



Isabelle Grzybowski

# E.L.V.E. Fiche outil

## FICHE OUTIL N ° 10:

### **GAMES**

Liste de jeux à faire par petits groupes ou en grand groupe, à partir d'éléments du référentiel et transférables à diverses situations, pour :

- Mémoriser
- Manipuler des structures
- Construire du sens
- Reproduire des phonèmes et des intonations
- Acquérir des repères culturels
- Connaître la graphie des mots usuels
- Prendre du plaisir en parlant anglais !
- 

#### **"Find your partner" :**

Partager le groupe en 2.

Distribuer 2 sortes de cartes, allant par paires, avec des illustrations du vocabulaire utilisé.

Chacun doit trouver son partenaire en posant des questions.

Ex.: cycle 2 - "Are you ....?" "Yes I'm." or "No, I'm not"/ cycle 3 "Have you got ...?" "Yes, I've got" or "No, I haven't"

#### **Kim's game :**

Afficher des images ou mettre les objets du vocabulaire visé.

Redire les mots.

Demander aux enfants de fermer les yeux ou à l'un de sortir.

Enlever 1 ou plusieurs des éléments.

Demander ce qui manque : " What'missing ?"

#### **Memory game :**

Etaler toutes les cartes à l'envers. Chacun retourne 2 cartes et dit ce que c'est. Si les 2 cartes sont différentes, il les remet à l'envers au même endroit. Si les 2 cartes sont identiques, il les prend et recommence. Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de paires.

Progression : dire juste un élément (ex. « a cat ») - rajouter un élément : (« a black cat ») - faire une phrase : (« I like cats »)

#### **Word race :**

Mettre les enfants en 2 équipes faisant 2 files face au tableau. Afficher les dessins ou dessiner des éléments du vocabulaire à travailler. Le meneur dit un des mots, les deux premiers des files doivent montrer le plus rapidement possible le bon dessin. Celui qui a montré le premier gagne un point pour son équipe. Puis les premiers vont à la fin de leurs files et c'est le tour des deuxièmes et ainsi de suite.

### **Bingo** : (loto)

Pour les couleurs, nombres, formes ou choses faciles à représenter, utiliser une grille de 6 ou 8 cases et demander à chacun de dessiner 6 ou 8 éléments du vocabulaire proposé.

Le meneur de jeu nomme des éléments, les enfants posent des pions ou cachent à l'aide de petits papiers les éléments nommés. Lorsque la grille est couverte, on dit « bingo ». Le ou les gagnants doivent dire tout ce qu'il y a sur leurs grilles afin de vérifier.

Pour des dessins plus compliqués, donner les éléments photocopiés en flashcards à chacun. On prend un nombre défini de cartes (3 ou 4) que l'on retourne lorsqu'elle sont nommées. Le gagnant est celui qui a eu ses 3 ou 4 éléments nommés par le meneur.

### **Battle ships** : (bataille navale)

Faire une grille à 2 entrées : lettres, nombres. Dans les cases mettre des éléments du vocabulaire visé. Distribuer 5 pions par enfant. Annoncer soit l'emplacement d'une case, soit un des éléments, le 1<sup>er</sup> qui lève le doigt, dit soit le mot, soit l'emplacement et pose un pion dessus si c'est bon. C'est alors à son tour d'annoncer une autre case. Celui qui a mis tous ses pions a gagné.

Variante : Un enfant choisit une case sans la dire et doit la faire deviner aux autres qui lui proposent des solutions (ex. " Is it C2 ? " "Yes" "It's a ..."

### **Chinese whisper** : (téléphone arabe)

Placer les enfants en ligne. Murmurer à l'oreille du 1<sup>er</sup> un mot ou une phrase correspondant à un dessin affiché. Celui-ci le répète au second puis au 3<sup>ème</sup> et ainsi de suite. Le dernier de la file doit dire à haute voix ce qu'il a entendu ou aller montrer la carte.

Peut se jouer en 2 équipes. La gagnante est la plus rapide.

### **Family game** : (7 familles)

A partir de 3 ou 4 thèmes étudiés, réaliser un jeu de cartes. Les enfants doivent réunir une famille de 4, 5 ou 6 éléments en demandant « Have you got .....? ».

### **Hangman - Spelling shark** : (pendu)

Pour connaître la graphie de mots bien connus à l'oral.

« The spelling shark » est une variante du pendu (the hangman)

Tracer 2 séries de traits l'une au-dessus de l'autre, correspondant aux lettres du mot à deviner.

Dessiner une falaise partant de la fin de la série du bas, avec un requin dans l'eau en bas.

Les enfants proposent des lettres. Si cette lettre appartient au mot, l'écrire à sa place sur les tirets du haut. Si cette lettre n'appartient pas au mot, dessiner un petit bonhomme qui commence à marcher sur la rangée du bas. Le mot doit être deviné avant que le bonhomme ne tombe de la falaise et ne se fasse manger par le requin (the shark).

### **Snap** : ( bataille)

Préparer 2 jeux identiques avec des illustrations du vocabulaire appris (on peut utiliser les cartes du memory)

Les élèves sont 2 par 2 ou en 2 équipes. Ils prennent chacun, un jeu de cartes et le tiennent cartes à l'envers.

Poser en même temps chacun une carte en la nommant. Lorsque les 2 cartes sont identiques, le gagnant est celui qui dit «snap » le premier. Il gagne la paire. Le but du jeu est de gagner le plus grand nombre de paires.