



Stratégies ludiques pour favoriser la prise de parole

publié le 01/09/2017 - mis à jour le 14/06/2018

Entraînement à l'expression orale

Descriptif :

Nous proposons ici des exemples d'activités rituelles ou ponctuelles sous forme de jeux qui mettent les élèves en situation de s'exprimer à l'oral en continu ou en interaction.

Sommaire :

- Les petites cartes interactives
- La question de la semaine
- Teaching English propose une vidéo
- Les cartes téléphoniques
- Les buzzers
- Les petits papiers
- Les jeux de l'oie
- Les cartes mémo
- Quelques sites pour trouver des idées

● Les petites cartes interactives



Exemples de petites cartes ludiques

Objectif : Développer les capacités d'écoute et mettre en confiance les élèves pour qu'ils s'expriment.

- **Contexte :** projet intitulé "*Students'Routine*" où les élèves s'échangent des informations sur leurs habitudes en les comparant à celles d'élèves américains.

- **Préparation** : l'enseignant prépare des petites cartes de 2 couleurs différentes. Une couleur pour les questions, l'autre pour les réponses qui ne doivent être que des amorces et non des réponses complètes.
Exemple : "What time do you wake up in the morning ? " "I wake up at..."
- **Mise en œuvre** : en petits groupes, on distribue au hasard 2 cartes "questions" et 2 cartes "réponses" à chaque élève. Un élève pose une des questions qu'il a en main et celui qui a la réponse amorcée lui répond en formulant sa réponse complète. L'élève qui a répondu pose à son tour une question. Et ainsi de suite.

○ 2ème étape vers plus d'autonomie

- Après avoir manipulé les structures, on propose d'autres cartes qui cette fois ne contiennent que des mots interrogateurs pour les cartes "questions" et uniquement des mots clés pour les cartes "réponses".
Même démarche que la première fois.
Exemple : "What time...?" "wake up time"

● La question de la semaine

Objectif : développer les capacités d'interaction orale et les stratégies de compensation.

- **Contexte** : une activité qui peut être associée au "Sésame pour s'asseoir" avec lequel les élèves gagnent le droit de s'asseoir en début de cours seulement s'ils ont parlé anglais.
- **Préparation** : dans une pochette transparente accrochée dans la classe, l'enseignant prépare des questions d'ordre général.
Par exemple : could you describe yourself in 10 years ? if you suddenly got \$10 millions, what would you spend it on ?, if you could live anywhere, where would you live ?, what person who is alive today would you most like to meet ?
- **Mise en œuvre** : les élèves entrent dans la salle et restent debout. Ils prennent connaissance de la question et ceux qui souhaitent y répondre demandent la parole puis sont autorisés à s'asseoir.
Les élèves les moins autonomes pourront répondre à la question au cours suivant, ils auront ainsi pu réfléchir à leur réponse ou s'être inspirés des propositions de leurs camarades. Les élèves doivent réfléchir à des réponses possibles sur une thématique générale ne demandant pas de connaissances particulières. Ils doivent ensuite mobiliser avec plus ou moins d'autonomie les outils linguistiques dont ils disposent pour répondre

● Teaching English propose une vidéo



What kind of warmers do you use with your students? (durée 04:37) (MPEG4 de 15.6 Mo)

Watch Andy's ideas and leave your suggestions for warmers below - [TeachingEnglish](#)

● Les cartes téléphoniques

Objectif : faire des appariements au hasard, développer les capacités à s'exprimer en interaction dans des situations plus ou moins préparées selon le cas.

- **Contexte** : toute activité de conversation dans des situations de la vie courante
- **Préparation** : l'enseignant prépare et fait plastifier des cartes de deux couleurs comportant des numéros de téléphone. Chaque numéro est inscrit sur deux cartes de deux couleurs différentes.
- **Mise en œuvre** : les cartes sont distribuées aux élèves et l'enseignant annonce qui appelle qui (exemple : les cartes roses appellent les cartes jaunes).
Les élèves désignés annoncent à haute voix le numéro de leur carte. L'élève qui a le même numéro sur la carte de l'autre couleur lui répond. Ils 'jouent' le dialogue.

● Les buzzers

Objectif : rebrasser et mémoriser du lexique, des expressions de manière ludique en instaurant une petite forme de compétition

- **Contexte** : toute activité de mémorisation
- **Préparation** : l'enseignant se sera procuré sur internet des buzzers de jeu télévisé avec des sons différents.
- **Mise en œuvre** : les élèves peuvent être seuls ou par équipe de 4 maximum avec un buzzer. Un ou plusieurs élèves jouent le rôle du présentateur et disposent de cartes de jeu. Il peut s'agir de mots à décrire pour les faire deviner, de mots à intégrer dans des phrases, de synonymes ou d'antonymes pour retrouver un mot...

● Les petits papiers

Objectif : favoriser la mémorisation.

- **Contexte** : toute activité de mémorisation
- **Préparation** : aucune
- **Mise en œuvre** : les élèves lisent une biographie ou tout autre document avec un fil chronologique évident. Chacun prend deux morceaux de papier et écrit deux informations qu'il a comprises et retenues dans le texte. Il plie le petit papier. Les petits papiers sont mélangés puis redistribués au hasard. L'élève qui pense avoir la première phrase chronologiquement la lit, le second reprend la phrase du premier et la complète avec la sienne et ainsi de suite....

● Les jeux de l'oie

Objectif : reformuler, mémoriser, interagir

- **Contexte** : toute activité de réinvestissement en interaction
- **Préparation** : Les élèves auront déjà vu les points à reformuler. Le professeur aura créé la grille en relation avec sa thématique et l'aura éventuellement plastifiée. Les deux grilles proposées ci-dessous en exemple par C. Briant, enseignante au LP Edouard Branly à Chatellerault, et M. Valdéolmillos, enseignante au LP Jean Rostand à Angoulême, ont pour thème "se présenter" et "présenter sa PFMP". Les élèves auront besoin de dés de jeu.
- **Mise en œuvre** : un élève lance le dé et déplace son pion (une gomme, un capuchon de stylo...). Son camarade lui pose la question inscrite sur la grille et il doit lui répondre puis il lance le dé à son tour.

 [Jeux de l'oie](#) (PDF de 1.1 Mo)

Stratégies ludiques pour favoriser la prise de parole.

● Les cartes mémo

Objectif : mémoriser, reformuler

- **Contexte** : toute activité de mémorisation
- **Préparation** : faire des cartes de couleurs différentes. Sur une série imprimer les images, sur l'autre les phrases, amorces, lexique que l'on souhaite faire mémoriser.
- **Mise en œuvre** : 2 groupes sont constitués, avec jeux de cartes retournées (comme un memory). Sur des

cartes, une photo, illustration sur le thème du secrétariat et sur d'autres une phrase expliquant ce qu'il fallait comprendre de la photo qui lui correspondait.

L'objectif étant de retrouver les paires.

Du coup les élèves enregistrent mieux les phrases qu'ils doivent lire à voix haute et reconnaissent les actions sur les photos plus facilement. Le vocabulaire est re-travaillé.

On peut imaginer que les élèves gagnent les cartes uniquement après avoir formulé une phrase. L'exemple proposé ci-dessous par Marie Valdéolmillos a pour objectif de travailler la présentation orale de la PFMP.



● Quelques sites pour trouver des idées

- ▶ Teenagers : Warmers [↗](#)
- ▶ Warmers and fillers [↗](#)
- ▶ Warming Up : 8 Great Warmers for Any ESL Level [↗](#)



DNL SECTION EUROPEENNE