

# JEUX POUR LA CLASSE DE LV

## A1 : Comprendre à l'oral :

### ➔ THINKING ABOUT:

- Demander aux élèves de penser à un des mots étudiés.

Dire les mots / montrer les FC quand ils doivent se rasseoir.

- Se lèvent dès qu'ils entendent le mot choisi. Se rasseoient au deuxième passage (sans les images).

### ➔ POINT TO / ZEIG MIR et ordres variés:

➤ Choisir un ensemble de cartes et les fixer à des endroits différents dans la salle, puis donner des ordres : « *Point to the spider ! / Zeig die Spinne !, Skip to the spider ! Jump to the lion / Spring wie der Löwe ! Run to..... Walk to the elephant ! / Geh wie der Elefant.....* » (selon les verbes d'actions travaillés précédemment).

### ➔ SHOW ME :

- Distribuer les FC à certains élèves.

Dire « *EARS: stand up please !* » ou "*hold up the card when you here your word !*" ou "*Show me blue / Zeig mir die blaue!*"

On peut demander aux autres (qui n'ont pas de cartes) de pointer les images énoncées par le maître ou par un élève « *And the others :point to tummy !* »

- L'élève qui a la carte se lève
- Pointent l'élève qui a la carte citée (+répètent)
- Répètent en pointant à chaque fois.

### ➔ REMISE EN ORDRE :

- Les élèves disposent de petites images.

Les énoncer dans un certain ordre et ils doivent les remettre en ordre sur leur table.

Valider en collectif avec les grandes cartes au tableau.

### ➔ JEU DE MEMOIRE :

- Disposer des cartes au tableau et les énoncer au fur et à mesure.

Demander aux élèves de bien les regarder puis les retourner face cachée.

Enoncer une carte au hasard et un élève vient la montrer.

➤ RAISE YOUR HAND:

➤ Diviser la classe en 2 équipes (une à gauche et une à droite).  
Fixer 4 ou 5 cartes au tableau à gauche pour l'équipe de gauche et 4 ou 5 à droite pour l'équipe de droite.  
Dire des noms de cartes.  
Les élèves écoutent et lèvent la main (ou se lèvent) le plus rapidement possible dès qu'ils entendent un nom qui appartient à leur équipe.

➤ SEQUENCY :

➤ Deux colonnes de 8 joueurs alignés devant le tableau.  
Les mêmes cartes sont posées de manière visible au tableau (on sépare par une ligne).  
Énoncer un mot. Le premier qui montre la carte va s'asseoir à sa place ; le perdant ne bouge pas et recommence. L'équipe gagnante est celle qui a réussi à faire un tour complet (tous les joueurs sont assis à leur place).

➤ SIMON SAYS / JACOB SAGT:

➤ Donner des consignes (« *touch your legs.....* » « *stand up* »....) en relation avec du lexique (par ex *body parts* ou avec le langage quotidien de la vie de classe, les élèves réagissent avec leur corps si l'ordre est précédé de SIMON SAYS, sinon ne bougent pas. Les perdants se mettent assis.....

➤ Variante avec « *I can / I can't* »

"*I can dance*" → Les élèves dansent.

« *I can't dance* » → Ne font rien.

➤ Les élèves peuvent prendre le relais de l'enseignant, alors on travaillera l'activité langagière *Comprendre, réagir et parler en interaction.*

➤ ECOUTE ACTIVE ET PIOCHE RAPIDE :

➤ Des images sont disposées sur une table (ou au sol .....).  
Un groupe d'élèves tourne sans cesse (en marchant) autour.  
L'élève le plus rapide s'emparera de la carte nommée par le maître.  
Une fois toutes les cartes ramassées, c'est l'élève qui en a le plus qui a gagné.

➤ Variante :

Les élèves sont assis autour d'une table sur laquelle sont posés objets ou images se trouvant dans une histoire que l'on va lire.  
Les élèves écoutent l'histoire lue par l'enseignant et piochent rapidement l'objet ou carte qu'ils entendent.....

➤ BINGO :

- Chacun dessine une grille de 4/4 ou 3/3 carreaux (selon le temps. On peut noircir quelques cases).

Les élèves écrivent des nombres, colorient, écrivent des mots ou collent des petites images dans chaque grille.

Énoncer les nombres ou les mots travaillés.

Celui qui finit la grille crie « *BINGO* » puis donne oralement ses mots pour validation collective.

➤ BINGO GEANT :

- Chaque élève a en main 4 cartes (tout le monde n'a pas les mêmes).

Énoncer des mots et les élèves posent les cartes nommées sur leur bureau.

Le premier qui n'en a plus crie « *BINGO* ».

Valider collectivement.

➤ RELAY :

- Course de relais.

Deux équipes formant deux files.

Chacun a reçu oralement un numéro ou un mot, ces mêmes nombres ou mots sont écrits au tableau (dans le désordre).

L'enseignant donne le départ ; les enfants doivent les uns derrière les autres entourer leur nombre ou leur mot le plus vite possible.

L'équipe qui a correctement tout entouré la première a gagné.

**A1 : Comprendre, réagir et parler en interaction :**  
**A1 : Parler en continu.**

➔ **CHINEESE WHISPERS:**

- Faire passer les FC en ligne en soufflant à l'oreille

le mot.....Tourner.....Arrêter le jeu « Stop » et demander de nommer chaque carte que l'on a en main.

- Se passent les FC en se soufflant les mots.... Au signal, chacun nomme l'image qu'il a entre les mains.

- **VARIANTE :**

Faire deux équipes en file indienne devant le tableau.

Montrer une carte au dernier élève de chaque rang qui chuchotera le nom de la carte à l'élève se trouvant devant lui et ainsi de suite, jusqu'au premier de la file qui va au tableau et écrit, dessine ou désigne (selon niveau) ce qu'il a entendu.

➔ **KIM'S GAME / KIMSPIEL :**

- Fixer les cartes au tableau.

Demander aux élèves de fermer les yeux : « *Close your eyes / Augen zu* ».

Enlever une carte (ou deux).

Demander : « *What's missing ? / Was fehlt ?* »

➔ **MAGIC EYES:**

- Afficher des cartes en ligne au tableau.

Les nommer les unes après les autres puis faire répéter les élèves.

Retourner une carte et faire recommencer la lecture d'images par les élèves (sensés pouvoir encore la voir grâce à leurs yeux magiques !).

Retourner une carte de plus à chaque lecture.

A la fin les élèves nomment toutes les cartes dans l'ordre sans voir les images.

➔ **CARTES NUMEROTEES:**

- Associer des nombres aux cartes affichées au tableau.

Appeler un nombre.

Les élèves devront dire l'élément correspondant.

Variante : On nomme la carte et les élèves donnent le nombre.

➤ NOUGHTS & CROSSES:

Faire 2 équipes qui vont s'affronter (points à noter au tableau) .

Les nommer *noughts* and *crosses* (ronds et croix). Dessiner un tableau de 9 cases numérotées de 1 à 9.

Montrer une carte à deux élèves. Le premier des deux qui la nomme vient dessiner croix ou rond dans le tableau afin de faire une ligne horizontale, verticale ou diagonale de trois signes identiques.

➤ POINT AND SAY :

➤ Afficher les cartes.

Faire venir un élève de chaque équipe. Ils sont face au tableau.

Dire un mot. Le 1er à le pointer marque un point.

Montrer une carte. Le premier à dire le mot marque un point.

➤ THE RIGHT ORDER / DIE RICHTIGE ORDNUNG :

➤ Deux équipes ayant les mêmes cartes.

Un élève, meneur de jeu énonce les cartes dans l'ordre de son choix.

Les élèves doivent s'aligner le plus rapidement possible selon l'ordre énoncé

➤ WORDS (lien phonie, graphie)

➤ Afficher les FC Mots au tableau.

Faire venir des élèves pour les placer correctement. Faire observer les mots

Viennent placer le mot sous la bonne image

➤ GIANT MEMORY :

➤ Afficher les FC et les cartes mots au tableau.

Faire 2 colonnes au tableau. 2 élèves s' affrontent . Dire un mot et demander « *Where's the card and where's the word ?* ».

Reconstituent le *Memory images/mots*. Le but étant de faire des paires. A la fin les équipes marquent autant de points que de paires associées dans leur colonne.

➤ CARTE A DEVINER :

➤ Fixer au tableau une série de cartes.

En choisir une secrètement et inciter les les élèves à deviner de quelle carte il s'agit en posant des questions : « *Is it red / Ist das rot ? → No it isn't / Nein das ist nicht so.* »

➤ MERRY-GO-ROUND / KARUSSEL PFERDE :

- Distribuer des cartes du lexique étudié aux élèves.

Au signal, chacun dit son mot en accélérant le rythme à chaque tour.

On peut ainsi faire un travail sur la prononciation, l'intonation ou le rythme.

On peut aussi (selon le niveau) faire tourner des phrases : « *I've got a yellow chair. And you ? / Ich habe eine gelbe Stuhl. Und Sie ?* »

- Variante :

En cercle ou non, chaque enfant doit dire très vite et sans se tromper : « *I am....X, I am not .....Y* » (=nom de son voisin).

➤ WHAT IS IT ? / WAS IST DAS ? :

- Fixer au tableau des cartes connues des élèves et demander leur nom.

En choisir une et donner quelques indications : « *It's a small animal / Das ist ein kleines Tier, It's got eight legs / Es hat acht Pfoten, It runs, I'm afraid, what is it ? / Es rennt, ich habe angst, was ist das ?* »

Les élèves doivent identifier la bonne carte : « *It's a spider à Das ist eine Spinne.* »

➤ MIME :

- Diviser la classe en groupes de 3 ou 4 élèves.

Donner une carte différente à chaque groupe.

Chaque groupe doit mimer sa carte aux autres à tour de rôle.

Les autres groupes devinent et donnent le mot.

➤ L'INTRUS :

- Fixer au tableau 3 ou 4 cartes les unes à côté des autres, par ex : lion, éléphant, pain et chien.

Les élèves identifient l'intrus et donnent la raison (selon le niveau) : « *It's bread, it isn't an animal / Das ist Brot, das ist kein Tier.* »

➤ ACTION / VERITE :

- Préparer des cartes avec des questions ou des actions (connues des élèves)

EX : *Where are you from ? Can you skate? Mime the pig...*

Faire deux équipes

On peut faire 3 paquets selon le niveau de difficulté (*EASY- LITTLE MORE DIFFICULT- THE MOST DIFFICULT*)

Un élève vient devant le tableau et pioche une carte, la lit et doit répondre à la question ou réaliser l'action. Si cela est correct elle marque 1 point (pour le niveau *EASY*, 2 pour le niveau *LITTLE MORE DIFFICULT* et 3 pour le niveau *THE MOST DIFFICULT*).

➤ POSTMAN'S GAME :

Chaque enfant a écrit son « *English name* » sur une enveloppe.

La moitié des enveloppes sont mises dans un sac.

Le « *Postman* » fait sa tournée en interrogeant les enfants l'un après l'autre :  
« *Hello, what's your name ?* ».

L'élève répond « *my name's....* ».

Selon le cas, le « *Postman* » répond : « *A letter for you....* » ou « *Sorry, no letter* ».

L'élève dira alors : « *thank you, good bye* ».

➤ BLIND MAN'S BUFF:

➤ Un enfant a les yeux bandés.

On le fait tourner sur lui-même ; pendant ce temps les autres comptent jusqu'à 5.

Il désigne du doigt un enfant qui s'avance vers lui et qui lui dit « *Hello/good morning/good afternoon I'm a boy/a girl* ».

Les autres (ou un seul enfant) demandent : « *Who is it ?* ».

Il répond : « *Is it..... ?* », selon la réponse les autres disent « *Yes it is* »/ « *No, it isn't* » ou « *Yes, it's right* »/ « *No, it's wrong* ».

Il est ensuite remplacé par l'enfant désigné.

➤ STAND UP / SIT DOWN :

➤ Les enfants sont debout, chaque élève dit un mot, un nombre, une lettre de l'alphabet.....ceux qui se trompent s'assoient.

➤ SPELL

➤ On peut former deux équipes ou non.

L'enseignant écrit derrière le tableau les prénoms anglais des élèves (ou il a une liste).

Il (ou un élève selon le niveau) épelle un prénom.

L'enfant qui se reconnaît se lève et dit (« *It's me* » ou « *Hello I'm .....* » ou « *My name's .....* »...)

L'enfant qui s'est reconnu marque un point pour son équipe.

Variante :

Un enfant de chaque équipe passe derrière le tableau et épelle un prénom de l'équipe adverse. L'enfant qui se reconnaît fait marquer son équipe mais on peut aussi décider que tout prénom bien épelé rapporte un point à son auteur.

➤ THE FISHING NET:

- Deux équipes.

La première forme un cercle (le filet/ the net), ils décident d'un nombre. Ils appellent les enfants de l'autre équipe ("*come here*"/ "*come in*"). Ceux-ci se promènent en entrant et en sortant du filet, alors que les pêcheurs comptent à haute voix jusqu'au nombre choisi.

A ce moment, les bras se baissent brusquement et tous les poissons emprisonnés viennent agrandir le filet.....

On intervertit les rôles.

➤ FIGURES ON YOUR BACK :

- Par deux / pair work.

Un élève trace un chiffre sur le dos de son camarade.

Si celui-ci reconnaît le chiffre il marque un point....

➤ LEFT-MIDDLE-RIGHT :

- Placer les élèves en rond sur une chaise.

Dire « *left* » à un élève et celui-ci doit présenter son voisin de gauche : « *This is X* ».

Dire « *right* » et on présente son voisin de droite : « *This is Y* ».

Dire « *middle* » et on se présente : « *I'm Z* ».

Celui qui se trompe devient l'animateur.

➤ RACE TO PLACE :

- Les élèves sont assis en rond.

Chacun a un chiffre.

Un élève est au centre du cercle, il appelle deux chiffres (ex : four and six) ou mots.

Les élèves concernés doivent le plus vite possible échanger leur place car l'enfant positionné au milieu va tenter d'occuper lui aussi une des deux places laissées momentanément vacantes.

S'il y arrive, l'enfant « sans place » restera au milieu et à son tour appellera deux nouveaux chiffres.....

➤ HATCHI-PATCHI :

- Un élève sort de la classe.

On décide qui sera « *HATCHI-PATCHI* ».

L'élève rentre et il a cinq chances pour questionner les élèves et savoir qui est « HP ». (« *Is it a boy?, is it a girl? Has he / she got long, short, black, fair .....hair? Is she wearing / Has she got a red pullover? .....* »)

➤ THE MONSTER:

➤ Un élève est au tableau et les autres lui donnent des consignes pour dessiner un monstre: « *It's got 2 heads, it's got 5 eyes, it's got a small nose.....* »

➤ THE WHIRLING PEN :

➤ Les enfants sont assis en rond, une carte-nombre ou mot est placée derrière chaque élève.

Au centre, un enfant fait tourner un crayon posé au sol (ou désigne aléatoirement qqun...)

L'enfant vers qui il pointe doit rapidement prendre la carte et lire le nombre ou le mot.

➤ AUTRUCHES :

➤ Chaque élève a une carte (dessin ou mot) scotchée sur le dos.

Les élèves se déplacent et doivent essayer de voir quel dessin ou mot les autres ont mais sans montrer son dos.

Dès qu'on a vu le dos d'un camarade, on dit à haute voix le mot et l'autre est éliminé.

Le dernier a gagné.

➤ LE BERET :

➤ Disposer les élèves en deux groupes face à face.

A égale distance de chaque groupe se trouve, au sol, un foulard.

Chaque élève est porteur d'un nombre, d'un nom, d'une carte.....(les mêmes dans les deux équipes).

Appeler un nombre ou nom.

Les deux élèves concernés se dirigent vers le foulard et c'est le premier qui le ramène dans son camp (sans être touché par l'adversaire ?) qui gagne.....

➤ LE ROI DE MALICOCO :

➤ Jeu permettant de rebrasser tout le vocabulaire connu !

Le maître (puis un élève) joue le rôle du Père Noël, ou lapin de Pâques ou personnage inventé .....

Les élèves lui demandent un cadeau en utilisant :

« *Father Christmas / Easter Bunny, can I have.....please ?* »

" *Weinachtsmann, ich möchte.....bitte.* "

Le Père Noël aura choisi **secrètement** une **catégorie ou caractéristique** (tout ce qui est bleu ou qui commence par la lettre "c" ou qui roule.....) et il ne répondra par **YES / JA** que si l'objet appartient à la catégorie ou possède la caractéristique choisie.

Les élèves doivent donc deviner pourquoi le PN dit OUI à certaines choses et non à d'autres.

