

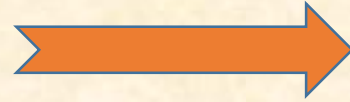
LA PRATIQUE DU JEU EN LANGUE VIVANTE

Elisabeth FARINHA

CP1D mission LV

Programmes entrés en vigueur en 2016:

- Importance des activités orales d'apprentissage de la langue orale

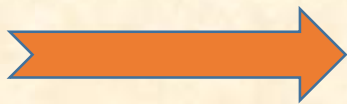


Le jeu comme vecteur

L'utilisation des jeux constitue un outil irremplaçable à certains moments de l'apprentissage de la langue: implication et attrait des élèves, authenticité de communication

- Place importante donnée à la découverte culturelle (apprendre une langue, c'est aussi devenir citoyen, accepter les différences de culture...)

culturels



Le jeu comme vecteur des apprentissages sociaux et

PLACE DU JEU DANS LE PATRIMOINE CULTUREL D'UN PAYS

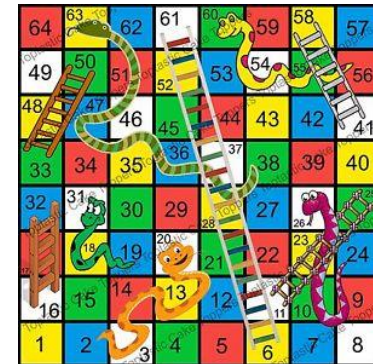
Le jeu véhicule un contenu culturel: il est pertinent de prendre en compte l'univers ludique dans le cadre de l'enseignement des LV

Place de cette approche culturelle dans le socle commun de connaissance, compétences et de culture: **Domaine 5** (représentations du monde et activité humaine)

- Le jeu, un outil pour véhiculer des contenus culturels dans l'enseignement des langues (parmi les chants, comptines, albums, recettes... on omet parfois le jeu)
- Le jeu, par son aspect authentique est une motivation pour l'élève



Jeu de l'Oie
Snakes and Ladders (en Angleterre)



Jeu des Petits Chevaux ou Ludo

LANGUES EN PRATIQUES, DOCS AUTHENTIQUES... GHOSTIE

Règles du jeu

Ce jeu est l'équivalent du jeu des petits chevaux appelé également le jeu de « Dadas ». 4 joueurs - 1 dé

But du jeu: arriver le 1er au centre du plateau (Home) en faisant tout le tour indiqué par les flèches.

Pour atteindre la maison, il faut faire le nombre exact de points. Si on n'obtient pas le nombre exact, on ne déplace pas son pion ou cheval.

Chaque joueur dispose de 2 ou 3 chevaux ou pions de la couleur de sa maison. (Tirage au sort des couleurs)

Pour sortir son 1er pion ou cheval, il faut faire un 6 (on peut aussi accepter un 1 pour accélérer le départ).

Toujours annoncer en anglais le nombre obtenu et déplacer son pion ou cheval en comptant en anglais à voix haute.

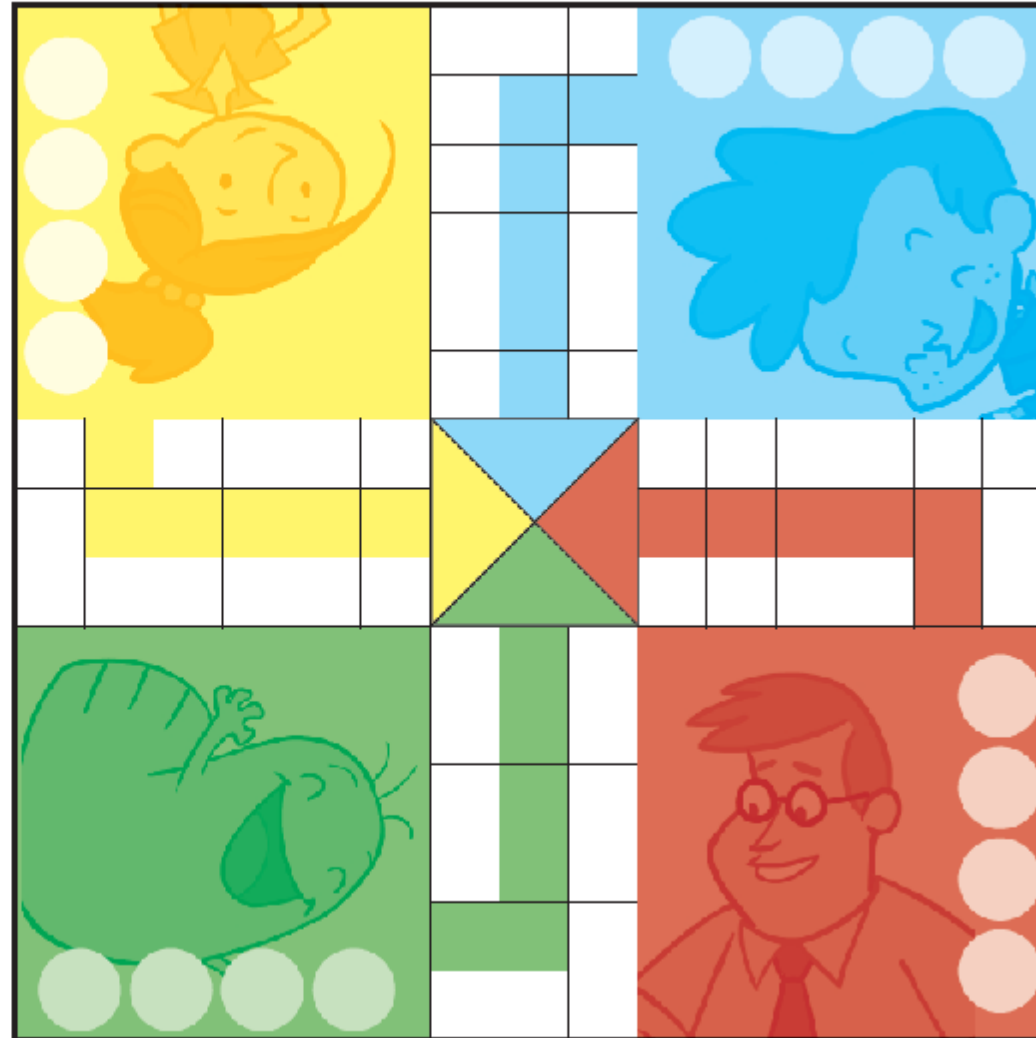
Si on arrive pile sur une case où se trouve un pion ou cheval adverse, ou si on doit dépasser on le renvoie dans sa maison de départ. Il doit alors à nouveau faire un 6 pour pouvoir sortir.

Si on arrive pile sur une case où se trouve déjà son autre jeton ou cheval, ils forment alors un bloc et ne peuvent ni être renvoyés à la base de départ, ni dépassés.

Un 6 donne le droit de rejouer.

Le gagnant est celui qui réussit en premier à amener ses pions ou chevaux au centre.

Jeu de Ludo



- Les jeux évoluent (émergence des jeux à diffusion plus large, certains devenus des classiques dans tous les pays d'occident) *Monopoly, Dobble...*



DES JEUX TRADITIONNELS.....Ludo, Happy Families, Shut the box...

DES JEUX CLASSIQUES..... Battleships, Guess who?...

AUX JEUX MODERNES..... Shopping list, Dobble...



Le jeu peut être mis au service des apprentissages,
il peut permettre l'interaction, la motivation des élèves,
il peut faciliter la prise de parole de l'élève ainsi que sa prise de risque.

Les jeux: ils sont nombreux, variés

- Jeux traditionnels ou jeux anciens, jeux classiques, jeux modernes....
- Jeux sensoriels (jeux gustatifs, tactiles, auditifs)
- Jeux de groupes (bingo, Chinese whispers...)
- Card games (happy families....)
- Action games (Simon says, ball games...)
- Jeux d'extérieur (Steal the bacon, What's the time Mr Wolf?...)
- Playground games
- Jeux avec des flashcards, jeux pour introduire un champ lexical... etc

Trois composantes essentielles d'un jeu dans son exploitation en classe de langue:

- Sa valeur ludique: motivation de celui qui s'engage dans l'action, surpassement pour gagner
- Sa dimension culturelle
- Son intérêt pédagogique: mobilisation d'un lexique, de formulations, interaction orale, lecture

Deux types de jeux:

- Les jeux utilisés dans le cadre d'une séquence d'apprentissage, pour favoriser l'acquisition, la mémorisation des contenus. Ce sont les **jeux POUR APPRENDRE**

Simple à mettre en place, utilisation de flashcards souvent....

- Les jeux plus complexes, plus exigeants, qui constituent l'objectif final d'une séquence d'apprentissage: le projet actionnel. (L'élève apprend pour agir dans la langue)

Les séances de la séquence préparent l'élève à la tâche finale qui consiste à **jouer à un jeu en langue. On parle de JEUX-PROJET**

On apprend pour jouer

UTILISER LE JEU QUELS CRITERES DE CLASSEMENT?

- TYPE DE JEU
- THEME DU JEU
- CLASSEMENT SELON DES CRITERES PEDAGOGIQUES QUI SONT
 - LES COMPETENCES EXERCEES PAR L'ELEVE
Mémoriser (bingo, memory), Manipuler des structures (Qui est-ce?), Construire du sens (Qui est-ce?), Reproduire des sons, Connaître la graphie de mots usuels, Acquérir des repères culturels

- LES CAPACITES LANGAGIERES que le jeu mobilise: comprendre, écouter; parler; lire ou écrire
- L'ORGANISATION DE LA CLASSE: individuelle, par paires, par groupes / enseignant - classe; élève – classe
- LE MATERIEL (avec, peu ou sans)

Avoir en tête que:

La préparation matérielle peut être importante, les élèves peuvent préparer le jeu, le fabriquer!

Protéger le jeu

Avoir jetons, dés etc

ET penser au langage, aux formules qui seront utilisées dans la langue durant le jeu

LANGUAGE FOR THE ORGANISATION OF GAMES

Organisation: things required

- Teacher's language? *
- Pupils' language? *

Arrangement of the classroom

- Teacher's language ? *
- Pupils' language ? *

Grouping of learners **

Organisation of the game *

Praise * *

Bibliographie

LE JEU EN CLASSE DE LANGUE

Collection :

[Techniques et pratiques de classe](#)

CLE international 2008

Auteur(s) : [Haydée Silva](#)

ISBN :

978-2-09-035349-5

L'ouvrage comporte deux parties :

- La première fournit aux enseignants des orientations pour engager ou poursuivre la réflexion sur l'exploitation pédagogique du jeu, ainsi que des pistes concrètes pour tirer le meilleur parti des supports ludiques et pour créer une atmosphère propice au jeu ;
- La seconde, axée sur des propositions pratiques pour la classe, inclut 20 matrices de jeu donnant lieu à des centaines d'exploitations pédagogiques différentes. Chaque matrice est illustrée par une application détaillée prête à l'emploi, suivie d'une dizaine de suggestions de variantes.

« GAMES FOR LANGUAGE LEARNING »

Cambridge university press

<https://www.cambridge.org/core/books/games-for-language-learning/ABDBB1C94FB716EFEA4887CDBFB5B72A>

Dans la collection du Scérén [cndp-crdp] « Langues en pratiques, Docs authentiques », le CRDP de l'académie d'Aix-Marseille et le CRDP de l'académie de Paris proposent **Langues en action Objectif A1 allemand, anglais, espagnol**, une approche actionnelle en langues vivantes.

Séquences centrées sur des jeux comme dominos, lotos, bingos, jeu de cartes...

<http://www.primlangues.education.fr/mediatheque/sur-letagere/modules-de-methode/langues-en-action-objectif-a1>

<http://www.cndp.fr/crdp-paris/LEA/>

<https://www.reseau-canope.fr/notice/snap-dragon-cp.html>

SNAP DRAGON CP dont jeux de cour

<http://www.crdp.ac-rennes.fr/snapdragon/AnglaisCE1/index.htm>

SNAP DRAGON CE1

<https://www.reseau-canope.fr/notice/ghostie.html>

GHOSTIE

Conkers *Conkers* is a traditional children's game in Britain and Ireland played using the seeds of horse chestnut trees—the name '*conker*' is also applied to the seed and to the tree itself.

The game is played by two players, each with a *conker* threaded onto a piece of string: they take turns striking each other's *conker* until one breaks.

Ludo and Simon says

Le CRID (site du CIEP) propose une bibliographie sur le jeu en classe de langue: « biblio-flash le jeu en classe de langue »

<http://ww2.ac-poitiers.fr/ia17-pedagogie/spip.php?article1018>

Livret de jeux

<http://www.dsden44.ac-nantes.fr/vie-pedagogique/langues-vivantes/ressources/jeux/>

Des fiches pédagogiques jeux en LV très bien conçues

Un glossaire de consignes pour les jeux ainsi que les enregistrements

<http://www2.ac-lyon.fr/ressources/loire/langues-vivantes/spip.php?article54>

Des fichiers à télécharger: battleships, enquêtes, bingo...

<https://www.pedagogie.ac-nice.fr/dsden06/lv06/category/anglais/ressanglais/activanglais/>

Jeux récurrents en LV dont About my neighbour (jeu qui permet de reformuler au style indirect)

Blogs divers

<http://www.jeuxdecole.net/>

et les jeux en anglais c'est ici:

<http://www.jeuxdecole.net/jeux-danglais.php>

Lotos animaux; memory; familles; jeu du détective

<https://chapman.jimdo.com/jeux-de-plateaux-maze-bingo/>

Bingo et Maze

<https://monecole.fr/disciplines/anglais/anglais-le-jeu-des-doubles-cycle-3#more-3789>

Le jeu des doubles pour le cycle 3

<http://www.charivarialecole.fr/archives/452>

Cartacharis, des jeux à télécharger

<https://dessinemoiunehistoire.net/category/anglais/maternelle>

Editeurs de jeux
Topi Games
Orchard Toys

<http://www.arasaac.org/>

Site rassemblant des pictogrammes ainsi que des outils en ligne pour créer des jeux comme loto, jeu de l'oie et dominos

<http://www.cndp.fr/crdp-dijon/Outils-pour-gerer-les-jeux-d-equipes.html>

Animations sonores et outils à vidéoprojeter

LET'S PLAY!