

Jeux et activités possibles en LV au CP

Jeux en classe.

Titre du jeu	Règles du jeu et rôle de l'enseignant	Activité de l'élève
Simon Says <i>Jacques a dit</i>	L'enseignant donne une consigne et les élèves agissent. L'enseignant demeure le meneur de jeu. Ex : « sit down, turn around, clap your hands, stand up... »	Doit reconnaître les actions à effectuer + la phrase « Simon Says » et agir en conséquence
Jeu des actions	Énonce une consigne contenant plusieurs verbes d'action connus (jump, run, touch the ground...) Les élèves ont à reproduire dans l'ordre cette liste d'actions. Possibilité de faire jouer en équipes collaboratives.	Doit reconnaître les actions à effectuer et agir en conséquence.
Coloriage suivant une consigne	Énonce un élément à colorier	Doit comprendre deux mots de vocabulaire simultanément et agir en conséquence.
Bingo	Donne un mot. applicable à tous les champs lexicaux	Comprend le mot et l'associe à l'image correspondante.
Activités avec des flashcards	Donne un mot et une action (exemples : 'show me' ou 'give me' ou 'go to' ou 'point to'...). Applicable à tous les lexiques	Doit comprendre deux mots de vocabulaire simultanément et agir en conséquence.
Memory	Les cartes sont retournées face contre la table et mélangées. Il s'agit de reconstituer les paires en nommant les cartes.	Retourne la carte et nomme.
What's missing "Jeu de Kim"	Le meneur de jeu (l'enseignant) montre d'abord les cartes aux joueurs puis en retire une et mélange les cartes restantes avant de les montrer à nouveau. Il s'agit de nommer la carte manquante.	Mémorisation.
Snap "Jeu de bataille"	Les élèves ont chacun un jeu de carte (les cartes représentent un champ lexical travaillé en classe : couleurs, parties du corps...). Ils le mélangent et posent une carte en même temps sur la table, éventuellement en la nommant. Si les cartes sont différentes, il ne se passe rien et alors on pose une nouvelle carte sur la table. Si deux cartes identiques sont posées, les élèves tapent sur la table en annonçant « snap ». le plus rapide gagne toutes les cartes posées sur la table. Lorsqu'un élève n'a plus de cartes en main, le jeu est terminé.	Nommer les cartes.
Dominos	Le jeu de dominos est construit autour d'un champ lexical (un domino pomme/banane par exemple). On peut poser l'un de ses dominos s'il représente l'une des extrémités de la chaîne des dominos déjà posés. En posant, l'élève énonce pourquoi il pose (a banana).	Nommer les dominos. Si l'on ajoute la variable dans la quelles des dominos peuvent comporter plusieurs images identiques (two bananas, three apples...), on aura aussi une fonction de comptage.
Bingo	L'enseignant énonce un mot ; les élèves ont des grilles préparées (éventuellement différentes) et cochent (posent un jeton sur la grille) au fur et à	Comprendre à l'oral.

	mesure. Le jeu s'arrête quand une grille est complétée et qu'un élève crie « Bingo ».	
How are you Mime game	Un enfant mime un visage triste. L'autre doit lui répondre par un mot indiquant l'expression : sad, fine ...	On peut étendre le jeu à d'autres expressions ou des verbes d'actions.
Back drawing	Un élève dessine avec le doigt un nombre dans le dos d'un autre élève. Il doit le reconnaître.	Les nombres sont de 1 à 6 en CP.
Shopping list La marchande	Un élève fait le client et un autre le marchand. L'enseignant donne des cartes représentant des fruits/légumes/autres ; chaque carte représente un article uniquement. Avec ces cartes représentant les articles, le client fait sa liste de courses en la cachant puis dit à l'autre élève ce qu'il veut ; le marchand prépare avec un second jeu de cartes. On compare ensuite les deux mains.	Exemple : « four bananas, two apples ». On aura préparer des cartes avec les fruits (de 1 à 6 bananes par carte) et idem pour les autres articles du « magasin ». Cf : jeu HALLI GALLI
Board game <i>Type Jeu de l'Oie</i>	Les enfants avancent leur pion chacun leur tour après un jet de dé sur un plateau de jeu (construit par l'enseignant ou la classe). Quand un enfant tombe sur une image, l'élève doit nommer l'image ou réaliser une action.	Comptage.
Snake and ladders Jeu traditionnel	C'est une variante de jeu de l'oie où des échelles permettent de tronquer une partie du parcours et des serpents qui font retourner en arrière. L'enseignant devra adapter le plateau de jeu à l'âge et aux compétences des élèves.	Jeu de mémorisation et rebrassage du lexique.
The body	L'élève tire une carte représentant une partie du corps. L'enseignant demande « what do you have ? ». L'élève répond et colle la pièce sur une feuille. Le gagnant est celui dont le bonhomme est dessiné en entier.	Variables didactiques sur le nombre de pièces à dessiner et l'ajout possible de couleurs. Cf : « le cochon qui rit. »
Le bal des coccinelles <i>Jeu coopératif</i>	Huit petites coccinelles sont chacune sur un pétale et ont une seule couleur de petits points sur le dos. Au cours de la partie, les petites coccinelles cherchent à trouver des copines qui acceptent d'échanger des points de couleur, car seules les coccinelles couvertes de points de couleurs différentes peuvent se rendre au bal masqué. Il s'agit de mémoriser et chercher en coopération des échanges fructueux.	Lexique des couleurs et demander.
Le jeu du loup <i>Jeu coopératif</i>	Le but du jeu est de partir en cueillette dans les bois et de finir avant que le loup ne soit tout habillé. Entre lui et les enfants, le gagnant sera le plus rapide. Pour jouer, il suffit de piocher à tour de rôle. Quand la tête du loup paraît, les enfants lui ajoutent un vêtement.	A base de lexique sur les vêtements, de lexique de la forêt et de comptine.

Jeux d'extérieur ou en salle de motricité.

Titre du jeu	Règles du jeu et rôle de l'enseignant	Activité de l'élève
Steal the bacon Le béret	L'enseignant donne un mot de lexique à chaque enfant des deux équipes (couleur, animal, nombre, objet...); l'enseignant demeure le meneur de jeu. Il dit ensuite un mot et les élèves vont chercher un objet au centre du terrain le plus vite possible.	Doit reconnaître le mot qui lui est associé et agir en conséquence
Le béret, variante : aller chercher un objet parmi d'autres	Idem avec un choix à opérer dans la prise d'objet.	Doit reconnaître le mot qui lui est associé et agir en conséquence: prendre un objet parmi d'autres en fonction de ce qui est dit par l'enseignant
Cross the river, Mr Crocodile <i>Jeu traditionnel</i>	Énonce une consigne (if you have blue, cross the river... if you are wearing .. , cross the river) Niveau 1 du jeu : jouer avec les couleurs. Niveau 2 du jeu : les vêtements+ accessoires Associer couleurs et vêtements.	Doit reconnaître les mots qui lui sont associés et agir en conséquence.
Variante à 'Cross the river'	Même activité possible en classe : remplacer 'cross the river' par 'stand up' par exemple. Variable : carte avec une image (évoquant les 'conditions') donnée aux élèves (des couleurs ou des animaux ou des vêtements). Ex : « if you are a girl, clap your hands »	Idem
What's the time Mr. Wolf? Jeu traditionnel	Les élèves demandent l'heure au loup (l'enseignant) (what's the time, mister Wolf ?). Il répond par une heure « pile » (it's three o'clock ; five o'clock...) et les élèves avancent d'autant de pas qu'il a énoncé d'heures. Quand le loup répond « It's dinner time », les élèves s'enfuient et le loup tente de les rattraper avant qu'ils n'aient franchi la ligne de départ.	Idem
Clapping games Par 2	Les élèves chantent la comptine ; différents frappés des mains accompagnent cette comptine, jeu sur le rythme. Ex : tic tac toe/ a sailor went to sea/ Pat-a-cake	Récite et frappe des mains en suivant les gestes.