



# La lettre des langues

n°4

Juin 2013



Cette lettre des langues donne quelques idées de jeux à mener en classe en compréhension orale et en production orale.

C'est la dernière lettre des langues pour cette année scolaire.

Je vous souhaite de bonnes vacances et je vous dis « A l'année prochaine ».

N'oubliez pas de rendre les documents que vous avez empruntés au fonds de ressources avant la fin de l'année scolaire (vous pouvez les déposer à votre inspection ou à mon bureau à l'école du Parc de la Marine à Dunkerque).

## Jeux : place et typologie

1) Les avantages du jeu ou de l'activité ludique :

- il s'agit d'une vraie situation de résolution de problème ou de communication. L'élève est actif car il cherche réellement ;
- c'est une source facile de motivation naturelle, à laquelle s'ajoute l'attrait inhérent à la satisfaction de gagner ;
- la répétition y est acceptée souvent à volonté.

2) Ils peuvent servir à :

- introduire un élément langagier en situation de communication ;
- initier un début de réflexion linguistique car la réaction de l'interlocuteur est immédiate et signifiante : si la consigne n'est pas respectée, cela ne fonctionne pas / l'erreur est formatrice ;
- fixer des structures (qui seraient peut-être rébarbatives autrement) car le jeu peut être répété souvent.

3) Il est sans doute difficile de concevoir le jeu comme élément unique d'apprentissage, ce qui tendrait à démontrer que l'on apprend sans effort... mais l'on aurait tort de s'en priver.

Il existe différents types de jeux :

Les jeux de cartes qui consistent à associer des images (par ex des flashcards) à des mots

Les jeux institutés (bingo, loto, cluedo, Happy families, crosswords ...)

Les jeux de devinettes (guess who, guess what ?)

Les jeux de répétition à la chaîne (chinese whisper)

Les jeux consistant à dessiner sous la dictée (picture dictation)

Les jeux de manipulation (snapdragon)

Les jeux de ronde alliant les gestes à la chanson ou à la comptine, ainsi que les jeux d'orientation pour lesquels les consignes sont données en anglais

Les jeux de Kim sollicitant les cinq sens et permettant un rebrassage des consignes et du vocabulaire de base (classroom English)

