

D'APRES LE DOSSIER THEM@DOC

LE JEU DANS LA CLASSE DE LANGUE

PRESENTATION

Le jeu dans la classe de langue est un dossier destiné aux enseignants et intervenants en Langue Vivante à l'école primaire.

Il ne privilégie aucune langue, les fiches pratiques étant proposées en français, et il s'adresse à des classes de cycle 3.

Il propose quelques [REPÈRES](#) pour replacer le jeu dans le contexte :

- des textes officiels cadrant l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire ;
- de la psychologie de l'enfant ;
- de la pédagogie du jeu ;
- de l'apprentissage d'une langue vivante.

Il offre des idées de mise [EN PRATIQUE](#) pour jouer en classe de langue selon :

- les compétences exercées par les élèves ;
- les savoir-faire linguistiques impliqués ;
- l'organisation pédagogique de la classe ;
- le matériel nécessaire.

Ces 4 critères, détaillés dans la présentation d'[EN PRATIQUE](#), sont les accès possibles aux fiches de jeux...

Ce dossier se veut avant tout :

- **CONCRET** : il contient des fiches pratiques imprimables et accessibles par des entrées multiples, et présentant chaque jeu selon le même modèle ;
- **UTILITAIRE** : le matériel nécessaire à certains jeux est fourni sous forme de planches ou de grilles imprimables ;
- **ADAPTABLE** : à toutes les langues, avec des jeux pouvant évoluer vers d'autres thèmes, d'autres objectifs, d'autres utilisations, des variantes étant indiquées ;
- **ÉVOLUTIF** : d'autres fiches de jeux peuvent enrichir le fonds existant.

REPÈRES

... les caractéristiques de l'enseignement d'une langue vivante à l'école :

- il doit privilégier la communication orale ;
- il doit viser à développer les capacités de compréhension et entraîner les élèves à écouter, percevoir, reconnaître et reproduire les caractéristiques phonologiques de la langue étudiée ;
- il doit amener les élèves à s'appropriier, pour pouvoir s'exprimer, quelques expressions courantes présentées dans des situations fonctionnelles, diversifiées et motivantes, et à acquérir des réflexes linguistiques ;
- une précision méthodologique est ajoutée, mais elle reste évasive : «Les personnels qui assurent cet enseignement choisissent les outils pédagogiques les plus adaptés en se souciant de leur variété pour entretenir l'intérêt des élèves».

▲ ... «L'apprentissage est conçu comme un processus continu qui se développe et se perfectionne dans une progression en spirale par un enrichissement progressif et une reprise constante de ce qui a été enseigné, appris et peut-être oublié».

Mais il dit aussi clairement qu'il faut «préserver les approches ludiques les plus aptes à générer le plaisir de découvrir et d'apprendre à communiquer. La langue vivante est présentée en situation de communication orale (chansons, comptines, courts dialogues, saynètes, contes, courts récits, jeux...). [...] L'enseignant veille à l'alternance des activités et à leur complémentarité, les élèves étant souvent sollicités pour s'exprimer oralement, agir ou réagir par écrit, participer à des jeux...».

▲ ... Il s'agit, d'une façon générale, d'amener les élèves à un usage efficace de la langue vivante dans un nombre limité de situations de communication adaptées à leur âge, de construire des compétences linguistiques précises, d'acquérir des connaissances sur le mode de vie et la culture des pays où la langue étudiée est parlée.

«Première étape d'un parcours linguistique qui doit permettre l'acquisition d'au moins 2 langues étrangères, l'apprentissage reste centré sur les activités ayant du sens (...). On utilise la langue étrangère à l'occasion d'activités ritualisées, dans des activités relevant d'autres disciplines, ou encore dans des activités ludiques, dans et hors du temps scolaire (jeux de société, etc.)».

Une importance particulière est accordée aux compétences auditives et aux qualités d'expression qui en découlent : reproduction de phonèmes, repérage de schémas intonatifs et accentuation. La construction de sens s'appuie en effet sur la phonologie de la langue étrangère et la reconnaissance d'éléments syntaxiques connus.

Le développement des compétences de compréhension et d'expression (orales comme écrites) «fait l'objet d'un entraînement rigoureux et progressif».

Par ailleurs, le lexique est étendu et privilégié toujours le monde de l'enfance, vécu ou imaginaire.

▲ De l'intérêt du jeu dans l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire

À travers le cheminement des Instructions Officielles, depuis les premiers textes fondant l'enseignement cadré d'une langue vivante à l'école élémentaire, jusqu'aux nouvelles orientations proposées par les futurs programmes, on peut dégager deux observations :

D'une part, les objectifs en terme de compétences ont régulièrement progressé vers un niveau d'exigence, vers une certaine rigueur et des contenus de plus en plus formels, d'autre part la méthodologie est restée constamment basée sur la latitude laissée à l'enseignant pour faire de l'apprentissage d'une langue étrangère un moment de plaisir, une activité attrayante et motivante, les moyens mis en oeuvre étant nettement en faveur de l'approche ludique, non comme base mais comme outil préférentiel pour amener les élèves à exercer leur aptitude à parler, et agir dans une autre langue.

Qu'est-ce que le jeu ?

Définition générale

Le jeu est défini dans la plupart des dictionnaires de langue courante comme une activité physique ou mentale, non imposée, purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure. Parmi ces caractéristiques, notons celles de gratuité et de plaisir, qui font que cette activité semble s'éloigner des obligations de la vie sociale. En tant que divertissement et amusement, il s'oppose à la contrainte.

Des conceptions différentes sur la nature du jeu

Ces conceptions concernent le jeu en général, y compris celui de l'adulte.

J. Huizinga, dans son livre *Homo ludens*, a tenté de procurer une définition de la nature du jeu : « le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie, et d'une conscience d'être « autrement » que dans la vie courante. [1](#)»

R. Caillois, quant à lui, fait du jeu une «occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence [2](#)».

Il s'agit ainsi d'une activité :

- «- libre : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;
- séparée : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;
- incertaine : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;
- improductive : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ;
- réglée : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;
- fictive : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.»

Cependant le jeu enfantin [3](#) a des caractéristiques propres qu'il convient de définir.

[1](#) Johan Huizinga, Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu, Gallimard, 1951(1ère éd., 1938).

[2](#) Roger Caillois, Les jeux et les hommes, Gallimard, 1958.

[3](#) Cf. rubrique Repères : Le jeu de l'enfant

Le jeu de l'enfant

[Pourquoi l'enfant joue-t-il ?](#)

[Quels jeux pour l'enfant ?](#)

Le jeu est l'activité fondamentale de l'enfant. En effet, selon Jean Chateau, «l'enfant est un être qui joue et rien d'autre [1](#)».

Jean-Claude Arfouilloux précise que si, pour l'adulte, le jeu est un divertissement, une distraction, il est vécu par l'enfant comme «une activité sérieuse engageant toutes les ressources de la personnalité, activité par laquelle il s'expérimente et se construit. [2](#)»

[▲ Pourquoi l'enfant joue-t-il ?](#)

Selon Winnicott [3](#), l'enfant joue :

- par plaisir ;
- pour exprimer de l'agressivité (le jeu permet l'expression réprimée de la violence) ;
- pour maîtriser l'angoisse ;
- pour accroître son expérience ;
- pour établir des contacts sociaux.

D.W. Winnicott tient pour essentielle la distinction entre «game» : le jeu strictement défini par les règles qui en ordonnent le cours, et «play» : le jeu qui se déploie librement, activité caractéristique de l'enfant qui construit un espace potentiel dans lequel il expérimente ses angoisses.

[▲ Quels jeux pour l'enfant ?](#)

Plusieurs auteurs ont essayé de proposer un classement

Piaget a établi une classification génétique avec une évolution en trois stades :	Chateau s'en rapproche avec une classification en quatre étapes :	Caillois s'attache plus à dresser une typologie des jeux selon quatre attitudes fondamentales :
<ul style="list-style-type: none"> • les jeux d'exercices ; • les jeux symboliques ; • les jeux à règles (vers 5-6 ans). 	<ul style="list-style-type: none"> • jeux fonctionnels de la petite enfance ; • jeux symboliques ; • jeux de prouesse ; • jeux sociaux. 	<ul style="list-style-type: none"> • jeux de compétition (Agôn) ; • jeux du hasard (Alea) ; • jeux de simulacre (Mimicry) ; • jeux de vertige (Ilinx).

Dans leur ouvrage intitulé A l'école du jeu, [4](#) Pierre Ferran, François Mariet et Louis Porcher définissent les «traits fondamentaux constitutifs de tout acte de jouer».

La fiction → Dans le jeu il existe un «décalage» par rapport à la réalité. «Le jeu possède des caractéristiques imaginaires, des traits de rupture avec l'empirisme et le réalisme habituels. De ce point de vue, il manifeste un certain pouvoir de liberté créatrice, et, par conséquent la capacité de se mettre à distance par rapport aux évènements apparemment nécessaires (notamment en termes d'obligation et de tâches) de l'existence journalière.»

La fiction naît de la décision de jouer prise par les partenaires et dure le temps de la partie de jeu.

La détente → «La fiction du jeu fonctionne pour l'individu joueur comme une détente, c'est-à-dire un détachement par rapport aux tensions et aux luttes de l'existence réelle. (...) Cela explique, par exemple, que l'enfant joue souvent contre quelque chose, pour prendre sa revanche sur un sort défavorable.» Pendant le jeu l'enfant se protège donc des agressions du monde extérieur et il «récupère», comme après un effort.

L'exploration → «Jouer, c'est explorer le monde, se mesurer à lui, rassembler ses propres forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle.»

Le jeu est une action, « exercice d'un pouvoir ». L'enfant explore le monde en même temps qu'il s'explore lui-même.

La socialisation → «Le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui sur le mode simultané de l'affrontement et de la collaboration, de l'antagonisme et de la coopération. (...) Parce que le jeu est fiction, l'affrontement y est symbolique.»

L'enfant rencontre des adversaires qui sont aussi des partenaires. Il élabore des échanges avec eux et construit sa personnalité dans ses relations avec eux.

«Un enfant qui joue est un enfant qui se socialise.»

La compétition → «Le jeu a un but et constitue un enjeu. (...) La compétition est donc soit à l'égard de soi-même, soit à l'égard des choses, soit à l'égard d'autrui.»

Le fait de jouer implique l'acceptation d'une épreuve en vue d'obtenir une réussite. On perd ou on gagne et le plaisir réside dans l'espoir de la victoire.

La règle → Le jeu est organisé et repose sur des conventions ; tricher annule le jeu tel qu'il est instauré. «L'enfant (comme l'adulte) s'y découvre comme un être social et unique à la fois, gendarme et voleur, législateur et escroc, bourgeois et vagabond.»

À la vue de ces différentes analyses, il apparaît qu'établir une classification raisonnée du jeu s'avère être un exercice difficile car l'on aboutit à des typologies divergentes selon les perspectives de leurs auteurs : psychologique, psychopédagogique, anthropologique, empirique, utilitaire.

¹ Jean Chateau, L'enfant et le jeu, Scarabée, 1954.

² Jean-Claude Arfouilloux, L'entretien avec l'enfant. L'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin, Privat, 1975.

³ D-W. Winnicott, L'enfant et le monde extérieur, Payot, 1957 et Jeu et réalité : l'espace potentiel, Gallimard, 1971

⁴ Pierre Ferran, François Mariet, Louis Porcher, A l'école du jeu, Bordas, 1978

Le jeu en classe

[L'approche de Jean Chateau](#)

[L'approche de Célestin Freinet](#)

[Les approches actuelles](#)

On oppose classiquement le jeu au travail. Dans le premier il n'y a pas d'obligation, pas de production autre que le plaisir. Dans le second, les productions sont évaluées, contrôlées... Il se profile une similitude de structure (action) mais une différence de fonction (liberté/contrainte et gratuité/rentabilisation), ce qui

va à l'encontre de ce que l'on a l'habitude de pratiquer à l'école. Cependant le jeu prend en compte la motivation de l'enfant et son plaisir. C'est une des raisons qui font que des pédagogues se sont penchés dès le début du 20ème siècle sur l'intérêt du jeu à l'école. Dès 1899, Groos ¹ souligne le rôle du jeu comme préexercice. Il peut mener au travail car il existe un parallèle entre le jeu et le travail. Jouer c'est se donner une tâche à accomplir et se fatiguer, se forcer. Dans le jeu il y a une forme de devoir. On se donne un programme. Le jeu nécessite de la rigueur. Et enfin se trouve également dans le jeu l'apprentissage de la morale.

Nelly Pasquier ², s'appuyant sur l'analyse de Jean Chateau, explique que l'enfant qui joue a besoin de règles et d'ordre, d'autant plus qu'il tient une place dans une équipe et se trouve intégré à un groupe social. La facilité n'intéresse pas le joueur. En termes scolaires, on peut dire que l'enfant mobilise ses facultés physiques, intellectuelles et morales.

Le rôle du maître est alors essentiel : le maître donne et fait confiance à l'élève, il lui apporte les règles du jeu, recueille ses réactions et en tient compte dans sa pédagogie.

▲ L'approche de Jean Chateau

Ces tentatives d'utilisation du jeu en classe s'appuient sur l'idée que le jeu forme l'esprit au travail. Il reste cadré et lié à la notion de sérieux et de rentabilité.

Néanmoins, bien que le jeu se rapproche du travail, il n'est pas souhaitable de fonder toute une pédagogie sur le jeu, d'après J. Chateau ³.

Le jeu est un peu comme le rêve : abstrait de la situation réelle. De plus, il ne produit rien qui dure. La liberté de temps et d'espace du jeu soustrait ce dernier au monde pratique. Le jeu est en-dehors du groupe des adultes, en-dehors de la société. Au mieux il créera un « égocentrisme de groupe » au sein des joueurs mais ne participe pas à la « solidarité économique et culturelle ». Une éducation basée essentiellement sur le jeu resterait « hors du temps et de l'espace ». Elle n'aurait qu'une moralité formelle car le jeu accepte n'importe quelle fin.

Selon Chateau, le travail scolaire doit se situer à mi-chemin entre le jeu et le travail.

▲ L'approche de Célestin Freinet

Le pédagogue Célestin Freinet a, quant à lui, banni le jeu en tant qu'activité pédagogique. Si les jeux ont eu leur place en tant que « jeux de détente compensatrice » induits par un travail imposé dans la pédagogie traditionnelle, il ne veut pas en entendre parler dans sa pédagogie novatrice. « Baser toute une pédagogie sur le jeu, c'est admettre implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations. ⁴ »

Freinet distingue le « jeu-travail » et le « travail-jeu ». Sa pédagogie repose sur le « travail-jeu » : un travail qui apporte autant de satisfaction que le jeu. Il lui oppose le « jeu-travail » ou jeu dit éducatif, stratégie pédagogique élaborée par l'adulte.

▲ Les approches actuelles

La distinction, toutefois, entre « travail-jeu » et « jeu-travail » paraît bien mince et, considérant toutes les qualités inhérentes au jeu, il demeure intéressant de l'envisager comme activité ponctuelle d'un apprentissage dans son ensemble. Par ailleurs, les conceptions énumérées ci-dessus sont maintenant enrichies par des travaux de psychologues, lesquels intègrent l'activité ludique dans une approche multisensorielle de l'apprentissage (méthode de Total Physical Response par exemple).

¹ Groos, Les jeux des Hommes, 1899

² Nelly Pasquier, Jouer pour réussir, Nathan, 1993

³ Jean Chateau, L'enfant et le jeu, Scarabée, 1967

⁴ Célestin Freinet, L'Education du Travail, Delachaux et Niestlé, 1960, p.192 (1ère éd., 1946)

Le jeu et les langues vivantes

[Les avantages du jeu dans l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire](#)

[Les limites du jeu dans l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire](#)

[Les contraintes liées au jeu dans l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire](#)

Vouloir utiliser le jeu dans l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire se trouve doublement justifié :

- par les orientations méthodologiques données par les Instructions Officielles [1](#),
- par la connaissance de l'intérêt du jeu pour l'enfant.

En fait, le jeu représente à la fois une source de motivation et de plaisir (fonction d'appel) et le moyen d'exercer des compétences linguistiques dans des situations vivantes où l'enfant est impliqué en tant qu'acteur (association du dire et du faire).

La langue est mise en action et utilisée dans un contexte fonctionnel de communication. Le jeu permet de mémoriser par la pratique orale fondée sur la répétition des structures.

Les types de jeux auxquels on a recours dans l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire sont les jeux à règle, les jeux d'imitation, les jeux de réflexion et de logique. On peut aussi mettre en œuvre des jeux d'action et des jeux de rôle.

▲ Les avantages du jeu dans l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire

Le jeu permet :

- de proposer une grande variété de situations motivantes et familières ;
- de modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des élèves ;
- d'apporter aux élèves un moment où ils s'approprient l'action ;
- de faire répéter et réutiliser de façon naturelle des structures, du vocabulaire ;
- d'améliorer les compétences de prononciation et de compréhension par une mise en situation ;
- d'obtenir une attention et une implication de l'ensemble des élèves ;
- de faire participer les élèves timides ou anxieux.

Et surtout de mettre en place une communication d'élève à élève pour rompre avec le dialogue élève-professeur ou classe-professeur, celui-ci étant directif et limitant les échanges verbaux.

▲ Les limites du jeu dans l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire

Toutefois, il convient de mesurer les limites des activités de jeu.

Le jeu intervient à un moment précis de l'apprentissage et ne peut représenter une leçon à part entière.

Il permet l'assimilation de notions déjà clarifiées, ou la mémorisation à long terme d'un vocabulaire déjà abordé, mais ne permet pas de présenter une structure ou du lexique, car l'enfant en situation de jeu n'apprend pas : il exerce ses compétences, mobilise ses connaissances et les met au service de l'activité pour laquelle il recherche avant tout un plaisir.

Ce point est particulièrement important à souligner : le jeu constitue un précieux outil pédagogique d'approfondissement et d'appropriation. On ne peut espérer l'utiliser pour introduire de nouvelles notions car il manquerait un temps dans le déroulement du processus, celui de la clarification de la compréhension, et de l'assimilation à travers plusieurs contextes.

D'autre part, le jeu ne saurait être un moment propice à l'évaluation individuelle, des facteurs émotionnels et l'aspect compétitif de certains jeux modifiant les comportements des enfants face à une tâche à accomplir.

▲ Les contraintes liées au jeu dans l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire

Le jeu en classe de langue apporte aussi un certain nombre de contraintes pour l'enseignant. Le temps de déroulement d'un jeu doit être bien calculé pour entrer dans l'horaire, pour éviter lassitude ou frustration, pour être productif !

Il ne faut pas se cacher que le jeu induit une certaine effervescence lorsqu'il comporte une compétition ou un challenge, car les enfants s'impliquent sans réserve dans un jeu motivant, recourant alors spontanément au français, ce qui gâche tout l'intérêt. Il convient de fixer des règles de conduite dès le début et de donner éventuellement des formules, des phrases types correspondant au besoin d'expression de l'enthousiasme

ou de la déception. Il peut être nécessaire de faire des pauses pour un retour au calme ou un rappel au respect des règles !

La prévision et la préparation du matériel nécessaire au jeu peut être très simple (jeu de mime) ou demander un réel investissement en temps et en imagination (jeux à base de cartes). Les jeux les plus efficaces ne sont pas forcément les plus coûteux !

L'utilisation des jeux en classe de langue est donc à la fois très avantageuse, limitée dans ses objectifs et parfois contraignante dans son organisation matérielle. Toutefois, elle constitue un outil irremplaçable à certains moments de l'apprentissage de la langue vivante étrangère par l'attrait et l'implication qu'elle suscite chez les enfants, et l'authenticité de communication qu'elle permet.

Un classement des jeux que l'on peut proposer dans l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire doit être basé sur l'objectif recherché, le jeu ayant pour l'enseignant, au contraire de l'enfant, une visée... utilitaire et pédagogique. Un critère de choix important repose aussi sur l'organisation de la classe lors du jeu ainsi que sur l'indication du matériel nécessaire.

1 Cf. Repères : Textes officiels

POINT DOC

Bibliographie

[Le jeu](#) [Le jeu et l'enfant](#) [Le jeu à l'école](#) [Le jeu et l'enseignement des langues vivantes à l'école](#)
[Ressources pour le jeu en classe d'anglais](#)

▲ Le jeu

Roger Caillois, Les jeux et les hommes, Gallimard, 1958 → Roger Caillois fait un recensement des sortes de jeux auxquels s'adonnent les hommes. A partir de là, il élabore une théorie de la civilisation et propose une nouvelle interprétation des différentes cultures, des sociétés primitives aux sociétés contemporaines.

Karl Groos, Les jeux des Hommes, 1899. → Cet ouvrage assez ancien est cité comme référence par tous les auteurs ayant traité du jeu.

Johan Huizinga, Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu, Gallimard, 1951 (1ère éd., 1938).

L'auteur définit ainsi le jeu : c'est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante.

▲ Le jeu et l'enfant

Jean-Claude Arfouilloux, L'entretien avec l'enfant. L'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin, Privat, 1975 → Dans le chapitre 3, l'auteur parle du jeu : il explique que pour l'enfant, le jeu est une activité sérieuse engageant toutes les ressources de la personnalité. Il est aussi représentation et communication.

Jean Chateau, Le jeu de l'enfant après 3 ans, sa nature, sa discipline, Vrin, 1973.

Cet ouvrage est une introduction à la pédagogie par l'observation du jeu chez l'enfant.

Jean Chateau, L'enfant et le jeu, Scarabée, 1954 (8e éd., 1985). → J. Chateau a largement contribué à renouveler les travaux sur le jeu. Dans cet ouvrage, il s'intéresse au rapport entre le jeu et la nature enfantine. L'éveil du comportement ludique est lié à celui de la personnalité.

J. Guillemaut, M. Myquel, R. Soulayrol, Le jeu, l'enfant, ESF, coll. Sciences humaines et sociales, 1984. → Cet ouvrage présente les multiples aspects du jeu : mode d'expression, de traitement, de relation et s'intéresse à la psychologie de l'enfant.

P. Gutton, Le jeu chez l'enfant, Larousse Université, coll. Sciences humaines et sociales, 1973. → Ouvrage essentiellement axé sur la psychanalyse de l'enfant à travers le jeu, mais l'auteur replace préalablement le jeu et les activités ludiques dans le processus du développement de l'enfant : le jeu est, selon P. Gutton, le mode privilégié de

l'expression enfantine.

Jean Piaget, La formation du symbole chez l'enfant, Delachaux et Niestlé, 1978. → Cet ouvrage de Piaget s'attache particulièrement à montrer que le jeu et l'imitation permettent de suivre, de façon continue, le passage de l'assimilation et l'accommodation sensori-motrices (deux processus essentiels dans la construction des formes primitives de l'intelligence) vers l'assimilation et l'accommodation mentales qui caractérisent les débuts de la représentation.

H. Wallon, L'évolution psychologique de l'enfant, Armand Colin, 1941. → Ouvrage de référence qui définit l'évolution psychologique de l'enfant par une approche psychogénétique. On y montre que d'étape en étape, l'enfant est un "seul être en cours de métamorphoses." Dans les grands thèmes envisagés le jeu a une place importante.

D-W. Winnicott, Jeu et réalité (l'espace potentiel), Gallimard, 1971. → Ouvrage de référence qui définit l'espace potentiel dans lequel l'enfant se construit par le jeu et l'imaginaire.

▲ Le jeu à l'école

R. Caffari-Viallon, Pour que les enfants jouent : une pédagogie du jeu symbolique ; EESP, 1991. → C'est dans l'abondance et la richesse des jeux de la petite enfance que la personne se construit. Le jeu est apprentissage du monde, de l'autre, de la relation...

P. Ferran, F. Mariet, L. Porcher, A l'école du jeu, Bordas, 1978.

Les auteurs définissent les traits fondamentaux constitutifs de tout acte de jouer. Ils montrent les relations étroites entre jeu et langage. Le jeu participe à la construction d'une pensée opératoire. Ouvrage très complet et bien argumenté.

Célestin Freinet, L'Education du Travail, Delachaux et Niestlé, 1960, p.192 (1ère éd., 1946) → Cet ouvrage définit la pédagogie par le travail qui rend l'enfant responsable de son apprentissage. Freinet y affirme sa réserve quant à l'utilisation du jeu à l'école.

J. Leif et L. Brunelle, Le jeu pour le jeu, Armand Colin, 1976. → Les auteurs définissent le jeu dans sa nature propre, activité et expression naturelle de l'être et du moi...Ils analysent ce qu'est le jeu en général, et celui de l'enfant en particulier pour montrer sa relation avec le travail et l'école. Un chapitre traite de la conception du jeu à l'école qu'avait Célestin Freinet.

N. Pasquier, Jouer pour réussir, Nathan, coll. Méthodologie, 1993. → L'auteur, animatrice dans une ludothèque nous montre les vertus du jeu dans le cadre scolaire et péri-scolaire.

J.L. Taylor, R. Walford, Les jeux de simulation à l'école, Casterman, 1976. → Cet ouvrage permet de se familiariser avec la technique pédagogique de la simulation et du jeu. Il présente d'abord l'évolution et la pertinence de la simulation puis un certain nombre de jeux expérimentés dans des classes.

▲ Le jeu et l'enseignement des langues vivantes à l'école

J. Brewster, G. Ellis, Le guide de l'anglais précoce [Bridging the gap], Penguin English, 1992. → L'ouvrage de référence pour les langues vivantes qui définit les principes et propose des méthodes, des activités pour mener à bien l'apprentissage.

C. Gerbeau, Des langues vivantes à l'école primaire, Nathan, coll. repères pédagogiques, 2000. → Après une analyse des expériences d'enseignement des langues en France et à l'étranger, l'ouvrage présente une description des approches susceptibles de modifier et d'enrichir la conception de l'apprentissage des langues...

K. Julié, Enseigner l'anglais, Hachette, 1994. → Cet ouvrage complète la méthode "Apple Pie" et insiste sur la nécessité de créer une dynamique de communication...

M. Kervran, L'apprentissage de l'anglais à l'école, Bordas, 2000. → Un ouvrage très clair qui présente les principes fondamentaux de l'enseignement des langues puis des activités faciles à utiliser.

C. Samson, 333 idées pour jouer en ..., Nathan, 1995 (2 titres : anglais, allemand) → Comme le titre l'indique, ce livre fournit un grand nombre d'exemples de jeux de complexité variable à pratiquer dans un cours de langue.

▲ Ressources pour le jeu en classe d'anglais

D. Allen, Découvrir l'anglais par le jeu, du CM à la 5e, Hatier, 1991. → 80 activités ludiques classées par thèmes...

J. Ashworth et J. Clark, Playground games with rhymes and chants, Collins ELT, coll. Footsteps, 1992. → Un livre qui offre des exemples de jeux d'extérieur traditionnels.

J. Hadfield, Elementary Communication games, Nelson, 1984. → Ce cahier propose des jeux et des activités pour communiquer en anglais, et fournit du matériel à photocopier. Le niveau de langue requis est élevé.

C. Nixon, M. Tomlinson, Primary activity box : games and activities ..., Cambridge University Press, 2000. → Cahier présentant des jeux variés accompagnés de fiches photocopiables et d'une cassette pour les activités liées à la compréhension orale : très utile et bonnes idées à exploiter dans le domaine de la phonologie, ou de l'exploitation de comptines....

S. Philpot, Building blocks for English : photocopiable activities, Delta Publishing, 2000. → Cahier présentant des jeux variés avec des fiches photocopiables : de bonnes idées et une grande facilité d'utilisation.

C. Retter, N. Valls, Bonanza : 77 English Language Games for young learners, Longman, 1984. → Cahier présentant des jeux à règles, jeux de rôles ou d'imitation à base de communication orale, accompagnés de cartes à découper très bien faites pouvant être utilisées dans d'autres activités.

Games for children, Oxford University Press, 1992. → Ressource pédagogique en anglais pour organiser des jeux en classe avec des élèves de 7 à 12 ans.

Webographie

Des sites pour jouer en langue étrangère

- Jeux interactifs (langue écrite) en langue allemande

<http://www.ltsotland.com/5-14/c4modernlanguages/#>

Jeux variés, très adaptés à l'enseignement de l'allemand à l'école. Attention cependant : ce site étant écossais, il est nécessaire que l'enseignant ait des notions d'anglais pour comprendre les consignes et les transmettre aux élèves. En revanche, la partie jeu destinée à l'élève est intégralement en allemand.

- Jeux interactifs (langue écrite) en langue anglaise

<http://www.eduplace.com/kids/hmsv/> Mots mêlés à faire en ligne ou à imprimer.

<http://puzzlemaker.school.discovery.com/chooseapuzzle.html> → Pour fabriquer puis imprimer des jeux de lettres très variés.

<http://www.woodlands-junior.Kent.sch.uk/games/index.html> → De nombreux jeux dont certains sont utilisables comme «guess my number» ou «hangman».

- Jeux à règles en langue anglaise

<http://www.ac-reims.fr/datice/anglais/respedago/jeux.htm> → Site proposant des activités ludiques à pratiquer en classe, fait par des enseignants français.

<http://www.geocities.com/enchantedForest/fountain/2131/tiddlycontents.html> → Des jeux très variés pour des élèves non débutants...

Ressources pour l'enseignement des langues vivantes à l'école

CDDP de la Creuse

Site proposant des ressources pédagogiques aux personnels chargés de l'enseignement des langues vivantes à l'école.

CNDP

Informations officielles, sélections documentaires, présentation d'outils, réflexion...

PrimLangues

Le site d'accompagnement du plan de généralisation des langues vivantes dans le premier degré.

EN PRATIQUE

Cette rubrique propose un ensemble de fiches pratiques permettant de jouer dans une classe de langue vivante, quelle que soit la langue. Toutefois, le matériel, donné à titre d'exemple, est parfois en anglais pour proposer un contenu. On peut le traduire dans une autre langue ou l'adapter à ses besoins (lexique différent...). Titre et explications sont en français.

Plutôt qu'un classement par type de jeu, ou par contenu linguistique, nous avons opté pour un classement selon des critères pédagogiques, dans le souci d'aider l'enseignant à préparer son cours de langue vivante.

Chaque jeu est identifié par 4 critères qui s'affichent dans un cadre en haut de chaque fiche :

• les compétences exercées par l'élève	• les savoir-faire linguistiques que le jeu utilise	• l'organisation de la classe	• le besoin ou non de préparer un matériel pour le jeu
- mémoriser, - manipuler des structures, - construire du sens. - reproduire des phonèmes, - connaître la graphie de mots usuels - acquérir des repères culturels,	- comprendre (écouter / lire), - parler, - écrire,	- individuelle, - par paires, - par groupes, - maître / classe, - élève / classe,	- avec matériel spécifique, - sans matériel spécifique,

Ces 4 critères de classement apparaissent sous le titre EN PRATIQUE et sont des accès aux fiches de jeux. Chaque accès permet de visualiser l'ensemble des jeux classés selon l'objectif recherché par l'utilisateur. Ainsi, on peut sélectionner un jeu sachant que la compétence mise en jeu est la mémorisation, ou la manipulation d'une structure, ou parce que le savoir-faire développé est la compréhension de l'écrit. On peut aussi avoir besoin d'une idée de jeu ne nécessitant aucun matériel, ou vouloir mettre en place une organisation de classe par paires ou petits groupes...

Compétences exercées

Mémoriser	Manipuler des structures	Construire du sens	Reproduire des phonèmes	Connaître la graphie de mots usuels	Acquérir des repères culturels
Le coloriage guidé Le téléphone arabe Jacques a dit Le labyrinthe Jeu de familles « faits culturels » La bataille des nombres Jeu du téléphone Memory Jeux de bingo Bingo des actions Dominos lexicaux Dominos des rimes Jeux de Kim Le robot guidé Le robot programmé	Le coloriage guidé Jacques a dit Jeu du téléphone Bingo des actions Le robot guidé Le robot programmé Jeu de « Qui-est-ce ? »	Le labyrinthe Le robot guidé Le robot programmé Jeu de « Qui-est-ce ? »	Le téléphone arabe Jeu du téléphone Jeux de bingo Bingo des actions Dominos des rimes Jeux de Kim Le robot guidé Le robot programmé	La bataille des nombres Memory Dominos lexicaux	Jeu de familles «faits culturels»

Savoir-faire linguistiques

Comprendre Écouter	Lire	Parler	Écrire
Le coloriage guidé Le téléphone arabe Jeu du téléphone Jacques a dit Le labyrinthe Jeu de familles «faits culturels» La bataille des nombres Memory Jeux de bingo Bingo des actions Dominos lexicaux Dominos des rimes Jeux de Kim Le robot guidé Le robot programmé Jeu de «Qui-est-ce ?»	Le coloriage guidé Le labyrinthe Memory Dominos lexicaux	Jeu de familles «faits culturels» La bataille des nombres Le téléphone arabe Jeu du téléphone Jeux de bingo Bingo des actions Dominos lexicaux Dominos des rimes Jeux de Kim Le robot guidé Le robot programmé Jeu de «Qui-est-ce ?»	À paraître.

Organisation de la classe

Individuelle	Par paires	Par groupes	Maître / classe	Elève / classe
Le coloriage guidé Le labyrinthe	Jeu de familles «faits culturels» La bataille des nombres Memory Jeux de bingo Bingo des actions Dominos lexicaux Dominos des rimes	Le téléphone arabe Jeu de familles «faits culturels» Jeu de «Qui-est-ce ?»	Le coloriage guidé Le téléphone arabe Jacques a dit Memory Jeux de bingo Bingo des actions Jeux de Kim	Le téléphone arabe Jacques a dit Jeu du téléphone Jeux de bingo Bingo des actions Jeux de Kim Le robot guidé Le robot programmé Jeu de «Qui-est-ce ?»

Matériel

Avec matériel spécifique	Sans matériel spécifique
Le coloriage guidé Le labyrinthe Jeu de familles «faits culturels» La bataille des nombres Memory Jeux de bingo Bingo des actions Dominos lexicaux Dominos des rimes Jeux de Kim Le robot programmé Jeu de «Qui-est-ce ?»	Le téléphone arabe Jacques a dit Jeu du téléphone Le robot guidé

Jeux de bingo

Compétences exercées - Mémoriser - Reproduire des phonèmes	Savoir-faire linguistique - Comprendre (écouter) - Parler
Organisation de la classe - Par paires - Maître / classe - Elève / Classe	Avec matériel spécifique

Objectif visé : mémoriser, manipuler des mots, des structures.

Connaissances préalables : Lexique ou structure manipulée.

Matériel

Chaque joueur dispose d'une grille de jeu comportant de 6 à 8 cases. Il doit sélectionner 6 à 8 images dans une planche qui lui est fournie et qui comporte 3 à 4 fois plus d'images que nécessaire.

Pour aller plus vite, on peut aussi fournir la planche complète et demander aux élèves d'entourer les 6 ou 8 images directement dessus.



Toutes les images de la planche doivent avoir été découpées et d'autre part, si possible, collées sur du carton et placées dans un sac bien opaque.

[grilles vierges](#) (pdf, 8 Ko) - [bingo singulier/pluriel](#) (pdf, 148 Ko)

Déroulement

Le but est le même dans tous les cas : le meneur de jeu (qui peut être changé à chaque fois pour que toute la classe s'exprime) tire les images d'un sac et en annonce le contenu. Les autres joueurs vérifient s'ils ont sélectionné cette image sur leur grille, et si oui, la marquent par un petit signe. Lorsque toutes les images de sa grille ont été tirées du sac et donc marquées du signe, le joueur est gagnant et peut dire « BINGO ». Il est alors très profitable de vérifier la grille du gagnant : celui-ci annonce les images de sa grille pendant qu'un camarade vérifie que chacune figure parmi les images tirées. Si le gagnant a fait une erreur, le jeu reprend jusqu'à ce qu'un nouveau gagnant dise « BINGO ».

Variantes : Très nombreuses ! On peut utiliser les couleurs, la lecture de l'heure, tous les champs lexicaux mais aussi l'opposition singulier/pluriel, l'association adjectif/nom, l'opposition féminin/masculin de formes verbales....

	Jeu très apprécié, facile à mettre en oeuvre et efficace pour mémoriser lexicale et structures.
	Long dans son déroulement ; suscite le recours à la langue maternelle ; très frustrant pour les mauvais joueurs...

© [CRDP du Limousin](#) - Thém@doc - Le jeu dans la classe de langue, 2003
Tous droits réservés. Limitation à l'usage non commercial, privé ou scolaire.

Jeux de «Kim»

Compétences exercées - Mémoriser - Reproduire des phonèmes	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter) - Parler
Organisation de la classe - Maître / classe - Elève / classe	Avec matériel spécifique

Objectif visé : mémoriser un capital lexical qui servira à la mise en place d'une structure ; nommer un objet avec l'article défini singulier.

Connaissances préalables : Les articles définis.

Matériel

On utilise des objets ou des images faciles à se procurer :

- objets réels, petits jouets ;
- photos découpées dans des prospectus, des catalogues, des magazines ;
- images, cliparts, pictogrammes, dessins, flashcards...

L'essentiel est que les objets soient de même nature, de proportions voisines pour ne pas perdre l'intérêt du «Kim».

Déroulement

On présente aux élèves un par un des objets ou des images en les nommant dans la langue étrangère. Ils peuvent répéter, essayer de mémoriser les mots par groupes de deux ou trois... Ne pas exiger une mémorisation immédiate puisque c'est le but du jeu !



On place l'ensemble des objets ou des images bien en vue, les élèves étant invités à bien les observer, puis on masque les objets et on en enlève un (il est plus amusant de déplacer les autres objets par la même occasion...). On remontre l'ensemble et on demande quel objet manque. Le premier élève capable de le dire sans erreur vient mener le jeu.

On va corser le jeu en enlevant progressivement 2, 3, 4 objets !

Variantes :

deux variantes intéressantes pour les jeunes élèves et les petits groupes :

- les «acs à toucher» (objets placés dans des sacs que l'on tâte pour identifier...);
- «Quel est ce son ?» (Objets caractérisés par le son qu'ils produisent...).

	Jeu très efficace pour mémoriser agréablement du vocabulaire ; permet de systématiser l'utilisation de l'article défini qui n'est pas si fréquent...
	Ne convient pas aux groupes importants.

© [CRDP du Limousin](#) - Thém@doc - Le jeu dans la classe de langue, 2003
Tous droits réservés. Limitation à l'usage non commercial, privé ou scolaire.



Le robot guidé

Compétences exercées - Mémoriser - Manipuler des structures - Construire du sens - Reproduire des phonèmes	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter) - Parler
Organisation de la classe - Elève / classe	Sans matériel spécifique

Objectif visé : comprendre, donner des ordres ; localiser la droite et la gauche.

Connaissances préalables

Quelques verbes d'action (se lever, s'asseoir, marcher, s'arrêter, faire demi-tour, sauter, tourner à gauche, à droite).

Matériel

Le mobilier de la classe sert de matériel. Il suffit d'organiser un circuit avec les tables, les chaises, de créer des chicanes, des obstacles à sauter ou à contourner...

Déroulement



Un élève est le robot. Il est placé à une extrémité du circuit, assis sur une chaise. Les autres élèves doivent le ramener à sa place en lui donnant les ordres appropriés : lève-toi, marche, arrête, tourne à gauche, tourne à droite, saute, recule...

Pour qu'un ordre soit donné, il faut que l'élève ait levé le doigt et émis son énoncé clairement : la classe valide et le robot exécute l'ordre.

Pour faciliter le travail du robot et celui des guideurs, il est utile de «marquer» les mains du robot de deux couleurs ou deux initiales repérant la droite et la gauche.

Variantes :

On peut envisager ce jeu sur papier avec un robot en carton que les élèves font évoluer sur un circuit de cases...

	Jeu très facile à mettre en oeuvre et utile pour exercer l'écoute et apprendre à respecter la parole de l'autre ; permet de corriger l'expression orale.
	Tous les élèves ne peuvent pas faire le robot !

© [CRDP du Limousin](#) - Thém@doc - Le jeu dans la classe de langue, 2003
Tous droits réservés. Limitation à l'usage non commercial, privé ou scolaire.



Le robot programmé

Compétences exercées - Mémoriser - Manipuler des structures - Construire du sens - Reproduire des phonèmes	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter) - Parler
Organisation de la classe - Elève / classe	Avec matériel spécifique

Objectif visé : donner des ordres, dire ce que l'on sait faire ou pas, dire ce qu'une autre personne sait faire ou pas.

Connaissances préalables : Verbes d'action (marcher, sauter, tourner, s'arrêter, courir...).

Matériel

Il faut préparer les [cartes de programmation](#) (pdf, 36 Ko) du robot :

- on peut utiliser des pictogrammes, des dessins, des photos, pour représenter les actions possibles ;
- chaque carte de programmation du robot comporte l'ensemble des pictogrammes ou dessins mais certains sont barrés : c'est ce que le robot ne sait (ou ne peut) pas faire.

Il faut prévoir une dizaine de cartes différentes, et un agrandissement de tous les pictogrammes pour afficher au tableau.

Déroulement



Un élève est le robot. Il tire au sort une carte de programmation et en prend connaissance sans la montrer aux autres élèves.

Ceux -ci doivent reconstituer la programmation du robot (c'est-à-dire ce qu'il sait ou pas) en lui donnant des ordres. Le robot obéit quand il le peut et l'exprime par le verbe à la forme affirmative et 1ère personne du singulier, mais il doit répondre qu'il ne peut pas si cette action est barrée sur sa carte de programmation (verbe à la forme négative).

Par élimination et de mémoire, les élèves doivent reconstituer la programmation du robot. Le gagnant est

celui qui peut énoncer correctement, à la 3e personne du singulier, la programmation du robot. Il devient alors le robot.

Variantes : Il est possible de faire deviner la programmation de plusieurs robots successifs sur une feuille individuelle avec correction collective à la fin, l'enseignant jouant le rôle des robots.

	Jeu favorisant la construction d'énoncés avec variation d'un élément, et très efficace pour fixer l'attention et exercer la mémoire.
	Suppose une bonne maîtrise des verbes d'action (jeux préalables de type « Jacques-a-dit »...) et des modaux.

© [CRDP du Limousin](#) - Thém@doc - Le jeu dans la classe de langue, 2003
Tous droits réservés. Limitation à l'usage non commercial, privé ou scolaire.



Memory

Compétences exercées - Mémoriser - Connaître la graphie de mots usuels	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter, lire)
Organisation de la classe - Par paires - Maître / classe	Avec matériel spécifique

Objectif visé : acquérir les formes écrites d'énoncés ou de mots déjà connus oralement.

Connaissances préalables : Bonne connaissance des mots ou des énoncés à l'oral.

Matériel

Le jeu nécessite un double [lot de cartes](#) (pdf, 57 Ko) avec un verso de couleurs différentes. Les élèves peuvent fabriquer leur jeu pour jouer à deux ; dans le cas de jeu collectif, il faut prévoir de grandes cartes plastifiées.

(matériel proposé en langue anglaise)

Déroulement

Dans tous les cas :

- les deux lots de cartes sont retournés faces cachées soit sur la table, soit au tableau (on fixe au tableau avec de la pâte type "patafix") ;
- chaque joueur va, à son tour, retourner deux cartes, une de chaque lot.

S'il retourne deux cartes qui vont ensemble (images + écrit), il marque un point et ramasse les cartes.



Si les deux cartes retournées ne vont pas ensembles, le joueur les remet face contre table ou tableau, en prenant soin, ainsi que l'autre joueur de mémoriser le contenu et la place des cartes...

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes disparaissent, le gagnant étant celui qui a marqué le plus de points.

On peut envisager plusieurs parties, ce qui renforce l'intérêt du jeu.

Variantes :

Nombreuses ! On peut utiliser : les nombres, les couleurs, les parties du corps, tous les champs lexicaux.

	Jeu facile à mettre en œuvre, idéal pour le travail en paires et efficace pour mémoriser l'écrit.
	Déroulement assez long ; attention à la lecture phonétique des mots.

© [CRDP du Limousin](#) - Thém@doc - Le jeu dans la classe de langue, 2003
Tous droits réservés. Limitation à l'usage non commercial, privé ou scolaire.



Jeu du téléphone

Compétences exercées - Mémoriser - Manipuler des structures - Reproduire des phonèmes	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter) - Parler
Organisation de la classe - Elève / classe	Sans matériel spécifique

Objectif visé : donner oralement un numéro de téléphone ; lire et reconnaître les chiffres de 0 à 9 ; utiliser des formules de civilité (allo, bonjour...), des questions (Qui es-tu ? comment t'appelles-tu ? Comment vas-tu ?....).

Connaissances préalables : Les nombres de 1 à 9 et la façon de dire le numéro 0.

Matériel

Chaque élève reçoit deux morceaux de papier pour écrire ses numéros.

Déroulement

Chaque élève choisit un numéro de téléphone imaginaire et doit l'écrire sur les deux morceaux de papier. Il en conserve un sur lequel il écrit son prénom pour bien l'identifier (ce sera son numéro de téléphone), l'autre étant mis dans un sac avec les numéros de tous les autres.



Un élève redistribue les numéros de téléphone au hasard dans la classe et en garde un qu'il « appelle » en lisant le papier.

Le jeu consiste à écouter le numéro appelé et à répondre comme au téléphone : un court dialogue peut s'instaurer... puis l'élève qui a été appelé va appeler à son tour le numéro qu'il a reçu.

Le jeu s'arrête quand tout le monde a été appelé.

Variantes :

On peut préparer les numéros de téléphone en deux exemplaires ainsi qu'une liste générale puis demander aux élèves de remplir un «annuaire téléphonique» imaginaire au fur et à mesure que les gens appelés sont identifiés. Cela permet d'occuper toute la classe...

	Jeu très facile à mettre en place et précieux pour réinvestir les questionnements, les formules de civilités...
	Si les élèves maîtrisent mal la lecture des chiffres, le jeu peut vite devenir lassant !

© [CRDP du Limousin](#) - Thém@doc - Le jeu dans la classe de langue, 2003
Tous droits réservés. Limitation à l'usage non commercial, privé ou scolaire.



La bataille des nombres

Compétences exercées - Mémoriser - Connaître la graphie de mots usuels	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter) - Parler
Organisation de la classe - Par paires	Avec matériel spécifique

Objectif visé : lire les nombres en lettres et en chiffres ; mémoriser les nombres de 11 à 20, ou de 10 à 100.

Connaissances préalables : Les nombres jusqu'à (20, 30...100), parfaitement à l'oral.

Matériel

Il faut disposer d'un jeu de cartes comportant deux séries de cartes :

- l'une sur laquelle on fait apparaître des nombres en chiffres ;
- l'autre sur laquelle figurent les mêmes nombres écrits en toutes lettres.

Déroulement

Il s'agit d'un jeu de bataille tout à fait classique qui se joue de préférence à deux.

On distribue toutes les cartes entre les deux joueurs qui les posent devant eux, face retournée.



Le premier joueur retourne une carte et son adversaire fait de même : celui qui a le plus grand nombre emporte la mise et la place sous son tas de cartes.

Si les deux cartes sont de même grandeur, chaque joueur en repose une et c'est la plus forte qui l'emporte.

Le gagnant est celui qui remporte tout le jeu.

Variantes :

Comme pour la bataille, on peut jouer cartes cachées ou cartes visibles, faire une bataille « recouverte », et même introduire dans les cartes des additions pour rendre le jeu plus complexe...

	Jeu utile pour fixer la connaissance des nombres de 10 à 20.
	Jeu difficile à mettre en place dans un groupe important.

© CRDP du Limousin - Thém@doc - Le jeu dans la classe de langue, 2003
Tous droits réservés. Limitation à l'usage non commercial, privé ou scolaire.



Jeu de famille «faits culturels»

Compétences exercées - Mémoriser - Acquérir des repères culturels	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter) - Parler
Organisation de la classe - Par paires - Par groupes	Avec matériel spécifique

Objectif visé : connaître les pays parlant la langue étudiée ; être capable de citer et identifier des caractéristiques culturelles...

Connaissances préalables : Ce jeu peut se pratiquer en langue française ou étrangère. Dans ce cas, il faut connaître un vocabulaire de communication spécifique, ainsi que les noms des pays concernés et tous les mots utiles, dans la langue cible.

Matériel

Le jeu comporte des cartes comme un jeu de familles habituel, le nombre des familles est le nombre de pays que l'on veut mettre en jeu.

Pour chaque pays, on doit préparer une [série de six cartes](#) (pdf, 275 Ko) représentant : le drapeau ; la carte géographique ; l'emblème ou un symbole représentatif ; la monnaie ; une représentation et le nom de la capitale.

(matériel proposé en langue anglaise)

Déroulement



Le jeu se joue à 2 de préférence. Chaque joueur reçoit 5 cartes, le reste des cartes est placé au milieu de la table et forme la «pioche».

Le premier joueur demande à son adversaire une carte dont il a besoin pour essayer de reconstituer une

famille. Si l'adversaire a la carte dans son jeu, il doit la donner, sinon il demande au joueur de « piocher ». Celui-ci continue si sa « pioche » est la carte voulue, sinon, c'est le second joueur qui prend la main et qui essaie de faire une famille...

Le gagnant est celui qui a reconstitué le plus de familles.

Variantes : On peut faire un jeu de familles avec un thème plutôt qu'avec des notions générales, par exemple les personnages célèbres, les monuments, les villes.....

	Jeu utile pour donner agréablement et durablement des repères culturels concernant les pays de la langue cible.
	Si le jeu se joue en français, c'est un temps de moins en langue étrangère, mais inversement, en langue étrangère, cela complique le déroulement

© [CRDP du Limousin](#) - Thém@doc - Le jeu dans la classe de langue, 2003
Tous droits réservés. Limitation à l'usage non commercial, privé ou scolaire.



Le téléphone arabe

Compétences exercées - Mémoriser - Reproduire des phonèmes	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter) - Parler
Organisation de la classe - Par groupes - Elève / classe - Maître / classe	Sans matériel spécifique

Objectif visé : reproduire un énoncé oral.

Connaissances préalables : Aucune

Matériel : Aucun


Déroulement

- Jeu maître/classe : le maître dit à l'oreille d'un élève un message court (par exemple « j'ai deux chiens, trois chats et cinq lapins »). L'élève doit le répéter à son voisin à voix basse, lequel le répète à son tour et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les enfants se soient fait passer le message. Le dernier enfant à l'entendre le dit à voix haute. On le compare alors au message de départ. On en explique le sens, on analyse les erreurs s'il y a eu déformation : prononciation, intonation, oubli de mots, confusions avec d'autres phonèmes, changement de sens...

- Jeu par groupes : former des groupes de 10 enfants environ et donner l'énoncé de départ à une personne dans chaque groupe. L'équipe qui reproduit le plus rapidement et le plus fidèlement possible le message gagne un point. Attention ! Si l'équipe est la plus rapide mais que le message est éloigné de celui de départ, elle perd un point.

Évaluation : évaluation de groupe, lors de la restitution du message, par comparaison à l'original. Veiller à faire varier les places des enfants dans la chaîne. Le maître peut se déplacer pour suivre le message.

Variantes : un enfant peut tenir le rôle du maître, à condition de donner un bon modèle phonologique (après vérification par le maître).

	jeu calme et facile à mettre en place ; favorise l'écoute active et oblige à avoir une bonne articulation ; permet un rebrassage de mots connus.
---	--



évaluation individuelle non réalisable ; de grandes différences de niveau entre enfants peuvent parfois «casser» la chaîne brutalement, veiller donc à l'accessibilité du message à tous.

© [CRDP du Limousin](#) - Thém@doc - Le jeu dans la classe de langue, 2003
Tous droits réservés. Limitation à l'usage non commercial, privé ou



Le coloriage guidé

Compétences exercées - Mémoriser - Manipuler des structures	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter, lire)
Organisation de la classe - Individuelle - Maître / classe	Avec matériel spécifique

Objectif visé : connaître les nombres jusqu'à 100.

Connaissances préalables : Les adjectifs de couleur.

Matériel

Feutres ou crayons pour chaque élève ; [grille maître et grille élève](#) (pdf, 10 Ko).

But du jeu

À l'aide des consignes données par le maître, faire un coloriage complet pour obtenir une figurine.

Déroulement

Distribuer à chaque élève un support de coloriage ; donner les instructions de coloriage en les lisant sur une feuille, les nombres étant énoncés dans le désordre ; à la fin du jeu, chacun doit avoir un tableau complet.

Évaluation :

comparaison grille des élèves / grille de correction du maître.

Variantes :

Un élève peut venir, à tour de rôle, lire une consigne.



- plaît bien aux enfants ;
- peut favoriser la mémorisation de la 3ème personne au singulier du verbe être (phrase «le numéro 3 est bleu»).



- durée du jeu assez longue.

© [CRDP du Limousin](#) - Thém@doc - Le jeu dans la classe de langue, 2003
Tous droits réservés. Limitation à l'usage non commercial, privé ou scolaire.



Jacques a dit

Compétences exercées - Mémoriser - Manipuler des structures	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter)
Organisation de la classe - Maître / classe - Elève / classe	Sans matériel spécifique

Objectif visé : comprendre un ordre et l'exécuter.

Connaissances préalables : Les verbes d'action (7 ou 8) à l'impératif.

Matériel

Aucun

But du jeu

Être le dernier encore en place à la fin du jeu.

Déroulement

- Tous les enfants sont debout, légèrement espacés les uns des autres ; si le groupe est trop important (supérieur à 15), former plusieurs groupes qui joueront à tour de rôle ;
- le maître fait face au groupe et donne un ordre, précédé de la phrase «Jacques a dit». Exemple : «Jacques a dit : avancez !» Les élèves avancent alors vers le maître. Puis le maître donne encore un ordre, par exemple : «Jacques a dit : arrêtez-vous !» Les élèves s'arrêtent. Attention ! Les élèves ne doivent obéir que si l'ordre est précédé de «Jacques a dit» ;
- tout élève qui commet une erreur (se trompe d'action ou agit alors que l'ordre n'était pas précédé de la formule) est éliminé ; il devient arbitre en observant les autres joueurs ;
- le gagnant est le dernier à rester dans le jeu.

Évaluation :

observation des enfants qui sont plus ou moins rapidement éliminés.

Variantes :



- quand les ordres sont bien assimilés, un élève (le gagnant par exemple) peut devenir meneur de jeu ;
- remplacer les verbes d'action par des affirmations. Les enfants ne se déplacent pas mais se lèvent si l'affirmation est juste et restent assis si elle est erronée (ou encore ils lèvent simplement le bras si c'est juste). La formule « Jacques a dit » est alors dite systématiquement (pas de rôle éliminatoire).

Exemples de phrases affirmatives :

- «Jacques a dit : les chats sont bleus» ;
- «Jacques a dit : les éléphants sont gris» ;
- «Jacques a dit : les chiens peuvent courir» ;
- «Jacques a dit : les chiens peuvent voler».

Exemples de phrases négatives :

- «Les chiens ne peuvent pas voler».

	- enfants actifs physiquement ; - peut se jouer à l'extérieur.
	- les enfants rapidement exclus du jeu risquent de s'ennuyer ; - il est nécessaire de faire se succéder les ordres très vite, ce qui signifie que l'enfant meneur de jeu doit avoir parfaitement assimilé tous les éléments.

Le labyrinthe

Compétences exercées - Mémoriser - Construire du sens	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter, lire)
Organisation de la classe - Individuelle	Avec matériel spécifique

Objectif visé : savoir identifier un objet.

Connaissances préalables : Lexique se rapportant aux images.

Matériel

Une [fiche labyrinthe](#) (pdf, 54 Ko) par élève.

Déroulement

Chaque élève dispose d'une fiche avec un labyrinthe.

Le maître possède un labyrinthe avec des parcours tracés.



Chaque enfant place son doigt sur la case « départ ». Le maître désigne, l'une après l'autre, les cases sur lesquelles l'enfant va déplacer son doigt (ou un pion). A la fin du parcours il demande aux élèves quelle est la case d'arrivée.

Évaluation :

possibilité de faire tracer les parcours aux élèves, en leur demandant d'utiliser une couleur différente pour chaque nouveau parcours.

Variantes :

- faire lire le parcours par un enfant ;
- faire jouer à deux en donnant un labyrinthe vierge à chaque joueur. Chacun trace un parcours sur sa fiche et le dicte à son camarade. A la fin de la partie, les deux joueurs comparent leur labyrinthe. Pour cela il faut que le parcours choisi par le meneur de jeu et celui du joueur soient de la même couleur. Ensuite les rôles sont inversés avec un parcours d'une couleur différente ;
- vocabulaire : nombres ; fruits ; parties du corps ; animaux...

	- stimule l'attention.
	- l'élève peut être vite perdu. Pour rafraîchir la mémoire il peut être intéressant de faire la correction parcours après parcours ; - veiller à ne pas interrompre le rythme du jeu pour répéter un mot, par exemple.

© [CRDP du Limousin](#) - Thém@doc - Le jeu dans la classe de langue, 2003
Tous droits réservés. Limitation à l'usage non commercial, privé ou scolaire

Jeu de «Qui-est-ce ?»

Compétences exercées - Manipuler des structures - Construire du sens	Savoir-faire linguistiques - Comprendre (écouter) - Parler
Organisation de la classe - Par groupes - Elève / classe	Avec matériel spécifique

Objectif visé : demander à quelqu'un s'il possède quelque chose ; demander à quelqu'un son âge, ce qu'il aime ; questionner quelqu'un.

Connaissances préalables : Savoir poser des questions à la deuxième personne du singulier.

Matériel

Chaque joueur dispose d'une [grille de jeu](#) (pdf, 541 Ko) comportant des cases. Sur chaque case figure un personnage bien identifiable muni d'un prénom.

Il faut aussi prévoir de découper les images d'une grille pour avoir un jeu de cartes avec un personnage par carte.

On peut varier les thèmes : des visages, des enfants avec ce qu'ils aiment faire, ou leurs animaux préférés, des gens de nationalité différente...



Déroulement

Le meneur de jeu choisit et dissimule une image parmi une sélection des mêmes personnages. Il s'identifie alors au personnage choisi. Le jeu consiste à poser des questions au meneur pour deviner qui il ou elle «est», la dernière question à poser étant bien sûr : «Est-ce que tu es Untel ?».

Le joueur qui a deviné juste prend la place du meneur.

Variantes :

Ce jeu peut se jouer à deux ou en groupe. Une variante consiste à poser des questions à « oui » ou « non » au meneur : «Es-tu une fille ?», «As-tu les cheveux longs ?», ce qui suppose une réponse plus ou moins élaborée selon l'objectif, notamment en langue anglaise (question tags).

	Jeu qui suppose une discipline et une concentration de la part des joueurs, mais très efficace pour réinvestir le questionnement.
	Difficile pour les élèves ayant des problèmes de concentration et d'attention : il faut mémoriser les réponses du meneur pour arriver à la solution...

© [CRDP du Limousin](#) - Thém@doc - Le jeu dans la classe de langue, 2003
Tous droits réservés. Limitation à l'usage non commercial, privé ou scolaire.

À propos

Auteurs : Evelyne Giangioffe et Hélène Lefort, professeurs des écoles chargées de l'enseignement des langues vivantes à l'école primaire dans le département de la Creuse.

Expertise pédagogique : Martine Linol, professeur agrégée d'Anglais, formatrice à l'IUFM de Limoges et chargée de mission au Rectorat de l'académie de Limoges pour les langues vivantes.

Réalisation technique : Isabelle Maritaud, CDDP de la Creuse

Responsable éditorial : Catherine Fraysse, Directrice du CDDP de la Creuse

Les [conditions d'usage](#) de Thém@doc précisent l'exploitation de ces dossiers ainsi que les clauses légales relatives à la collection et à chacun des dossiers.