

# Ressources pour les Langues Vivantes



1. Apprendre par le jeu
2. Apprendre par les chants
3. Apprendre par les activités

# 1. APPRENDRE PAR LE JEU

## Game-based learning (GBL)

Utilisé dans le système scolaire irlandais depuis plus de 10 ans.



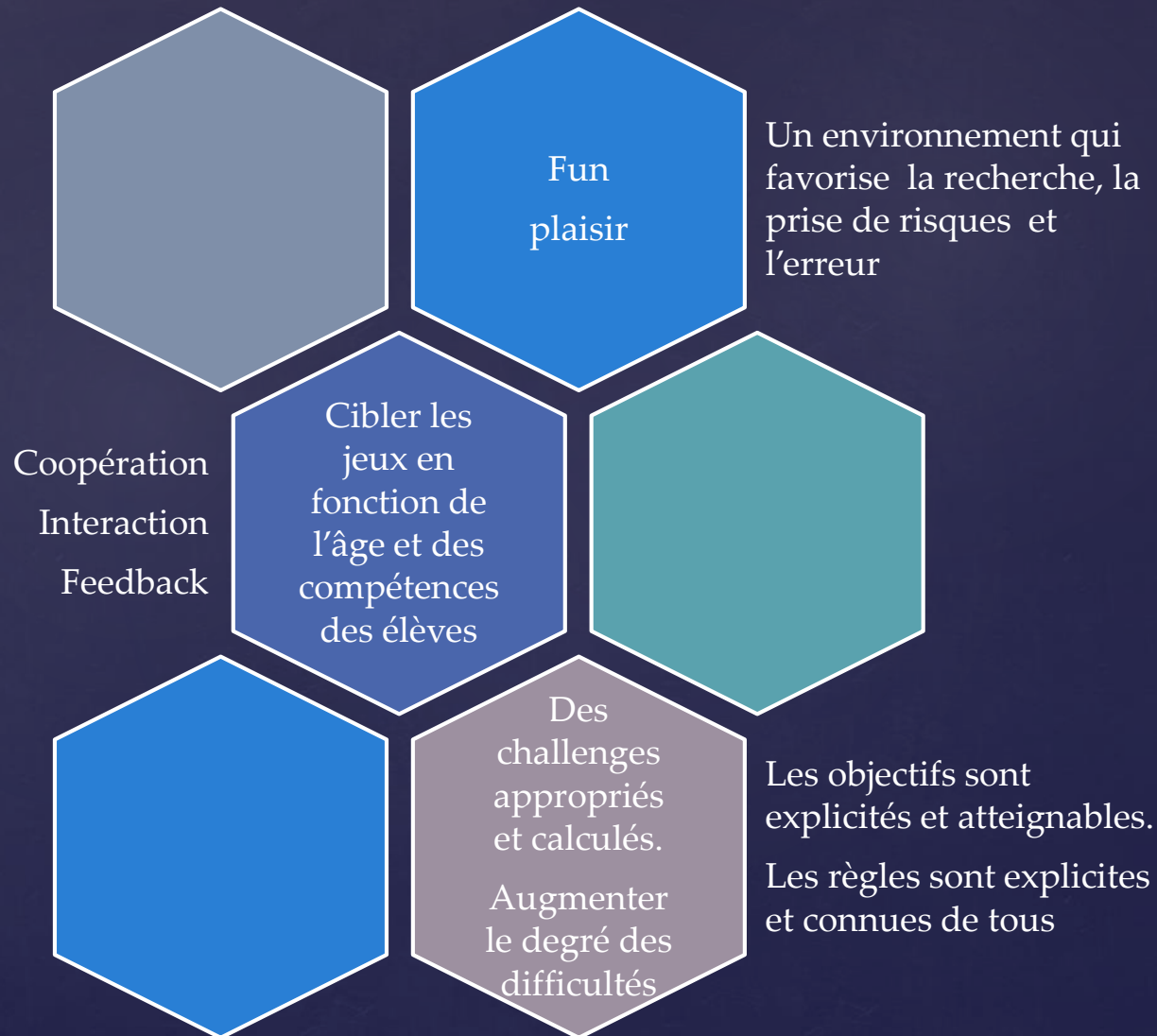
« L'apprentissage d'une langue est un exercice difficile... Des efforts sont nécessaires à tout moment et doivent être maintenus sur une longue période. Les jeux aident et encouragent de nombreux apprenants à soutenir leur intérêt et leur travail »

Mickael Bermann

L'apprentissage par le jeu est donc une méthode d'enseignement qui permet aux apprenants d'explorer différentes parties des jeux comme une forme d'apprentissage.



# Characteristics of good games





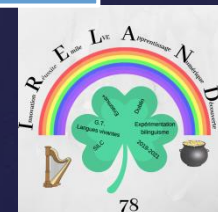
## Qu'est ce que les jeux permettent de faire ?

- de proposer une grande variété de situations motivantes et familières
- de donner du sens aux apprentissages lors des situations de communications
- d'obtenir une attention et une implication de tous les élèves

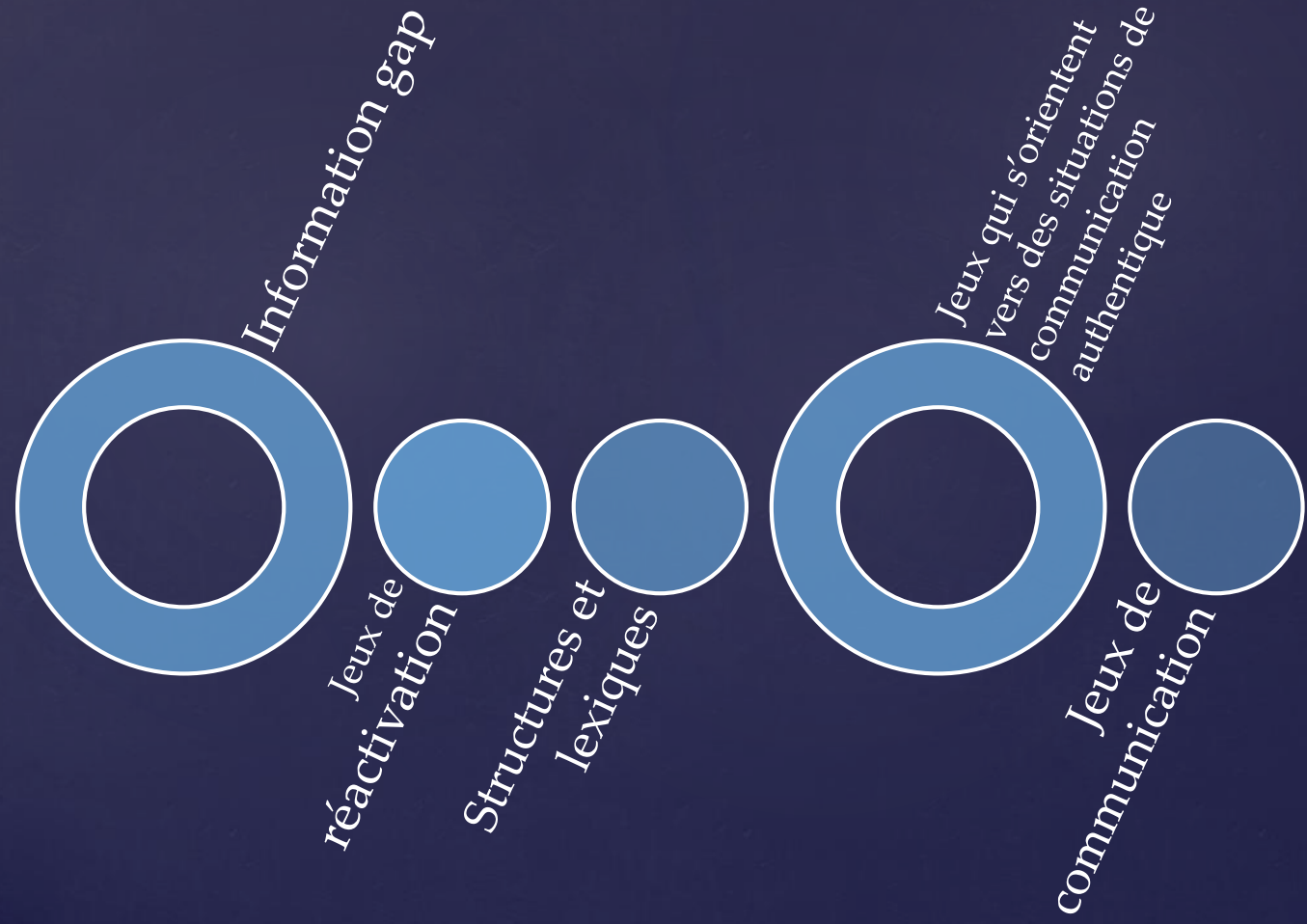
- de faire participer les élèves timides ou anxieux
- de modifier le rythme d'une séance et relancer l'intérêt des élèves
- de faire répéter et réutiliser de façon naturelle et justifiée des structures et du vocabulaire



- d'améliorer les compétences de prononciation et de compréhension
- de mettre en place une réelle communication élève/ élève afin de rompre avec le dialogue élève/ professeur qui limite les échanges verbaux



# Les différents types de jeu



# Des jeux

- ⌘ Battle ship
- ⌘ Cache tampon
- ⌘ Bingo
- ⌘ Dominos lexicaux
- ⌘ Enquêtes (survey)
- ⌘ Jeu Feelie Bag
- ⌘ Jeu Glove puppets
- ⌘ Jeu Colours
- ⌘ Jeu Draw it
- ⌘ Jeu Famous couples
- ⌘ Jeu Fruit Bowl



# 2. APPRENDRE PAR LES CHANTS







# Compétences travaillées



Reconnaitre les  
schémas intonatifs  
principaux

Reconnaitre les  
phonèmes de la  
langue et discriminer  
les phonèmes voisins

Exercer sa mémoire  
auditive à court et  
long termes

Reproduire des énoncés en  
respectant le schéma  
accentuel et intonatif

Reproduire des énoncés en  
réalisant correctement les  
phonèmes



# Une fiche de préparation type

Niveau ciblé	
Activités langagières	
Compétences travaillées	
Structures langagières	
Lexique	
Phonologie	
Aspects culturels	
Les activités en lien	
Audio 1: instrumental	
Audio 2: chanté	
Audio 3: parlé	



# Des chants

(cliquer sur les titres pour accéder aux fiches)

Cycle 2	Cycle 3
<a href="#"><u>Bingo</u></a>	<a href="#"><u>Molly Malone</u></a>
<a href="#"><u>Do you like pizza ice cream?</u></a>	<a href="#"><u>Hello goodbye</u></a>
<a href="#"><u>The alphabet song</u></a>	<a href="#"><u>Here we go round the mulberry bush</u></a>
<a href="#"><u>We're going to the zoo</u></a>	<a href="#"><u>London bridge is falling down</u></a>
<a href="#"><u>I'm a little leprechaun</u></a>	<a href="#"><u>Rocking around the Christmas tree</u></a>
<a href="#"><u>Christmas alphabet</u></a>	<a href="#"><u>I am the earth</u></a>
<a href="#"><u>There were ten in the bed</u></a>	



# 3. APPRENDRE PAR LES ACTIVITÉS

## Tasks and activities



## 10 fun back activities and ice breakers

<https://www.scholastic.com/teachers/blog-posts/genia-connell/10-fun-back-school-activities-and-icebreakers/>

[https://www.educationworld.com/a\\_lesson/lesson/lesson343.shtml](https://www.educationworld.com/a_lesson/lesson/lesson343.shtml)



# « Friendship cinquain »

Produire un poème en 5 vers pour présenter un camarade interviewé en anglais ou pour se décrire soi-même.

L'illustrer ou donner au poème une forme visuelle.  
Rassembler ces productions pour un affichage dans la classe.

<http://dixiesd.marin.k12.ca.us/dixieschool/Dixie%20Educ%20Tech%20Plan/friendsh.pdf>

Un site interactif pour créer rapidement son « cinquain » en ligne (dès A1)

<http://ettcweb.lr.k12.nj.us/forms/cinquain.htm>

# « First day activities »

- Idées d'activités de communication pour commencer l'année comme « time capsule » ou « paper bag sharing »

<http://www.scholastic.com/teachers/article/fabulous-first-day-ideas>

- Inviter les élèves à réaliser des auto-portraits à travers lesquels ils présentent leurs goûts, leurs expériences. Fournir un modèle en leur proposant votre propre montage et en les invitant à en discuter entre eux.
- Demander d'apporter un objet, une image ou un son qui représente quelque chose d'important pour eux et qu'ils vont faire découvrir à la classe.

<http://www.enchantedlearning.com/crafts/books/backtoschool/>



# Dynamique de classe autour d'un projet

Ce projet peut être une réalisation (poster, exposition, site web) ou une action (échanger avec des correspondants, adopter virtuellement un animal, agir pour la protection de l'environnement ou faire découvrir un élément culturel ou architectural local).  
Un bonne piste est de rechercher des partenaires et de projets.

<http://www.etwinning.net/fr/pub/index.htm>

# Des ressources irlandaises EMILE pour l'EPS

- Site irlandais qui propose des fiches de séquences et des évaluations sur les différentes conduites motrices dans le cadre du programme Move well, Move often ; des vidéos sont également proposées.

<https://www.scoilnet.ie/pdst/physlit/fms/>

- 30 classic outdoor games for kids (jeux de cour et d'extérieur)

<https://www.wired.com/2009/08/simpleoutdoorplay/>

- 9 classic yard games for kids

<https://redtri.com/old-school-yard-games/>

- 20 great outdoor childhood games

<https://www.mykidstime.com/things-to-do/20-great-childhood-games/>



# ON / UNDER

**OBJECTIF** : situer un objet par rapport à soi

**ACTIVITE LANGAGIERE** :

Comprendre à l'oral

**CAPACITE** : Suivre des instructions courtes et simples

**MATERIEL** : 2 balles

**LIEU** : cour, préau

**ORGANISATION** : 2 groupes égaux

**CONSIGNES EN ANGLAIS** :

- Form 2 groups/teams
- Get into a line
- First / next / the next one
- Now it's your turn / one after the other

Diviser la classe en deux équipes égales. Dans chaque équipe, les élèves se tiennent en file indienne. Les deux élèves en tête de file ont chacun un ballon. Lorsque le professeur donne le signal du départ, ils posent le ballon sur la tête en disant « on ». Le deuxième doit alors saisir le ballon et le passer entre ses jambes en disant « under ». Le ballon passe alors tantôt « on » tantôt « under » jusqu'au dernier élève. Celui-ci court alors en tête de file et le jeu se poursuit de la même manière. L'équipe gagnante est celle dont les élèves se retrouvent les premiers dans leur position de départ.

# A tisket, a tasket (facteur)

**OBJECTIF** : mémoriser une comptine  
**ACTIVITE LANGAGIERE** : parler en continu  
**CAPACITE** : reproduire un modèle oral  
**MATERIEL** : aucun  
**LIEU** : cour de récréation  
**ORGANISATION** : en cercle

## CONSIGNES EN ANGLAIS :

- Sit in a circle
- You received the letter
- Stand up and run
- Sit down on the right place

A tisket, a tasket, a green and yellow basket  
I sent a letter to my love and on the way I dropped it.  
I dropped it, I dropped it and on the way I dropped it  
I dropped it  
One of you has picket it up  
And put it in your pocket.

Expliquer que pour jouer au facteur en anglais, nous avons besoin de mémoriser la comptine.  
Quand la comptine commence à être connue, placer les enfants en cercle et lancer le jeu, identique à celui du facteur.

# JEU DE BALLE

**OBJECTIFS** : pratiquer les salutations

**ACTIVITE LANGAGIERE** :

comprendre, réagir et parler en interaction orale

**CAPACITE** : se présenter, demander à quelqu'un de ses nouvelles

**MATERIEL** : 1 balle

**LIEU** : cour de récréation

**ORGANISATION** : en cercle

**CONSIGNES EN ANGLAIS** :

- Form a circle
- Throw the ball to somebody

Les élèves forment un cercle. Le joueur A lance le ballon en direction d'un joueur B et le salue : « Hello B. How are you ? » Le joueur B répond « Hello A. I'm fine, thank you ». B lance alors le ballon à C et ainsi de suite. On peut demander aux élèves de varier les réponses « I'm fine, I'm sad, I'm happy, I'm scared... » en fonction de ce qui a été vu en classe. Si un joueur laisse tomber la balle, il dit « Goodbye » et se retourne ; l'ensemble des joueurs lui répond « Goodbye ». Il reste hors du jeu jusqu'à ce qu'un autre joueur laisse à nouveau tomber son ballon.

# Cats and dogs

Les élèves des 2 équipes sont placés face à face.  
Une équipe représente les chats, l'autre les chiens.  
L'enseignant donne une consigne : « Run ! ». Les chats courent alors jusqu'à leur base pendant que les chiens essaient de les attraper eux aussi en courant. On varie les consignes : « walk, jump..... »

# The mummy

Ce jeu est l'équivalent des statues en français. Les élèves reçoivent une consigne (walk, jump, run,...).

Lorsque l'enseignant dit « stop » les élèves s'arrêtent et restent immobiles comme des momies

# The farmer in his den

Les élèves font une ronde et en chantant « the farmer in his den » tournent autour d'un élève au milieu : the farmer. Celui-ci choisit « a wife », qui choisit « a child », « a nurse », « a dog », « a bone »

“The farmer's in his den, The farmer's in his den, E I E I O - The farmer's in his den. (*with one child in the centre of a circle*) The farmer wants a wife, The farmer wants a wife, E I E I O - The farmer wants a wife. (*the farmer picks a wife*) The wife wants a child, The wife wants a child, E I E I O - The wife wants a child. (*the wife picks a child*) The child wants a nurse, The child wants a nurse, E I E I O - The child wants a nurse. (*the child picks a nurse*) The nurse wants a dog, The nurse wants a dog, E I E I O - The nurse wants a dog. (*the nurse picks a dog*) The dog wants a bone, The dog wants a bone, E I E I O - The dog wants a bone. (*the dog picks a bone*) We all pat the dog.

<https://youtu.be/p6A2JXsJiMU>



# What's the time MR WOLF

Ce jeu est traditionnel dans les cours de récréations anglosaxonnes mais aussi dans de nombreux autres pays du monde. En France, on le nomme « Loup y es-tu ? ». Il s'agit d'un jeu de poursuite (encore appelé jeux de puce ou jeux du maire, jeux du loup...)

Règle du jeu :

Le loup est placé dans un coin de l'espace de jeu qui doit être suffisamment grand pour pouvoir courir. Les enfants doivent demander au loup *What's the time, Mr Wolf?*. Le loup répond une heure pleine en anglais *It's eight o'clock...* les élèves doivent donc avancer de huit pas vers lui (elle) en les comptant à voix haute *Count the steps out loud as you go!*. « *One, two, three...* » Lorsqu'il répond *Dinner time*, il doit sortir de sa zone et attraper un enfant qui deviendra le loup à son tour « *You are it* »

# Steal the bacon

(nombres / couleurs / tout  
lexique hors contexte )

Ce jeu est l'équivalent du béret en français.

2 équipes sont placées l'une en face de l'autre sur une ligne. L'arbitre donne un numéro (ou une couleur ou un nom d'objet...) à chaque joueur.

Quand l'arbitre annonce un numéro, le joueur de chaque équipe ayant ce numéro court chercher le foulard qui se trouve au milieu des 2 équipes. Le joueur qui attrape le foulard et qui retourne dans son camp sans se faire toucher par l'adversaire marque un point pour son équipe. S'il se fait toucher c'est l'équipe adverse qui marque le point.

# The wolves and the lambS (nombres)

Ce jeu est l'équivalent des pêcheurs en français. Les loups décident d'un nombre. Ils s'installent en ronde en levant les bras et comptent à haute voix pendant que les moutons passent au milieu, jusqu'au nombre décidé. Ils baissent alors les bras et font le compte du nombre de moutons qu'ils ont pris. Les moutons attrapés deviennent alors loups et on recommence. Le dernier mouton libre a gagné la partie.



**Abcteach : des fiches imprimables**

<https://www.abcteach.com/directory/theme-units-back-to-school-3632-2-1>



Back to school activities for children

<https://www.dltk-kids.com/school/>

Enchanted Learning

<https://www.enchantedlearning.com/>

Les outils numériques pour faire parler



Chatter pix kids  
Book creator  
Bitsboard

