**Activités ludiques (jeux)**

 **Jeux de brise - glace**

Une activité brise – glace c’est mettre en place une activité ludique pour éveiller l’intérêt des élèves et les encourager à parler, pour créer une atmosphère positive qui favorise l’utilisation du français en facilitant les conversations, pour mieux connaitre le nouveau groupe et les centres d’intérêts des élèves, pour évaluer le niveau de français des élèves, pour dynamiser le groupe.

**Sons des animaux**

**NIVEAU** : tous niveaux

**SUPPORT** : aucun

**DÉROULEMENT :**

Les enfants ont les yeux bandés. On leur attribue le nom d’un animal. Ce qu’ils doivent faire c’est utiliser le son des animaux pour trouver l’autre animal de la même espèce.

**OBSERVATIONS :**

Il faut faire attention au bruit qui se produit. La classe est pleine d’énergie, à un certain moment même chaotique, mais graduellement l’unité et l’ordre s’établissent dans la classe.

**Le naufragé**

**NIVEAU** : A2

**SUPPORT** : aucun

**ORGANISATION**: par groupes de cinq

**DÉROULEMENT :**

Le professeur met les élèves dans la situation suivante : ils sont en bateau sur l’océan. Ils ont des problèmes avec le bateau. Ils voient une ile et ils veulent y aller pour sauver leur vie. Ils doivent nommer 5 objets qu’ils veulent prendre avec eux et expliquer leur choix.

**OBSERVATIONS :**

Cette activité favorise le travail par groupes et offre aux élèves la possibilité de justifier leurs choix

**VARIANTES :**

* S’il s’agit d’une classe plus nombreuse on peut augmenterle nombre d’élèves dans le groupe ou le nombre d’objets qu’ils peuvent prendre avec eux
* On peut aussi leur distribuer une fiche avec des images et leur demander de choisir 5 objets qu’ils veulent prendre avec eux sur l’ile.

**Trouve quelqu’un qui**

**NIVEAU** : tous niveaux

**SUPPORT** : une liste d’activités

**ORGANISATION**: par groupes de cinq

**DÉROULEMENT :**

Le professeur distribue la liste d’activités aux élèves. Ils se déplacent dans la classe pour discuter avec les autres et trouver des élèves qui font les activités notées. Quand ils trouvent un élève qui correspond aux caractéristiques indiquées, ils notent le nom de cet élève à côté de l’activité. L’activité se déroule jusqu’au moment où un élève réussit à compléter la liste avec les noms des élèves qui font les activités respectives. Le professeur prend la liste et vérifie les noms, il fait un bilan afin que tous les élèves connaissent les caractéristiques de chacun.

**OBSERVATIONS :**

 On peut faire ce jeu plusieurs fois si on change les activités sur la liste en fonction des objectifs visés à chaque leçon et du niveau de langue des élèves.

 Pour un bon déroulement de l’activité le professeur doit s’assurer que les mots qui apparaissent sur la liste ne posent pas de problèmes aux élèves.

**La présentation acrostiche du prénom**

**NIVEAU** : tous niveaux

**SUPPORT** : aucun

**ORGANISATION**: par groupes de cinq

**DÉROULEMENT :**

Les élèves doivent écrire leur prénom à la verticale et trouver pour chaque lettre du prénom un mot commençant par cette lettre. Ce terme doit correspondre aux mots qui font référence à son caractère, à sa personnalité, à ce qu’il aime ou à ce qu’il déteste.

Exemple:

**A**mitié

**N**oël

**A**bricots

**M**er

**A**chats

**R**ats

**I**nviter

**A**imer

**OBSERVATIONS :**

Pour les débutants l’activité finit ici. Pour les autres niveaux, après avoir fait la liste avec les mots demandés, les élèves doivent expliquer ce que les mots symbolisent pour eux. L’enseignant doit être exigeant en ce qui concerne le choix des mots : il ne suffit pas qu’ils commencent par la lettre recherchée, il est nécessaire aussi qu’ils soient en relation avec la thématique proposée.

 Dans certaines situations on peut accepter le travail avec le dictionnaire, ce qui favorise la découverte de nouveaux mots.

**VARIANTES :**

* Ecriredes mots dont les premières lettres reproduisent le prénom d’un ami/ de la mère/ de la voiture préférée.
* Ecriredes mots qui commencent par les lettres données par le professeur.
* Ecrire une phrase dont chaque verbe/ nom/mot commence par une lettre donnée

**Activité de réveil d’un groupe**

**NIVEAU** : tous niveaux

**SUPPORT** : aucun

**DÉROULEMENT :**

L’enseignant demande aux membres du groupe de penser à leur animal préféré, ensuite de s’aligner du plus grand au plus petit. Il est interdit qu’ils se parlent. Ils peuvent faire des gestes ou imiter le bruit de l’animal. A la fin chaque élève doit dire quel animal il représente.

**OBSERVATIONS :**

Cette activité est utile quand il nous semble que les élèves sont endormis, abattus. Pour surpasser ces moments on peut utiliser ce jeu sans modération.

**VARIANTE :**

 On peut remplacer les noms des animaux par des ustensiles de cuisine, objets de la classe etc.

**La bataille de boules de papier**

**NIVEAU** : tous niveaux

**SUPPORT** : feuilles de papier

**ORGANISATION :** collective

**DÉROULEMENT :**

L’enseignant demande aux élèves d’écrire sur une feuille de papier trois phrases pour parler d’eux-mêmes. Ensuite, ils doivent froisser la feuille de façon à former une boule. Ils jettent les boules formées vers les autres collègues comme dans une bataille entre eux. Au bout d’une minute chaque élève ramasse une boule de papier par terre. Ils lisent les phrases et essaient de deviner la personne qui a écrit les phrases.

**OBSERVATIONS :**

 C’est un jeu qui apporte beaucoup d’énergie dans la classe. Il faut faire attention à ne pas jeter les boules dans les yeux ou ne pas se faire du mal.

**VARIANTE :**

* Les élèves peuvent écrire des phrases sur différents thèmes en fonction de la thématique abordée.

**Jeux pour travailler l’oral**

**Qui suis-je**

**NIVEAU** : A1 - A2

**SUPPORT** : billets avec le nom des personnalités

**OBJECTIFS**:

* Poser des questions
* S’exprimer oralement

**DÉROULEMENT :**

Chaque participant écrit sur un morceau de papier le nom d’un personnage connu (un acteur, un homme politique, un chanteur, le président du pays etc). Le professeur prend les billets et il les colle sur le front de chaque élève (à tour de rôle). Ensuite, les apprenants devront poser des questions pour découvrir leur identité. Le reste de la classe répondra par oui ou non

Le jeu se termine quand l’élève réussit à deviner qui il/elle est. Un(e) autre apprenant(e) vient alors prendre sa place et le jeu continue de la manière.

OBSERVATIONS :

 Ce jeu met en évidence les centres d’intérêt et les besoins de la classe. Il met en place une atmosphère détendue. Les élèves sont actifs et motivés à y participer. Il est difficile de faire passer tous les apprenants au tableau si la classe est nombreuse. Dans cette situation on choisit seulement quelques élèves pour que l’activité ne soit pas ennuyante. Par cette activité les apprenants renforcent leurs connaissances sur le lexique lié à la description des personnes.

**VARIANTES :**

* A la place de personnages connus on peut utiliser des objets
* Si les élèves ont des difficultés à poser des questions l’enseignant peut eu suggérer quelques-unes.
* Après les premières 5 questions que l’élève pose pour deviner qui il est, un autre élève de la classe peut lui donner un indice.

**Le Zip Zap**

**NIVEAU** : A1 - A2

**SUPPORT** : cartes, images:

**OBJECTIFS :**

* Mémoriser les mots nouveaux
* Travailler la concentration et la rapidité.
* Développer le vocabulaire
* Exercer sa latéralité

**DÉROULEMENT :**

Les élèves forment un cercle autour du meneur du jeu. Celui-ci distribue aux élèves des images, des cartes éclairs ou des objets. Chaque élève répète à haute voix le mot de l’image qu’il ou elle a reçue. Le meneur désigne un joueur en disant ***« Zip ! »***. Le joueur désigné doit nommer, le plus rapidement possible, l’objet ou l’image de l’élève de sa droite. Quand le meneur dit ***«Zap!»***, le joueur désigné doit nommer l’objet ou l’image de son voisin de gauche**.** Lorsque la personne au centre lance « Zip Zap », tout le monde doit changer de place reformant un cercle et faisant attention à ne pas avoir les mêmes voisins. L’activité se termine lorsque tous connaissent les mots donnés. Si l’élève désigné ne sait pas le mot de l’objet ou bien s’il dit le mot de sa gauche au lieu du mot de sa droite, il prend la place du meneur du jeu.

**VARIANTES :**

 Il y a plusieurs variantes de ce jeu :

* les cartes peuvent contenir un verbe à l’infinitif et la tâche des enfants est de faire des phrases en employant le verbe à un temps indiqué par le professeur ;
* au lieu de cartes les élèves peuvent donner le prénom de leurs voisins pour faire connaissance, pour mieux se connaître (au début de l’année scolaire, par exemple) ;
* au lieu du prénom, on peut nommer la couleur du vêtement que la personne porte;
* si les participants se connaissent assez bien, ils peuvent nommer une qualité de la personne de leur gauche/droite ;

**OBSERVATIONS :**

Un problème qui pourrait intervenir si le nombre de participants à ce jeu était trop grand est le manque d’espace et le bruit produit par les élèves quand ils doivent changer leur place ; c’est assez difficile de former un cercle de 25 - 30 élèves dans une petite salle de classe.

**Le jeu de quilles**

**NIVEAU** : A1 - A2

**SUPPORT** : billets avec les questions, les quilles

**OBJECTIFS:**

* réviser le lexique
* réviser une partie de grammaire
* réviser les éléments de civilisation

**DÉROULEMENT :**

Le prof organise la classe en équipes. Les élèves choisissent un représentant pour chaque équipe qui lancera la balle contre les quilles pour les faire tomber. Le nombre de quilles renversées représente le nombre de questions que les élèves de l’autre équipe vont tirer. On gagne un point pour chaque réponse correcte. Gagne l’équipe qui a le plus gros score.

**50/50**

**NIVEAU** : A2

**SUPPORT** : aucun

**OBJECTIFS:**

* Comprendre un message oral, visuel
* S’exprimer oralement en publique
* Renforcer les temps verbaux utilisés pour raconter une histoire : le passé composé, l’imparfait, le plus-que-parfait

**DÉROULEMENT :**

 L’apprenant commence à raconter une histoire au passé. Quand le professeur tape les mains, l’élève continue l’histoire, mais sans paroles, par gestes. Quand le professeur tape les mains de nouveau, l’élève reprend l’histoire par des paroles. A la fin de l’histoire le public va résumer ce qu’il a compris.

**VARIATIONS :**

* Un élève raconte une histoire tandis qu’un autre mime simultanément.
* Un élève mime une histoire. A la fin un autre élève raconte ce qu’il a compris.

**Publicités**

**NIVEAU** : A2

**SUPPORT** : images

**OBJECTIFS:**

* Créer des slogans publicitaires
* S’exprimer oralement
* Développer l’imagination
* Renforcer les dégrées de comparaison de l’adjectifs
* Renforcer l’emploi de l’impératif

**DÉROULEMENT :**

Le professeur montre aux élèves des illustrations et les invite à imaginer des slogans publicitaires comme ils peuvent entendre à la radio ou à la télé. Il leur donne quelques indications : faire attention que les slogans publicitaires sont assez courts et suggestifs, utiliser des rimes si c’est possible, jouer avec les mots etc.

**Ni oui ni non**

**NIVEAU** : A2

**SUPPORT** : aucun

**OBJECTIFS:**

* Poser des questions personnelles **fermées/ouvertes**
* S’exprimer oralement
* Utiliser les adverbes

**DÉROULEMENT :**

Il s'agit bien du jeu classique où une personne se fait poser des questions par les autres participants. Il est défendu d’utiliser les mots "oui" et "non" dans les réponses. La personne qui résiste le plus longtemps possible sans dire les mots interdits est le gagnant.

**OBSERVATIONS :**

Il faut chronométrer l’activité pour éviter l’ennui.