

Utiliser des jeux en anglais

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.

DES JEUX EN CLASSE DE LANGUE

1) JEUX PROPOSÉS PAR LE CRDP DU LIMOUSIN

Les documents suivants sont téléchargeables sur le site suivant : www.educreuse23.ac-limoges.fr/cddp_eile/thema/enpratique3.htm

Nom du jeu	Objectif	Matériel proposé
Le coloriage guidé	connaître les nombres jusqu'à 100.	grille maître et grille élève
Le labyrinthe	savoir identifier un objet	Une fiche labyrinthe par élève
Jeu de familles « fait culturel »	connaître les pays parlant la langue étudiée ; être capable de citer et identifier des caractéristiques culturelles...	Une série de six cartes par pays
La bataille des nombres	lire les nombres en lettres et en chiffres ; mémoriser les nombres de 11 à 20, ou de 10 à 100.	Jeu de cartes à construire avec nombres écrits en lettres ou en chiffres
Memory	acquérir les formes écrites d'énoncés ou de mots déjà connus oralement.	Double lot de cartes avec dessin et mots
Jeux de bingo	mémoriser , manipuler des mots, des structures.	Grilles vierges et cartons bingo singulier/pluriel
Bingo des actions	dire ce qu'une personne est en train de faire (faire pratiquer la variation féminin/masculin/neutre ou la variation singulier/pluriel des pronoms personnels sujets).	Grilles de jeu et cartes
Dominos lexicaux	maîtriser la graphie de mots usuels	Dominos des couleurs – dominos des heures
Dominos des rimes	maîtriser la prononciation de mots usuels	Dominos d'objets connus
Jacques a dit	comprendre un ordre et l'exécuter	Aucun
Jeu de familles faits culturels	connaître les pays parlant la langue étudiée ; être capable de citer et identifier des caractéristiques culturelles...	Série de six cartes (drapeaux, cartes, emblèmes, monnaie, capitale)

Jeu du téléphone	lire et reconnaître les chiffres de 0 à 9 ; utiliser des formules de civilité, des questions .	Aucun
Jeux de kim	mémoriser un capital lexical qui servira à la mise en place d'une structure ; nommer un objet avec l'article défini singulier.	Objets, photos,... à se procurer
Le robot guidé	comprendre, donner des ordres ; localiser la droite et la gauche.	Aucun
Le robot programmé	donner des ordres, dire ce que l'on sait faire ou pas, dire ce qu'une autre personne sait faire ou pas.	Cartes de programmation
Qui est-ce ?	demander à quelqu'un s'il possède quelque chose ; demander à quelqu'un son âge, ce qu'il aime ; questionner quelqu'un.	Grilles « qui est-ce / nationalités » et « qui est-ce / portraits »
Téléphone arabe	reproduire un énoncé oral	Aucun

2) Jeux de société (disponibles à l'inspection):

- Mini jigs
- What's funny
- Wild world loto
- Quack quack
- Slug in a jug
- Sharon the sheep

- What's rubbish
- Match and count
- Pop to the shops
- Farm opposites

Site ***AbraKadabra*** : livres et jeux en langues étrangères (anglais, italien, espagnol, allemand) www.abrakadabra.eu.