



LES JEUX DE COUR

■ DÉCOUVERTE CULTURELLE

Les « jeux de cour » ou « jeux traditionnels » font partie du patrimoine culturel des pays et sont transmis de génération en génération. À l'origine, ces jeux se diffusaient à l'oral et se sont répandus à travers le monde, ce qui les rend universels.

D'autres jeux sont plus spécifiquement liés aux légendes ou traditions d'une région ou d'un pays. Faire découvrir ces jeux aux enfants leur offre une meilleure connaissance des différentes cultures étrangères et régionales.

Les enfants qui fréquentent les accueils de loisirs et leurs familles peuvent être des personnes ressources pour enrichir l'éventail des jeux traditionnels et des langues proposés dans le cadre de l'« Accueil langues ».

■ DIMENSION LINGUISTIQUE

Proposer des jeux de cour traditionnels dans une autre langue permet aux enfants d'être sensibilisés à d'autres sonorités de langues que celles du français, langue de scolarisation ou celles de leur langue maternelle.

L'objectif n'est pas un apprentissage à part entière de ces langues, mais une sensibilisation et une ouverture linguistique et culturelle dans un cadre ludique.

Ces jeux de cour permettent d'apporter des mots de vocabulaire et des formulations (paroles ou comptine de jeux) répétitives et simples. Deux possibilités :

- soit les formulations de jeu utilisées en français sont traduites littéralement dans une autre langue ;
- soit les formulations de jeu sont spécifiques à une langue.

Les jeux de cour traditionnels permettent d'aborder des mots de vocabulaire simples tels que les nombres, les couleurs, les animaux, les actions...

La dimension collective de la plupart de ces jeux apporte de nombreux avantages du point de vue de la mémorisation et de l'association du dire et du faire.

Pour qu'un enfant puisse s'approprier le vocabulaire et les formulations d'un jeu dans une autre langue, il est nécessaire de proposer plusieurs fois ce jeu. C'est à travers la répétition et la pratique que les enfants vont pouvoir mémoriser les formulations et être autonomes dans le jeu.

Voici quelques étapes à respecter pour accompagner les enfants vers la pratique orale d'une langue :

- faire écouter les formulations de jeu dans la langue choisie (l'animateur peut les prononcer ou utiliser un enregistrement audio simple);
- utiliser des aides visuelles (images, objets, matériel de jeu...) de manière à faciliter la compréhension des mots donnés dans une autre langue ;
- mimer et faire mimer aux enfants les actions associées au jeu ;
- répéter et faire répéter aux enfants les mots ou les formulations du jeu en utilisant les aides visuelles ;
- faire jouer les enfants en les aidant si besoin (souffler les formules, demander à un camarade de compléter...).

■ PISTES D'ACTIVITÉS

Avant de proposer ces activités en langue étrangère, faire découvrir et jouer au jeu en version française de manière à ce que les enfants se familiarisent avec les règles du jeu.

Remarque : il serait préférable de ne pas commencer par des jeux d'élimination (qui peuvent exclure des élèves dans un dispositif qui a pour objectif de valoriser l'intégration linguistique).

Nous recommandons donc de mêler plusieurs des jeux cités ci-dessous et de ne pas se limiter aux jeux entraînant une élimination.

A. JEUX DE PLOUF

Ce sont des comptines d'élimination rythmées qui permettent la constitution des équipes. Il en existe des spécifiques selon les langues. L'enfant désigné sur le dernier mot de la comptine est éliminé.

SUR L'AIR DE « AM STRAM GRAM »

anglais	Eennie Meenie Miney Moe Catch a tiger by the toe. If he hollers let him go Eennie Meenie Miney Moe.
allemand	Ene, mene, muh und raus bist du.
espagnol	Zapatito blanco, zapatito azul, dime ¿cuántos años tienes tú? (Dire un nombre entre 1 et 10 en espagnol. Compter en espagnol jusqu'au nombre donné). ¡Fuera!
créole réunionnais	Plouf! Inétikèt Mari-Bonbèt, kani-kanèt trik!

D'AUTRES JEUX D'ÉLIMINATION

anglais	Bubble gum, bubble gum, in a dish. How many pieces do you wish? (Les enfants doivent dire un nombre en anglais entre 1 et 10. Ils comptent et le dernier est éliminé).
allemand	Guten Tag, Auf wiedersehen, Tut mir leid, Du musst jetzt gehen.
espagnol	El burro A, el burro se va, E, el burro se fue, I, el burro está aquí, O, el burro se ahogó, U, el burro eres tú.
créole réunionnais	Anri 4 lé mor dann karo zanbrovat katpat Sé ma roulèt ki roul trè ron Mon ti sinégome lé dou.

B. JEU CHIFOUMI

Production orale : après avoir prononcé « Chifoumi », faire le geste d'une pierre, d'une feuille ou de ciseaux. Les enfants doivent prononcer le mot choisi dans la langue étrangère.

Lexique travaillé : pierre – feuille – ciseaux

- anglais : rock – paper – scissors;
- allemand : Stein – Papier – Schere;
- espagnol : piedra – papel – tijera.

C. JEU DE LA MARELLE

Production orale : les enfants doivent dire les nombres sur lesquels ils sautent dans la langue choisie. Lexique travaillé :

- les nombres de 1 à 8 ou de 1 à 10 selon la forme de la marelle ;
- les mots « ciel » et « terre ».

Anglais Hopscotch game	Numbers: one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten « terre » : earth « ciel » : sky
Allemand Himmel und Hölle	Zahlen: eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht, neun, zehn « terre » : Erde « ciel » : Himmel
Espagnol La rayuela	Números: uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez « terre » : tierra « ciel » : cielo

D. JEU DU BÉRET

Production orale : les enfants doivent comprendre les mots prononcés par l'adulte. Un enfant peut être meneur de jeu de manière à dire les nombres dans la langue choisie.

Lexique travaillé :

- les nombres de 1 à 10 ;
- 10 noms de couleurs ou 10 animaux selon le thème choisi.

anglais Steal and bacon	Numbers: one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten Colors: blue, orange, yellow, pink, red, green, brown, black, white, purple. Animals: a dog, a cat, a mouse, a duck, a wolf, a goose, an elephant, a lion, a tiger, a crocodile.
allemand Die Baskenmütze	Zahlen: eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht, neun, zehn Farben: blau, orange, gelb, rosa, rot, grün, braun, schwarz, weiss, lila. Tiere: ein Hund, eine Katze, eine Maus, eine Ente, ein Wolf, eine Gans, ein Elefant, ein Löwe, ein Tiger, ein Krokodil.
espagnol El pañuelo	Números: uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez Colores: azul, naranja, amarillo, rosa, rojo, verde, marrón, negro, blanco, violeta Animales: perro, gato, ratón, pato, lobo, ganso, elefante, león, tigre, cocodrilo.

E. JEU DU FACTEUR

Production orale :

en anglais et en allemand, il ne s'agit pas d'une comptine comme en français mais de mots de lexique :

- « duck » en anglais et « Ente » en allemand qui signifient « canard » ;
- « goose » en anglais et « Gans » en allemand qui signifient « oie ».

anglais Duck, duck, goose	Les enfants sont en cercle. L'un d'entre eux est le meneur du jeu. Quand il passe derrière ses camarades, il leur touche l'épaule en prononçant « duck » en anglais ou « Ente » en allemand.
allemand Ente, Ente, Gans	Au moment où il dit le mot « goose » en anglais ou « Gans » en allemand, l'enfant touché doit se lever et attraper le meneur du jeu qui doit courir le plus rapidement possible et se rasseoir à la place de l'enfant touché.

En espagnol, il s'agit d'une petite comptine à apprendre comme dans la version française.

La règle du jeu est identique au jeu du facteur. À la fin de la comptine, les joueurs assis en cercle ferment les yeux et comptent jusqu'à 10. Pendant ce temps, le meneur de jeu tourne et dépose derrière le dos d'un camarade un foulard ou autre objet.

espagnol La zapatilla por detrás	A la zapatilla por detrás, tris-tras. Ni la ves ni la verás, tris-tras. Mirar para arriba, que caen judías. Mirar para abajo, que caen garbanzos. ¡A callar, a callar, que el diablo va a pasar!
-------------------------------------	--

F. JEU MINUIT DANS LA BERGERIE

Production orale : il s'agit d'un dialogue entre le loup et les moutons.

Déroulement : les moutons se placent dans la bergerie et le loup se place dans la forêt, dos aux moutons. Les moutons crient tous en cœur : « Quelle heure est-il Monsieur Loup ? », les joueurs avancent vers la forêt du nombre de pas correspondant à l'heure annoncée par le loup : « Il est deux heures », les moutons font deux pas vers l'avant. À chaque réponse du loup, les moutons font ainsi autant de pas que l'heure indiquée par le loup. Ils s'approchent peu à peu du loup. Lorsque le loup s'écrie « c'est l'heure du dîner », les moutons regagnent le plus vite possible la bergerie pour lui échapper. Si un mouton est touché, il devient le loup.

anglais What's the time Mr Wolf ?	What's the time Mr Wolf? It's ... o'clock! It's dinner time! Nombres: one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten, eleven, twelve.
allemand Wie spät ist es, Herr Wolf ?	Wie spät ist es, Herr Wolf? Es ist ... Uhr! Es ist Essenszeit! Zahlen: eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht, neun, zehn, elf, zwölf.
espagnol ¿Qué hora es, señor Lobo?	¿Qué hora es, señor Lobo? ¡Es las uno / Son las...! (pour tous les autres nombres) ¡Es la hora de comer! Números: uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, once, doce.

À la différence du jeu en français et dans les trois langues ci-dessus, il s'agit d'un dialogue entre Granmèr Kal, une sorcière et des enfants. Sur le même principe, les enfants interrogent Granmèr Kal sur l'heure. Lorsque Granmèr kal leur répond « minuit », les enfants doivent courir dans leur maison pour éviter de se faire attraper par Granmèr Kal. Si un enfant se fait attraper, il devient Granmèr Kal.

créole réunionnais Granmèr Kal, kel èr i lé ?	Granmèr Kal, kel èr i lé? lé... èr lé minui! Nombres : inn, dé, trwa, kat, sink, sis, sèt, wit, nèf, dis, onz, douz
--	---

LIENS VERS DES SUPPORTS AUTHENTIQUES

Ressources du *Groupe Langues Vivantes* de la DSDEN 91, académie de Versailles : « Semaine des langues » : ressources authentiques créées par les assistants de langue disponibles. <https://www.ac-versailles.fr/langues-vivantes-etrangees-91-123080>

Ressources du *Groupe Mission Langues* de la DSDEN 76, académie de Rouen : fiches exemples avec règles du jeu pour jouer en anglais. <https://mission-langues-76.spip.ac-rouen.fr/spip.php?rubrique50>

Ressources du *Blog des langues vivantes en Charente* de la DSDEN 16, académie de Poitiers : Genial.Ly proposant des jeux de cour simples en anglais avec vidéos exemples. <http://blogs16.ac-poitiers.fr/lve/2020/10/22/jeux-de-cour-en-anglais/>

Ressources du *Groupe Langues Vivantes* de la DSDEN 26, académie de Grenoble : fiches avec jeux de cours culturellement marqués en anglais. <http://www.ac-grenoble.fr/lve26/spip.php?rubrique135>

Ressources de la DSDEN 10, académie de Reims : padlet proposant des jeux de cours en anglais. <http://web.ac-reims.fr/dsden10/exper/?ELVE-jeux-de-cours-EPs-en-anglais-en-respectant-les-distances-de-securite>

DÉMARCHE PARTENARIALE

Les parents pourront être sollicités de manière à enrichir l'éventail des jeux traditionnels et des langues proposés dans le cadre de l'« Accueil langues ».

Les associations culturelles ou de quartier, les Maisons des jeunes et de la culture (MJC) pourront être sollicitées par les accueils collectifs de mineurs dans le cadre de projets périscolaires.

Les enseignants des écoles pourront être sollicités par les accueils collectifs de mineurs (ACM) dans le cadre de projets associant les temps scolaire et périscolaire.