

# SITUATIONS INTERACTIVES

## ➤ Présentation / salutations

### 1. Greeting poses

Etudier avec les élèves, après avoir bien précisé le sens et l'emploi des différentes salutations, une pose ou une gestuelle pour chacune d'entre elles. Ces gestuelles pourraient être

- *hello!* : faire un petit signe de la main ;
- *good morning!* : écartier les deux bras, un large sourire aux lèvres ;
- *good afternoon!* : faire un signe de la tête ;
- *good evening!* : réprimer un bâillement
- *good night!* : fermer les yeux et faire reposer la tête de côté sur les mains jointes ;
- *how do you do?* : tendre le bras en avant, comme pour serrer une main
- 

### 2. Postman's game

Chaque enfant a écrit son prénom sur une enveloppe. La moitié des enveloppes sont mises dans un sac. Le postman fait sa tournée en interrogeant les enfants l'un après l'autre : '*Hello, what's your name?*'. L'élève interrogé répond : '*My name's .....*'. Le postman rependra selon le cas : '*A letter for you.....* ou *sorry, no letter*' L'élève dira alors : '*thank you, good bye*'

### 3. Rythm games (pour réviser n'importe quelle structure)

Les enfants sont en cercle. Ils frappent un rythme en parlant à tour de rôle :

*'Tac, tac, my name is Sophie, what's your name ?*

*Tac, tac, my name is David, what's your name ?*

### 4. Merry-go-round

Les enfants sont assis en rond.

Un enfant dira à son voisin : '*My name 's X.. What's your name ?*'.

Le voisin répond: '*My name's Y ?*'

*'Hello X !' 'Hello Y !'*

**X** se retourne et continue avec son voisin.

### 5. Roundabout

Les enfants sont en rond, debout. Chaque enfant doit dire très vite et sans se tromper : '*I am X, I am not Y*' (nom de son voisin)

### 6. Cocktail

Les enfants sont deux par deux mais les paires forment un cercle. Les paires restent immobiles jusqu'à ce que l'enfant (ou l'animateur) au milieu du cercle les appelle par leurs prénoms. Dans ce cas, ils s'animent et se saluent.

Ex : *Hello Billy, hello Camille !*

A un moment précis, celui du milieu dit: '*All change*' et tout le monde doit trouver un nouveau partenaire. Celui du milieu essaie d'en faire autant. Celui qui n'a pas de partenaire va au milieu et appelle les enfants par leurs prénoms et le jeu continue.

## ***Who's who ?***

### **1. Blind man'buff**

Un enfant a les yeux bandés, on le fait tourner sur lui-même (pendant ce temps ses camarades peuvent compter jusqu'à 5). Il désigne ensuite du doigt un enfant qui s'avance vers lui.

Les autres enfants (ou un seul enfant) l'interrogent : *who is it ?*..

Il répond : *'it's .....*'

Il est ensuite remplacé par l'enfant qu'il a désigné.

### **2. The hidden child.**

Quatre enfants sont cachés derrière le bureau de la maîtresse. Un élève montre sa main puis son bras.

Les autres élèves peuvent être répartis en 2 groupes face à face - Un groupe interroge, l'autre répond :

- *Who is it ?*
- *It's .....*
- *Yes, it's right / no, it's wrong* (yes, it is / no, it isn't)

### **3. Is it ..?**

Un élève dos tourné à la classe doit deviner qui l'interpelle.

- *Hello Peter*
- *Yes I am .... / No, I'm not ....*

### **4. What's my name ?**

On bande les yeux d'un enfant et on lui donne trois cartes qui serviront de points.

Les autres enfants, chacun à leur tour, lui demandent : *'what's my name ?'*.

On compte lentement jusqu'à 4 et si à 4 la bonne réponse n'est pas trouvée, l'enfant au bandeau donne un point (une carte) à celui dont il n'a pas deviné le nom et passe au suivant. Lorsqu'il n'a plus de points, il ôte son bandeau.

## **➤ Jeux pour compter (également l'âge et l'heure)**

### **1. Figures on my back or on the floor**

Tracer des chiffres par terre avec le doigt - ou dans le dos d'un élève. Si l'enfant reconnaît le chiffre, il marque un point.

Les élèves peuvent travailler ce jeu par couple.

### **2. Clap or tap**

Quelqu'un tape dans ses mains, ou tape des pieds, un certain nombre de fois: le premier à dire le bon chiffre prend sa place (pour jouer de façon plus calme, on peut montrer les doigts tout simplement).

### **3. The fishing net**

Les enfants sont divisés en 2 groupes. Le premier groupe forme un cercle en se joignant les mains, c'est le filet (*the net*) de pêche. Les enfants de ce groupe se réunissent et décident d'un nombre. Ils appellent alors les enfants du deuxième groupe (*come here ..., come in*) et ceux-ci se promènent en entrant et en sortant du filet, tandis que les pêcheurs comptent à haute voix jusqu'au nombre choisi. A ce moment, les bras se baissent brusquement et tous les poissons qui se trouvent emprisonnés dans le cercle sont pris et viennent agrandir le filet de pêche. Lorsque tous les poissons sont pris, on intervertit les rôles.

#### **4. Race to place**

Les enfants s'assoient en cercle, chacun a un chiffre. Il y a un enfant au milieu et il appelle deux chiffres (ex : 2 and 5). Les deux enfants concernés doivent changer de place très rapidement parce que celui qui est au milieu va essayer d'occuper une des places laissée libre. S'il réussit, celui qui a perdu sa place reste au milieu et c'est à lui de donner deux nouveaux chiffres.

#### **5. Relay**

Les élèves sont en 2 équipes, formant deux files. Chacun a reçu oralement un numéro, ces mêmes nombres sont écrits au tableau. L'enseignant donne le départ, les enfants doivent les uns derrière les autres entourer leur nombre le plus vite possible. L'équipe qui a correctement tout entouré la première a gagné.

#### **6. The whirling pen**

Les enfants sont assis en rond, une carte portant un nombre est placée derrière chaque élève. Au centre, un enfant fait tourner un crayon posé au sol. Quand le crayon cesse de tourner, l'enfant vers qui il pointe doit rapidement prendre la carte et lire le nombre.

#### **7. Hop-scotch**

Jeu de la marelle. Des cartes illustrant le vocabulaire connu sont disposées au sol. On lance un palet, un élève saute en disant le vocabulaire : '*number one is a cat, number two is a dog, ...*'

#### **8. Catch me**

Deux équipes. Chaque enfant est identifié par un nombre (dans l'équipe adverse, quelqu'un a le même nombre que lui). Ils sont assis au sol en ligne. L'enseignant fait rouler une balle en même temps qu'il appelle un nombre. Le premier à se saisir de la balle marque. On peut aménager la règle : faire sauter la balle. Attrapée avant ou après le premier rebond, on marque 1 ou 2 points.

#### **9. Let's count**

L'enseignant pose des cartes sur le sol ou sur le bureau ou encore verticalement contre le tableau, puis en reprend rapidement un certain nombre. Il demande alors à un enfant : '*How many cards are there on the floor ? The desk ? The blackboard ?* soit '*How many cards have I got ... ?*'

#### **10. I guess**

Deux équipes. Dans chaque équipe, un enfant a un numéro identique à un enfant de l'équipe adverse (qui peut être assis en vis-à-vis). Des cartes sont placées au centre. L'enseignant appelle un numéro en même temps qu'il retourne une carte. Le premier des deux enfants à dire ce qu'il voit correctement marque un point ou gagne la cart. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points ou de cartes. De la même façon, on peut vérifier la compréhension des nombres, en demandant simplement aux élèves de venir s'emparer d'un objet ('sans le nommer) situé au centre du cercle.

**11.** L'enseignant a inscrit les nombres connus au tableau. Les élèves sont répartis en 2 groupes. L'enseignant dit un nombre. Un élève de chaque groupe se lève. Le premier à avoir entouré le nombre a gagné. Puis ce sera le tour des deux suivant ...etc..

Reprendre avec les nombres les exercices 1 et 2 de 'jeux pour apprendre l'alphabet'

## ➤ Jeux pour apprendre les couleurs

### 1. Liar

Un enfant pose une carte par terre face apparente et dit la couleur (*'it's blue'*). Les autres enfants posent chacun à leur tour une carte, face cachée en disant la même couleur (*'it's blue'*).

Ce n'est pas forcément vrai !

Si quelqu'un a un doute, il peut dire : *'Liar'* et l'enfant qui vient de jouer doit montrer sa carte.

S'il a menti, il doit ramasser tout le paquet, s'il a dit la vérité, c'est l'accusateur qui doit ramasser le paquet et rejouer une carte d'une autre couleur.

Le gagnant est le premier qui n'a plus de cartes.

### 2. Memory or colour dip

Des cartes de couleur sont disposées au sol face colorée cachée. Les enfants sont assis en rond. Ils choisissent une couleur avant de jouer. Puis, ils désignent une carte en annonçant sa couleur. On vérifie, s'ils ont raison, ils gardent la carte et peuvent rejouer. S'il sont tort, ils la remettent à sa place en faisant bien attention aux différentes cartes retournées.

3. L'enseignant a confectionné des cartes représentant des cases de couleurs différents. Chaque enfant a une carte. L'animateur tire des jetons de couleur en disant : *what colour is it ?*

L'enfant qui répond le premier reçoit le jeton qu'il dispose sur la case correspondant.

Important : s'il n'a plus de case libre correspondant à la couleur, il ne doit surtout pas répondre.

Variante : faire tirer les jetons par un élève qui annonce la couleur (*blue, it's blue*). L'élève qui a une case bleue, doit alors rapidement dire *'I've got it !'*

Ce jeu est le plus adaptable à toute sorte de vocabulaire : nombres, animaux, vêtements, nourriture, ...

### 3. Can I have a blue one ?

Montrer aux élèves des cartes de couleur qu'ils doivent chacun leur tour nommer. On peut varier en proposant des 'bonbons-smarties' : *'can I have a red sweet, please ?'*

### 4. Bingo

L'animateur a confectionné des cartes représentant des cases de couleurs différentes. Chaque enfant a une carte. L'animateur tire des jetons de couleur en disant : *'What colour is it ?'* L'enfant qui répond le premier reçoit le jeton qu'il pose sur la case correspondante.

(Important : s'il n'a plus de case libre correspondant à la couleur, il ne doit surtout pas répondre).

Le but du jeu est de remplir sa carte.

Variante : utiliser des cartes avec des chiffres et tirer des chiffres au lieu de couleur.

### 5. Whirlpool

Les enfants sont assis en rond, ils ont un objet de couleur à la main (une carte, un bouton, un bonbon etc ...). Un enfant tourne autour d'eux en chantant. Quand l'animateur dit : 'Stop', l'enfant s'arrête à la hauteur d'un camarade et il demande : *'what colour is your card ?'* (*button, sweet* etc ..). L'autre répond. S'il se trompe, il prend la place de celui qui tourne et ainsi de suite.

## ➤ Jeux pour apprendre le vocabulaire

### 1. Kim's game

Ex : pour le contenu de la trousse (*rubber, pen, pencils, ..*)

Placer les objets contenus dans votre trousse sur le bureau ou sur une table en les nommant, et en faisant répéter les mots. Puis demander aux élèves : *close your eyes !*

Subtiliser alors un des objets. Dire ensuite : *open your eyes ! what's missing ?*

Continuer ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'objets sur la table (ou remettre les objets en jeu à chaque fois).

### 1. Shopping list

L'enseignant dit : *'I'm going to the shops to buy ...'* (ex. *A book*) et l'enfant à sa droite doit dire la même phrase mais en ajoutant quelque chose (ex *'I'm going to the shops to buy a book and a pen'*).

Celui à sa droite répète le tout et ajout encore quelque chose et ainsi de suite. Celui qui oublie une des choses sur la liste sort jeu.

### 2. Memory

Voir 2. Les couleurs

### 3. I spy

On peut jouer avec les objets qui sont autour ou bien on peut mettre un certain nombre de cartes (images) par terre.

Un enfant (ou l'enseignant pour débiter) dit : *'I spy with my little eye*

*Something beginning with .....'*

Ex: *'b'*

Les enfants proposent: *'bed, ball, bag, ...'*.

Lorsqu'un enfant aura bien deviné, c'est à son tour de dire : *'I spy ...'* et de choisir un objet.

Variante : *'one, two, three, what can I see ?*

*Something in this room, beginning with ...'*

### 4. Hot-scotch

C'est le jeu de la marelle. On dispose sur le sol des cartes (ou bien à l'extérieur, on dessine des cases avec de la craie). On lance le palet et l'enfant saute en disant le vocabulaire. Ex : *'Number one is a man, number two is a cat, etc ..'*

### 5. The stick trick

Les enfants forment un cercle. Un bâton (ou à défaut, un crayon, un parapluie) est placé au milieu. L'animateur place des cartes derrière chaque enfant, puis on fait tourner le bâton. Chaque enfant ainsi désigné par le bout du bâton doit nommer sa carte.

### 6. True or false

Il y a deux chaises en face du groupe. L'un s'appelle *'true'* et l'autre *'false'*. Les enfants forment deux équipes. L'animateur dit des phrases qui effectivement sont vraies ou fausses.

Ex : *it's raining / it's a boy ...*

Les enfants doivent occuper la chaise qui correspond (un enfant par équipe et on change à chaque fois jusqu'à ce que chaque enfant ait eu son tour.).

Le premier à s'asseoir gagne un point pour son équipe.

N.B. : Les phrases ne doivent pas être répétées. Elles peuvent être courtes et faciles ou longues et difficiles selon le niveau du groupe.

## ➤ Jeux de positionnement

### 1. Sentence-building

On trie les cartes. D'un côté, on met les cartes représentant des figurines : objets, animaux et personnages. De l'autre côté, on met les cartes représentant des lieux.

- Donner comme seule indication une position (ex : 'on').  
Un enfant tire une figurine et carte. Il place la figurine sur la carte et fait une phrase correcte  
Ex : 'The man is under the bridge'  
'The pig is in the river'
- Un élève dicte une phrase à celui qui est au tableau. Ce dernier fait le choix de la figurine et de la carte puis positionne la figurine sur la carte.
- Un élève dicte le vocabulaire à celui qui est au tableau. Ce dernier fait le choix du positionnement et place la figure puis il lit la phrase.

## ➤ Jeux pour apprendre les parties du corps

### 1. Beetle

Chaque chiffre sur le dé correspond à une partie du corps, les enfants jettent le dé et dessinent la partie du corps correspondant au chiffre qu'ils ont jeté. Le dessin peut être individuel ou collectif.

Ex : le 6 = le corps (indispensable pour démarrer)

le 5 = la tête

le 4 = une jambe

le 3 = un bras

le 2 = un pied

le 1 = une main

les chiffres 4, 3, 2, 1 doivent donc être jetés deux fois pour avoir un dessin complet.

Le gagnant est celui ou l'équipe qui a terminé son dessin le premier.

On peut également faire simplement la tête :

Ex : le 6 = la tête (et est donc indispensable pour démarrer)

le 5 = la bouche

le 4 = le nez

le 3 = un œil

le 2 = une dent

le 1 = un cheveu

Ils peuvent donc mettre autant de dents et de cheveux qu'ils sortent de fois le chiffre correspondant mais il en faut au moins un pour avoir un dessin complet.

### 2. Nosey Rosy

L'animateur, **aidé des enfants**, dessine une grosse tête mais sans nez. On bande les yeux d'un enfant et on lui donne le nez (avec un système pour accrocher) et l'enfant doit essayer de la placer correctement sur le dessin. Les autres peuvent l'aider en disant où il a posé le nez exactement.

## ➤ Jeux pour apprendre les verbes d'action

### 1. Simon says

L'animateur donne des ordres, les uns précédés de 'Simon says' (ou 'Mr Colourful says') et les autres pas. Les enfants doivent exécuter les premiers seulement.

Ex : 'Touch your noses', les enfants ne bougent pas,  
'Simon says touch your noses', tout le monde doit le faire.

Si un enfant se trompe, il sort du jeu et s'assoit. Le gagnant est celui qui reste en dernier. Au bout de quelques tours, on peut demander à un enfant de prendre la place de l'animateur.

### Ordre que les enfants doivent apprendre :

Sniff, blow, clap hands, tap feet, raise your leg, move your bottom, close your eyes, open your mouth, yawn, sneeze, make faces, walk, run, jump, trot, gallop, eat, drink sleep, stand up, sit down, go, etc ..

### 2. Action chains

Le premier enfant donne un ordre que les autres doivent exécuter. Le deuxième enfant redonne le premier ordre suivi d'un autre de son choix et les enfants doivent exécuter les deux et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les enfants aient donné un ordre.

Ex : Le premier : 'sit down'  
Le deuxième : 'sit down, stand up'  
Le troisième : 'sit down, stand up, turn around' etc ...

### 3. How now

Un enfant quitte la salle, pendant ce temps les autres choisissent un adverbe (*the secret adverb = quickly, softly, loudly, etc...*).

L'enfant qui était sorti revient et demande aux autres d'exécuter certaines actions (ex : 'stand up') et l'enfant doit deviner l'adverbe d'après la façon dont les autres exécutent l'action demandée.

## ➤ Retour au calme

### 1. Statues

Tous les enfants, sauf un, circulent dans la pièce et s'arrêtent au signal de l'animateur. En s'arrêtant, ils doivent former une statue représentant un objet et tenir cette position sans bouger (et sans parler) pendant que celui qui est resté à côté de l'animateur nomme chaque objet. Si l'un des enfants bouge pendant ce temps, il vient prendre la place du premier. Les enfants peuvent aussi être par couple.