



E.L.V.E. Fiche outil

Sarah Dogon

FICHE OUTIL N°28 :

Games in the English Classroom...

- Voici quelques exemples de jeux que vous pouvez exploiter lors de vos séances d'anglais qui permettent à la fois de mettre en pratique les thèmes et les structures du programme et de mettre vos élèves en **situation réelle de communication**. La plupart de ces jeux peuvent être exploités soit en classe entière soit en « pair work » et à différents niveaux (en réadaptant, bien sûr !) ce qui permet ainsi de favoriser **l'interaction entre élèves** et d'optimiser leur prise de parole pendant la séance...



- ❖ « **The Ball Game** » (*Class work*): Vous disposez vos élèves en cercle avec un meneur qui se place au centre. Après avoir décidé d'un thème, l'élève doit lancer la balle à un autre élève qui doit trouver un mot (ou expression) en lien avec le thème choisi. Il renvoie ensuite la balle au meneur qui la lance à quelqu'un d'autre et ainsi de suite... Le meneur change lorsque le vocabulaire est épuisé ; on peut alors changer de thème. Si le groupe- classe est trop important, on peut envisager deux cercles.
- ❖ « **The Bag Game** » (*Class or pair work*) : Vous disposez d'un petit sac dans lequel vous placez des cartes représentant un thème de votre choix. Un élève tire une carte mais ne la montre à personne... Les autres doivent deviner ce que c'est en posant un maximum de questions fermées (qui vont entraîner une réponse courte du type : *Yes, it is/ No, you can't...*).



- ❖ « **The Blindfolded game** » (*Class or pair work*) : Vous bandez les yeux d'un élève (ou un sur deux si vous le proposez en *pair work*) et vous lui donnez un objet (un objet de la classe, une peluche, un jouet...). L'élève doit d'abord le décrire au toucher puis, dans un deuxième temps, il peut poser des questions à la classe ou à son binôme afin d'avoir plus d'éléments pour le deviner. Par exemple, si c'est un animal, l'élève peut dire : *it's small, it has got long ears, it's soft* (cela suppose de l'avoir introduit en amont!), *it has got four legs...* Puis, il peut demander : *Where does it live ? Can it run ? Does it like meat ?...*

- ❖ « **The VIP Game** » (*Class or pair work*) : Un élève pense à une personne célèbre. Les autres doivent poser un maximum de questions fermées (qui déclenchent une réponse brève du type *Yes, he has/ No, she isn't*) sur l'identité, la description physique, le métier... afin de deviner de qui il s'agit !

- ❖ « **The Drawing Game** » (*Pair Work*) : On distribue une image à un élève en lien avec le ou les thèmes du programme étudiés en amont. L'autre ou les autres élèves de la classe (si c'est un *Class Work*) doivent poser des questions pour pouvoir reproduire l'image sur une feuille en fonction de ce qu'ils ont compris de la description...

