



Activités d'appropriation orale par groupes pour les langues vivantes au primaire

Préambule

Ce document s'adresse prioritairement aux enseignants du premier degré qui souhaitent enrichir leurs pratiques de classe en langues vivantes. Nous avons répertorié des activités de groupes que nous estimons efficaces et polyvalentes, et les avons présentées à l'aide de petits tutoriels vidéo de quelques minutes afin d'apporter en toute simplicité des clarifications sur les aspects techniques et pédagogiques de chaque activité.

Le tutoriel de préambule apporte des clés didactiques, et peut aider à situer ces activités interactives dans le processus d'apprentissage.

Certaines des activités ici présentées se retrouvent dans les séances et séquences proposées par le groupe départemental langues vivantes.

Les suggestions d'activités complémentaires sont les bienvenues : cpdlv44@ac-nantes.fr



- Quand proposer les activités d'interaction orale, que faire en amont ?
- Quel rôle pour l'enseignant pendant ces activités par groupes ?
- Interaction réelle ou exercice ?
- Comment faire en sorte que les élèves interagissent dans la langue cible.



CII : Comprendre l'oral / CIII : Ecouter et comprendre

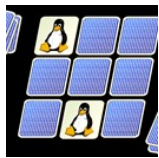


Tic-tac-toe / Noughts and crosses

Dispositif : binômes

Durée d'une partie : 1 à 2 minutes

Principe : Chaque joueur se voit attribuer un type de pions. A tour de rôle, chaque joueur va donc poser un de ses pions sur l'une des cases, en la nommant. L'objectif est d'être le premier à aligner 3 symboles identiques.



Memory-game

Lien vers une [fiche explicative](#)

Dispositif : groupes de 2 à 4 joueurs

Durée d'une partie : 5 minutes

Principe : A tour de rôle, les joueurs retournent deux cartes dans l'objectif de trouver une paire d'images identiques. Le gagnant est le joueur qui aura trouvé le plus de paires d'images.

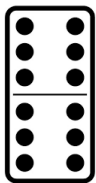


Snap!

Dispositif : groupes de 2 à 4 joueurs

Durée d'une partie : 5 minutes

Principe : Ce jeu a un principe proche de la bataille. Chaque joueur reçoit un nombre égal de cartes, et les place en paquet, face cachée devant lui. A tour de rôle, chacun pose devant lui la première carte de son paquet, face visible, et la nomme. Si deux cartes visibles sont identiques, le premier à dire « Snap! » et à nommer les cartes identiques emporte toutes les cartes présentes sur la table.



Dominoes

Lien vers une [fiche complémentaire](#)

Dispositif : groupes de 2 à 4 joueurs

Durée d'une partie : 10 minutes

Principe : les dominos sont mélangés face cachée.

Chaque joueur prend 6 dominos et les place devant lui de façon à ce que ses adversaires ne les voient pas. Les dominos qui n'ont pas été distribués constituent une pioche.

Les joueurs posent un domino, s'ils le peuvent, à tour de rôle. S'ils ne peuvent pas jouer, ils doivent piocher un nouveau domino.

L'objectif est d'être le premier à s'être débarrassé de tous ses dominos.



Dice

Lien vers une [fiche complémentaire](#)

Dispositif : groupes de 2 à 4 joueurs

Durée d'une partie : 5 minutes

Principe : les joueurs lancent les dés à tour de rôle et doivent énoncer à voix haute la phrase qu'ils ont obtenue. Il est possible de complexifier ce dispositif, par exemple en dotant chaque joueur d'une grille de "bingo". Le gagnant sera alors le premier à avoir obtenu une ligne complète.



Guess Who?

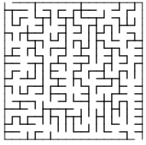
Dispositif : groupes de 2 à 5 joueurs

Durée d'une partie : 5 minutes

Principe : Dans cette modalité, un meneur de jeu est désigné, qui choisit un personnage et le décrit aux autres joueurs, qui doivent le retrouver sur une grille récapitulative.



Lien vers une [fiche complémentaire](#)



The maze

Dispositif : groupes de 2 à 5 joueurs

Durée d'une partie : 5 minutes

Principe : Dans cette modalité, un meneur de jeu est désigné, qui choisit et dicte un chemin pour mener les autres joueurs à travers leur labyrinthe.



BINGO

4 27 32 55 73

15 25 41 58 75

8 26 0 59 70

7 22 33 54 62

Bingo!

Dispositif : groupes de 2 à 5 joueurs

Durée d'une partie : 5 minutes

Principe : Un meneur de jeu est désigné. Il pioche des images au hasard et les nomme. Les autres joueurs ont chacun une carte de jeu différente sur laquelle figurent des images. Les joueurs doivent donc vérifier si les images qui sont piochées figurent sur leur carte et les cocher. Le premier joueur dont toutes les images sont cochées a gagné.



Lien vers une [fiche complémentaire](#)

Activités inspirées de jeux du commerce

Activités d'appropriation orale par groupes ou par binômes - dominante "parler en continu"

CII : S'exprimer oralement en continu / CIII : Parler en continu



Jeu inspiré de

Halli Galli

Dispositif : groupes de 2 à 5 joueurs

Durée d'une partie : 5 à 10 minutes

Principe : Halli Galli est un jeu de cartes, qui réunit 56 cartes sur lesquelles figurent des constellations de 1 à 5 fruits (bananes, prunes, fraises ou olives).

A tour de rôle, chaque joueur retourne une carte. Dès que 5 fruits d'une même sorte sont visibles, le premier joueur qui se manifeste remporte toutes les cartes qui ont été posées.

Lien vers une [fiche complémentaire](#)



Jeu inspiré de

Pippo

Dispositif : groupes de 2 à 6 joueurs

Durée d'une partie : 5 à 10 minutes

Principe : Il s'agit d'un jeu de cartes qui contient - 25 cartes « recherche » où figurent quatre animaux (sur les 5 possibles), de quatre couleurs différentes (sur les 5 possibles)

Il faut donc trouver dans les cartes l'animal qui s'est enfui.

Lien vers une [fiche complémentaire](#)



Jeu inspiré de

Pass the bomb

Dispositif : groupes de 2 à 6 joueurs

Durée d'une partie : 3 à 5 minutes

Principe : Le jeu comporte une série de cartes illustrées et on désigne à chaque tour un joueur qui sera la « bombe » : il choisira un nombre entre 5 et 20 et décomptera en silence.

Une carte est piochée, et la bombe commence à décompter. Le premier joueur se saisit du totem, doit nommer un objet qui se trouve sur la carte, puis passer le totem au joueur à sa gauche. Celui-ci doit alors également nommer un objet et passer le totem.

Lorsque la bombe explose, le joueur qui a le totem en main garde la carte, en pioche une nouvelle et réenclenche la bombe. Le gagnant est celui qui aura gardé le moins de cartes.

Lien vers une [fiche complémentaire](#)





Jeu inspiré de
Gruselino

Dispositif : groupes de 2 à 6 joueurs
Durée d'une partie : 3 à 5 minutes
Principe : Le jeu comporte une série de cartes référentielles sur lesquelles figurent tous les "personnages" du jeu, qui sont au nombre de 8.
Une carte est piochée, sur laquelle ne se trouvent que 7 personnages parmi les 8. Le premier joueur qui trouve le personnage manquant gagne la carte. Le gagnant est celui qui aura obtenu le plus de cartes.
Lien vers une [fiche complémentaire](#)



Activités d'appropriation orale par groupes à dominante "parler en interaction"

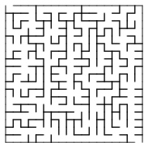
CII : Prendre part à une conversation / CIII : Réagir et dialoguer



Guess Who?
(version interaction)

Dispositif : groupes de 2 à 5 joueurs
Durée d'une partie : 3 à 5 minutes
Principe : Le meneur de jeu choisit un personnage, et les autres joueurs lui posent des questions à tour de rôle afin de trouver son identité.

Lien vers une [fiche complémentaire](#)



The maze
(version interaction)

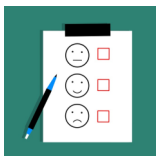
Dispositif : groupes de 2 à 5 joueurs
Durée d'une partie : 5 minutes
Principe : Un meneur de jeu est désigné qui tire au hasard un chemin permettant de trouver la sortie du labyrinthe. Les autres joueurs procèdent alors par questions-réponses pour trouver le chemin en question.



Go Fish!

Dispositif : groupes de 3 à 5 joueurs
Durée d'une partie : 5 minutes
Principe : Chaque joueur reçoit 5 cartes. Les cartes restantes forment la pioche. Un joueur commence. Pendant son tour de jeu, il demande à un adversaire une catégorie de cartes. Le joueur en question doit lui donner toutes les cartes de la catégorie demandée qu'il a en main. Si le joueur obtient ainsi une ou plusieurs cartes, il peut alors rejouer. S'il n'obtient rien, il doit alors piocher. On lui dit alors : « Go fish ! ». C'est au tour du joueur qui se trouve à sa gauche de formuler une demande.
Dès qu'un joueur réunit les quatre cartes d'une catégorie (a book), il les montre et les pose devant lui, face cachée. Le jeu continue soit jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes, soit jusqu'à ce que la pioche soit épuisée. Le gagnant est celui qui a alors le plus de familles complètes.

Lien vers une fiche complémentaire



Class Survey

Dispositif : groupe classe
Durée de l'activité : 5 minutes
Principe : Chaque élève reçoit une fiche à remplir. Pour cela, il doit s'adresser à des camarades de classe et leur poser des questions.



Battleship

Dispositif : binômes
Durée de l'activité : 5 minutes
Principe : Chaque élève fait une sélection dans une grille puis procède par questions/réponses pour essayer de trouver la sélection qui a été faite par son binôme.

Lien vers une [fiche complémentaire](#)



Snapdragon

Dispositif : binômes
Durée de l'activité : 2 minutes
Principe : Un élève manipule la salière selon une routine fixe. Il pose une série de questions à son partenaire de binôme.

