



EMILE : Jeux de langues en EPS

Introduction :

- Avec l'objectif de s'appuyer sur **une interdisciplinarité entre l'EPS et les LVE**, les jeux qui suivent permettent d'alimenter les compétences de ces deux disciplines au service des apprentissages.
- Ils sont accessibles aux **cycles 2 et 3** avec des adaptations à réaliser.

Pour le groupe départemental LVE de la Loire, Contacter si besoin Jean-Louis Aurelle CPCEPS Roanne Ouest : jean-louis.aurelle@ac-lyon.fr

EMILE : Cycles 2 et 3

EPS et LVE

Jeu : **Guide the robot**

Matériel exigé : Matériel utilisé pour réaliser un parcours de gymnastique, en extérieur ou en gymnase. Eventuellement dans la salle de classe avec le mobilier de la classe.

Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à guider une personne en construisant du sens - Communiquer avec un partenaire, obtenir des informations pour pouvoir effectuer des déplacements (tâche communicative) - Mémoriser du vocabulaire (verbes d'actions, ...) 		
Type de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu de communication (Type de jeu qui donne un enjeu à la communication, délaisse la justesse d'expression au profit de la prise de parole. Une tâche communicative peut être à accomplir et/ou le joueur cherche à obtenir une information inconnue) 	<i>Fonctions langagières abordées</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Structures : <ul style="list-style-type: none"> - Where can I go ? - Go straight on, turn right, turn left, go back, stop, ... ○ Lexique au service des structures : <ul style="list-style-type: none"> - Right, left, under ,behind, ... - verbes d'actions - lexique des éléments de la classe (mobilier...)
<i>Compétences exercées</i>	<p>Ecouter et comprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne. • Exercer sa mémoire auditive à court et à long terme pour des mots et expressions courantes • Utiliser des indices sonores et visuels pour déduire le sens de mots inconnus, d'un message <p>Lire et comprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le contexte, les illustrations et les connaissances pour comprendre un texte • Reconnaître des mots isolés dans un énoncé, un court texte <p>Parler en continu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mémoriser et reproduire des énoncés • S'exprimer de manière audible, en modulant débit et voix • Participer à des échanges simples en mobilisant ses connaissances phonologiques, grammaticales, lexicales, pour être entendu et compris dans quelques situations de la vie quotidienne <p>Réagir et dialoguer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poser des questions simples • Mobiliser des énoncés adéquats au contexte dans une succession d'échanges ritualisés <p>Ecrire :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ecrire des mots et des expressions dont l'orthographe et la syntaxe ont été maîtrisés 	<p><i>Ce que ce jeu permet</i></p> <p><i>Participation des élèves</i></p> <p><i>Place du maître</i></p> <p><i>Autres remarques</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer • Construire du sens • Mémoriser • Manipuler des structures • Reproduire des phonèmes • Connaître la graphie de mots usuels <ul style="list-style-type: none"> • Par paires, possibles par trios avec un élève en contrôle. <ul style="list-style-type: none"> • Contrôle l'activité, corrige les erreurs, réactive les structures (sans « casser » le rythme du jeu) <ul style="list-style-type: none"> • Privilégier des petits groupes voire les pairworks • Plusieurs niveaux de difficultés possibles en parallèle

Le robot guidé

Déroulement

Un élève est le robot. Il est placé à une extrémité du circuit, assis sur une chaise. Les autres élèves doivent le ramener à sa place en lui donnant les ordres appropriés : lève-toi, marche, arrête, tourne à gauche, tourne à droite, saute, recule...

Pour qu'un ordre soit donné, il faut que l'élève ait levé le doigt et émis son énoncé clairement : la classe valide et le robot exécute l'ordre.

Pour faciliter le travail du robot et celui des guides, il est utile de « marquer » les mains du robot de deux couleurs ou deux initiales repérant la droite et la gauche.

Variantes :

Possible (et sans doute souhaitable) de jouer en duos ou trios

On peut envisager ce jeu sur papier avec un guidage écrit.

Un des élèves sort. On cache un objet dans la classe ou sur le circuit. L'élève revient et à son tour il est guidé par les élèves jusqu'à l'objet.

EMILE : Cycles 2 et 3		EPS et LVE	
Jeu : Simon says		Matériel exigé : Aucun.	
Objectif visé	- Etre attentif à une consigne, on ordre		

	<ul style="list-style-type: none"> - Donner un ordre (impératif). - Introduire une séance d'EPS dans une mise en activité ciblée 		
<i>Type de jeu</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu codé (pour but de faire travailler des éléments de la langue et de faire acquérir la justesse d'expression) 	<i>Fonctions langagières abordées ou pré-requis</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Structures : <ul style="list-style-type: none"> - Simon says + verbe d'action introduisant (ou pas) du lexique selon l'activité proposée... Jump, run touch your nose, swim, raise your hands, touch your knees, sit down, stand up, sleep... • Lexique au service des structures : <ul style="list-style-type: none"> - Selon le champ lexical désiré (actions, parties du corps, localisation dans l'espace, ...)
<i>Compétences travaillées</i>	<p>Ecouter et comprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne. • Exercer sa mémoire auditive à court et à long terme pour des mots et expressions courantes • Utiliser des indices sonores et visuels pour déduire le sens de mots inconnus, d'un message <p>Parler en continu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mémoriser et reproduire des énoncés • S'exprimer de manière audible, en modulant débit et voix <p>Réagir et dialoguer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser des énoncés adéquats au contexte dans une succession d'échanges ritualisés <p>Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier quelques grands repères culturels (selon les éléments de langage abordés) 	<p><i>Ce que ce jeu permet</i></p> <p><i>Participation des élèves</i></p> <p><i>Place du maître</i></p> <p><i>Contenus culturels abordés</i></p> <p><i>Autres remarques</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer (si variante) • Construire du sens • Mémoriser • Manipuler des structures • Interdisciplinarité avec l'EPS • En collectif, l'animateur de jeu (le maître ou un élève) prend la parole devant le groupe (groupe classe ou groupe plus restreint) qui s'exécute. • Contrôle le jeu, vérifie la bonne prononciation et l'exactitude du vocabulaire employé. • Selon le vocabulaire choisi. • Jeu traditionnel anglais. Variante de « Jacques a dit ». • A utiliser lors des rappels de connaissances, réactivations de structures/lexique.

Simon says

Règle du jeu :

- L'animateur de jeu, le maître ou un élève, donne l'ordre au groupe d'effectuer une action. (ex : « Simon says : jump ! »)
- Si la phrase « magique » : « Simon says ... » est prononcée, les joueurs doivent s'exécuter.
- Si la phrase « magique » : « Simon says ... » n'est pas prononcée, les joueurs ne doivent rien faire, même si l'animateur de jeu a donné l'ordre de l'action. (ex : « jump ! »)
- Les joueurs qui se sont trompés sont éliminés. Soit parce qu'ils ont effectué une action qui ne correspondait pas à ce qui était demandé, soit parce qu'ils ont effectué l'action demandée sans la phrase « magique ».
- Pour éviter que les joueurs éliminés trop vite se démotivent, on peut donner des points aux perdants, le vainqueur étant celui qui a eu le moins de points dans un temps donné.

Variante et remarques :

- Rapidement, un élève devient animateur du jeu à la place de l'enseignant
- Alternative au groupe classe, ce jeu peut se jouer en petits groupes de 6 à 8 élèves
- L'animateur de jeu peut simplement donner l'ordre de l'action sans bouger mais il peut aussi mimer une autre action en même temps qu'il demande.
- Si les joueurs sont trop forts (ou regardent un peu trop ce que font leurs camarades avant de réagir), on peut éliminer (ou donner un point) le dernier qui a effectué l'action, même si c'est juste.
- Peut se jouer avec tout le groupe classe ou par petits groupes (au moins 8 joueurs).
- Différents champs lexicaux peuvent être abordés, au-delà des simples actions du jeu traditionnel (ex : Simon says touch your nose, your foot, ... / Simon says show the window, the door, ...).

EMILE : Cycles 2 et 3		EPS et LVE	
Jeu : The witness		Matériel exigé : Aucun matériel particulier mais un paravent doit être installé	

Objectif visé	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre en place une activité de communication Elève / Classe ou Elève / Groupe d'élève. - Le présent progressif. - La 3^{ème} personne. 		
Type de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu de communication (Type de jeu qui donne un enjeu à la communication, délaisse la justesse d'expression au profit de la prise de parole. Une tâche communicative peut être à accomplir et/ou le joueur cherche à obtenir une information inconnue). 	<i>Fonctions langagières abordées</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Structures Lexique au service des structures : Selon les contenus à réactiver et en fonction des possibilités de mimes, associés à l'activité physique.
Activités langagières exercées	<p>Ecouter et comprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne. • Exercer sa mémoire auditive à court et à long terme pour des mots et expressions courantes • Utiliser des indices sonores et visuels pour déduire le sens de mots inconnus, d'un message <p>Parler en continu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mémoriser et reproduire des énoncés • S'exprimer de manière audible, en modulant débit et voix • Participer à des échanges simples en mobilisant ses connaissances phonologiques, grammaticales, lexicales, pour être entendu et compris dans quelques situations de la vie quotidienne <p>Réagir et dialoguer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poser des questions simples • Mobiliser des énoncés adéquats au contexte dans une succession d'échanges ritualisés <p>Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier quelques grands repères culturels • Mobiliser ses connaissances culturelles pour décrire ou raconter des personnages réels ou imaginaires 	<p><i>Ce que ce jeu permet</i></p> <p><i>Participation des élèves</i></p> <p><i>Place du maître</i></p> <p><i>Contenus culturels abordés</i></p> <p><i>Autres remarques</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer • Construire du sens • Mémoriser • Manipuler et réactiver des structures • Reproduire des phonèmes • Un élève face à un groupe qui reproduit les actions et un élève en action mimée. • Contrôle le jeu, vérifie la bonne prononciation et l'exactitude des structures employées sans que la correction formelle prenne le pas sur la spontanéité. • Selon les contenus à réactiver. • Plus intéressant par ½ classe ou par groupes de 6 à 8 élèves, le volume de langue produit sera plus important

The witness

Règle du jeu :

- Un élève volontaire se cache (derrière un paravent par exemple) et mime une action choisie parmi le vocabulaire connu.
- Un autre volontaire se place de telle façon qu'il peut voir son camarade et qu'il peut être vu en même temps par le groupe.
- Le groupe lui pose des questions pour essayer de deviner ce que fait l'élève caché.
 - Is he sleeping ?
 - No he isn't.
 - Is he jumping...
- L'élève qui trouve la solution remplace le premier (mime) et choisit son propre témoin.
- Dans le cadre d'une activité EPS, les actions à mimer seront en lien avec les pratiques du moment et pourront être reproduites par les élèves pour plus de pratique. Au moment de la mise en condition ou en entrée de séance comme en danse par exemple

EMILE : Cycles 2 et 3

EPS et LVE

Jeu : **Twister**

Matériel exigé : Des cartes de couleurs

Objectif visé	<ul style="list-style-type: none"> - Localiser les parties du corps et un objet dans un espace - Communiquer avec un interlocuteur partenaire pour obtenir un renseignement essentiel dans le but d'accomplir une tâche. 		
Type de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu de communication (Type de jeu qui donne un enjeu à la communication, délaisse la justesse d'expression au profit de la prise de parole. Une tâche communicative peut être à accomplir et/ou le joueur cherche à obtenir une information inconnue) 	<i>Fonctions langagières abordées</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Structures : <ul style="list-style-type: none"> - Put your finger/hand/foot/knee/head... on the blue/red/green/Yellox... Circle/Triangle/Square.... • Lexique au service des structures : <ul style="list-style-type: none"> - Les couleurs ou tout autre champ lexical - Les parties du corps.
Activités langagières exercées	<p>Ecouter et comprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne. • Exercer sa mémoire auditive à court et à long terme pour des mots et expressions courantes • Utiliser des indices sonores et visuels pour déduire le sens de mots inconnus, d'un message <p>Parler en continu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mémoriser et reproduire des énoncés • S'exprimer de manière audible, en modulant débit et voix <p>Réagir et dialoguer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser des énoncés adéquats au contexte dans une succession d'échanges ritualisés <p>Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Identifier quelques grands repères culturels Mobiliser ses connaissances culturelles pour décrire ou raconter des personnages réels ou imaginaires (si le champ lexical choisi est en relation avec) 	<p><i>Ce que ce jeu permet</i></p> <p><i>Participation des élèves</i></p> <p><i>Place du maître</i></p> <p><i>Contenus culturels abordés</i></p> <p><i>Autres remarques</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer • Construire du sens • Mémoriser • Manipuler des structures • Reproduire des phonèmes • Deux élèves en action à chaque fois mais possibilité de faire fonctionner plusieurs jeux en parallèle. • Contrôle le jeu, vérifie la bonne prononciation et l'exactitude des structures et du lexique employés. • Selon le champ lexical choisi. • Jeu qui demande de l'espace, se prête bien à une séance d'EPS, peut être joué à l'extérieur.

TWISTER

Règle du jeu :

- Des cartes de couleurs ou de tout autre champ lexical sont disposées au sol.
- Un élève enlève ses chaussures et suit les consignes d'un meneur qui lui demande de poser son pied sur le rouge, puis sa main sur le bleu etc ...
- But du jeu : réussir à faire ce qui est demandé sans tomber.

Variantes :

- On peut utiliser d'autres cartes que les couleurs (nombres, champs lexicaux divers, ...) et introduire les mots « right » et « left ».
- Ce jeu peut aborder des références culturelles si on remplace les cartes couleurs par des noms de villes, pays, coutumes, ... avec des images symboliques travaillées en amont.
- En EPS, ce jeu peut permettre une entrée en danse, s'intégrer à une chorégraphie ou aborder les domaines culturels de l'EPS.

Jeu : Steal the bacon	Matériel exigé : En fonction du champ lexical travaillé, prévoir : - des objets de différentes couleurs - des objets de la classe (crayons, crayon de bois, gomme, règle etc.) - des vêtements (ou des flashcards de vêtements) etc.		
Objectif visé	- Utiliser une formule de politesse - Etre attentif à un ordre, à une consigne - Réviser le lexique (différents thèmes) à travers un jeu sportif		
Type de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu codé (pour but de faire travailler des éléments de la langue et de faire acquérir la justesse d'expression) 	<i>Fonctions langagières abordées</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Structures : <ul style="list-style-type: none"> - Can you please give me....? Thank you - Can you bring me ... please? Thanks a lot. • Lexique au service des structures : <ul style="list-style-type: none"> - Colours - Classroom materials - Clothes - Animals - Body parts ...
Activités langagières exercées	<p>Ecouter et comprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne. • Exercer sa mémoire auditive à court et à long terme pour des mots et expressions courantes • Utiliser des indices sonores et visuels pour déduire le sens de mots inconnus, d'un message <p>Parler en continu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mémoriser et reproduire des énoncés • S'exprimer de manière audible, en modulant débit et voix <p>Réagir et dialoguer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser des énoncés adéquats au contexte dans une succession d'échanges ritualisés 	<i>Ce que ce jeu permet</i> <i>Participation des élèves</i> <i>Place du maître</i> <i>Contenus culturels abordés</i> <i>Autres remarques</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer • Construire du sens • Mémoriser • Manipuler des structures • Reproduire des phonèmes • Groupe classe • Contrôle le jeu, vérifie la bonne prononciation et l'exactitude des structures et du lexique employés. • Selon le champ lexical choisi. • Jeu qui demande de l'espace, se prête bien à une séance d'EPS, peut être joué à l'extérieur.

STEAL THE BACON

Règle du jeu :

- Les élèves sont répartis en deux équipes, disposées face à face en ligne. Chaque élève se voit attribuer un numéro. Le même numéro est donné à un élève de l'autre équipe.
- Des objets correspondant au champ lexical travaillé sont disposés en ligne à égale distance des équipes.
- Le meneur de jeu appelle un numéro et demande un objet posé au sol (possibilité de travailler les différentes façons de demander quelque chose).
- Les deux élèves dont le numéro a été appelé doivent prendre l'objet le plus vite possible et le ramener dans le camp de leur équipe sans être touché par l'élève de l'équipe adverse.
- Si le joueur parvient à ramener l'objet sans être touché, il marque un point pour son équipe. S'il est touché, c'est l'autre équipe qui marque le point.
- Le jeu peut se poursuivre aussi longtemps que souhaité.

Prolongements possibles

- Jeu de bingo
- Dictée de nombres
- Comptines numériques très connues telles que 'One, two, buckle my shoe', 'One, two, three, four, five, Once I caught a fish alive' etc. Il existe sur internet de nombreux enregistrements audio et vidéo de ces comptines (par exemple sur YouTube).
- Chansons traditionnelles anglaises. Il existe de nombreux ouvrages et CD les recensant (par exemple *One, Two, Buckle my Shoe: A Book of Counting Rhymes* de Rowan Barnes-Murphy).
- Chanson 'The rainbow song' (dont vous trouverez sur YouTube un enregistrement vidéo).

<i>Jeu :</i> The bulldog		<i>Matériel exigé :</i> espace pour courir	
<i>Objectif visé</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Etre attentif à un ordre, à une consigne - Utilisation du prétérit - Réviser le lexique (différents thèmes) à travers un jeu sportif 		
<i>Type de jeu</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu codé (pour but de faire travailler des éléments de la langue et de faire acquérir la justesse d'expression) 	<i>Fonctions langagières abordées</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Structures : <ul style="list-style-type: none"> - I would like - Structure adjectif + nom • Lexique au service des structures : <ul style="list-style-type: none"> - Colours - Classroom materials - Clothes - Animals - Body parts ...
<i>Activités langagières exercées</i>	<p>Ecouter et comprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne. • Exercer sa mémoire auditive à court et à long terme pour des mots et expressions courantes • Utiliser des indices sonores et visuels pour déduire le sens de mots inconnus, d'un message <p>Parler en continu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mémoriser et reproduire des énoncés • S'exprimer de manière audible, en modulant débit et voix <p>Réagir et dialoguer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser des énoncés adéquats au contexte dans une succession d'échanges ritualisés 	<p><i>Ce que ce jeu permet</i></p> <p><i>Participation des élèves</i></p> <p><i>Place du maître</i></p> <p><i>Contenus culturels abordés</i></p> <p><i>Autres remarques</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer • Construire du sens • Mémoriser • Manipuler des structures • Reproduire des phonèmes • Groupe classe • Contrôle le jeu, vérifie la bonne prononciation et l'exactitude des structures et du lexique employés. • Selon le champ lexical choisi. • Jeu qui demande de l'espace, se prête bien à une séance d'EPS, peut être joué à l'extérieur.

The bulldog

Règle du jeu :

- Remplacer le moins possible le Bulldog.
- Se faire toucher le moins de fois possible. 4 joueurs ou plus.

8 à 10 ans

Aucun.

Terrain rectangulaire ou carré séparé au centre par une ligne.

1. Parmi les joueurs, une personne se place au centre sur la ligne qui sépare le terrain. C'est le Bulldog.
2. Le Bulldog nomme une couleur. Tous les joueurs qui ont cette couleur sur leurs vêtements ou sur leurs accessoires traversent la ligne et se rendent à l'autre bout du terrain. Le Bulldog n'a pas le droit de les toucher, car ils ont la couleur demandée.
3. Les joueurs qui n'ont pas la couleur nommée essaient de traverser le terrain sans se faire toucher par le Bulldog. Lorsqu'un joueur est touché, il devient le Bulldog.

Variables

Le bulldog peut nommer

- Une couleur
- Un vêtement (short – pantalon – baskets blanches – tee-shirt rouge...)
- Une description : (cheveux courts – cheveux longs – cheveux blonds ...)