

Jeux LVE

*Les **flashcards** doivent être **pertinentes**, c'est-à-dire que leur signification doit être évidente, exemple : pour les couleurs la même forme/tache avec uniquement la couleur qui change ; les saisons avec le même arbre dont le feuillage varie. Leur taille doit être suffisante pour être nettement vues du fond de la classe (min A5)*

Tous ces exercices qui permettent de mettre l'enfant en situation d'apprentissage du vocabulaire sont d'abord présentés par le maître/la maîtresse puis un enfant (volontaire) peut venir faire à la place de l'enseignant lors de la deuxième séance. Ces mêmes exercices ainsi connus peuvent être utilisés en renforcement/ réinvestissement lorsqu'on demande aux élèves de les faire en « **pair work** » ou par petits groupes, lors de la troisième séance. Les élèves doivent posséder les mêmes images, en plus petit, que l'enseignant pour pouvoir fonctionner en « pair work » ou petit groupe, c'est essentiel.

Les exercices/jeux en autonomie ne peuvent réussir que si les enfants ont les moyens de faire ! Si vous demandez trop tôt de faire une de ces activités alors que les enfants ne possèdent pas les moyens de fonctionner dans la langue, ils feront le jeu en français ! Alors que si les élèves possèdent (à exception près !) le vocabulaire il ne devrait pas y avoir de problème. Même chose pour la fonction langagière, s'il y a une question à poser par exemple, il faut être sûr que les élèves la connaissent relativement bien !

Présentation de vocabulaire

- **montrer** et nommer les objets ou flashcards (entre 4 et 6 mots),
- **faire répéter en chœur** plusieurs fois, puis **individuellement** à quelques enfants.

On peut même changer le ton de la voix : forte, basse, chantée, murmurée, scandée... (voir aussi comptine Hickledy...)

- **redire** le premier mot, le faire répéter, puis le deuxième. Travail de répétition collective essentiellement, de « prise de contact » avec le vocabulaire (entendre, écouter..)

- **Revenir chaque fois sur les mots précédents** à chaque nouvelle présentation.

Exemple avec présentation d'animaux :

- **a dog** (répétitions) **a cat** (répétitions)
- remonter la première image et redemander/répéter/faire répéter le mot ainsi que le deuxième : **a dog, a cat**.
- Présenter la troisième image **a fish** (répétitions) et demander de redire le mot plus les deux mots précédents pas forcément dans l'ordre et deux ou trois fois : **a cat, a dog, a fish, a dog, a fish, a cat**...
- Procéder ainsi pour la présentation de tout le vocabulaire, **de manière spiralaire**.

Les élèves ont besoin d'entendre plusieurs fois les mots, ce n'est pas ennuyeux, c'est nécessaire !

Lors de la présentation du vocabulaire, ne pas s'interdire, bien que le but principal soit la mémorisation des mots, de faire entendre, d'utiliser la structure langagière, qui commencera à s'imprégner dans la mémoire des enfants.

Exercices de mémorisation

Exercice de mémorisation ①

- **Distribuer les flashcards** en les nommant, **demander** « *who's got the fish ?* »
 - laisser les enfants s'entraider à chaque fois que nécessaire,
 - relever la carte et à chaque fois répéter le mot lorsque la carte est reprise.
- N'hésitez vraiment pas à redire le mot autant de fois que possible !

Ne pas essayer de faire passer tous les enfants à chaque exercice, c'est long et ennuyeux, mais essayer de les faire participer aux différents exercices.

- **Distribuer les cartes** et cette fois **demander à chaque élève** : « *What have you got ? What is it ?* »
- aider les enfants, tout le monde a le droit de « souffler »
- relever les cartes comme précédemment, chaque manipulation est l'occasion d'entendre et répéter les mots.

Ne pas hésiter non plus à utiliser le collectif qui est un excellent moyen de dédramatiser, de faire parler tous les élèves !

Cet exercice doit être rapide, dynamique avec l'occasion de répéter collectivement à chaque manipulation.

Exercice de mémorisation ②

« **Point to..** »

- **Afficher les cartes** sur les murs de la classe, assez éloignées les unes des autres (s'il y a 4 cartes, une sur chaque mur)
- et **demander** « *point to the fish* », « *point to the dog* » etc...
- montrer soi-même pour que les enfants comprennent ce qu'il faut faire (un geste est beaucoup plus efficace qu'une traduction !!)
- Demander de monter de plus en plus vite.

Exercice de mémorisation ③

Jeu du furet « Pass the cards.. »

- Les cartes, en double exemplaire au moins, sont nommées et distribuées aux enfants qui vont se les passer en écoutant une musique ou en chantant par exemple. (C'est mieux si les enfants sont disposés en cercle)
- Lorsque la musique s'arrête / que l'enseignant dit « stop ! » il pose une question, « who's got the X ? »
- les enfants qui possèdent la bonne carte la montrent aux autres,
- on appelle tous les mots de vocabulaire, pour un maximum de participation à chaque « stop ».

Cet exercice permet une entraide entre les élèves qui cherchent qui a la bonne carte en cas d'hésitation, une manipulation des Flashcards qui fait partie d'actions kinesthésiques favorisant la mémorisation. (*pas plus de trois passages*)

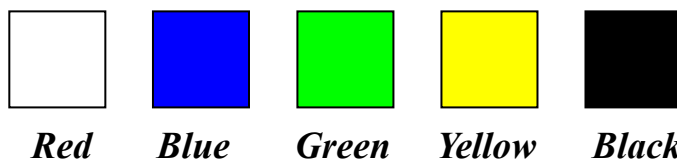
Exercice de mémorisation ④

Liste cachée progressivement. « Bye bye game »

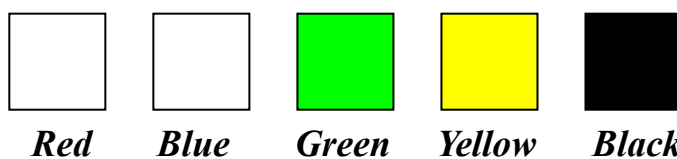
Exemple avec des couleurs :



- Afficher comme présenté ci dessus, en ligne au tableau, plusieurs cartes, les nommer (ici les couleurs) *Red Blue Green Yellow Black*
- Faire répéter collectivement toute la liste.
- Retourner la première carte face contre le tableau mais dire le mot : « *bye bye red !* » ainsi que tous les autres de la liste , collectivement.



- Dire de mémoire « *red* » et retourner la deuxième carte et procéder de même : « *bye, bye blue !* »



- Procéder ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes soient face contre le tableau, en disant les noms des cartes cachées de mémoire, la liste ainsi mémorisée,
- à la fin on vérifie en retournant une à une toutes les cartes depuis le début en demandant aux enfants de dire le mot.

Exercice de mémorisation ⑤

« Who's got ... ? »

- **Faire venir** au tableau un nombre d'enfants équivalent au nombre de cartes,
- **distribuer** en insistant bien sur qui a quoi,
- une fois tout le monde servi, **faire retourner** les enfants qui se retrouvent dos à la classe.

Le but est de se souvenir de qui a quoi, pour mettre les enfants sur la voie **amorcer la réponse** en montrant qu'on réfléchit pour se souvenir... « *X has got.... a fish* »?? **encourager** les enfants à émettre des hypothèses...

Ils doivent proposer le nom d'un des enfants au tableau associé à l'image qu'il tient, vérification faite (« *X turn around* »)

- si la réponse est juste l'enfant reste face à la classe,
- sinon il se retourne à nouveau (interdire de redire le même tout de suite, attendre au moins un tour)

Après plusieurs utilisations du jeu, la mise sur la voie devient inutile !

Exercice de mémorisation ⑥

Jeu du Kim « Kim's game » ou « What's missing ? »

- **Afficher** une partie des cartes ou toutes suivant le nombre et le moment,
- **les nommer et faire répéter.**
- Puis **cachez les cartes** (souvent on a un tableau qui ouvre et ferme, plus 'sûr' que de demander « *close your eyes* » !!! Toutefois cela permet d'utiliser les consignes « *close/open your eyes* » et de dire « *no cheating* » par exemple à ceux qui tricheraient' !!)
- **Retirer une carte,**
- **montrer** les cartes qui restent
- et **demander** « *What's missing ?* »

Même si tous les enfants n'ont pas compris la règle du jeu au premier tour il est rare qu'au bout de 2 ou 3 fois tout le monde n'ait pas compris, et la fois d'après il n'y a plus de problème !

On peut, s'il y a, à un moment donné, un nombre assez important d'images, en enlever deux à la fois.

Exercice de mémorisation ⑦

Cartes retournées à retrouver « Memory game »

- **Afficher** au tableau les flashcards du vocabulaire à mémoriser,
- **leur attribuer un nombre** par exemple, puis en insistant bien,
- **les retourner en répétant le nom et le nombre associé.**
- Une fois toutes les images ainsi cachées **demander d'émettre des propositions.**
- **Vérifier**, et, si la proposition est exacte laisser la carte retournée image apparente, si la proposition est incorrecte retourner la carte image contre le tableau.

Ne pas accepter de l'élève donnant la proposition suivante qu'il la fasse pour la même carte, laisser passer au moins un tour !

« Dramatiser, théâtraliser » le moment de retournement de la carte !

Demander l'avis de la classe, soulever juste un coin... féliciter.... Accepter des réponses tronquées : « one, horse », ou bien « number one , horse », la **réponse attendue** sera au bout d'un certain temps « **number one is horse** » ; cette réponse étant obtenue en reprenant chaque fois la réponse tronquée d'un élève. Exemple : un enfant dit « one , horse » , l'enseignant reprend en disant « **you think number one is horse ?** » « **repeat : number one is horse** » et ainsi par imprégnation on finit par avoir la phrase correcte, il n'est pas question de dire que cela est faux, on valide, félicite mais on fait reformuler !



1



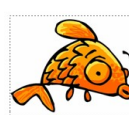
2



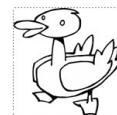
3



4



5



6

Exercice de mémorisation ⑧

« Memory game » bis

Le jeu de memory classique se fait avec des paires d'images que l'on retourne, ensuite on doit se souvenir de l'endroit où sont les cartes qui font une paire. Si les réponses sont exactes on laisse la paire apparente sinon on retourne et on essaie encore jusqu'à ce que l'on se souvienne où l'on a vu les cartes et que l'on ait réussi à reconstituer toutes les paires.

Attention à ne pas faire cette activité « en muet » les enfants doivent prononcer les mots à chaque fois.

Variante

On peut afficher une liste de cartes au tableau, observer, répéter les noms, cacher toutes les images et demander de nommer les objets de la liste. (si on n'a pas encore étudié les nombres par exemple)

Exercice de mémorisation ⑨

« The gap »

- Afficher les flashcards au tableau, en ligne.
- L'enseignant énonce tous les éléments de la liste en en omettant un,
- les enfants suivent des yeux et doivent donner l'élément qui n'a pas été nommé.

Exercice de mémorisation ⑩

« Show me.. »

- Les enfants sont en possession de petites flashcards individuelles.
- L'enseignant demande de montrer un des éléments de la liste « **show me ..** »
- et valide une fois que tout les élèves ont levé la carte en montrant à son tour la bonne carte.