

# Atelier : Intégrer le ludique pour atteindre les objectifs phonologiques de l'école primaire au lycée

Pascal Bouvet,  
Inspecteur d'académie – inspecteur pédagogique régional  
Langues vivantes, spécialité Anglais

« Un discours, aujourd’hui largement diffusé, consiste à considérer le jeu comme une panacée à la plupart des difficultés éducatives. Le jeu serait ainsi une forme d’éducation informelle, qui viendrait concurrencer les méthodes plus traditionnelles. Ainsi, on apprendrait les mathématiques, les sciences ou la philosophie sans effort au moyen de jeux qui abordent des contenus disciplinaires. Il est indéniable que le jeu permet le développement de certaines habiletés ou compétences. [...] Les travaux qui s’intéressent à l’apprentissage autre que relevant de la seule mémorisation ou du développement d’habiletés montrent que le processus de conceptualisation passe par le langage. Pour apprendre, il ne faut pas simplement faire des expériences et mémoriser mais aussi conceptualiser les situations vécues. Cela passe généralement par l’intervention d’un tiers, un professeur ou un formateur.

Éric SANCHEZ & Margarida ROMERO, 2020, p. 115-116

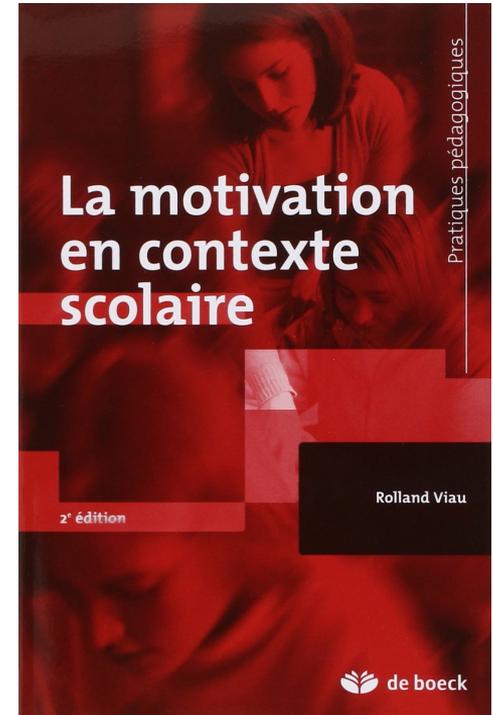


## « Les 10 conditions motivationnelles

### Une activité doit :

1. Comporter des buts et des consignes clairs ;
2. Être signifiante aux yeux de l'élève ;
3. Amener à la réalisation d'un produit authentique ;
4. Être diversifiée et s'intégrer aux autres activités ;
5. Représenter un défi pour l'élève ;
6. Exiger un engagement cognitif de l'élève ;
7. Responsabiliser l'élève en lui permettant de faire des choix ;
8. Permettre à l'élève d'interagir et de collaborer avec les autres ;
9. Avoir un caractère interdisciplinaire ;
10. Se dérouler sur une période de temps suffisante.

Rolland VIAU, 2009 (2<sup>e</sup> éd.), p. 136-144



# Partage de bonnes pratiques, écueils à éviter



© Pexels / Yan Krukau-8617967

## Le ludique en classe



### Bonnes pratiques :

- **Connaître ses élèves** ;
- Expliquer clairement les **objectifs d'apprentissage visés** ;
- Annoncer le jeu comme un **jalon dans les apprentissages** ;
- Prévoir **un temps suffisant** pour mettre en œuvre l'activité ;
- **Monitorer en permanence** que l'activité ludique remplit bien sa fonction pédagogique ;
- Prévoir un temps de **débriefing** et de **conceptualisation**.



### Écueils à éviter :

- Utiliser le jeu comme une ruse motivationnelle sans annoncer les intentions pédagogiques (« *chocolate-dipped broccoli* ») ;
- Être spectateur de la dimension ludique de l'activité au point d'oublier les objectifs d'acquisition ;
- Sous-estimer l'importance du cadrage de l'activité au risque de créer une situation peu propice aux apprentissages et à la bonne gestion des comportements des élèves.

# Mise en atelier



**GROUPE 1**

## **Cycle 2**

- **Prononciation de l'alphabet**

**GROUPE 2**

## **Cycle 4**

- **Prononciation de -ED**

**GROUPE 3**

## **Cycle terminal**

- **Accentuation des polysyllabiques**

Les **GROUPE**S 1, 2, 3 répondent à ces questions :

Quels prérequis ?

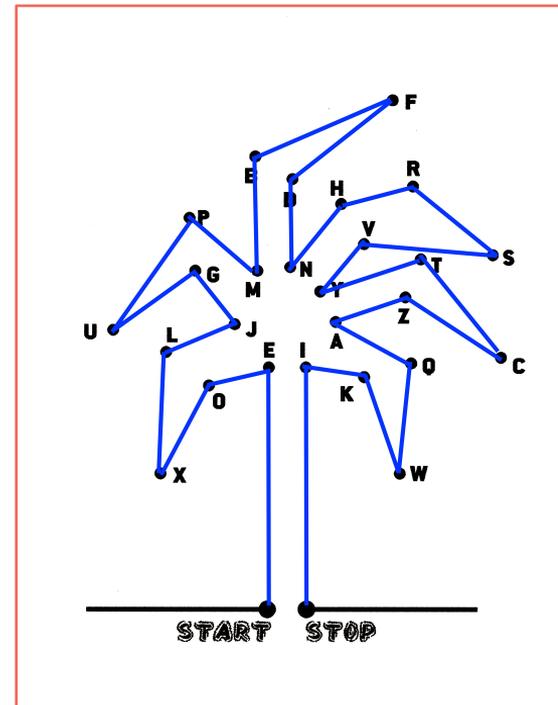
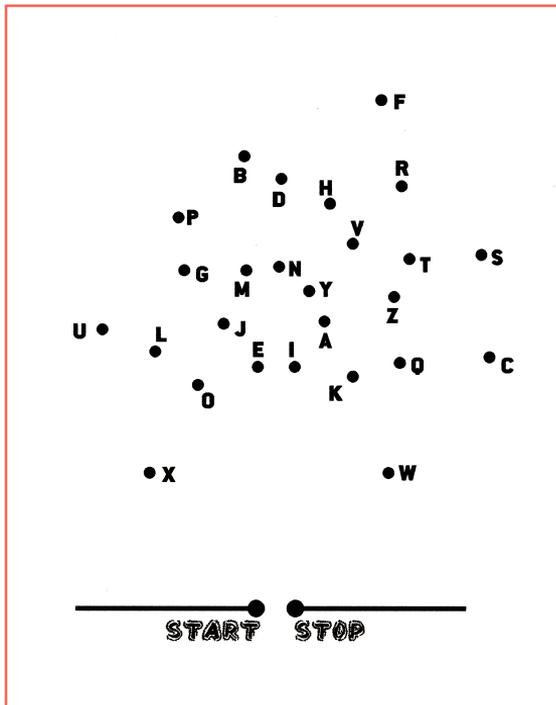
Que fais-je pendant le jeu ?

Quelle rétroaction aux élèves ?

# Mise en commun



Proposition 1 : Connect the dots



MATHIEU, Cindy, Charlie ROLLO (2023). *Enseigner l'anglais par le jeu : 60 activités ludiques clés en main*. Paris : Nathan / Mission Prof<sup>l</sup>.

## Proposition 2 : *You hear..., you say...*

Carte 1

<b>You hear:</b> <b>USA</b>	<b>You say:</b> <b>FBI</b>
--------------------------------	-------------------------------

Carte 2

<b>You hear:</b> <b>FBI</b>	<b>You say:</b> <b>DIY</b>
--------------------------------	-------------------------------

Carte 3

<b>You hear:</b> <b>DIY</b>	<b>You say:</b> <b>JFK</b>
--------------------------------	-------------------------------

Carte 4

<b>You hear:</b> <b>JFK</b>	<b>You say:</b> <b>CIA</b>
--------------------------------	-------------------------------

Carte 5

<b>You hear:</b> <b>CIA</b>	<b>You say:</b> <b>WWF</b>
--------------------------------	-------------------------------

Carte 6

<b>You hear:</b> <b>WWF</b>	<b>You say:</b> <b>BFF</b>
--------------------------------	-------------------------------

Proposition 1 : Maze

Réalisation  
de -ED en /d/

START

played the guitar    kicked the ball    danced to the music    needed a break    watched the movie    decided on a plan

opened the door    called his mom    laughed at the joke    missed the bus    waited for the train

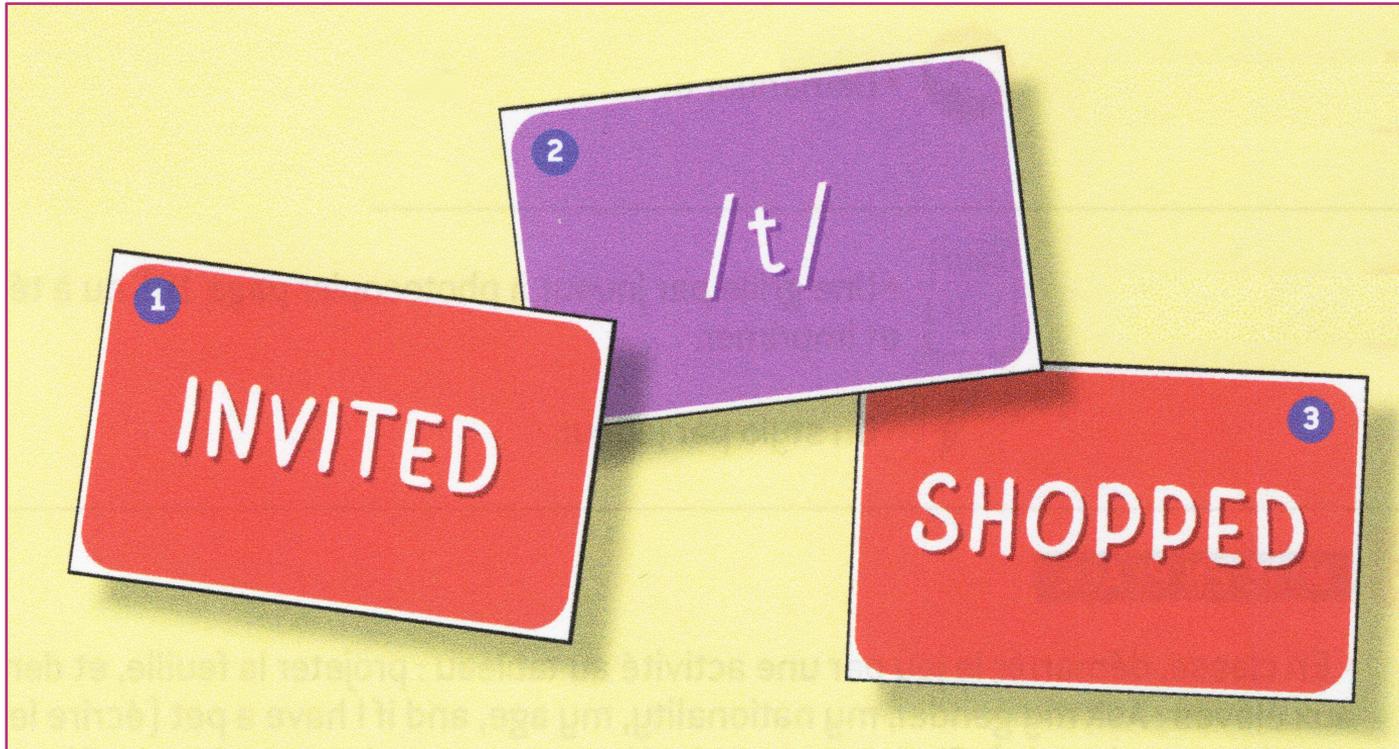
liked the book    painted the wall    lived in the city    invited her friends    helped his friend    stopped the car

cooked dinner    cleared the room    worked hard    saved the file    filled the glass

wanted some tea    planted the seeds    moved the chair    answered the phone    acted in the play    loved the idea

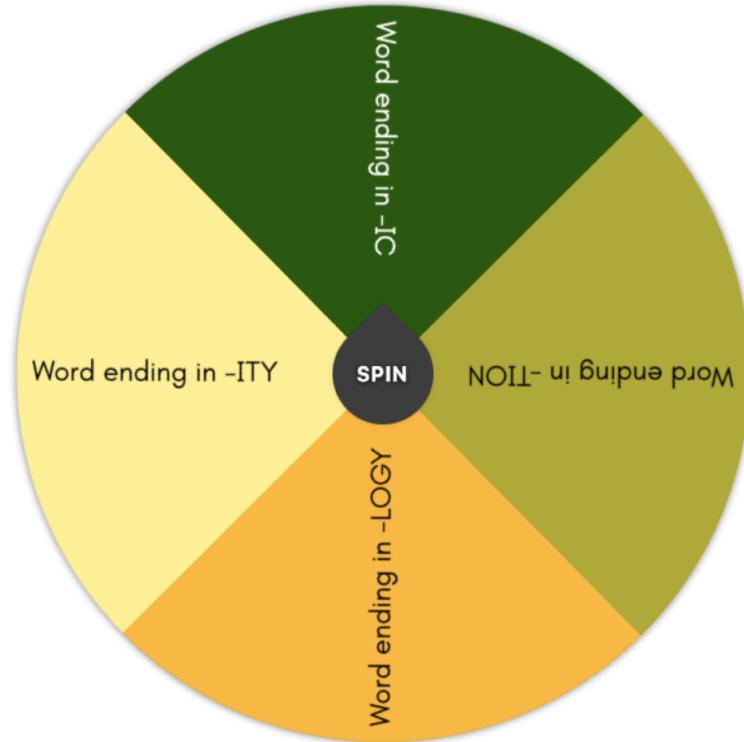
END

## Proposition 2 : Snap!



MATHIEU, Cindy, Charlie ROLLO (2023). *Enseigner l'anglais par le jeu : 60 activités ludiques clés en main*. Paris : Nathan / Mission Prof'.

Proposition 1 : *Spin the wheel!*



INPUTS 4

Input text here... + [Image]

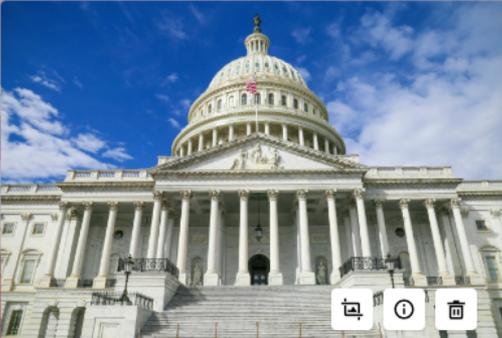
---

Word ending in -IC	[Grid]	[Copy]	[Check]	[X]
Word ending in -TION	[Grid]	[Copy]	[Check]	[X]
Word ending in -LOGY	[Grid]	[Copy]	[Check]	[X]
Word ending in -ITY	[Grid]	[Copy]	[Check]	[X]

<https://pickerwheel.com/>

## Proposition 2 : Kahoot

What is the stress pattern of "majority"?



MA-jo-ri-ty

ma-JO-ri-ty

ma-jo-RI-ty

ma-jo-ri-TY

***Je vous remercie  
de votre attention !***

# Bibliographie

BOUVET, Pascal (2021). *La Phonologie de l'anglais : à l'école, au collège et au lycée*. Paris : Belin Éducation / Guide de l'enseignement.

BRUCKMAN, Amy (1999). « *Can educational be fun?* » Présentation au *Game Developers Conference '99*, San Jose, Californie.

MATHIEU, Cindy, Charlie ROLLO (2023). *Enseigner l'anglais par le jeu : 60 activités ludiques clés en main*. Paris : Nathan / Mission Prof'.

SANCHEZ, Éric, Margarida ROMERO (2020). *Mythes et réalités: Apprendre en jouant*. Paris : Éditions Retz.

VIAU, Rolland (2009, 2<sup>e</sup> Éd.). *La Motivation en contexte scolaire*. Bruxelles : De Boeck / Collection : Pratiques pédagogiques.