

## Jeux traditionnels anglais

Ces jeux entraînent les élèves à pratiquer l'anglais dans une situation de communication authentique ; ils pourraient partager ces moments avec des enfants anglophones. Emportés par le plaisir du jeu, les élèves prennent volontiers la parole et commencent à composer des énoncés de façon plus autonome.

Chaque jeu privilégie 1 ou 2 activités langagières indiquées comme suit :

- **CO** comprendre à l'oral,
- **PI** parler en interaction,
- **PC** parler en continu

**CO - Simon says** → Comprendre des consignes, suivre des instructions.

*Simon says touch your..., close/open your eyes /mouth* (parties du corps)

*Simon says stand up, clap your hands, sit down, touch the floor, turn around, walk 3 steps, jump* ( des actions)

*Simon says show me something ...* (une couleur)

PC un enfant devient meneur de jeu « *X you are the leader.* »

**PC& PI - Snip Snap** - Jeu de memory par deux → Mémoriser une comptine.

Les cartes représentant des objets sont en double. On les pose face cachée «*Put the cards on the table face down.*» devant les élèves. Ensemble, ils piochent une carte. Si les deux cartes sont identiques, le premier qui nomme l'objet correctement les remporte, sinon ils les reposent au même endroit.

« *-1,2,3 pick up a card! ...-A blue ball ! -You won, take the cards* »

**PI - Kim's game** en petits groupes - Jeu de Kim → Répondre à une question et la poser.

Déposer des objets sur une table, demander aux élèves de fermer les yeux. Pendant ce temps faire disparaître un objet. Les élèves doivent trouver ce qui manque. « *Close your eyes. Open your eyes. What's missing ? The ... is missing*

**PC - Number snatch** - Jeu du béret → Reproduire un modèle oral.

Avec : les nombres, les couleurs, les animaux...Chaque équipe encourage son partenaire. « *Catch the scarf ! Run back! Catch X!* »

**PI - The feeling bag** en petits groupes - Deviner au toucher  
→ Répondre à une question et la poser.

Mettre dans un sac opaque un objet connu des élèves. Leur demander un par un de le reconnaître au toucher et de le nommer. On peut mettre plusieurs objets. « *Touch! What is it? What's in my bag?* »

**CO & PI Bingo** → compréhension orale.

On distribue aux élèves des grilles différentes contenant des nombres, des couleurs, des dessins d'animaux etc... on joue au loto « *-Listen! Number 3! ... If you've got number 3 put a piece/bean on it. When your card is full say Bingo! - Bingo! - Ok X, let's check. Give me your numbers! - 3, 7, 6, 2, 8. - Do you agree? Yes/No*

**PI Happy families** en petits groupes - Jeu de 7 familles → Répondre à une question et la poser, utiliser des formes de politesse.

« *Juggler family, the father/mother/son/daughter/grandmother, please ? - Yes. - Thank you. - No. - It's your turn!* »

**PC Ball game** - Balle brûlante → Reproduire un modèle oral.

L'enseignant dit le début d'une comptine. Il lance la balle et celui qui la reçoit doit continuer la comptine.

L'enseignant dit un nombre (une couleur, un animal, une partie du corps...). Il lance la balle et celui qui la reçoit doit donner le nombre suivant (ou un autre mot du même champ lexical).

PI - L'enseignant pose une question ... Il lance la balle, celui qui la reçoit doit répondre à la question. « *How are you? What's your name? What colour is it?* »

**PC Dominoes** - Dominos phonétiques en petits groupes.

Les élèves s'entraînent à regrouper les dessins en les nommant et en les faisant rimer. *A cat/bat/rat in my hat, a fox in my box, a bear on my chair, a mouse in my house, a goat in my coat/boat, a dog/a frog in the fog/on the log, a goose in my shoes,*

**CO PI - Drawing game** - Dessinez, c'est gagné → Répondre à une question et la poser.

Par équipe : on donne un mot à un enfant de chaque équipe. Ils doivent le dessiner pour le faire reconnaître à leur équipe

Murmurer à l'oreille du dessinateur : « *Draw a mouse.* » Les enfants de l'équipe demandent « *-Is it a dog? -No. -Is it a cat? -No it isn't. - Is it a mouse? -Yes. It's your turn!* »

**CO PC - Listen and colour** → Comprendre des consignes, utiliser des phrases proches des modèles rencontrés lors de situations d'apprentissage.

On donne à chaque équipe une fiche avec différentes choses à colorier. Un élève de chaque équipe vient. L'enseignant donne une ou deux informations. *The grass is green. The small ball is red and yellow.* L'élève doit aller les rapporter à son groupe afin que tout le monde colorie sa fiche.

**PI - Mime game** -Jeu de mime → Poser une question.

Mimer pour faire deviner aux autres élèves (actions, humeurs, animaux...) « *-Are you swimming?* Celui qui mime fait un signe de tête signifiant *yes or no -Are you angry? -Are you a lion?* »

Variante : Celui qui mime a un suppléant qui répond à sa place.

« *-Is he swimming ? - No he isn't. -Is he crawling ? - Yes he is - Is she angry? - Yes, she is ... -Is it a lion? -No it isn't...* »

**CO & PC -The maze** - Le labyrinthe → Comprendre des consignes, utiliser des phrases proches des modèles rencontrés lors de situations d'apprentissage.

L'enseignant demande aux élèves de le suivre dans le labyrinthe en écoutant ses consignes.

« *- Follow me. Go straight. Turn left and walk five steps, Stop. Bend your neck go through the door....* »

**CO & PI - Possible/ impossible** → Comprendre un énoncé, en produire un.

Le maître propose des phrases vraies ou fausses les enfants disent : « *possible* » or « *impossible* » « *yes* » or « *no* ». Après un temps d'entraînement à la compréhension, ce sont les élèves qui produisent des phrases du même type.

*Fruits and vegetables : The grapes are blue. The lemon is orange. The potatoes are green. The tomatoes are red...*

*Animals : The cat is fierce. The dog is tall. The giraffe is small. The elephant is big. The hen is strong. The snake is long. The hamster is clever. The mouse is sweet...*

**CO & PC - The Market race** → mémoriser un énoncé, utiliser des phrases proches des modèles rencontrés lors de situations d'apprentissage.

Le but est de remplir son panier en allant au marché, on ajoute un objet dans son panier en reprenant le début de la phrase à chaque fois sans oublier un mot.

Si un enfant oublie un mot il est éliminé « *You're eliminated* »

« *In my basket I've got cheese.* »

« *In my basket I've got cheese and bananas.* »

« *In my basket I've got cheese, bananas and crisps.* »

On peut jouer avec le support de cartes images. Le groupe qui a réussi à remplir son panier avec un maximum de denrées a gagné.

**PI - Blind date** → Poser une question et répondre.

C'est normalement une rencontre entre deux personnes qui ne se connaissent pas.

Bandez les yeux d'un enfant, il devra deviner qui est en face de lui (à 2 mètres) en posant la question : "*How are you?*"

l'autre enfant répond "*I'm fine, thank you.*" L'enfant interrogé devra changer sa voix.

Quand l'enfant aux yeux bandés n'a pas reconnu la voix il peut dire « *Repeat please !* » Lorsqu'il pense avoir trouvé de qui il s'agit il demande "*Are you ...?*"

Il peut aussi poser d'autres questions « *How old are you? Do you like reading?* » ...

**PI - Through the peephole** → Poser une question.

Les enfants apportent des photos de famille, un à un ils présentent les membres de leur famille en les montrant : "*This is my dad.*"

Préparez 5 caches avec des trous de plus en plus grands. Choisissez une photo, superposez les caches du plus grand au plus petit et demandez "*Who is it?*"

Les enfants devinent et proposent les questions suivantes :

" *Is it ...?*" ou "*Is this Tom's sister?*" Si les enfants n'arrivent pas à deviner, enlevez le cache du dessus, le trou est plus grand maintenant, demandez alors : "*Can you guess who is it now?*" Continuez le jeu ainsi en enlevant les caches.

On peut jouer avec toutes sortes de photos : stars, animaux, paysages...

...