

Jeux de langage en Anglais

<p>«Kim's Game»: affichage des FC au tableau. Après un temps d'observation, on demande aux élèves de fermer les yeux, et on retire une FC. Il faut retrouver le nom de la FC manquante.</p>	<p>«Chinese Whispers»: 2 équipes (ou +) rangées en file indienne. Le dernier de chaque file murmure une phrase dans l'oreille du joueur situé devant lui, et chaque joueur doit la transmettre à son voisin de devant. Lorsque le message arrive au 1er joueur, celui-ci doit lever la main et, soit restituer oralement le message, soit exécuter l'action demandée, ... Le 1er joueur ayant réussi fait marquer 1 point à son équipe</p>
<p>«Memory»: il faut 2 jeux de cartes identiques étalées face contre la table. A tour de rôle, chacun doit retourner 2 cartes au hasard, afin de former une paire de 2 cartes identiques, et nommer les cartes retournées. Chaque paire reconstituée est alors gagnée par l'élève qui l'a découverte.</p>	<p>«The beret»: les élèves sont divisés en 2 équipes placées en ligne se faisant face. Un objet est placé au centre de l'espace qui sépare les 2 équipes. Chaque élève choisit le nom d'un chiffre, animal, ... (on retrouve les mêmes noms dans les 2 équipes). Lorsque le meneur de jeu appelle un des noms, les 2 élèves de chaque équipe concernés doivent se précipiter pour saisir l'objet déposé au centre sans se faire attraper par son adversaire et le ramener dans son camp.</p>
<p>«Hand in bag»: jeu de devinettes tactiles. On dispose les élèves en cercle et ils comptent, chantent, ou récitent une comptine, tout en faisant circuler un sac. Lorsque le meneur de jeu donne le signal, l'élève qui a le sac doit y plonger la main et deviner quel objet y est caché.</p>	<p>«The washing line»: les élèves sont répartis en 2 ou 3 équipes face à un carton de vêtements ou un tas de FC les représentant. Le meneur de jeu annonce les noms de 3 ou 4 vêtements. La 1ère équipe a avoir accroché les vêtements demandés sur la corde à linge fait marquer 1 point à son équipe.</p>
<p>«Snap»: par 2, chacun a un jeu de cartes identiques dans les mains. Chacun place à tour de rôle, une carte sur la table en la nommant. Lorsque 2 cartes identiques sont en présence, le 1er joueur qui s'en aperçoit doit taper sur le tas de cartes en criant «Snap» et remporte le paquet. Le gagnant est celui qui a gagné toutes les cartes.</p>	<p>«The ball game»: le meneur de jeu lance la balle et dit le début d'une comptine connue, celui qui la rattrape, doit dire la suite, ou bien le meneur de jeu pose une question, celui qui rattrape la balle doit donner la réponse.</p>

<p>«I went to the market ...»: par groupe d'une dizaine. Le 1er joueur dit une phrase, puis chacun va à tour de rôle la redire en y rajoutant un élément. Exemple: I went to the market and I bought an apple - I went to the market and I bought an apple and a pear - I went to the market and I bought an apple, a pear and a peach -</p>	<p>«Sequencing»: 2 ou 3 équipes à qui on distribue à chaque enfant les mêmes étiquettes représentant des mots. Le meneur de jeu énonce 3 ou 4 de ces mots. Dans chaque équipe, les enfants ayant les étiquettes correspondantes doivent se mettre en ordre le plus vite possible, en file indienne. La 1ère équipe ayant aligné ses enfants dans le bon ordre marque 1 point.</p>
<p>«Happy families»: jeu des 7 familles. L'objectif est de reconstituer une famille complète en demandant les cartes manquantes à un autre joueur.</p>	<p>«Do you like your neighbours?»: les élèves sont disposés en cercle et chacun a une FC. Le meneur de jeu, au centre du cercle, appelle 2 choses. Les 2 élèves qui ont les FC correspondantes doivent se lever et changer de place pendant que le meneur essaie de prendre une de leur place. Celui qui reste sans place sur la ronde va au centre et devient le meneur.</p>
<p>«Bingo»: version anglaise du jeu de Loto. Chacun doit cocher ou colorier 3 ou 4 éléments sur une grille en comportant une dizaine appartenant à un même champ lexical. Le meneur de jeu tire des éléments au sort et annonce leur nom. Le 1er à avoir barré tous les éléments de sa grille crie «Bingo». Le meneur vient valider avec l'élève qui doit énoncer les mots. Il devient ensuite le meneur de jeu.</p>	<p>«Hangman»: version anglaise du jeu du pendu. On inscrit la 1ère et la dernière lettre d'un mot que l'autre joueur doit deviner en proposant des lettres. A chaque tentative manquée, son adversaire dessine un trait de la potence.</p>
<p>«Fibber»: version anglaise du jeu du menteur. Les élèves par petits groupes, ont dans les mains des paquets de cartes. Le 1er à jouer pose sa carte sur la table en la montrant et en nommant l'élément qui y figure. Les autres doivent à leur tour poser une carte de leur choix, sans la montrer, et en annonçant le même élément que le 1er joueur. A tout moment tout joueur peut interpeller tout autre joueur et l'accuser d'être menteur "Fibber". S'il a raison il ramasse alors toutes les cartes déjà déposées. s'il s'est trompé, c'est celui qu'il a accusé de mentir qui remporte le paquet de cartes. Le but du jeu étant de se débarrasser de ses cartes le plus rapidement possible.</p>	<p>«Hopscotch»: version anglaise du jeu de marelle, avec des pochettes plastifiées des FC du lexique que l'on veut travailler. Les enfants jouent à la marelle mais au lieu d'énoncer les chiffres ils énoncent ce qui est représenté tout en sautant sur la marelle.</p>

<p>«Simon says»: version anglaise de "Jacques-a-dit". Les élèves ne doivent exécuter que les consignes (touch your nose, jump, open your mouth, ...) précédées de la formule "Simon says". Visualiser les perdants qui peuvent avoir un gage, ...</p>	<p>«I spy with my little eye ...»: il faut trouver le plus grand nombre de mots correspondants aux consignes (1ère lettre, champ lexical, ...) données. Par exemple: "I spy with my little eye a fruit beginning with B".</p>
<p>«Dominoes»: version anglaise du jeu de dominos. Il faut associer l'une des faces du domino que l'on pose, à une face d'un domino déjà posé sur le jeu, tout en nommant ce qu'elle représente. Le 1er joueur à avoir posé tous ses dominos a gagné.</p>	<p>«Colour race»: chaque élève porte un dossard de couleur. Un ou plusieurs "chasseurs" annoncent le nom d'une couleur et les élèves qui portent cette couleur deviennent les cibles des "chasseurs". Tous les élèves touchés avant d'avoir atteint leur camp (cerceau, ...) deviennent "chasseurs" à leur tour.</p>
<p>«Blindman's buff»: version anglaise du jeu de "Colin Maillard". Un élève les yeux bandés vient se placer face à ses camarades. Ses camarades vont s'adresser à lui à tour de rôle pour le saluer ou pratiquer d'autres éléments linguistiques en déguisant leur voix. Il lui faudra répondre en devinant l'identité de celui qui l'a interpellé. S'il réussit, il reste en place. S'il se trompe, il est remplacé par celui qui a réussi à le tromper.</p>	<p>«Guess my word»: il faut deviner le mot ou la phrase prononcée par son partenaire</p>
<p>«Noughts and crosses»: version anglaise du jeu des "Morpions". Il faut des grilles sur lesquelles on aura dessiné un élément connu des élèves dans chaque case. Les élèves jouent par 2. Ils choisissent à tour de rôle une case dont ils nomment l'élément représenté. Chacun choisit un symbole (croix, "cross" ou zéro, "nought"). Ils inscrivent leur symbole sur chacune des cases visitées. Le but du jeu est d'aligner 3 croix ou 3 zéros, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Chaque série réussie permet de marquer 1 point.</p>	<p>«Musical chairs ...»: version anglaise des "Chaises musicales". On dispose 1 siège de moins qu'il n'y a d'élèves. Les élèves sont dispersés dans la cour, et se déplacent selon ce que demande le meneur (walk, crawl, run, jump, ...). A son signal, ils doivent occuper les sièges disponibles. A chaque fois on retire 1 ou plusieurs sièges. Le but est de rester le plus longtemps dans le jeu.</p>