



Let's Play in English

Cycle 2 et Cycle 3

Forum – Mars 2025

Petit questionnaire ...

- Les jeux font-ils partie des activités que vous proposez en général en classe ?
- En classe de langue en particulier ?
- A quelle fréquence ?
- Lesquels ?
- Qu'en pensez-vous ?

Let's play !

- Indoor Games :

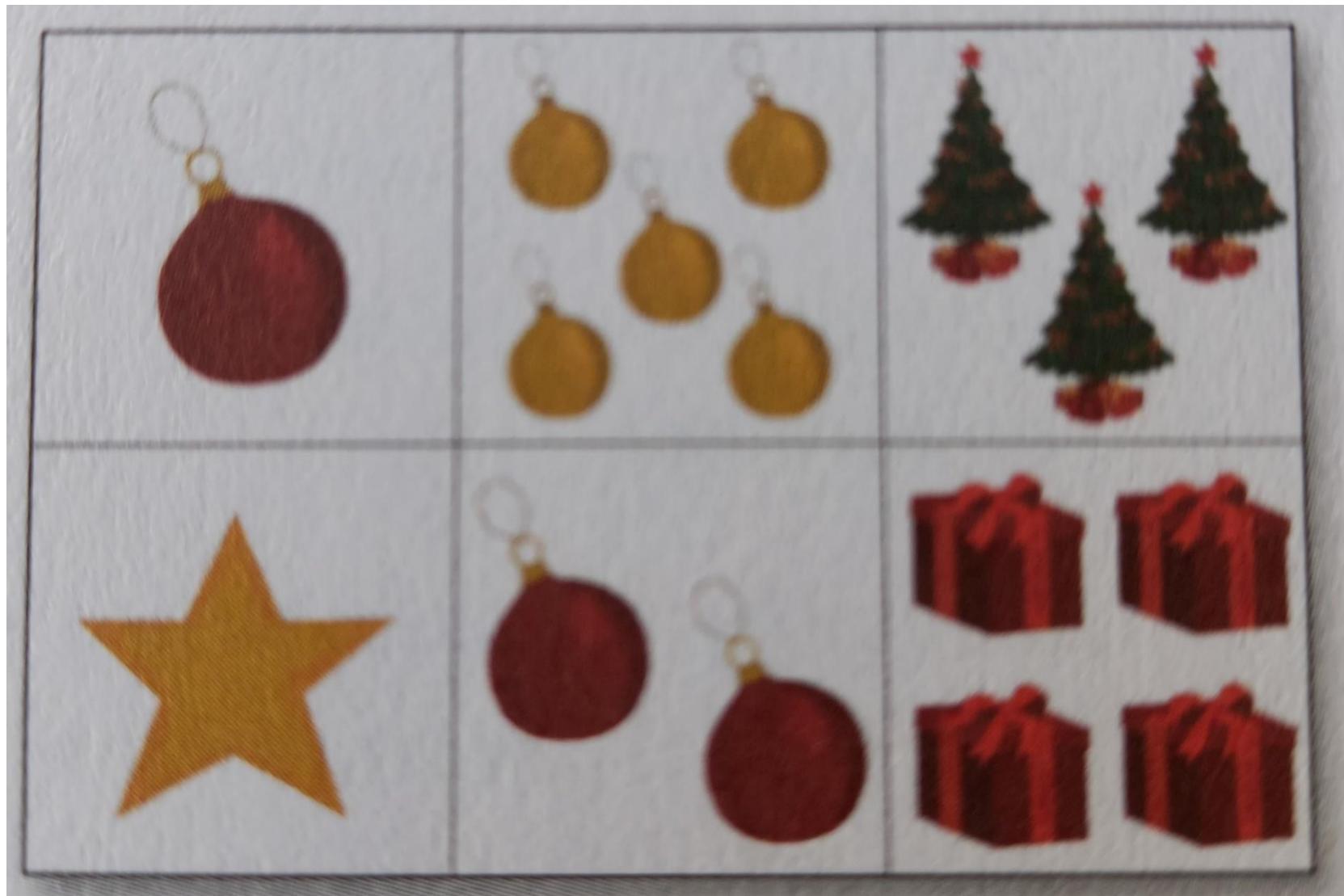
- Bingo
- I like / I don't like
- Dominos
- Maze
- Memory
- Snakes and Ladders
- Through the Peephole
- Happy Family
- Simon says
- Who is it ?
- Shop Seller Game

- Outdoor Games :

- What's the time Mr Wolf ?
- Tic Tac Toe
- Steal the bacon
- Hopscotch

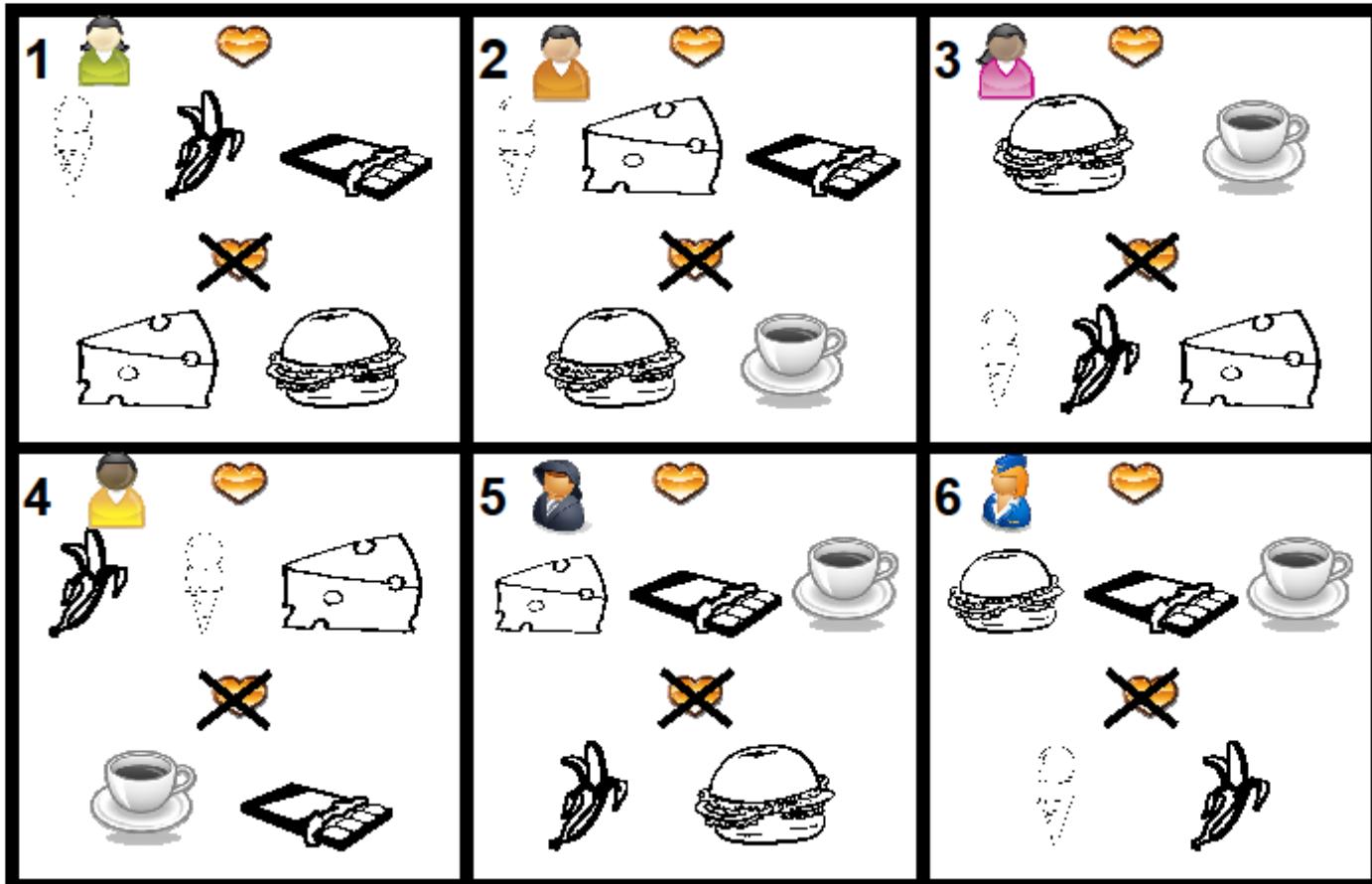
→ Pour chacun des jeux, nous essaierons de lister les prérequis et de relever les compétences mobilisées.

Christmas Bingo



I like / I don't like

I like ... andbut I don't likeor

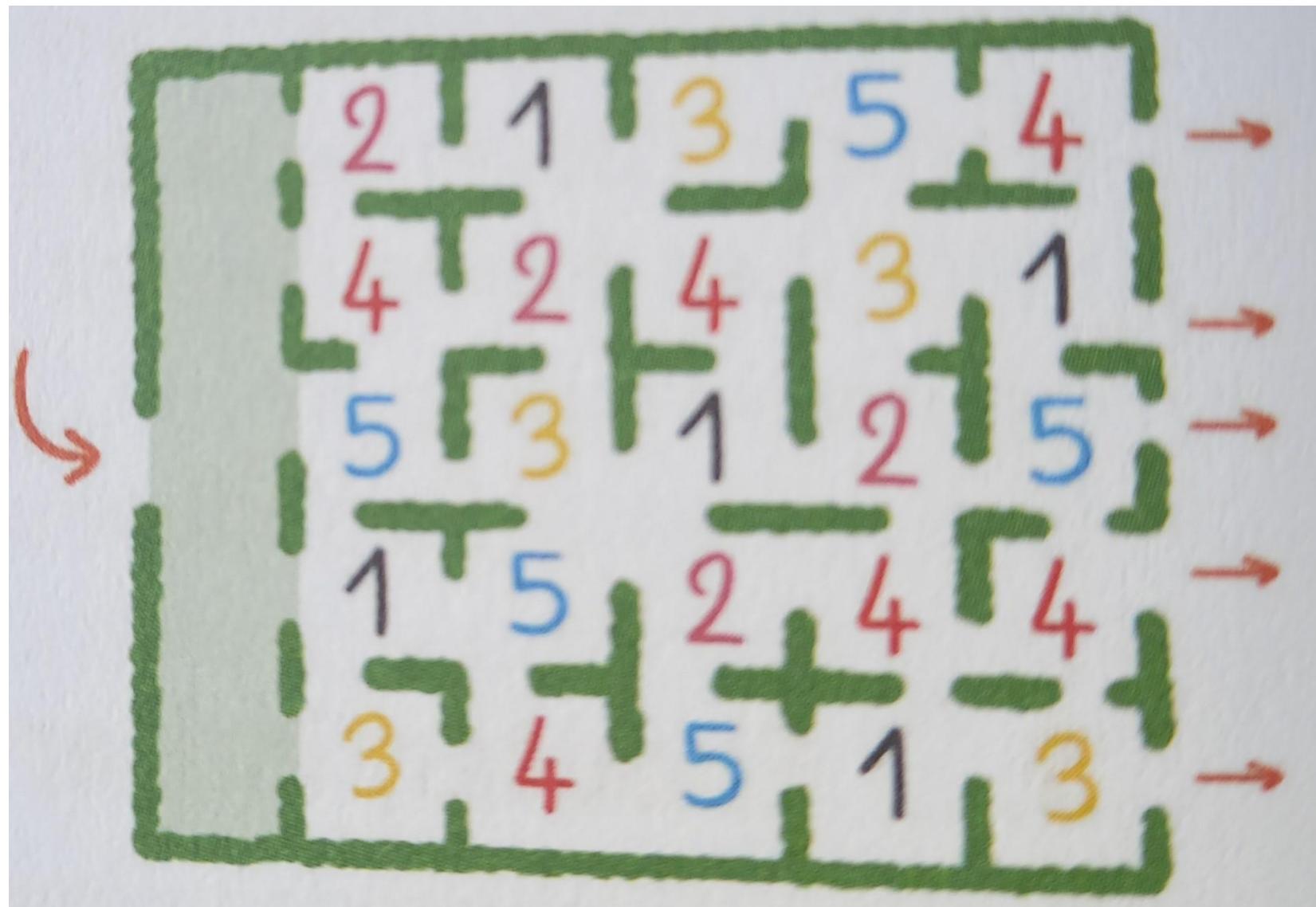


Dominos

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
	blue
	red
	red
	blue
	blue

Dominos	

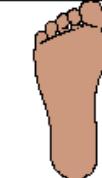
Figures Maze



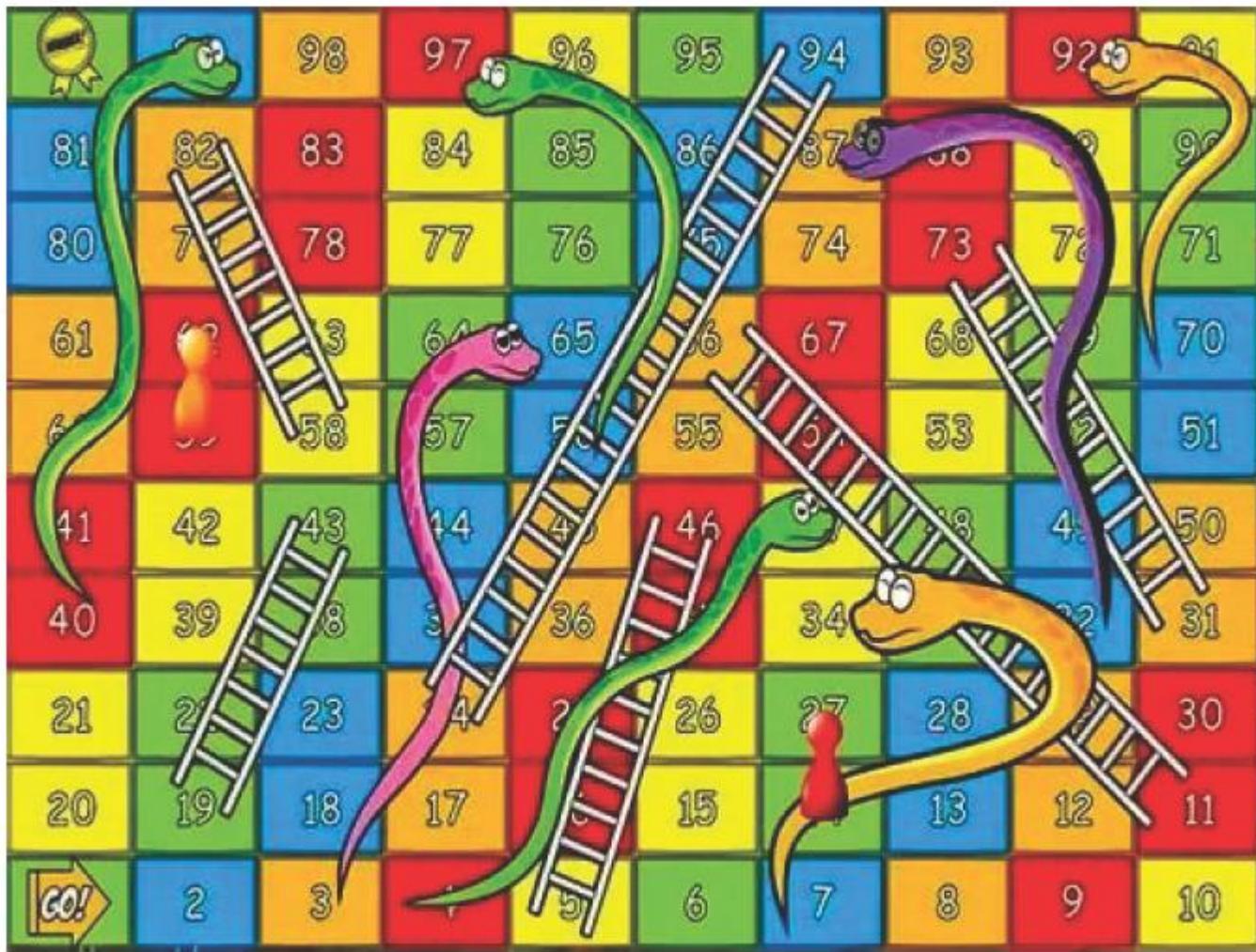
Fruits Maze



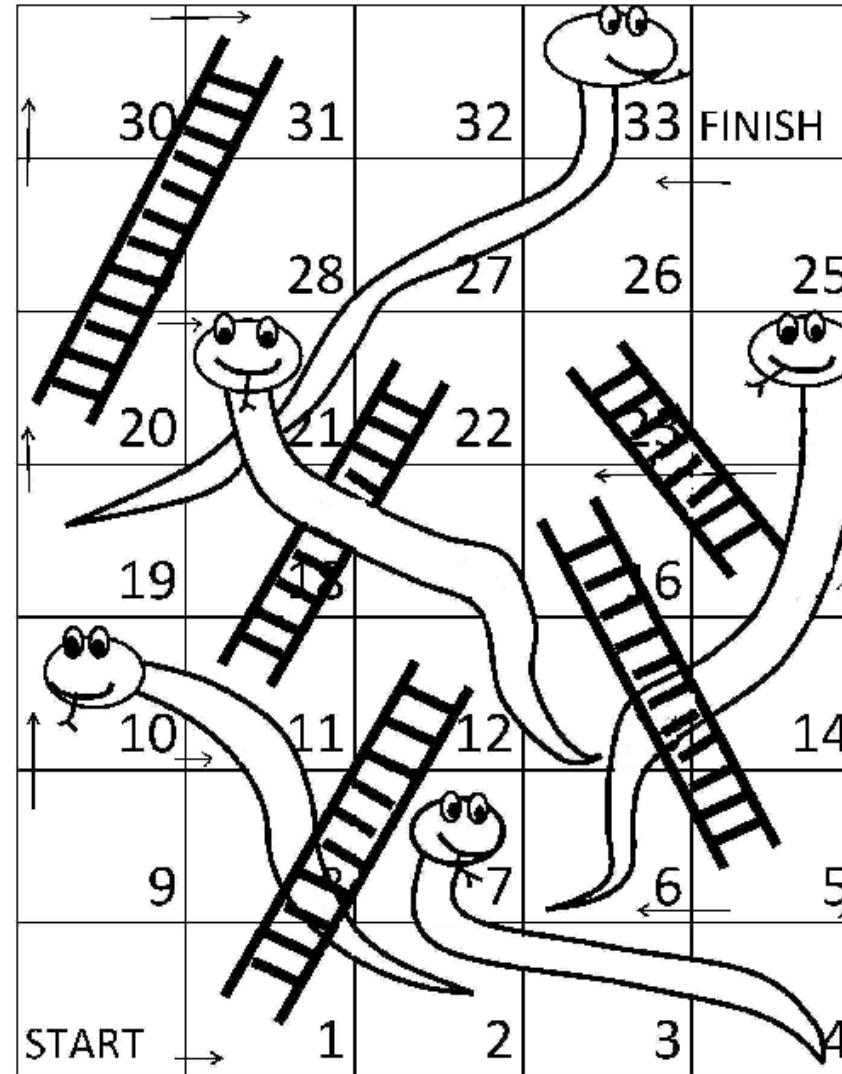
Body Memory

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

Snakes and Ladders



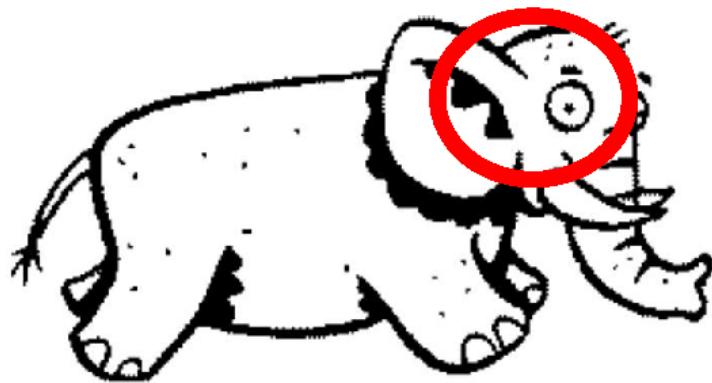
SNAKES AND LADDERS



Through the Peephole

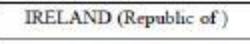
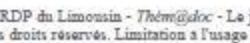
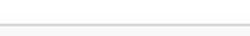
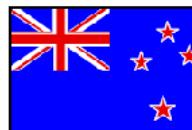
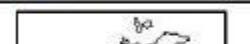
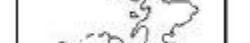
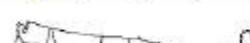
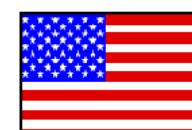
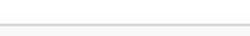


Through the Peephole



Happy Family Game

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

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
				
UNITED KINGDOM				
Flag	Map	Emblem	Money	Capital city
				
USA (United States of America)				

Flag Map Emblem Money Capital city

Flag Map Emblem Money Capital city

Bingo des présentations

Planche 1 :



Planche 2 :



Quelques propositions d'exploitation progressive du jeu de Bingo :

Ce jeu a pour objectif d'entrainer les élèves à parler d'eux-mêmes, de leur environnement, de leurs goûts ...

Activités langagières :

- comprendre à l'oral et réagir
- parler (de soi) en continu
- lire et comprendre un message court

Niveau de compétence visé : (A1 du CEFR)

- L'élève sera capable de communiquer, en des termes simples et en utilisant des expressions élémentaires, au besoin avec des pauses pour chercher ses mots, si l'interlocuteur répète ou reformule ses phrases lentement et l'aide à formuler ce qu'il essaie de dire.
- Préalables : avoir travaillé le lexique et les structures visées.

Lexique et structures travaillées :

- I like / I don't like / I can / I've got / I live in / My phone number is ...
- la famille et les amis / la nourriture / les sports / les loisirs ...

1ère étape :

- Présenter aux enfants une même « planche » qui servira de départ à l'expression orale.
- Recenser et réviser collectivement les expressions et structures susceptibles d'être utilisées.
- Présenter une seconde « planche » de manière à mettre en évidence les variantes.

(Préciser que l'on part du principe que celui qui décrit une « planche » n'est pas sensé y figurer, notamment pour le décompte des amis ou des frères et sœurs).

2ème étape :

- Les « planches » sont distribuées aux élèves pour jouer au bingo. L'enseignant mène le jeu en s'aidant de la grille récapitulative.

3ème étape :

- Un élève mène le jeu en s'aidant d'une ou plusieurs copies de « planches », c'est à dire qu'il décrira oralement une ou plusieurs « planches ».

4ème étape :

- En fin de cycle 3, un élève utilise la grille écrite de l'enseignant pour mener le jeu.

5ème étape :

- Chaque élève essaie de créer SA propre « planche » à l'oral puis à l'écrit. On obtiendra ainsi un jeu de bingo « personnalisé » qui pourrait être l'objet d'un échange interclasses.

Prolongements :

Complexifier les « planches »

- en introduisant d'autres formes négatives ► I can't swim.
- en demandant d'utiliser des connecteurs ► I like cheese but I don't like coffee.
► I live in a flat, in Paris.

en demandant d'utiliser la 3 ème personne du singulier ► He / she has got a cat.

Propositions de scripts pour des séances de T.P.R. et/ou « Simon says ... »

1- Classroom Vocab :

Point to the window – Open the door – Point to the blackboard – Show the floor – Count to ten – Say « Hello » to a friend – Give him a pen – Sit down on your table – Stand up on your chair – Switch on the light – Go to the door - Shut the door - ...

2- In the morning :

*Wake up – Stretch – Have a wash – Get dressed – Eat your breakfast – Drink your tea – Clean your teeth – Say goodbye – Go to school - ...
(song : This is the way ...)*

3- The Hamburger :

Pick the hamburger (with one hand) – Pick the ketchup (with the other hand) – Squeeze the ketchup on the hamburger – Open your mouth – And eat !

4- The body :

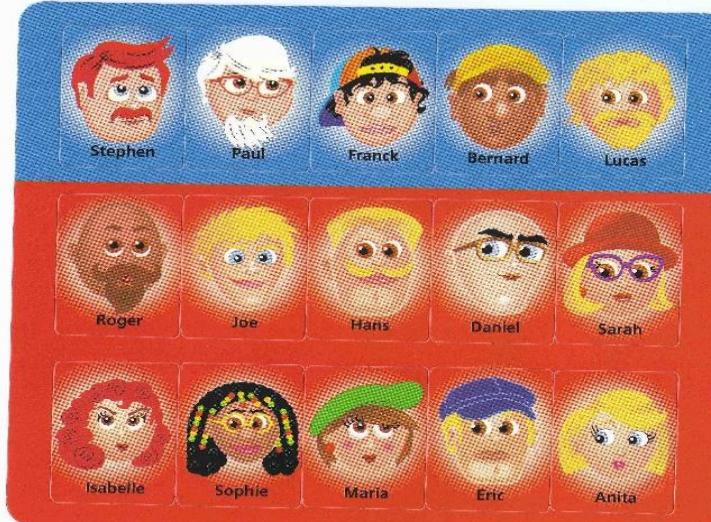
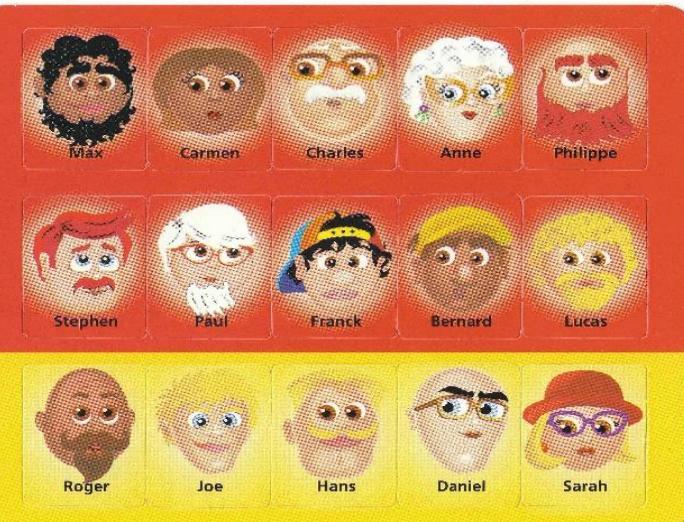
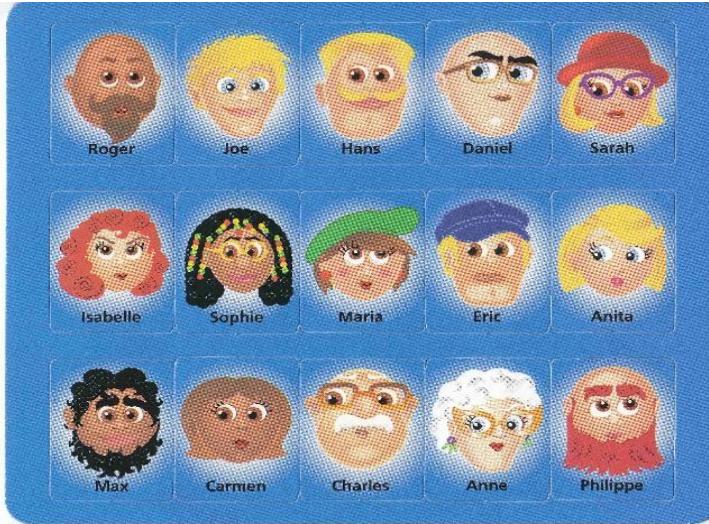
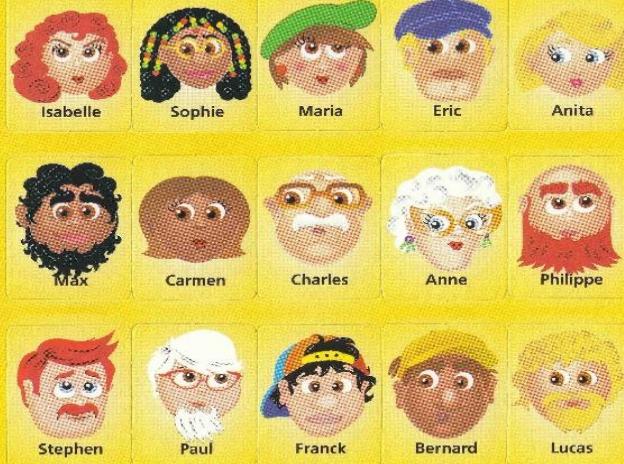
Girls, stand up – Boys stand up – Scratch your head – Close your eyes – Open your eyes – Open your mouth – Close your mouth – Stamp your feet – Clap your hands – Touch your shoulders – Touch your nose – Pat your belly ❶ – Hands on your hips – Hold your hands – Drop your hands – Raise your shoulders – Turn around - Sit down – Walk on tiptoe – Shake hands with a friend - ...

❶ se tapoter le ventre

5- Sports :

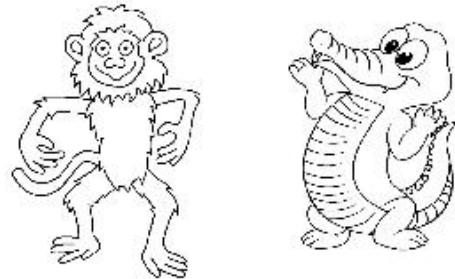
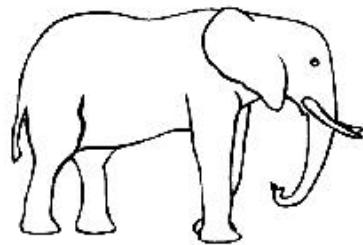
*Play tennis – Play baseball – Play rugby – Play Football – Play golf ...
Walk - Jump - Swim like a fish – Fly like a bird - Run - Dance - Hop like a Rabbit – Gallop like a horse – Kneel down – Put your hands on the floor and move slowly like a tortoise – Walk backwards – Move forwards – Spread out - Stand on a line here - lie down – Make a circle – Move slowly - ...*

Who is it ?



Shop Seller game





Enormous Elephant

Magic Monkey

Crazy crocodile
bored

I've got an idea

New York

What's the matter ?

Walked

I'm tired

Enormous Elephant and his friends

This is the story of Enormous Elephant, Magic Monkey and Crazy Crocodile.

One day, Enormous Elephant was bored, very very bored. Then he's got an idea. « I know, he said, I'll go to New York ! » So he started to walk, and walked and walked and walked ...

On the way, he met Magic Monkey.

•« Hello, Magic Monkey ! » he said.

•« Hello! » Said Magic Monkey.

•« What's the matter ? » said Enormous Elephant.

•« I'm bored, said Magic Monkey, very very bored ! »

•« I've got an idea, said Enormous Elephant, why don't you come to New York with me ? »

•« Ok ! » said Magic Monkey.

So they started to walk and walked, and walked and walked. On the way, they met Crazy Crocodile.

•« Hello, Crazy crocodile ! » they said.

•« Hello ! » said Crazy Crocodile.

•« What's the matter ? » said Enormous Elephant.

•« I'm bored, said Crazy Crocodile, very very bored ! »

•« I've got an idea, said Enormous Elephant, why don't you come to New York with us ? »

•« Ok ! » said Crazy Crocodile.

So they started to walk and walked and walked.

•« Oh, I'm tired ! » said Enormous Elephant.

•« Oh, I'm tired too ! » said Magic Monkey.

•« Oh, I'm tired too ! » said Crazy Crocodile.

... So, they all went to sleep !

14 idées pour utiliser les flashcards

- Les flashcards doivent être monosémiques pour éviter les malentendus.
- Outil précieux dans les phases de découverte et de réactivation des acquis lexicaux, elles peuvent être utiles à tout moment de la séance.
- Elles permettent d'éviter le recours au français pour expliciter du lexique dont elles facilitent la mémorisation par le jeu (mémoires visuelle et auditive sollicitées).
- Elles facilitent la présentation collective d'activités dont elles sont le support.
- Elles peuvent être reproduites en petite taille, en noir et blanc ...

1- What is it ?

Coller au tableau une série de flashcards dont vous aurez répété les noms auparavant. Demander aux élèves de nommer le plus rapidement possible celle que vous montrez. L'élève qui totalise 3 bonnes réponses remplace l'enseignant au tableau et ainsi de suite.

2- Point to ... !

Coller un jeu de flashcards sur les murs autour de la salle de classe. Les élèves nomment ce qui est dessiné en même temps : *Point to the spider ...*, *Point to the elephant ...*...Les élèves écoutent et regardent autour de la classe et désignent la flashcard correcte aussi vite qu'ils le peuvent.

3- Put in the right order !

Une série de flashcards est affichée au tableau. Vous demandez aux élèves de changer l'ordre d'affichage : *number one is the apple, number two is the lemon ...*

4- What's missing ?

Coller un jeu de flashcards sur le tableau. Redonner, en les montrant, les noms de chacune d'elles en les faisant répéter aux élèves. Leur demander ensuite de fermer les yeux . Aussitôt qu'ils ont tous les yeux fermés, enlever une carte. Quand les élèves rouvrent les yeux, ils doivent deviner de quelle carte il s'agit en la nommant.

5- Through the peephole.

Agrandir une flashcard et déplacer sur le contour du dessin une feuille trouée (en forme de disque) :Les élèves nomment la chose aussitôt qu'ils en voient assez pour reconnaître l'image.

6- Magic eye.

Coller un jeu de 6 flashcards maximum en ligne sur le tableau. Donnez-en les noms et faites répéter les enfants 2 ou 3 fois. Enlevez ensuite les cartes une à une. Montrez l'endroit où elles étaient et les enfants répètent leur nom comme si elles étaient encore affichées.

Playground Game

how-to-play-whats-the-time-mr-wolf_VJ360PENG



How To Play 'What's The Time Mr. Wolf ?'

www.videojug.com

00:01



Steal the Bacon



<https://www.youtube.com/watch?v=pBG-Zq1YWUk>

« Tic Tac Toe » game

(adaptation du jeu « Tres in raya », tiré du « 50 activités en espagnol » SCEREN midi-Pyrénées)

Objectif culturel

Repérer sur la mappemonde des pays de langue anglophone.
Langue parlée / langue officielle

Compétences langagières / lexique utilisés

Structures : « I'm in ... » « Go to ... »
Noms de pays : Ireland, Kenya, England, Scotland, India, Wales, USA, Canada, Australia

Compétences transversales

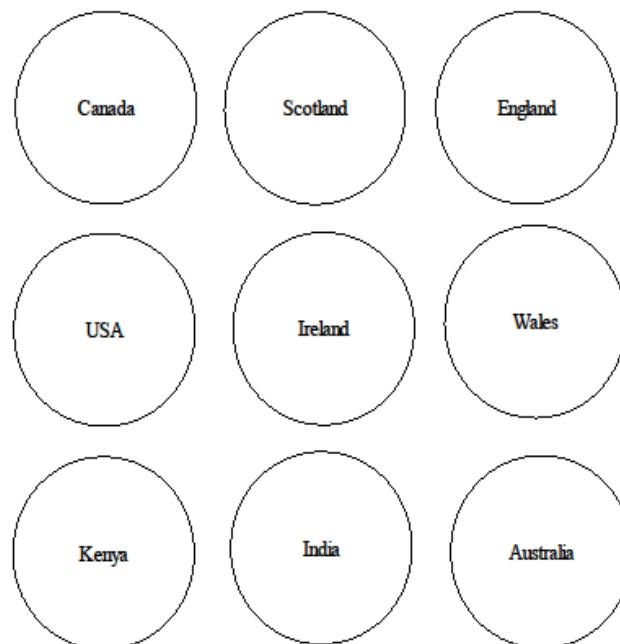
Respecter une règle de jeu, collaborer pour jouer en équipe, changer de rôle.

Matériel : 9 chaises ou cerceaux, 2 x 5 dossards (2 couleurs)

Consignes

Il s'agit pour les deux meneurs de jeu de chaque équipe de trouver des stratégies de déplacements pour aligner (horizontalement, verticalement ou en diagonale) trois joueurs de son équipe. Chaque équipe joue alternativement pour un seul déplacement à la fois.

*I want you to form two teams of 4 (or 5) players with a captain for each one.
The captains successively ask each player to go to a country : « Please Simon, go to Scotland ! »
The team who succeeds in making 3 players stand (or sit) in line wins the game.*



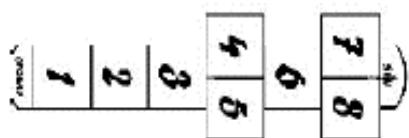
Matériel

- une craie ou une marelle (a chalk or a hopscotch)
- un caillou (a flat stone)

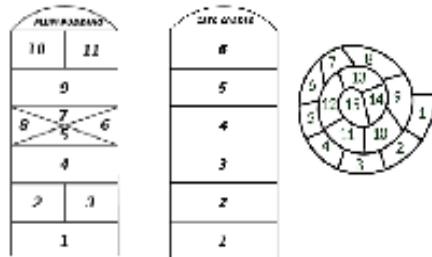
Préparation

Draw a hopscotch design on the ground with chalk.

Schéma



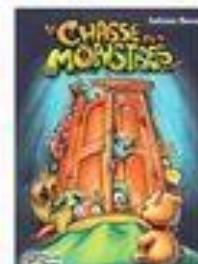
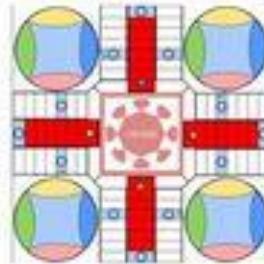
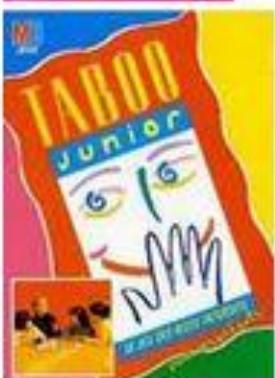
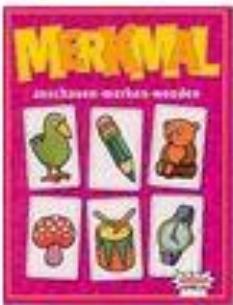
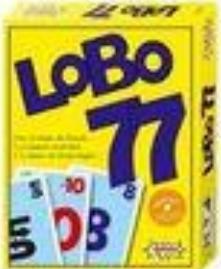
Variables :



Evolutions / variables

- Changer la marelle (modèles différents)
- Varier les déplacements (marche avant, marche arrière)
- Varier les sauts (cloche pieds, à pieds joints)

jeux de société modernes, traditionnels ou classiques exploitables en classe de langues vivantes



Some Vocabulary

A board game	un jeu de société
Throw the dice	jette le dé (ou les dés)
Put (ou turn ou place) cards face down	mets les cartes face à l'envers (invisible)
Turn over a card	retourne une carte
Deal the cards	distribue les cartes
Shuffle the cards	mélange les cartes
Whose turn is it ?	à qui le tour ?
It's your turn	à ton tour
Miss a turn	passe un tour
Take turns to pick up / turn over a card	Prenez / retournez une carte à tour de rôle
A pile of cards	une pile de cartes
A set of cards	une jeu de cartes
Pick up a card	prends une carte
Dip !	pioche !
Lucky / bad dip	Bonne / mauvaise pioche
To check	vérifier
The team with the most points wins the game	l'équipe qui a le plus de points gagne
A square / a box	une case
A grid	une grille
A counter / a chip	un jeton
Move along / around the board	déplace-toi sur / autour du jeu

Les jeux dans l'apprentissage

Un moment
de plaisir

Une activité
attrayante

Une activité
motivante

L'élève acteur



Compétences
linguistiques

Les avantages du jeu

Il permet de :

- Proposer des **situations motivantes et familières**
- Organiser un moment où **l'élève s'approprie l'action**
- Faire utiliser « en situation » **des structures, du vocabulaire qui font sens ...**
- Améliorer les compétences de **compréhension et de production orales**
- Obtenir **attention et implication**
- Faire participer les **élèves petits parleurs**
- Utiliser un matériel **approprié, simple et durable**
- Aborder des éléments de **culture et civilisation**
- **Réutiliser** le matériel d'une année sur l'autre

Les limites du jeu

- Ne représente pas une leçon à part entière
- Nécessite une assimilation sur le long terme ...
 → besoin de temps, d 'espace
- Induit parfois une augmentation du niveau sonore

Quelques liens

- Répertoire de jeux :

<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/pratique-d-une-langue-vivante-etrangere/documents/repertoire-de-jeux-en-langues-vivantes-968880.kjsp?RH=1403250832165>

- Padlet :

https://padlet.com/stephane_trusses1/enseignement-des-langues-vivantes-n1a5etlgtgp2

- Labyrinthe des fruits :

<https://www.my-teacher.fr/wp-content/uploads/2020/01/1xo-fruit-game-themadoc-crdplimousin-co.pdf>

- Steal the bacon :

<https://www.youtube.com/watch?v=pBG-Zq1YWUk>

- How to play Mr Wolf :

https://www.youtube.com/watch?v=E4bvuLIF0_Y

Merci pour votre
attention !