

## 5 IDÉES DE JEUX POUR COURS DE LANGUES DÉJANTÉS !

### **Apprendre en s'amusant, ils jouent, ils apprennent, on aime !**

Voici quelques idées de jeux pour les cours de langues.



### **Le traditionnel Qui-est-ce ?**

C'est le moment d'apprendre la description physique... Marre de la description d'images ou de photographies. Un peu de fun, jouons !

Après la découverte du lexique de la description physique, je demande à toute la classe de se mettre debout. Je donne des indications en espagnol. « Mi alumno es rubio ». « Mon élève est blond », tous les bruns s'assoient. Et ainsi de suite avec les yeux, les lunettes, etc. À la fin, il n'en reste plus qu'un debout. Puis je demande qui veut me remplacer et les élèves peuvent se succéder au tableau pour décrire des camarades.

**Objectif : je mémorise et je travaille la compréhension orale.**

### **Le Jeu de l'Oie de fin de séquence**

La séquence est terminée, je souhaite faire une séance de révisions beaucoup plus ludique ? Voici l'astuce du jour. Je donne à chaque élève 5 bouts de papier qui constitueront les 5 cases du jeu de l'oie. Chacun écrit dessus 5 questions et les réponses derrière. Puis par groupes de 7 ou 8, nous créons un escargot sur des tables réunies. Les bouchons, gommes, cartes de bus servent de pions. Il faut juste un dé par table. Chaque groupe se met ensuite en action. Si l'élève répond correctement à la question, il pourra jouer le tour suivant, sinon il passera son tour. Le premier arrivant au centre de l'escargot a gagné.

**Objectif : je revois ma séquence.**

Exemples de cases à créer : des traductions dans un sens ou dans un autre, des lectures de dates, des conjugaisons, des défis - cite 5 fruits -, des questions de culture en lien avec le thème travaillé, etc.

## **La chasse au trésor**

Voici venue la période des itinéraires, et c'est parti pour quelques heures de « tu dois tourner à droite puis aller jusqu'à... ». Alors autant le faire en direct en tout début de séquence. Un élève sort dans le couloir et nous décidons avec les autres de l'endroit où nous lui cachons sa trousse ou son cahier d'espagnol, un œuf en chocolat ou un bonbon. Quand l'élève revient, les autres le dirigent jusqu'au trésor. Tous les détours sont possibles.

**Objectif : participation orale d'un maximum d'élèves.**

## **Emménageons ! Ou « Le jeu de la maison »**

Le lexique des meubles, des pièces de la maison et les prépositions de lieu ont été appris. C'est parti pour une activité orale par deux. Mes élèves ont baptisé cette activité « Le jeu de la maison » et le réclament plusieurs heures après y avoir « joué ».

Mise en place : Des groupes de deux.

Matériel nécessaire : Un cahier par groupe et une feuille à découper (ou déjà découpée) en une vingtaine d'étiquettes. Un élève est chargé de recopier sur une page entière le plan de la maison que je dessine au tableau. Son camarade découpe une vingtaine d'étiquettes sur lesquelles il note les meubles, quelques objets (les livres, les assiettes) et les personnages notés au tableau (par exemple : mon père, mon frère...). Puis, par deux, ils vont meubler la maison. Un élève demande à l'autre : « Où est le tapis ? » L'autre lui répond : « Le tapis est dans le salon sous le canapé ». L'élève place alors l'étiquette au bon endroit. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'elles soient toutes placées. Je ne considérais pas cette activité comme particulièrement ludique mais elle plaît énormément aux élèves (5<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup>) qui s'amusent à manipuler ou à faire une maison désordonnée. Qu'importe tant qu'ils manipulent la langue !

**Objectifs : interaction orale guidée et mémorisation du lexique.**

## **Le Times Up**

Une classe à effectif réduit un jour de neige, de sortie, de juillet ? Chouette ! Profitons-en pour faire de l'oral. Le principe est simple. Chaque élève suivant l'effectif note 4 ou 5 noms de personnes réelles que tout le groupe connaît.

Nous préparons ensemble un tableau avec le lexique nécessaire dont ils auront besoin pour

faire deviner leurs cartes : professions, nationalités, description physique, quelques verbes d'action (chanter, jouer dans l'équipe, jouer dans un film, enseigner, etc.).

Puis j'applique les règles du Times Up même s'il est rare d'avoir le temps de parvenir à la 3<sup>e</sup> manche du mime.

1<sup>e</sup> manche : Un membre de chaque équipe a une minute pour faire deviner le maximum de personnages en parlant.

2<sup>e</sup> manche : Une fois que tous les personnages ont été devinés, ils sont tous remis en jeu et cette fois le joueur doit en une minute et avec un seul mot par carte en faire deviner un maximum.

3<sup>e</sup> manche : Mêmes cartes, à faire deviner en mimes en une minute.

**Objectif : passer une heure à jouer en langue étrangère (excepté la manche du mime).**

À bientôt pour de nouvelles idées ludiques !

**Une chronique de Valentine Marie**

<http://www.lepetitjournaldesprofs.com/blog/2017/05/16/5-idees-de-jeux-pour-cours-de-langues-dejantes/>