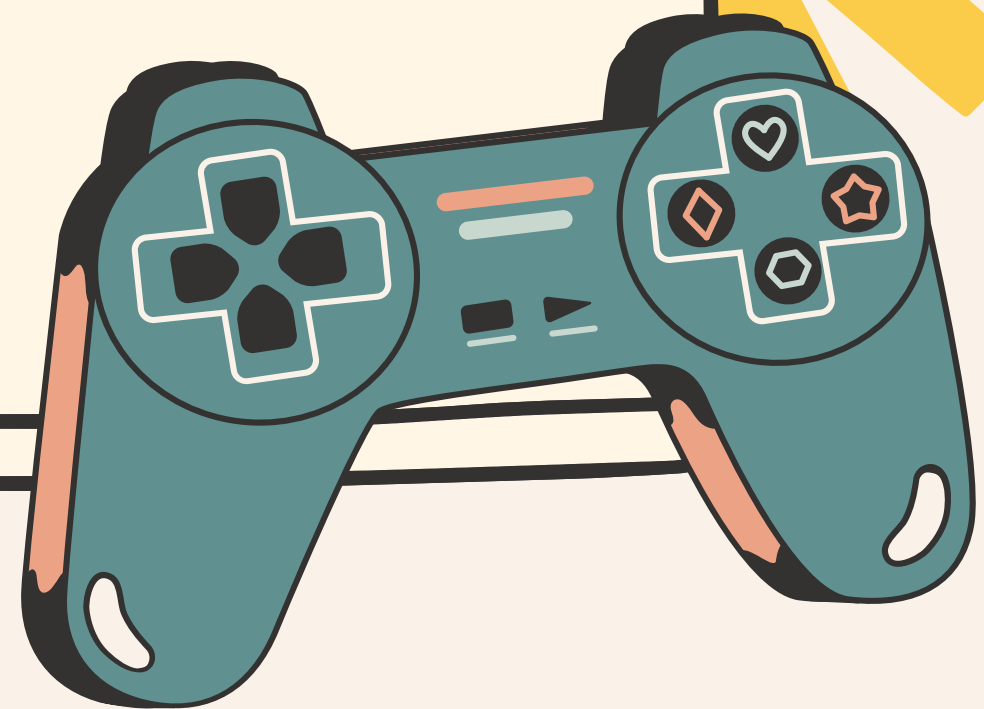
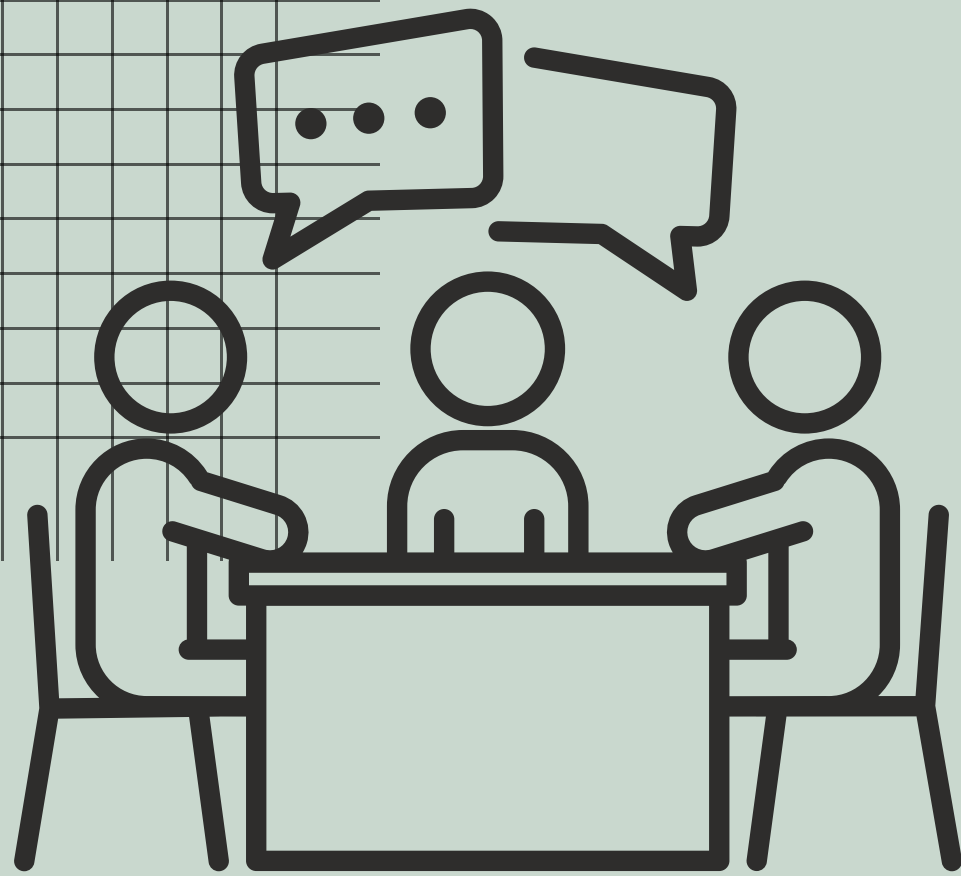




Le jeu en  
cours  
d'anglais





# ATELIER 1: Jouer en classe



✕ □ -

A quels jeux peut-on  
jouer en classe?  
Trouvez des  
catégories

✕ □ - Groupe de 3 ou 4

Mix PA -M2

Un scribe - a secretary  
Un porte- parole - a spokesperson  
Un maître du temps- a time keeper  
Un gardien de la parole - speech  
facilitator

# ✦ Catégories ✦

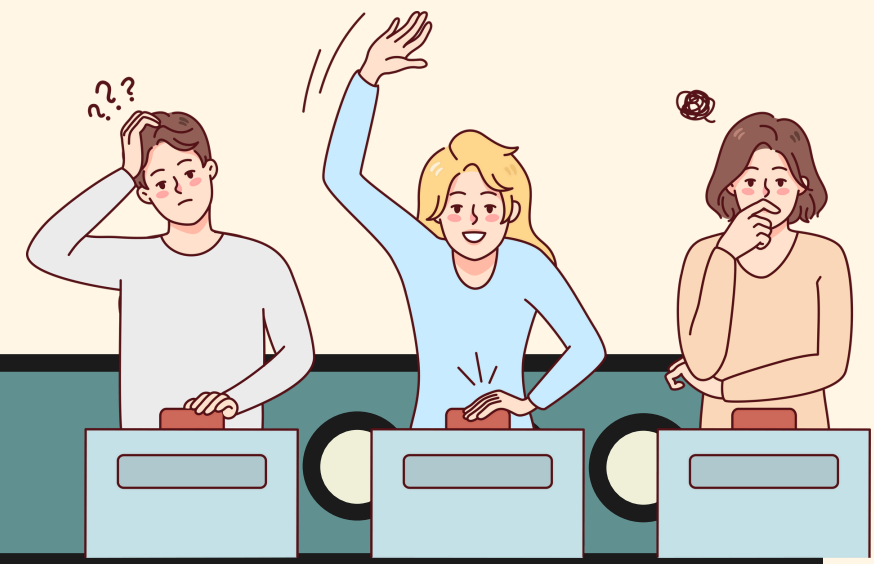
Jeux de vocabulaire, de  
phonologie OU jeux de  
compréhension/d'expressi  
on orale ou écrite

Avec ou sans matériel

Serious games  
Jeux de rôles  
Escape games

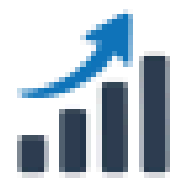
Jeux re-brandés pour le  
scolaire: jeux télévisés,  
jeux de société, jeux  
vidéos

# Quels jeux?



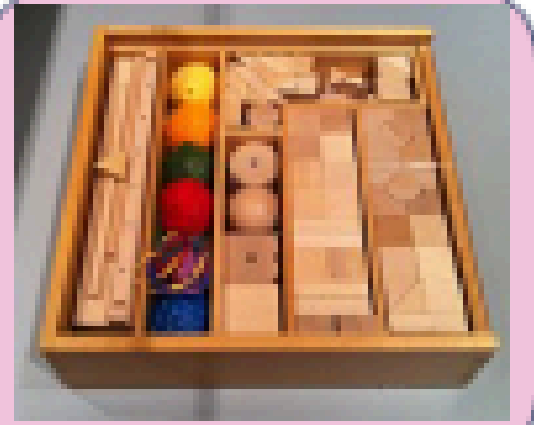
Du jeu traditionnel au jeu numérique :

- **Avec du matériel** : avec un jeu de société déjà existant, avec des dés (ordinaires ou autre polyèdres), avec des cartes, avec du papier/tableau et des crayons ...
- **sans matériel** : jeux de mots, jeux de mimes, jeu d'invention, guessing games...
- **sur ordinateur, seul** : sur des sites en lignes (jeux éducatifs) > quizlet, esl, british council ou créés par le professeur (padlet, genial.ly...)
- **sur ordinateur, en groupe classe** : kahoot, jeux créés sur la base de modèles de jeux pré-existants (who wants to be a millionaire, jeopardy, family feud...)

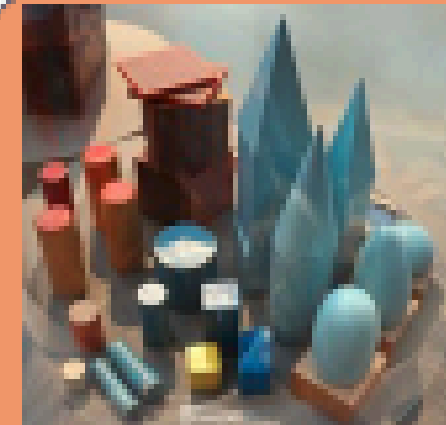


Au 18<sup>e</sup>  
siècle :  
certains  
précepteurs

19<sup>e</sup> s : Jeux  
d'alphabéti-  
sation,  
de lecture...



19<sup>e</sup> siècle :  
Froebel's gifts



Début du 20<sup>e</sup> :  
Maria  
Montessori





# Arguments anti et pro jeux

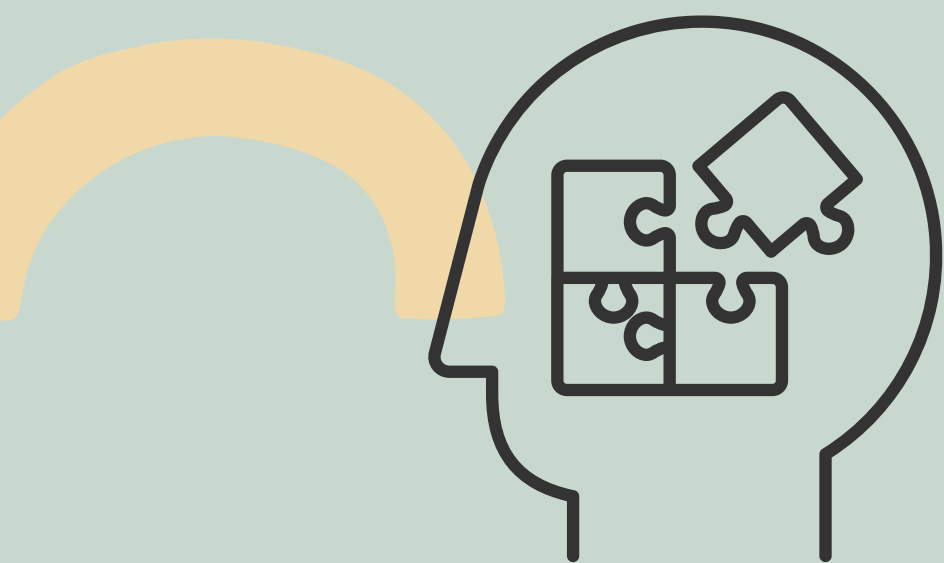
Le jeu est par essence une activité libre et improductive. Le transformer en objet pédagogique le dénature car on force les élèves à y participer et le but est d'apprendre.

Cependant, le « jeu pédagogique » n'est pas un « jeu éducatif » (jeu à base de questions-réponses peu original, qu'on trouve beaucoup dans le commerce). Le « jeu pédagogique » est créé par l'enseignant selon les besoins de sa classe. Les règles obéissent à des mécanismes plus complexes et la motivation suit.



Pourquoi jouer en cours  
d'anglais?





# Pourquoi jouer?



- pour mémoriser (beaucoup de répétitions dans les jeux + jeux basés sur la mémorisation pour gagner)
  - pour apprendre en s'amusant, sans s'en rendre compte
  - on peut tout faire passer par le jeu (même de la phonétique)
- rôle désinhibant (le jeu peut permettre de parler à la place de... de plus, la raison pour participer n'est plus la même, pour faire gagner une équipe, pour faire avancer le jeu...)
- rôle de motivation (inhérent au jeu mais aussi a posteriori donnera confiance en soi, cercle vertueux), peut permettre à des élèves décrocheurs de se réconcilier avec la matière
  - cela crée une ambiance positive, cohésion, travail d'équipe et collaboration
- rôle de détente notamment en période de stress d'examens + rompt la routine
- s'ancrer parfaitement dans la démarche actionnelle (tâche concrète, non artificielle...), et permet de développer d'autres qualités et compétences essentielles (planification, organisation, leadership, collaboration, observation, attention...)
- mobilise un vocabulaire spécifique des consignes et des règles (ex : modalité pour les règles)
- développe la créativité (s'il faut créer le jeu ou si on joue à un jeu de rôles ou d'histoires à inventer)
  - joue un rôle important vis à vis de l'erreur : dans un jeu, l'erreur est fréquente et parfois nécessaire



# Préconisé dans le premier degré

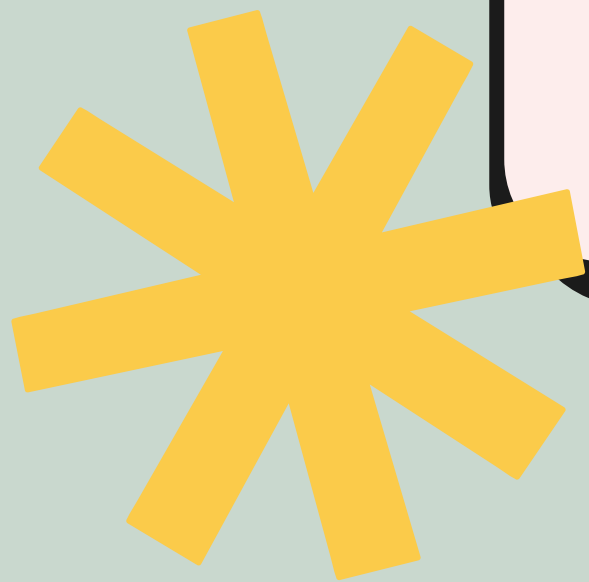


Chaque fois que cela est possible, on utilise la langue à l'occasion d'activités ritualisées

(salutations, contrôles des élèves présents, etc.), dans des activités simples relevant

éventuellement d'autres enseignements (mathématiques, sciences, littérature, éducation physique et sportive, etc.) ou encore dans des activités ludiques dans le (ou hors du) temps scolaire (jeux de société, etc.).

Programme d'enseignement des langues étrangères ou régionales à l'école primaire, B.O. Hors série, n°4 du 29 Aout 2002, p.6



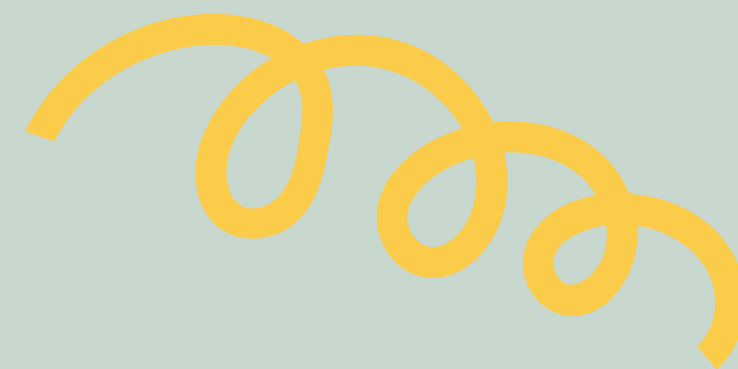
# Today's Plan

# A quels moments jouer?



## weekly plan

|           |  |
|-----------|--|
| MONDAY    |  |
| TUESDAY   |  |
| WEDNESDAY |  |
| THURSDAY  |  |
| FRIDAY    |  |
| SATURDAY  |  |
| SUNDAY    |  |

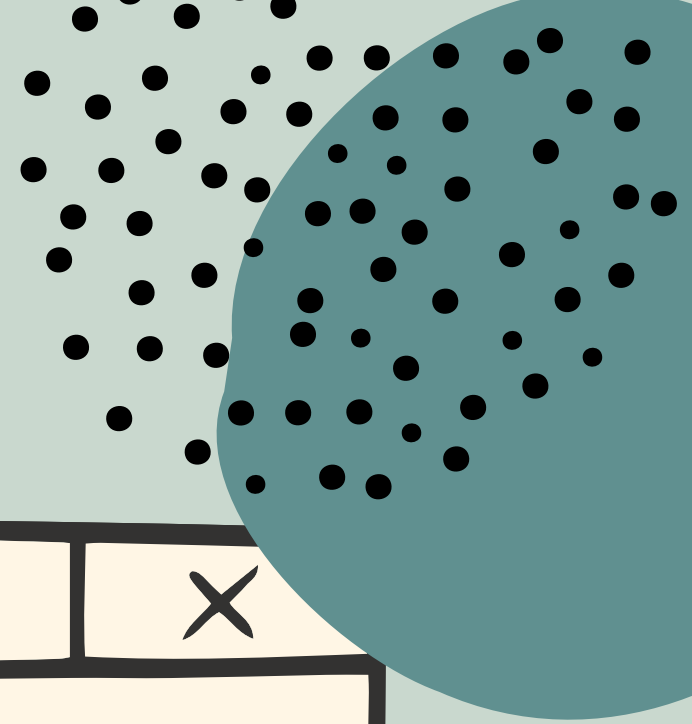






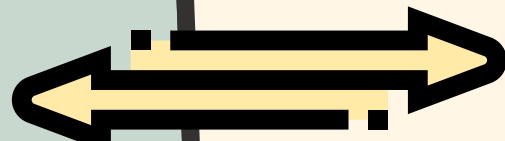
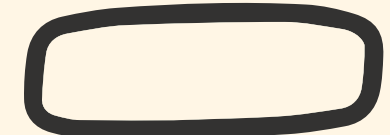
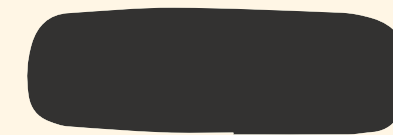


## Atelier 2: Jouer en tache finale



Partager avec votre groupe une tache finale qui a bien fonctionné : quelle était la (les) tache(s) intermédiaire(s) ?

Qu'aurait-on pu faire pour la faire entrer dans un scénario communic'actionnel ?

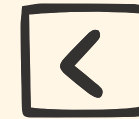


GROUPE DE 3 OU 4  
PRENEZ LE ROLE  
DE VOTRE VOISIN DE GAUCHE!

# Atelier 3: scenario "detective stories"

15

## ● CONCEPTION d'un SCÉNARIO COMMUNIC'ACTIONNEL



Concevez les grandes lignes d'une séquence ludique: en 4e sur la thématique **detective stories**

Imaginez une démarche en 6 séances: quelles AI? quels types de jeux? quels objectifs?

Un graphiste - an artist

Un porte-parole - a  
spokesperson

Un maître du temps- a time  
keeper

Un gardien de la parole -  
speech facilitator







You are attending a special school to become a private detective. You will be learning about famous private detectives (from English fiction) and in teams you will compete against each other to determine which team will be selected to work at Scotland Yard.

Séance 1 : Learn about **famous detective (CE)** in collaboration (common code which will be found if everyone understands and answers all the questions)

Séance 2 : Work on **a mysterious murder ( CO/CE) + grid** > every team will be competing / ilots bonifiés> Points attribués

Séance 3 : With the **vocabulary** from the first lessons, play **games on quizlet/learning apps**...and be the first to find the password.

Séance 4/5 : do you know how to conduct a police interrogation ? Play **a game of clue (CE>POI)** In teams, you will in turn play the suspects or the detectives (**gram : preterite be +ing**)

Séance 6 : **escape game= sommative(CE)** : you will have to solve a mysterious case with all the vocabulary, grammar and knowledge from the previous lessons.



## Deux cas particuliers:

### Le jeu de rôle

> l'élève joue un rôle fictif qu'il interprète sans textes, personne ne connaît le déroulé, ni la conclusion  
> ou (type murder party) : l'élève joue un rôle prédéfini par un scénario particulier. Certaines personnes en connaissent des étapes et la conclusion.

### L'escape game

> concept très récent, qui a débuté par des escape rooms et qui a évolué vers des jeux pouvant allier éléments réels et virtuels. L'escape game pédagogique est conçu par un enseignant et est ancré dans sa séquence de cours et le programme de sa matière.

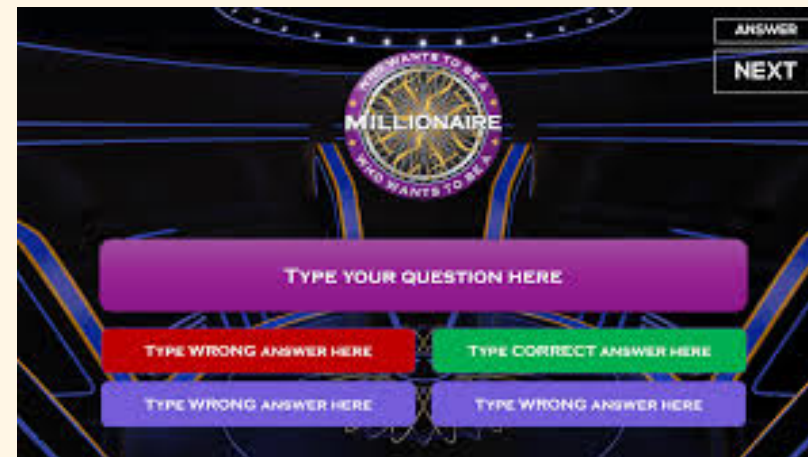




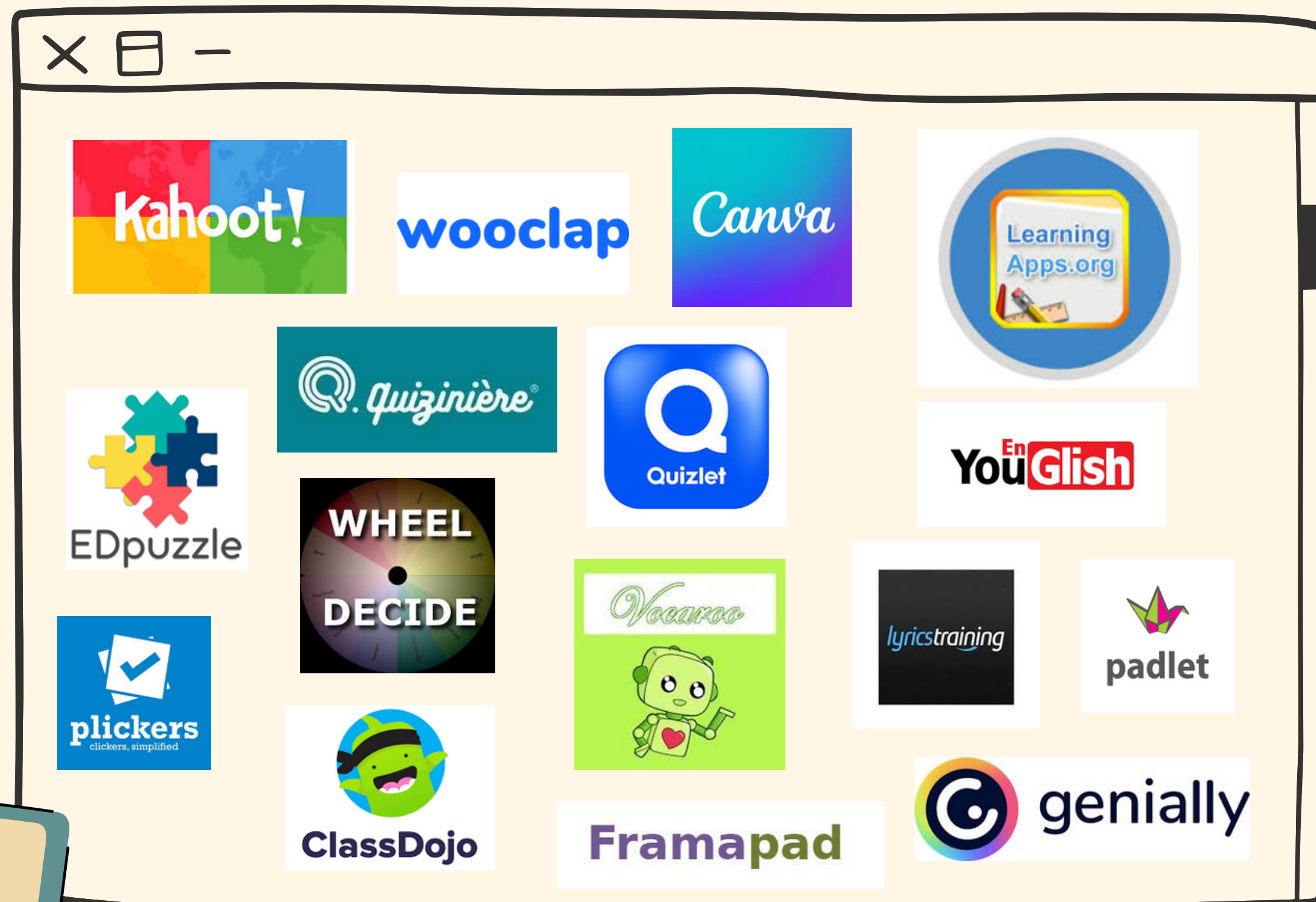
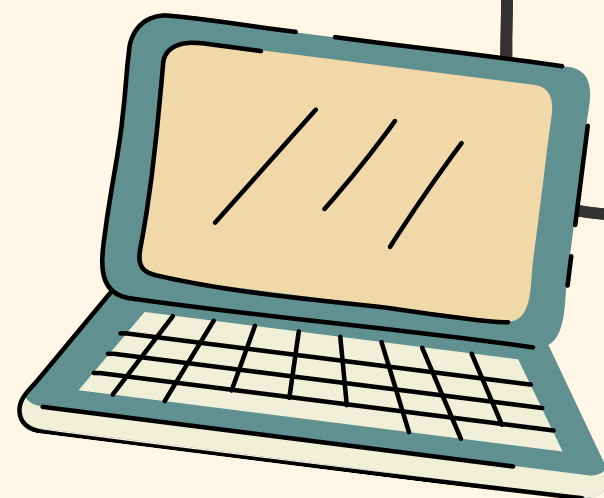
# Quelques jeux tv connus: namet+ generator



| JEOPARDY! | JEOPARDY! | JEOPARDY! | JEOPARDY! | JEOPARDY! | JEOPARDY! |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| \$200     | \$200     | \$200     | \$200     | \$200     | \$200     |
| \$400     | \$400     | \$400     | \$400     | \$400     | \$400     |
| \$600     | \$600     | \$600     | \$600     | \$600     | \$600     |
| \$800     | \$800     | \$800     | \$800     | \$800     | \$800     |
| \$1000    | \$1000    | \$1000    | \$1000    | \$1000    | \$1000    |



# Quelques sites utiles



# Que faire de l'IA?

