



# Semaine des langues du 14 au 18 mai

Nous vous proposons de travailler sur les jeux traditionnels et les jeux de cours dans différentes langues du C1 au C3. Ces activités vont permettre à vos élèves :

- d'identifier les spécificités culturelles,
- de communiquer sur les consignes,
- d'engager le corps dans l'apprentissage,
- d'acquérir de la syntaxe et du vocabulaire par et dans le jeu.

Les différentes ressources proposées sont principalement en anglais ou en allemand mais elles peuvent être adaptées dans une autre langue.

## Jeux dans la classe

### Pour le cycle 1

[Jeu de memory](#) sur la base des Wax africains

[Jeu de "Dobble"](#) avec les enfants du Monde

[Jeu de "Dobble"](#) avec les drapeaux

### Pour les cycles 2 et 3

Nous vous proposons **deux jeux**. En cliquant sur l'image ci-dessous, vous accédez à des exemples de démarches ainsi qu'aux possibilités de différenciation selon le niveau linguistique des élèves et au matériel de jeu prêt à imprimer.

<p>=&gt; <b>Snakes and Ladders</b></p> <p><b>T03 Snakes and Ladders</b></p> <p>Age : 6+ Cycle : 2-3 Nombre de joueurs : 2-5 Durée : 10 min.</p> <p><b>Mots-clés :</b> hasard - lexique - dés - nombres - rituels - localisation</p> <p><b>Description et origine :</b> Le jeu Snakes and Ladders est un grand classique. Le jeu est originaire d'Inde, mais est devenu populaire au 19ème siècle, principalement dans les pays de langue anglaise. Le jeu fonctionne un peu comme le jeu de l'oie. Les joueurs progressent sur un plateau, dont les dimensions et le nombre de cases peuvent varier : 8 cases sur 8, 10 cases sur 10... Les cases sont numérotées. À tour de rôle, les joueurs jettent le dé, et font progresser leur pion d'autant de cases qu'indiqué par le dé. Le premier joueur à atteindre la dernière case de la grille a gagné. La grille est parsemée d'échelles et de serpents. Un joueur dont le pion tombe au pied d'une échelle peut le déplacer jusqu'au sommet de celle-ci. À l'inverse, un pion qui tombe sur une tête de serpent glisse jusqu'au bout de la queue.</p> <p><b>Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ce jeu peut être exploité pour enrichir le vocabulaire thématique : up/down/left/right. On pourra alors demander aux élèves de commenter les mouvements de leur pion.</li> <li>• Il est possible de proposer un challenge aux joueurs, lorsqu'ils tombent au pied d'une échelle ou sur une tête de serpent : une question, un terme de lexique à nommer, etc. Un challenge réussi permettra au joueur de progresser sur l'échelle, ou d'éviter de glisser sur le dos du serpent. Pour cela, on pourra utiliser des cartes questions/réponses (voir annexes).</li> <li>• Il est possible également de créer un plateau de jeu personnalisé, en insérant dans les cases les éléments étudiés pendant la séquence, et utilisant systématiquement une formulation abordée pendant cette dernière : « What is it? », ou bien « Do you like...? ». Une absence de réponse ou une erreur de formulation sera pénalisée. Ce plateau de jeu pourra être utilisé tout au long de l'année/de la scolarité lors de la phase de rituels, afin d'entretenir le lexique et les formulations étudiées. Ces adaptations peuvent faire l'objet de <b>projets actionnels</b> : fabriquer un plateau de jeu et des cartes questions/réponses, ou un plateau de jeu thématique.</li> </ul> <p><b>Capacités, activités de communication langagière :</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Capacités</th> <th>Compétences à l'oral</th> <th>Pratiquer ses capacités</th> <th>Lire</th> <th>Écrire</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Comprendre et répondre à des questions sur des sujets familiers (varianter)</td> <td>Suivre des instructions orales et simples</td> <td>Reproduire un modèle oral</td> <td>Comprendre des textes courts et simples en exploitant les connaissances (vocabulaire)</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Lexique et formulations pour jouer :</b> To throw/toss the die : lancer le dé to go up the ladder / to go down the snake, to climb / to slide : grimper / glisser le long du serpent. The square : les cases The counter : le pion The tail-end : la queue du serpent</p> <p><b>consignes pour l'enseignant :</b> Put your counter on the square that says 'start here'. Take it in turns to roll the dice. Move your counter forward the number of squares shown on the dice. If your counter lands at the bottom of a ladder, you can move up to the top of the ladder. If your counter lands on the head of a snake, you must slide down to the bottom of the snake. The first player to get to the space that says 'home' is the winner.</p> <p><b>formulations possibles (si l'on joue avec un challenge) :</b> What is it? / What do you see? - answer the question. / Do you like...? - answer the question.</p>	Capacités	Compétences à l'oral	Pratiquer ses capacités	Lire	Écrire	Comprendre et répondre à des questions sur des sujets familiers (varianter)	Suivre des instructions orales et simples	Reproduire un modèle oral	Comprendre des textes courts et simples en exploitant les connaissances (vocabulaire)		<p>=&gt; <b>Old maid / donkey</b></p> <p><b>T07 Old maid/donkey</b></p> <p>Age : 6+ Cycle : 2-3 Nombre de joueurs : 2-5 Durée : 10 min.</p> <p><b>Mots-clés :</b> interaction - lexique - cartes - bluff</p> <p><b>Description :</b> Dans sa version originale, le jeu est constitué de 17 paires d'images, et d'une carte « donkey/old maid » (le mistigris). Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes en consultant des paires, et de ne pas se retrouver avec le « mistigris » en main à la fin de la partie.</p> <p>Une règle en vidéo : <a href="http://www.bowenart.com/video/233729-how-to-play-old-maid/">http://www.bowenart.com/video/233729-how-to-play-old-maid/</a></p> <p><b>Règle du jeu et déroulement :</b> Mélanger les cartes et les distribuer à tous les joueurs. Chaque joueur regarde ensuite ses cartes et se débarrasse de ses paires en les posant devant lui. Les joueurs prennent ensuite leurs cartes en éventail devant eux. Le joueur qui se trouve à la gauche de celui qui a distribué choisit une carte de son voisin de gauche (sans la voir). Si cette carte complète une paire, il pose alors la paire devant lui. Sinon, il la garde et c'est au joueur suivant de piocher une carte. Lorsqu'un joueur a posé toutes ses cartes, il est sauvé et arrête de jouer. Le joueur qui a la carte « donkey/old maid » à la fin du jeu a perdu.</p> <p><b>Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :</b> Le principe du jeu peut être retenu et utilisé avec n'importe quel lexique. On peut ainsi utiliser des reproductions miniatures des flashcards. Il faudra dans ce cas clairement identifier la carte « donkey/old maid ».</p> <p>Pour une exploitation en classe de langues, il est souhaitable de faire énoncer à haute voix les noms des paires qui sont posées, ainsi par exemple que les phrases : « I've got a pair of ... », « I haven't got a pair of ... », « It's your turn. », « I choose/pick this one. ».</p> <p>On peut inclure une forme d'interaction, si les joueurs posent la question à celui qui vient de piocher une carte : « Is it a pair?/Have you got a pair? ».</p> <p>En cycle 3, il est également possible de proposer des paires composées d'une image et d'un mot (voir exemples).</p> <p>Fabriquer un jeu d'Old Maid avec des personnages célèbres et emblématiques peut s'avérer être un projet actionnel intéressant, pour des élèves de cycle 2 notamment.</p> <p><b>Capacités, activités de communication langagière :</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Capacités</th> <th>Compétences à l'oral</th> <th>Pratiquer ses capacités</th> <th>Lire</th> <th>Écrire</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Comprendre et répondre à des questions et à 2/3 problèmes (varianter)</td> <td>Comprendre un modèle oral et simple</td> <td>Reproduire un modèle oral</td> <td>Comprendre des textes courts et simples en exploitant les connaissances (vocabulaire)</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Lexique et formulations pour l'interaction :</b> I've got a pair of... I choose this card. I haven't got a pair. It's your turn. Oh : Have you got a pair? Yes I have/No, I haven't. - I'm saved!</p> <p><b>Consignes pour l'enseignant :</b> Shuffle the cards. Deal the cards. Put your pairs on the table and name them. Arrange your cards like a fan. Pick a card.</p>	Capacités	Compétences à l'oral	Pratiquer ses capacités	Lire	Écrire	Comprendre et répondre à des questions et à 2/3 problèmes (varianter)	Comprendre un modèle oral et simple	Reproduire un modèle oral	Comprendre des textes courts et simples en exploitant les connaissances (vocabulaire)	
Capacités	Compétences à l'oral	Pratiquer ses capacités	Lire	Écrire																	
Comprendre et répondre à des questions sur des sujets familiers (varianter)	Suivre des instructions orales et simples	Reproduire un modèle oral	Comprendre des textes courts et simples en exploitant les connaissances (vocabulaire)																		
Capacités	Compétences à l'oral	Pratiquer ses capacités	Lire	Écrire																	
Comprendre et répondre à des questions et à 2/3 problèmes (varianter)	Comprendre un modèle oral et simple	Reproduire un modèle oral	Comprendre des textes courts et simples en exploitant les connaissances (vocabulaire)																		

Un **glossaire** en anglais présentant toutes les formules utilisables pour pouvoir jouer en version écrite et audio est disponible sur la page suivante (reportez vous au [bas de cette page](#) pour y accéder).

## Pour aller plus loin :

Les deux jeux proposés sont tirés d'un ensemble très complet de ressources. Vous y accédez en cliquant sur l'image suivante.



- **Jeux de cour**

### Pour tous les cycles :

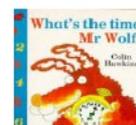
Sur le modèle d' 1,2,3... soleil

#### **Game 9**

#### **What's the time Mr Wolf ? (1,2,3 soleil)**

Look at the video : <http://www.videojug.com/film/how-to-play-whats-the-time-mr-wolf>

And also read the book :



#### **n°1: Eins, zwei, drei Ochs am Berg ( 1, 2, 3 Soleil )**

**„1, 2, 3 boeuf dans la montagne“**

→ **Dispositif :**

- Un joueur est l'Ochs ; le mur représente la montagne (Berg)
- Une cour de récréation avec un mur

→ **Règle du jeu :**

Un élève, dos à ses camarades, frappe 3 fois le mur en disant : Eins, zwei, drei, Ochs am Berg  
Les élèves avancent le plus vite possible vers le mur.

Le boeuf se retourne, s'il voit un enfant bouger, celui-ci doit retourner au départ.

Quand un joueur arrive à toucher le mur il crie : « Berg » et devient à son tour la montagne.

Le jeu peut recommencer.

## Avec des cordes à sauter



<b>Jeux de corde à sauter skipping games</b>	<b>Description du jeu</b>	<b>Pistes pédagogiques possibles</b>
<b>1- “I like coffee, I like tea, I like [Kate] to jump with me...”</b>	Deux élèves font tourner la corde et chantent la comptine. Kate rentre dans le jeu, et répète la comptine puis appelle un autre joueur et Kate s’en va. Paul rentre à son tour dans le jeu et ainsi de suite...	Pour donner une idée de l’air de la comptine : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Ffk3RcaMAWg">https://www.youtube.com/watch?v=Ffk3RcaMAWg</a>  Il est possible de faire inventer une autre comptine sur le même modèle : <i>I like maths I like French...</i>
<b>2- Apples, peaches, pears and plums. Tell me when your birthday comes... January, February, March....</b>	Deux élèves font tourner la corde et chantent la comptine. Deux autres entrent alors dans le jeu et répètent la comptine mais dès qu’ils entendent le mois de leur anniversaire ils doivent sortir du jeu...puis d’autres entrent à leur tour et ainsi de suite...	Pour donner une idée de la comptine : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0mDJ7dmgNUk">https://www.youtube.com/watch?v=0mDJ7dmgNUk</a>  Il est possible de faire inventer une autre comptine sur le même modèle en choisissant d’autres thématiques lexicales : school, food, sport...

## Sur le modèle de la chandelle

**n°3 : PLUMPSACK (La clé de Saint Georges)**

→ **Dispositif/matériel :**

- Les enfants sont assis en cercle dans la cour ou dans une salle

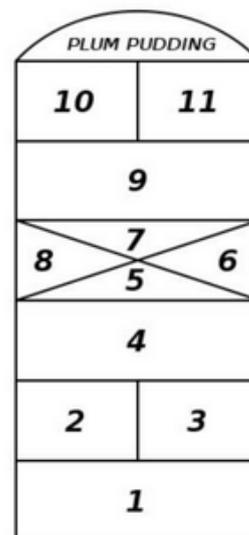
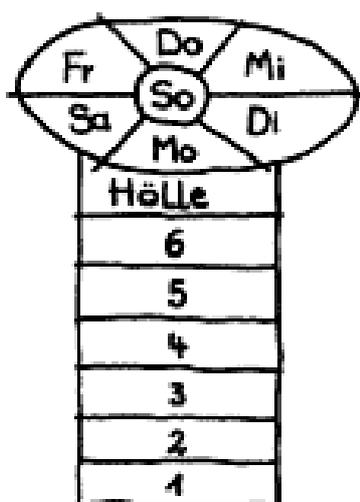
→ **Règle du jeu :**

Un élève porte un mouchoir dans sa main et fait le tour du cercle en marchant derrière ses camarades.  
Il chante en même temps la comptine (ou le maître fait écouter l’enregistrement) :

Plum, plum, plum	
Der Plumpsack geht herum.	<i>ou</i>
Wer sich umdreht oder lacht,	Schau nicht um,
Kriegt den Buckel schwarz gemacht.	der Fuchs geht rum
voll	

Il laisse tomber son mouchoir dans le dos d’un camarade. A la fin de la comptine, tout le monde regarde derrière son dos. Si un enfant a le mouchoir, il doit faire le tour du cercle en essayant d’attraper le meneur du jeu.  
S’il ne l’attrape pas, il porte le mouchoir à son tour. S’il l’attrape le meneur reste le même.

## Sur le modèle de la marelle : Hopscotch ,Himmel und Hölle



Règles du jeu et exemples de marelles :

- [How to play hopscotch](#)
- [Himmel und Hölle](#)

### **Pour aller plus loin :**

En cliquant sur le lien suivant vous accéderez à des jeux de cour, de plateau et de cartes. A chaque jeu sont associées les formulations à employer avec des élèves de C2 et de C3.

### [Propositions de jeux](#)

Source : groupe de travail Dole Nord « langue et culture, choisir l'entrée culturelle pour enseigner l'anglais »



Bébert aime toutes les langues du Monde, mais lesquelles parle-t-il aujourd'hui ? Certaines sont d'origine latine, d'autres germanique, essayez de les reconnaître et de les classer dans le tableau suivant.

<i>Origine latine</i>	<i>Origine germanique</i>	<i>Langue</i>

[Solution](#)