

# “ LE FLE EN ACTION ”

S. DWORJACK - C. BERQUIN - IFT - 15/05/2016



## **Petit conseil « durée » :**

Chacun de ces jeux peut durer un certain temps.

A vous de déterminer avant de commencer combien de temps vous souhaitez y consacrer, soit en accordant un temps précis (20 minutes en fin de cours par exemple), soit en déterminant à l'avance un nombre de manches ou un nombre de points maximum pour déclarer le gagnant.



# 1, 2, 3... SOLEIL !

Objectif : Mobiliser ses connaissances tout en s'impliquant physiquement dans l'apprentissage du vocabulaire.



## Un, deux, trois... soleil !

***Objectif : Mobiliser ses connaissances tout en s'impliquant physiquement dans l'apprentissage du vocabulaire.***

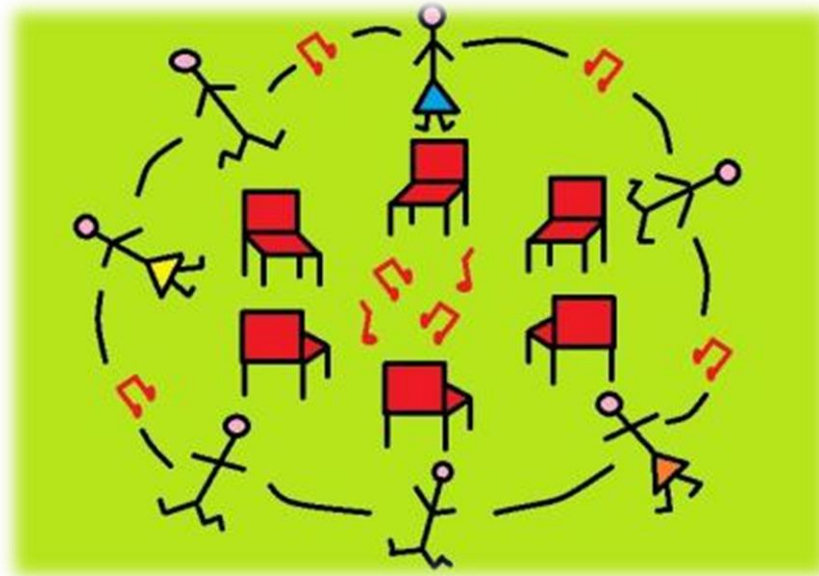
Une belle variante de 1, 2, 3, soleil ! à visée pédagogique.

Les enfants se mettent en ligne au fond et un enfant appelle 1, 2, 3, soleil ! Quand il se retourne chacun doit s'être arrêté dans la position d'un sport ou d'un loisir. On s'approche alors pour demander « Quel sport fais-tu ? » et l'enfant doit répondre correctement : « Je fais du... » ou « je joue du... » pour ne pas avoir à retourner au fond sur la ligne de départ.

Idéal pour terminer une leçon sur une thématique de ce type – sport, routine quotidienne, activités de loisir, moyens de transport...

# LES CHAISES MUSICALES

Objectif : Découvrir des chansons françaises et mobiliser ses connaissances sur une thématique.



## Les chaises musicales

***Objectif : Découvrir des chansons françaises et mobiliser ses connaissances sur une thématique.***

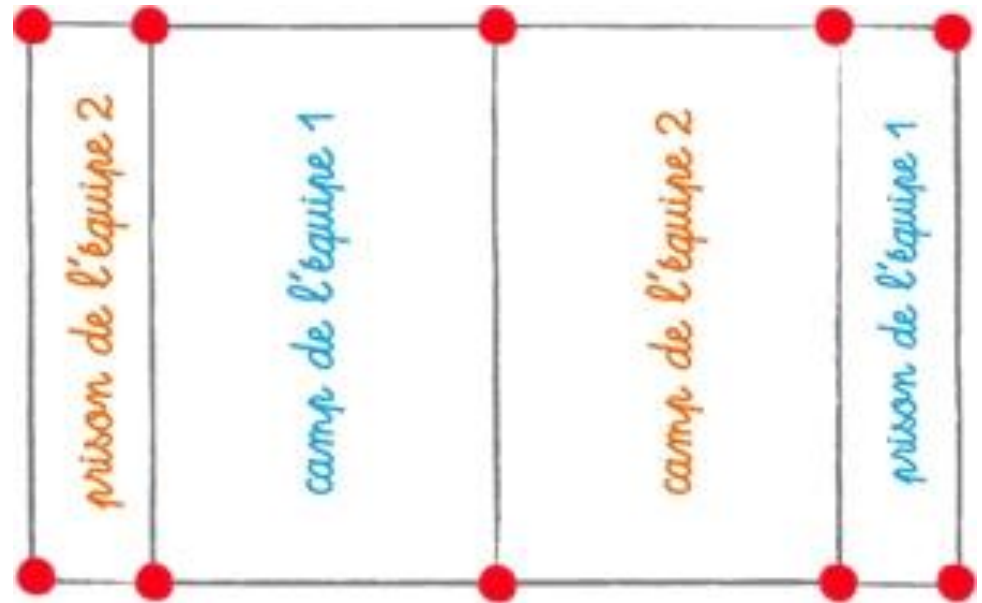
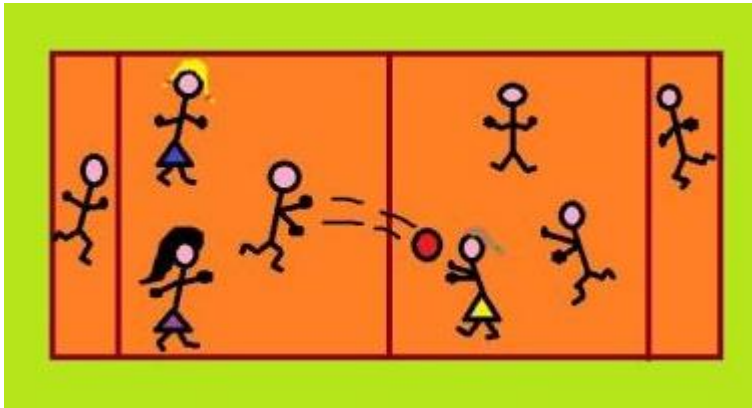
Disposez des chaises en rond dos à dos dans la salle (1 chaise de moins que le nombre total d'élèves présents). Passez de la musique en français, une ou deux chansons que vous auriez apprises en classe par exemple et quand vous arrêtez la musique, tous les élèves doivent s'asseoir sur une chaise. Le dernier élève debout, qui n'a pas de chaise, est éliminé.

**Ajout FLE :** chaque enfant éliminé doit répondre à une question tirée de la pile de cartes-questions.

Attention, vous devez absolument avoir un « surveillant/arbitre » qui s'assure que les règles sont respectées. A chaque tour, vous supprimez une chaise. A la fin il ne reste qu'une chaise et deux élèves. Le dernier debout a perdu.

# LA BALLE AU PRISONNIER

Objectif : Mobiliser les connaissances de l'année avec l'enjeu ludique de pouvoir gagner sa liberté.



## La balle au prisonnier

***Objectif : Mobiliser les connaissances de l'année avec l'enjeu ludique de pouvoir gagner sa liberté.***

Deux équipes, deux espaces, un ballon.

Les enfants doivent toucher leurs adversaires avec le ballon, l'enfant touché devient prisonnier de l'autre camp. Le jeu se termine quand il n'y a plus personne dans l'un des camps.

Un joueur est fait prisonnier lorsque le ballon, envoyé par un joueur de l'équipe adverse, le touche et retombe ensuite sur le sol. Si le ballon ne touche pas le sol, maîtrisé par le joueur ou un de ses coéquipiers, il n'est pas prisonnier. Si le ballon parvient à toucher plusieurs joueurs et retombe au sol, tous les joueurs touchés sont constitués prisonniers.



**Ajout FLE : Si le joueur touché parvient à répondre à une question tirée au sort dans la pile de cartes-questions préparée pour le jeu il peut rester dans son équipe.**

Si un joueur prisonnier attrape le ballon au vol, il peut répondre à une carte question pour se libérer. Il lance ensuite le ballon pour que son équipe le récupère et relance le jeu avant de rejoindre la zone libre.

Lorsque le ballon sort du terrain, il est remis en jeu à partir de la prison de la zone d'où le ballon en est sorti.

Les joueurs peuvent se faire des passes, de n'importe quelle zone vers n'importe quelle zone, y compris la même que celle du passeur.

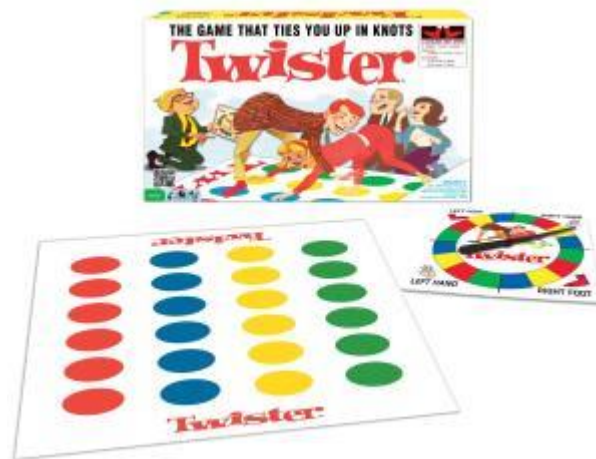
Le dernier joueur éliminé a le droit à plusieurs essais (généralement quatre ou trois selon le niveau du joueur) pour essayer de se délivrer. Chaque joueur en prison peut tenter sa chance, jusqu'à ce qu'un des joueurs se libère.

les prisonniers ont le droit de circuler en périphérie du terrain de l'adversaire sans y entrer.

Les balles qui sont sorties du terrain de l'adversaire sont pour les prisonniers.

# TWISTER

Objectif : Intermède ludique permettant de mettre en pratique le vocabulaire du corps et des couleurs tout en participant à un atelier créatif.



## Twister

***Objectif : Intermède ludique permettant de mettre en pratique le vocabulaire du corps et des couleurs tout en participant à un atelier créatif.***

Un jeu pour réviser les couleurs et les parties du corps (main, pied, coude, genou). Vous créez le plateau de jeu sur le modèle du twister en classe. Attention, la meilleure option serait un drap ou un tapis pour éviter tout accident. Ou bien vous vous procurez un Twister.

Rappelez au préalable à l'aide d'une activité rapide les couleurs et les parties du corps.

A vous de jouer !



# JEU DE RELAIS

Objectif : Mobiliser sa mémoire pour renforcer l'apprentissage du vocabulaire.



## Jeu de relais

**Objectif : Mobiliser sa mémoire pour renforcer l'apprentissage du vocabulaire**

Créez des équipes de 5. Placez chaque équipe derrière la ligne de fond et placez-vous en face, à une distance de 25 mètres environ.

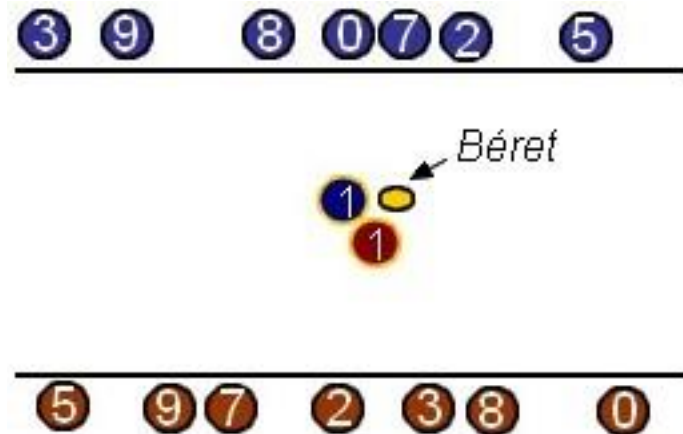
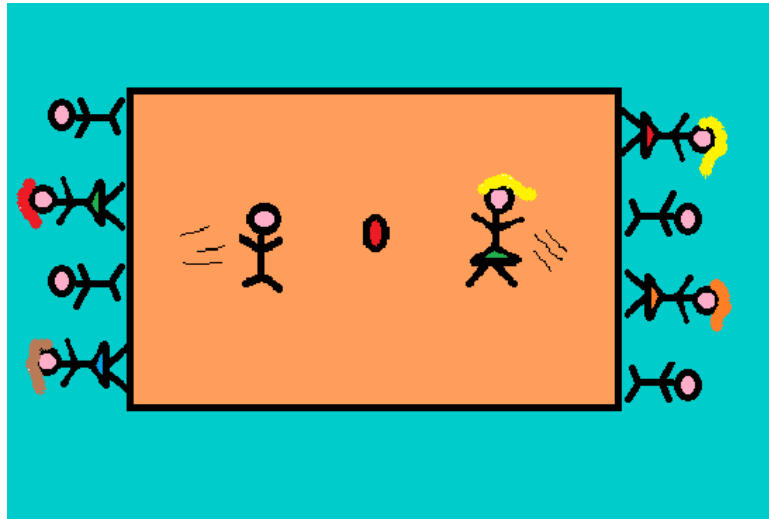
Chaque chef d'équipe se voit attribuer un mot de vocabulaire correspondant à la thématique choisie.

Le jeu commence, le premier joueur doit courir jusqu'à vous puis repartir jusqu'à son équipe mais au lieu de taper dans la main de son camarade il doit lui murmurer le mot initial.

Le point est accordé quand le mot ou la phrase est correctement restitué à la fin de la manche par le dernier membre de l'équipe à avoir couru.

# LE BÉRET

Objectif : Revoir les chiffres et les lettres.



## Le béret

**Objectif : Revoir les chiffres et les lettres.**

Faire 2 équipes et attribuer un nombre entre 1 et 10 à chaque membre de l'équipe. Le meneur de jeu appelle un numéro et les deux représentants courent pour toucher le béret au centre.

Pour corser le jeu on peut appeler plusieurs numéros ensemble.

On peut faire la même chose avec les lettres de l'alphabet.

# JEU DE LA TROUSSE

Objectif : Mobiliser ses connaissances concernant le vocabulaire de la classe.





## Jeu de la trousse

**Objectif : Mobiliser ses connaissances concernant le vocabulaire de la classe.**

Avoir deux paniers comprenant du matériel de classe + des objets intrus.

Vous créez deux équipes. Chaque équipe dispose d'une trousse qu'ils doivent remplir avec les éléments que vous aurez appelés.

Vous dites à voix haute un mot de vocabulaire et un représentant de l'équipe doit venir le chercher dans le panier de son équipe pour le déposer dans la trousse.

L'équipe gagnante est celle qui a rempli sa trousse correctement.

Une variante de cette activité pourrait être un jeu de rapidité en distribuant des cartes aux équipes au fur et à mesure.

# COMPÉTITION LITTÉRAIRE

Objectif : Utiliser sa mémoire pour reconstituer un texte en faisant appel à ses capacités de cohérence.

Puis nous ferons un beau gâteau.

Aujourd'hui, c'est la fête des mères.

Après, nous pourrions le déguster,

D'abord, je vais donner un beau cadeau à ma maman.

avec un chocolat chaud.

Enfin, je lui ferai plein de bisous !

# Compétition littéraire

***Objectif : Utiliser sa mémoire pour reconstituer un texte en faisant appel à ses capacités de cohérence.***

Préparation : découper un texte en plusieurs morceaux puis les coller au mur à différents endroits de la salle. Il faut prévoir au minimum autant de morceaux de textes collés que d'équipes.

Le but est qu'un membre de l'équipe, différent à chaque fois, se lève et aille mémoriser le texte dans le temps imparti (2 à 3 minutes) puis revienne l'écrire ou le dicter à ses camarades pendant le temps de restitution avant qu'un autre membre de l'équipe ne se lève au signal suivant pour aller mémoriser une autre partie du texte.

Une fois que toutes les équipes ont récupéré de mémoire tous les textes, accordez-leur 5 minutes pour remettre le texte dans l'ordre le plus logique.

L'équipe gagnante est celle qui a reproduit le maximum de textes dans l'ordre le plus logique.

# JEU DE PISTE / CHASSE AU TRÉSOR

**Objectif :** Permettre aux enfants de s'approprier les connaissances en participant activement à la recherche des mots.



## Jeu de piste / chasse au trésor

***Objectif*** : Permettre aux enfants de s'approprier les connaissances en participant activement à la recherche des mots.

Deux options s'offrent à vous ici.

1. Créer un guide d'instruction et cacher à chaque endroit autant de prix que d'équipes. L'idéal est de créer plusieurs instructions différentes afin que les équipes ne se suivent pas.
2. Créer des indices que les enfants trouvent à chaque endroit et qui les emmène vers le lieu suivant.

Attention, cela demande un temps de préparation assez important, et implique la préparation de plusieurs parcours différents pour éviter que les enfants ne se suivent.

# JEU DE L'OIE GÉANT

Objectif : Mobiliser ses connaissances à l'aide d'un jeu de révision.



# Jeu de l'oie géant

**Objectif : Mobiliser ses connaissances à l'aide d'un jeu de révision.**

L'enseignant crée son jeu de l'oie à l'aide de feuilles A4 plastifiées qui proposent des questions permettant aux élèves de mobiliser du vocabulaire étudié en classe (donner la couleur d'un animal, compter jusqu'à 10...).

Les enfants sont les pions et se déplacent eux-mêmes sur le plateau de jeu grandeur nature.

En guise de dé, vous demandez à l'enfant de vous dire stop pendant que vous comptez silencieusement selon un rythme différent à chaque fois dans votre tête.

## D'autres jeux à utiliser sans modération en classe :

### - Taboo :

Un jeu pour travailler sur les définitions et le vocabulaire de façon divertissante. Vous n'êtes pas obligés d'utiliser le jeu avec le plateau si vous ne l'avez pas, vous pouvez tout à fait créer votre propre jeu, ou mieux, le faire créer à une de vos classes pour une autre classe. Les mots interdits deviennent alors des mots d'appui pour faire les définitions.

### - Times Up :

Même principe mais les trois manches (définition, 1 mot, mimes) donne une dimension différente au jeu et fait travailler la mémoire en prime puisque ce sont les mêmes mots qui sont réutilisés pour les trois manches.



- **Qui est-ce ?**

Un jeu que vous pouvez utiliser très souvent pour revoir le vocabulaire de la description. Vous pouvez créer votre propre jeu (en décrivant par exemple les élèves de la classe).

- **Mimes :**

Jeu de mimes classique qui peut être mis en place à la fin de chaque séance pour s'assurer que le vocabulaire a été bien acquis.

- **Pendu :**

Jeu de vocabulaire classique également mais très populaire auprès des enfants. Les équipes choisissent des mots qu'ils font ensuite deviner aux autres avec les lettres de l'alphabet. Si une lettre de l'alphabet proposée ne correspond pas à l'une des lettres du mot choisi, on commence le dessin du pendu.

## POUR ALLER PLUS LOIN...

[http://www.ciep.fr/sites/default/files/migration/biblio-flash/docs/biblio-flash-langues-le-jeu-en-classe-de-langue\\_0.pdf](http://www.ciep.fr/sites/default/files/migration/biblio-flash/docs/biblio-flash-langues-le-jeu-en-classe-de-langue_0.pdf)

<http://lewebpedagogique.com/jeulangue/>

