans la classe pour vérifier que les enfants font un travail « acceptable ». De temps en temps corriger mais ne pas bloquer la fluidité du discours

➤ **Gestion de la classe :** des dispositifs différents peuvent être proposés de manière à adapter les exercices aux contraintes spécifiques de la classe (mobilier, aptitude des élèves à travailler ensemble, à se déplacer dans la classe, etc.).

Plusieurs dispositifs existent. Il est ainsi possible, selon les cas, de faire travailler les enfants individuellement, par binômes ou par groupes, l'essentiel étant de faire en sorte que tous les élèves s'expriment simultanément.

Il est également possible de mettre en place plusieurs ateliers au sein d'une séance et de faire tourner les élèves.

## **Différents dispositifs pouvant être mis en place pour les activités d'interaction orale**

### Activités individuelles

Les élèves doivent chercher auprès de leurs camarades des informations afin de remplir un tableau. (Type sondage d'opinion)

### Activités en binôme « pair work »

Les élèves se posent mutuellement des questions et y répondent afin de retrouver le premier les bonnes informations retenues par son partenaire.

### Activités en groupes

Les élèves complètent un tableau, un plan en posant des questions à leurs camarades ou jouent ensemble à un jeu de société.

Les objectifs indiqués sont à la fois d'ordre quantitatif – la participation de l'ensemble des enfants pour une imprégnation à la langue plus importante – et qualitatif – tendre vers l'autonomie en production orale grâce à une appropriation des structures de phrase (formulations) et à une liberté de choix dans le contenu des messages à produire (lexique) dans un contexte donné. Les formulations utilisées et les champs lexicaux abordés à l'occasion de ces activités ne seront toutefois définitivement acquis que si les phases de rebrassage ultérieures les reprennent de manière régulière.

## ❖ QUELLES ACTIVITES ?

### Jeux en groupes, en ateliers

**HAPPY FAMILIES** : équivalent anglais du jeu des sept familles.

Au début, on peut proposer aux élèves de jouer avec quatre familles de quatre personnes : le père, la mère, le fils et la fille de la famille rouge, verte, bleue et jaune. Les personnes peuvent être remplacées par des animaux de 7 couleurs différentes. Quand les règles sont bien assimilées, un jeu réel anglais peut être introduit. Les enfants se posent les questions en anglais « *Do you have the blue dog ? / Have you got the blue dog ? / I want the green mother...* » Les réponses peuvent être simples ou plus structurées « *yes / no / Yes, here you are / No, fish ...* » Pioche se dit “*fish*”. A ton tour se dit « *It's your turn.* »

### DOMINO

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. Le premier joueur place un domino et annonce ce qu'il pose (exemple dans le cas du domino des animaux : « *a dog and a pig* ». Le joueur suivant devra également énoncer ce qu'il pose, s'il ne peut pas jouer il annonce alors « *no dog .. no pig ... I can't go* ». Il pioche et dit « *I fish* ». S'il peut jouer il annonce ce qu'il place, dans le cas contraire il dit « *I (still) can't go !* » et en s'adressant au joueur suivant « *It's your turn* ». 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.

### THE BODY GAME

Avec plateau de jeu + 1 dé + des pions. A tour de rôle les enfants lancent le dé et avancent leur pion d'autant de cases. Lorsque le joueur arrive sur une case, il annonce à haute voix et dessine la partie correspondante de son bonhomme sur une feuille. Le premier joueur à avoir fini le dessin a gagné.

Variante : distribuer au préalable le dessin d'un bonhomme à chaque joueur. Il s'agira alors de colorier la partie indiquée dans la case. Le premier à avoir fini de colorier son personnage a gagné.

Autres jeux de plateau sur internet

<http://www.mes-english.com/worksheets/flashcards/classroom.php>

### Jeux en pairwork

<http://circ-elbeuf.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article442>

### INFORMATION GAP

Activité où il s'agit de compléter des informations.

2 enfants sont assis face à face, entre eux un obstacle visuel est installé pour ne pas qu'ils puissent voir le jeu de l'autre.

La feuille est divisée en 2 parties identiques : une pour le joueur A, l'autre pour le joueur B. Chaque enfant a la même image de base, il doit compléter celle de son partenaire en fonction des questions qu'il va lui poser et donc des informations que l'autre va lui donner.

➤ *Exemple : fiche Year of the dog*

### Le WHO is it ?

Qui est-ce ? On peut utiliser des jeux français ou des cartes fabriquées.

Les élèves jouent 2 par 2. Ils ont chacun un jeu de cartes. L'élève A, choisit une carte de son jeu. L'élève B pose toutes les cartes devant lui et pose les questions à l'élève A pour deviner quelle carte il a sélectionnée. Questions de type : « *Is it a boy ?* » « *Has he got a beard ?* » « *Has she got blue eyes ?* » ....

## LE SONDAGE D'OPINIONS

Il s'agit d'échanger de vrais renseignements sur ses goûts, ses passe-temps....

Une seule question pour les plus jeunes : Do you like ..... ? Do you have ..... ?

Chaque enfant va interroger 2, 3 autres enfants.

Exemple pour collecter les réponses :

## INTERVIEW – JEU DE ROLE

Chaque enfant tire une carte et devient un personnage.

Les enfants doivent s'interroger pour connaître leur prénom/ leur age ....Selon le niveau, ils notent alors sur une feuille les renseignements (nombre) ou colorie. Quand c'est terminé, les 2 enfants comparent leurs renseignements avec les fiches

Variante NEW IDENTITY

3 boîtes : 1 avec des noms de personnages + 1 avec des chiffres + 1 avec des animaux

A tour de rôle les enfants prennent 3 étiquettes au hasard et se présentent aux autres :

*My name is Zorro, I'm 4 and I have a dog*

➤La composition des boîtes évolue au fil de l'année en fonction des structures étudiées

FLASHCARDS pour jeu de ROLE

<http://lutinbazar.fr/jeu-de-role-pour-se-presenter/>

Autres cartes :

<http://www.mes-english.com/games/bigtown.php>

Activité d'interaction orale : répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers

<http://www.primlangues.education.fr/activite/activite-dinteraction-orale-repondre-a-des-questions-et-en-poser-sur-des-sujets-familiers-1>

## JEU DE LA COCOTTE ou de la SALIERE

Au niveau du cycle 3 les consignes de fabrication peuvent être données par l'enseignant en anglais. Les indications peuvent être choisies par les élèves et actualisées en fonction de l'évolution de leurs connaissances.

## CLASSROOM CUBES

Dés avec consignes en anglais permettant de jouer 2 par 2. A tour de rôle les élèves lancent les 2 dés et se donnent une consigne du type « *touch your nose* » ou « *Put a pencil on a desk* ». Les dés ne comportant pas les prépositions, celles-ci sont écrites au tableau ou sur une affiche pour aider les élèves.

et aussi ...

## FAMOUS COUPLES

A partir de couples célèbres Tom and Jerry / the Queen and the King / Obelix and Asterix / Tarzan and Jane .....

Séparer les couples en 2 paquets de cartes. Diviser la classe en 2 groupes A et B.

Faire tirer à chaque élève du groupe A une carte représentant un des personnages d'un couple et à ceux de l'équipe B une des cartes de l'autre paquet.

Les 2 équipes sont face à face.

Le premier élève du groupe A commence. Il dit par exemple : Hello ! My name is Tom

Dans l'autre groupe, Jerry ne doit pas se trahir. Le premier enfant va interroger celui qu'il croit être son partenaire et lui demande « What's your name ? » S'il a deviné juste et que l'autre élève lui répond I'm Jerry. Tom rapporte un point à son équipe.

Mais si l'élève répond : My name is Juliette. L'autre équipe marque un point.

Quand un couple est formé il se met légèrement de côté.

Il est possible de poursuivre par un jeu de déplacement, les enfants marchent lentement et abordent chacun de ses copains en lui serrant la main et en lui disant par exemple :

- *Hello ! My name is Bonnie ! What's your name ?*

- *My name is Jane ! Good morning Bonnie !*

### **THE QUESTION BOX**

Dans une boîte customisée : des cartes images /textes sont collectées au fur et à mesure de l'année.

Pour démarrer la journée, un ou deux élèves piochent une question ou une carte image et la posent à l'élève de leur choix. Variante : la boîte passe de main en main, à tour de rôle un élève questionne son voisin.

<http://www.fofyalecole.fr/des-idees-pour-rebrasser-les-acquis-anterieurs-en-langue-anglais-ou-au-a3985898>

<http://www.stylo-rouge-et-crayon-gris.fr/outils-pour-la-classe/english-time/>

### **THE QUESTION GAME**

<http://ekldata.com/zf2DvfTdEcmBzc0VYW2VFZUIINE.pdf>

### **SNAKES AND LADDERS**

<http://circ-neufchatel.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article8>

## Notes Personnelles