

Titre de la pratique menée : Shirley's game

J'ai vu	J'ai fait	Remarques diverses
<p>lieu/contexte : Suède école d'Horn Outdoor education</p> <p>Descriptif : En Suède il est dans les habitudes du pays de faire cours à l'extérieur. Toute une partie du bois entourant l'école a été aménagée pour y faire cours mais aussi pour y tenir des conseils des maîtres.</p> <p>J'ai eu lors du séjour en Suède l'opportunité d'observer un cours d'anglais en extérieur.</p> <p>Lors de cette séance l'enseignante rebrassait des notions de l'année couvrant aussi bien de la culture anglaise que des questions concernant le vocabulaire, la grammaire.</p> <p>Les élèves avaient un QCM auquel ils devaient répondre mais avant cela il y avait un petit parcours à faire pour aller chercher les fiches questions.</p> <p>Puis les élèves couraient pour faire valider les réponses auprès de l'enseignante ou des assistants avant de retourner chercher une question.</p> <p>J'ai donc eu l'idée de sortir les cours d'anglais de la salle de classe.</p>	<p>lieu/contexte : Cours de l'école salle de motricité Classe de CE2</p> <p>cours de sport en langue anglaise</p> <p>Compétences visées : Les consignes et les verbes d'action en anglais. Les nombres en anglais jusqu'à 20. Effectuer des calculs simples en anglais.</p> <p>Descriptif :</p> <p>Les règles de ce jeu sont celles du bérêt. C'est un point d'appui quand on met le jeu en place.</p> <p>Ma classe est une classe de CE2.</p> <p>Lors de séances précédentes j'ai introduit en salle de motricité les consignes suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - run - stop - walk - jump - come here - turn right - turn left. <p>Sur la première séance je gère l'oralisation des consignes pour la mémorisation par les élèves. Puis, sur les séances suivantes, les élèves travaillent par deux. Le binôme donne la consigne l'autre exécute. Enfin sur une séance 3 l'élève doit gérer un groupe et donc pour se faire comprendre parler plus fort.</p>	<p>En CE2, les élèves ont souvent du mal à apprendre les nombres malgré les différents jeux proposés comme les bingos.</p> <p>Souvent ils ont besoin de réciter la comptine pour trouver le nombre cité.</p> <p>Souvent ils connaissent le nombre qui correspond à leur âge ou au nombre de frères et sœur mais donner un nombre spontanément c'est difficile.</p> <p>Les mettre en action est un autre moyen ludique de les faire mémoriser les nombres.</p> <p>Nous avons pratiqué le lexique des nombre en classe avant par le biais de bingos mais aussi de loop cards.</p> <p>C'est au moment où la lassitude de trouver toujours les mêmes jeux s'est installée que je leur ai proposé le jeu de Shirley.</p> <p>Shirley c'est la marionnette des cours d'anglais. Elle remplace le bérêt.</p>

Ils ont ainsi pris l'habitude de réagir à des verbes d'action en anglais en passant par le corps. Mise en place sur ces séances de la mémorisation kinesthésique.

Sur les séances suivantes j'ai introduit le Shirley's game en procédant par étapes progressives.

Séance 1 :

Je présente le jeu en anglais puis en français.

Les consignes anglaises sont très simples et passent par le corps.

- X you are number 1.
- Run...
- Stop...
- This is Shirley. Take her in your arms.
- Come here.

Puis je recommence avec 2 élèves.

- X and Y you are number 1.
- Run...
- Stop...
- You take Shirley in your arms. Il y en a toujours un qui réagit plus vite qu'un autre....
- Come here.

Ils comprennent vite qu'il s'agit du jeu du béret et à ce moment-là on redonne les consignes en français et le jeu se met en place.

Séance 2 : Même principe

Le jeu se met en place plus vite et j'introduis des additions jusqu'à 20.

Séance 3 : Même principe

Je passe plus de temps sur le jeu avec des additions jusqu'à 20 et en fin de séance j'introduis le jeu avec des

Attention : Prévoir à l'avance un tableau sur lequel on a noté les numéros qu'on va donner aux élèves car pour des CE2 au début ils ne fixent pas forcément le nombre et c'est vite le chaos si nous ne nous rappelons pas du nombre donné à chacun d'eux.

soustractions.

Séance 4 :

On travaille les trois jeux et j'insiste plus sur celui qui pose des soucis. Dans ma classe c'est celui avec la soustraction.

Séance 5 : Challenge

On travaille les trois jeux et on marque plus ou moins de points selon la difficulté que j'ai anticipée.

J'insiste sur l'importance d'avoir bien préparé et les numéros des élèves et les calculs à l'avance sinon on s'y perd enseignant comme élèves.

Tout au long de ces cinq séances les élèves gardent le même numéro du début à la fin.

Prolongements :

↪ On change les numéros des élèves pendant les séances cela complique le jeu.

↪ Les élèves les plus à l'aise ont deux nombres cela stimule encore plus la rapidité d'exécution et ne met pas en échec une équipe à cause d'un élève en difficulté.

↪ Les élèves prennent en charge le jeu.
Pour faciliter la prise en main du jeu par les élèves, j'ai des fiches toutes prêtes avec des calculs. Les élèves mènent le jeu et jouent le rôle d'arbitre.

↪ On introduit le calcul par la multiplication.

↪ On élargit le champ numérique.

Remarque :

Les termes du calcul en anglais sont :

Ten plus two (+)

	Ten minus two (-)	
--	---------------------	--

	Ten times two (x)	
--	---------------------	--