

# Des jeux anglais en maternelle

Conseillers Pédagogiques en Langues Vivantes

## Le point théorique

Il n'existe pour l'instant pas de texte ni de programme officiels précis en ce qui concerne les langues étrangères en maternelle.

Les travaux effectués sur cette question mettent en avant quelques caractéristiques de ce que pourrait être ce premier contact. On peut déjà noter que certaines recherches tendent à privilégier un *éveil aux langues* plutôt que la mise en contact avec une seule langue étrangère.

Cette approche d'une langue nouvelle doit développer chez les élèves une curiosité vis à vis de cette langue et de la culture associée.

L'importance de l'écoute doit permettre à l'enfant d'entendre régulièrement des sons nouveaux ou des nuances qui n'existent pas dans la langue maternelle. C'est le cas par exemple en anglais où la différence entre voyelles courtes et voyelles longues est importante. On peut aussi citer le cas de l'accentuation, peu présente en français mais indispensable pour communiquer en anglais.

La mémorisation pour être effective doit être entraînée sous forme de rituels, chants, comptines, jeux.

Il est aussi indispensable d'associer le dire et le faire : les apprentissages s'ils correspondent à des actions réalisables par les élèves seront mieux intégrés.

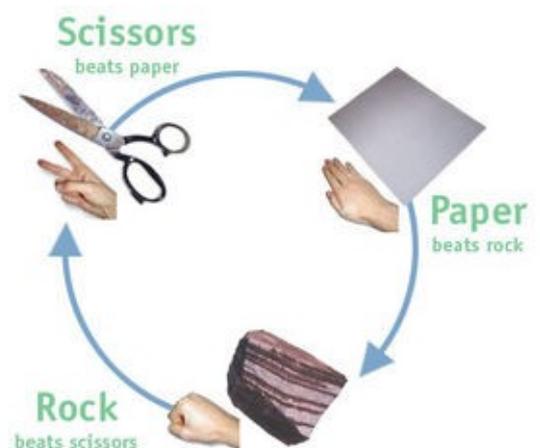
Enfin, ces activités valorisent l'enfant grâce à la réussite dans des domaines nouveaux et améliorent la confiance en soi.

## Proposition d'activités

Plusieurs petits jeux peuvent être pratiqués en anglais à la maternelle.

*Duck, duck, goose* : ce jeu est la version anglaise de La Chandelle. Un enfant passe derrière les autres élèves en cercle et touche leur tête en disant *duck*. Quand il choisit de dire *goose*, l'élève désigné doit l'attraper avant qu'il ne s'assoit à la place laissée libre. Il va permettre aux élèves d'entendre quelques mots anglais dans le cadre d'un jeu qu'ils connaissent sans doute déjà. L'enseignant peut, en plus du nom des deux animaux, amener quelques ordres du type *go, run, catch him/her, sit down, hurry up ...*

*Rock, paper, scissors* : version anglaise du jeu aussi pratiqué en France. Une main dans le dos, on choisit soit la pierre, la feuille ou la paire de ciseaux, on compte jusqu'à trois (*one, two, three*) et chacun montre sa main. La maitresse peut annoncer le vainqueur (*you win* ou *the rock beats the scissors*).



---

*Snakes and ladders* : à partir d'un plateau de jeu simplifié, on lance le dés (*throw the dice*), on compte (jusqu'à 6) en avançant son pion. Si on arrive sur le bas d'une échelle, on monte (*go up*), si on arrive sur la tête d'un serpent on descend (*go down*). Le premier arrivé à la dernière case gagne.

---

## Zoom sur une séance

---

Jouer avec les nombres avec la comptine « One potato, two potatoes ».

*One potato, two potatoes*

*One potato  
Two potatoes  
Three potatoes  
Four !  
  
Five potatoes  
Six potatoes  
Seven potatoes  
More !*

Commencer par un petit rituel annonçant que l'on va parler en anglais.

Dire ou faire écouter la comptine plusieurs fois, laisser les enfants s'exprimer sur ce qu'ils comprennent, ce qu'ils devinent ou ce qu'ils imaginent : les nombres peuvent être connus de certains, le mot *potato* peut être repéré sans être forcément compris.

Redire la comptine en mimant les nombres avec les doigts de la main et en montrant une image de pomme de terre. Conclure avec les élèves sur le sens de la comptine qui dénombre des pommes de terre.

Dire la comptine en mimant et en incitant les élèves à mimer les nombres. Avant que les élèves ne disent eux-mêmes la comptine ou certains mots, il faut s'assurer que le temps d'écoute a été suffisamment important.

En cercle (*sit in circle, please*), dire la comptine en touchant la tête d'un élève à chaque nombre. Quand on arrive à *more*, l'élève désigné est soit éliminé, soit il aide la maitresse. Et le jeu continue.

Variante en plus petit groupe : à chaque nombre dit, un élève tend sa main poing fermé. Le suivant met la sienne par-dessus. L'élève désigné par *more* met une main derrière son dos et ne joue plus qu'avec une seule main. Le jeu reprend.

Autre variante : n'utiliser que la moitié de la comptine (jusqu'à 4).

Pour la version en cercle avec élimination :

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_detailpage&v=To8g933xpL8](http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=To8g933xpL8)

Des *flashcards* pour cette comptine :

<http://supersimplelearning.com/downloads/flashcards/one-potato-two-potatoes.pdf>

## ANNEXES

---

BO N°18 du 5 mai 2011 (préparation de la rentrée 2011) : « Aujourd'hui, l'enseignement des langues vivantes est obligatoire dès le CE1 et une sensibilisation est proposée en CP. Il est souhaitable que cette sensibilisation commence plus tôt, dès l'école maternelle. »

Une fiche complète sur le jeu *Duck, duck, goose* :

[http://www.ia72.ac-nantes.fr/67011381/0/fiche\\_\\_\\_pagelibre/&RH=1221554268886](http://www.ia72.ac-nantes.fr/67011381/0/fiche___pagelibre/&RH=1221554268886)

Un scénario Primlangues (pour le CP) :

<http://www.primlangues.education.fr/ressources/sequence/mettre-en-scene-une-comptine-one-potato>