

NUMERO 10 (sept. 2023) : Langues vivantes et EPS

Pourquoi enseigner l'EPS en langues vivantes ?



Avant de se lancer dans l'expérimentation d'un lien possible entre deux domaines disciplinaires, il est intéressant de se poser la question des bénéfices potentiels que cette passerelle peut générer dans un domaine comme dans l'autre, et de vérifier que les intérêts sont mutuels et de s'assurer qu'une des deux disciplines ne va pas dénaturer les objectifs pédagogiques de l'autre.

Voici les bénéfices qui peuvent être identifiés :

L'investissement du champ de l'EPS permet **d'augmenter le temps d'exposition des élèves à la langue anglaise**. L'utilisation d'une langue cible en situation d'EPS offre alors une occasion d'utiliser cette dernière dans un contexte et des situations de communication non artificielles, d'en faciliter l'utilisation systématique et donc la mémorisation.

L'utilisation de la langue vivante peut contribuer à une **meilleure compréhension** de la part de l'élève puisque les situations et consignes ne sont pas uniquement décrites à l'oral, mais peuvent aisément être gestuées, illustrées par le langage corporel ou d'éventuels outils visuels (flashcards par exemple). Par ailleurs, l'utilisation d'une langue seconde nécessite de la part de l'enseignant une préparation des consignes plus importante, une plus grande concision, et l'utilisation d'un corpus de lexique et de formulations plus resserré. Cela peut avoir pour effet positif d'augmenter le temps d'action effective de l'élève.

L'**association de la parole et du geste**, centrale dans l'approche TPR (Total physical response) contribue on le sait, à la **mémorisation de formulations**, ainsi qu'au développement du sentiment de confiance en soi : l'élève entend et agit (sans pour autant produire une réponse verbale), et peut vérifier du même coup que l'action produite (output) correspond aux attendus (input).

L'utilisation de situations codifiées, notamment de jeux traditionnels ou de jeux sportifs offre des possibilités **d'ouverture culturelle** vers la culture anglo-saxonne, ou la culture d'autres pays anglophones (Inde, Afrique de l'Est...).

L'alternance entre des temps en langues vivantes (en classe) et en EPS (à dominante physique) peut favoriser la préparation des situations qui seront vécues concrètement, et de mieux en identifier les composantes gestuelles. Plus largement, l'approche actionnelle préconisée dans l'enseignement des langues peut contribuer à aider les élèves à mieux **identifier le sens des efforts** et des actions et à entretenir leur motivation.

[\(suite de l'article p.3\)](#)

EDITORIAL

Voici la nouvelle lettre des langues vivantes consacrée aux Langues Vivantes et à l'EPS. Après les 2 années de COVID, pendant lesquelles les activités physiques de nos élèves ont été fortement réduites, puis après la mise en œuvre des 30mn d'APQ, il nous a semblé intéressant de pouvoir relier les activités d'EPS à la mobilisation d'une langue vivante étrangère à l'école. Beaucoup d'enseignants recherchent des activités compatibles avec cette transdisciplinarité mais faute de supports suffisamment adaptés ou attractifs, ils se sentent parfois démunis.

L'activité physique et sportive se prête bien à la possibilité de s'adresser aux élèves dans une autre langue que le français, et en retour, il est peut-être plus facile aux élèves de répondre également dans une autre langue.

Les bénéfices pédagogiques à en tirer sont donc multiples.

De même, la question de conduire et de mener un jeu en anglais par exemple, c'est-à-dire en utilisant la langue étrangère en situation réelle, permet de contextualiser le lexique. Le triangle didactique de l'EPS identifie 3 termes centraux, AGIR – COMMUNIQUER – COMPRENDRE que nous retrouvons dans l'apprentissage des langues vivantes.

Je vous souhaite donc une bonne lecture en espérant que cette « newsletter » vous donnera confiance pour entreprendre des projets dans vos classes ! Pour rappel, l'ensemble des Newsletters qui ont été publiées, sont consultables sur l'[espace pédagogique Langues Vivantes de la DSDEN 44](#).

Franck BOURREL, IEN en charge du dossier Langues Vivantes

Sur l'espace pédagogique académique - <http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/>



Répertoire de jeux traditionnels exploitables en langues vivantes

Ce répertoire regroupe à ce jour 19 jeux de cour utilisables en langues vivantes, dans le cadre des APQ ou en ouverture à la diversité linguistique.

[Lien direct](#)



Les pauses actives en anglais

Pour ceux qui souhaitent entrer facilement dans l'utilisation des langues vivantes en lien avec l'activité physique, cette ressource vous permet de mener facilement des pauses actives dans le cadre des 30 minutes d'APQ avec les consignes en anglais : [Lien direct](#)

Comment introduire un jeu en anglais ?

Chez le jeune enfant, l'apprentissage de la langue étrangère passe par **l'utilisation de la langue en situation réelle** et non pas uniquement par une mémorisation de formulations ou l'apprentissage de points grammaticaux. Dans ce cadre, les élèves perçoivent aisément que la langue étrangère utilisée est distincte de la langue de scolarisation et mémorisent très vite les règles et expressions qui seront nécessaires à l'action dans le cadre d'un jeu.

Comme dans toute situation d'apprentissage, l'introduction d'un jeu doit être faite avec rigueur et c'est le savoir-faire de l'enseignant.e dans une situation donnée et face au public connu des élèves de la classe qui créera les conditions nécessaires de sa réussite. Il conviendra de s'approprier les formulations nécessaires à la passation de consignes et le lexique spécifique au jeu visé. Un glossaire spécifique autour de l'explication des jeux et des formulations à utiliser dans leur mise en œuvre est disponible en ligne dans le paragraphe introductif du dossier « [jeux de cour et d'extérieur traditionnels exploitables en classe de langues vivantes](#) ».



L'introduction des règles en langue étrangère fait partie du processus d'apprentissage et sera conduite par l'enseignant.e, en utilisant les phrases les plus simples et courtes possibles. L'utilisation d'une vidéo de jeu présentant des élèves anglophones jouant au jeu proposé peut aussi être utilisée en amont du jeu pour amener les élèves à percevoir la dynamique de celui-ci. L'élève est alors majoritairement en **situation de réception**, ce qui lui permet de développer ses compétences de compréhension de l'oral. Cette pratique de la langue dans un environnement rassurant, et l'utilisation de phrases simples, associées à des gestes, des images et des mises en situation concrètes facilitent compréhension et mémorisation : La sollicitation de réponses motrices immédiates permet à l'élève et à l'enseignant de vérifier la compréhension des consignes.

Certains jeux s'appuient sur des règles simples avec une mise en œuvre proche de jeux déjà connus des élèves et sont souvent associés à de courtes formulations traditionnelles et authentiques à produire au cours du jeu. L'enseignant.e choisira soit de faire apprendre ces formulations **en amont** du jeu ou d'amener leur apprentissage **en situation** au cours des premières phases du jeu. De manière progressive, la **production orale** des élèves sera alors sollicitée

- soit de manière **collective** en récitant une comptine (Lucy Locket, duck duck goose), ou dans le cadre d'une **interaction** codifiée entre le groupe et le meneur de jeu (« [Please Mr Crocodile](#) », « [What's the time Mr Wolf](#) » ou « [Queenie](#) »...)
- soit de manière **individuelle**, par exemple en permettant à un élève de devenir le meneur de jeu. Le changement de rôle dans le cadre du jeu participe éminemment au développement de la verbalisation des élèves.

D'autres jeux ne supposent **pas de prise de parole** pour jouer : *Four square* (jeu de balle des USA), *Rounders* (jeu britannique proche de la thèque), *Hopscotch* (jeux anglophones de marelle) parce qu'ils supposent des habiletés motrices mobilisant le joueur. Les introduire dans le cadre de l'enseignement des langues vivantes vise, au-delà de l'apport culturel qu'ils représentent, à solliciter les capacités de compréhension orale au moment de leur présentation par l'enseignant.e. C'est aussi l'occasion de faire utiliser par les élèves les phrases d'encouragement, de félicitations ou de sollicitation (voir le [glossaire cité plus haut](#)).



Du côté du numérique

L'usage de la vidéo en langues vivantes et en EPS apporte de nombreuses plus-values à ces enseignements. En EPS, lorsque la séance est filmée puis visionnée en classe, c'est la possibilité pour l'enseignant de revenir sur les apprentissages menés, et pour les élèves de s'auto-évaluer sur les activités motrices. En langues vivantes, le vocabulaire du mouvement, du déplacement pourra être sollicité lors de séances d'expression orale. La capture vidéo se fait au moyen d'une tablette ou, plus simplement, d'un appareil photo numérique.

Il existe également de nombreux **supports vidéos authentiques** sur Internet pour travailler les compétences de compréhension orale. Associer activités physiques, langues vivantes et numérique est ainsi possible avec les vidéos d'une chaîne *Youtube* bien choisie. Cependant, pour éviter toute distraction lors du visionnage (publicités, flux continu de vidéos, commentaires...), il est possible d'épurer la page de visionnage en utilisant l'outil [Digiview](#) de la [Digitale](#). Il suffit pour cela de copier-coller l'url de la vidéo sur la page [Digiview](#). La vidéo apparaîtra ainsi sans aucun élément de distraction et pourra même être découpée en fonction des séquences choisies.



Digiview est un outil de la suite numérique gratuite « **La Digitale** » qui met à disposition des outils numériques **responsables** au service des apprentissages.

Entretien autour des jeux de cour

Interview de Fabienne Ridoret, enseignante à l'école Anatole de Monzie et Gage SIBIK, assistant américain qui intervient sur 6 classes de l'école et 5 groupes de la section internationale.

1) Quels jeux et activités mettez vous en place?

Ce sont principalement des jeux de cour. Des jeux en classe en lien avec la culture sont régulièrement investis sur des séances courtes qui permettent de faire une révision en début de séance. En cours de séance, une activité *flash* redonne du rythme ou remobilise l'attention des élèves. Parfois l'activité physique en fin de séance invite à reprendre la notion travaillée.

2) Quelles compétences langagières sont principalement travaillées?

Il s'agit avant tout de jeux où l'écoute est d'abord convoquée. De nombreux jeux en extérieur permettent de travailler la production orale en continu, très souvent la répétition, et facilitent la sollicitation des élèves. (*Please Mr Crocodile par exemple*)

3) Quels sont les pré-requis langagiers pour mener ces séances? Qu'est ce qui est travaillé en amont, pendant et après?

Souvent le lexique est vu la semaine précédente avec des *flashcards* et divers supports, comme des albums. Le lexique mais aussi les structures verbales. Et puis cela dépend du jeu de cour : certains prérequis peuvent être nécessaires : les nombres, les couleurs ou quelques verbes d'action. Mais il n'y a pas forcément de pré-requis puisque le jeu sert de support lexical en contexte. En classe après, on reprend le vocabulaire. Il est important de répéter souvent les activités.

4) Comment maintenir l'attention sur la LV pendant l'activité sportive?

Étant donné que les activités sportives sont très courtes et fréquentes (proche des APQ), les élèves restent dans la LV. L'assistant ou le PE rappelle le lexique approprié et est exigeant. Par exemple, il faut systématiser certaines expressions comme "*tag*" pour "*touché!*". La variété des activités *flash* mobilisant le corps est facilitatrice au maintien de l'attention.

5) Notez vous un engagement plus fort concernant la compétence langagière "s'exprimer à l'oral"? Autrement dit, la mise en œuvre de l'EPS en LV gagerait-elle une meilleure appropriation des compétences langagières (mémorisation > automatisation)?

Les jeux et activités sportives permettent effectivement de mémoriser les structures courtes qui sont très fréquemment répétées pendant le jeu. Par exemple le jeu "*Mr Crocodile*", est très riche pour poser des questions et permet d'utiliser la structure "*can*" et "*can't*". L'environnement ludique invite à parler : les élèves osent produire à l'oral et se lancent parce qu'ils jouent ! Certaines activités choisies visent particulièrement certains objectifs précis et encouragent la mémorisation par le vécu.

6) Quelle serait selon vous la plus-value de l'enseignement d'une LV en EPS?

Les activités proposées fonctionnent du CP au CM2. Elles fédèrent les élèves. Le jeu permet de maintenir l'attention. La concentration étant obligatoire, et l'utilisation de la langue conditionnée, cela suscite la motivation chez les élèves. Cela les remobilise en cours de séance. Ceci est vrai pour tous les niveaux. On travaille sans s'enluyer la répétition et aussi la récupération du lexique dans la mémoire. On stabilise ainsi des connaissances. [...] Il faut ajouter aussi l'apport culturel de certains jeux ou activités physiques (danse "*Jig*", *square danse*, *cricket*, jeux chantés)

Ressources pour la classe

Voici l'actualité des ressources d'enseignement pour la classe de langues :



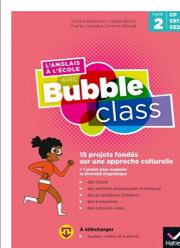
Ressources

EMILE et EPS

Karine Dahéron
(CPD-LV 53)

Ce [dossier](#) regroupe des idées d'activités pour l'enseignement de l'EPS en anglais pour les 3 cycles de l'enseignement primaire dans les 4 champs d'apprentissage de l'EPS.

Un document très utile pour commencer à expérimenter les LV en EPS sans dénaturer les objectifs de la discipline.



Bubble class

Cycle 2

Ed. Hatier 2020

- Des projets ludiques et simples à mettre en œuvre

- Des supports variés et actuels : vidéos, chansons et dialogues
- 15 projets progressifs avec une entrée culturelle motivante
- Des activités d'éveil à la diversité linguistique
- Des rituels à chaque séance
- Une banque de rituels riche et détaillée
- Des aides à l'évaluation de l'oral : le matériel et les grilles de notation
- Le matériel des élèves et une trace-mémoire pour chaque projet

Vous y trouverez notamment plusieurs projets intégrant des jeux de cour (*steal the bacon*, *hubble bubble...*)

Pourquoi enseigner l'EPS en langues vivantes ? (suite de l'article)

Au-delà de ces aspects, il est intéressant de souligner plusieurs aspects didactiques : le triangle didactique de l'EPS identifie clairement trois termes centraux : **AGIR - COMMUNIQUER - COMPRENDRE**. Chacun étant au service des apprentissages moteurs. L'élève doit agir, analyser, verbaliser, comprendre, pour faire évoluer et progresser ses actions motrices.

En langues vivantes, on trouve également ces trois axes, notamment dans l'approche actionnelle : L'élève doit comprendre, mémoriser, pour être capable d'agir, dans le cadre d'une communication orale ou gestuelle qui donne sens et légitime les apprentissages en langues vivantes. **On peut agir lorsque l'on a compris, et c'est la compréhension qui rend l'action et la communication possibles.**

L'utilisation d'une langue seconde dans le champ de l'EPS engendre généralement chez l'élève un traitement supplémentaire de l'information avant qu'il n'apporte une réponse motrice : une consigne donnée en anglais devra d'abord être analysée, comprise, avant que le cerveau ne déclenche une action motrice.

C'est précisément ce traitement supplémentaire qui va servir les apprentissages en EPS puisqu'il est susceptible de générer une réponse motrice plus consciente et plus réfléchie, moins automatisée.

[\(retour p.1\)](#)

