

  
Chouette

# LE JEU D'ANGLAIS



DU CP  
au CE2

6-9 ANS

120 CARTES

- pour s'entraîner en s'amusant
- pour jouer seul ou à plusieurs



Hatier



## Quelques phrases et expressions pour jouer aux cartes

(to) ask for a card.	Demander une carte.
(to) deal out the cards.	Distribuer les cartes.
(to) gather as many pairs as you can.	Rassembler le plus de paires (de cartes) possible.
(to) match all of the cards in your hand.	Associer par deux les cartes de votre/ta main.
(to) pass the card.	Donner la carte demandée.
(to) pick a card ou (to) go fish.	Piocher une carte.
(to) play in anti-clockwise order.	Jouer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
(to) shuffle the cards.	Battre les cartes.
(to) take out all the pairs.	Retirer les paires de cartes identiques.
(to) turn a card face down.	Retourner une carte face contre la table.
(to) turn over a card.	Retourner une carte face visible.
A dealer.	Un(e) distributeur(-trice) des cartes.
A stock pile of cards.	La pioche.
A winner.	Un(e) vainqueur(e).
Cards face down.	Les cartes à l'envers.
Cards face up.	Les cartes à l'endroit.
It's your turn to ask.	C'est à ton/votre tour de parler (demander une carte).
Lucky/ Unlucky dip.	Bonne/ Mauvaise Pioche.
Remaining cards.	Cartes restantes.

Jeux proposés par Laurent Héron, enseignant spécialisé

Édition : Stéphanie Chevais et Anne Sophie Cayrey – Mise en pages : Nadine Aymard  
Illustrations des chouettes : Adrien Siroy  
Autres illustrations : Buster Bone



## ANGLAIS-cycle 2

LA BOITE CONTIENT  
120 cartes

- 20 cartes à liseré **jaune** (les premiers nombres de 0 à 19) ;
- 20 cartes à liseré **bleu** (les couleurs) ;
- 40 cartes à liseré **rouge** (le matériel d'écolier et les aliments) ;
- 25 cartes à liseré **vert** (les véhicules, les parties du corps, la famille, les animaux familiers) ;
- 12 cartes aide-mémoire à liseré **orange** (les dessins et les mots en anglais des différentes séries pour jouer) ;
- 1 carte + *Donkey Card* permettant de jouer au jeu *Old Maid* (Le pouilleux) ;
- 2 cartes + (signe +, signe -) pour jouer à *Addition and subtraction* (Addition et soustraction).

5 règles du jeu différentes

ÂGE DES JOUEURS : à partir de 6 ans.

NOMBRE DE JOUEURS : de 1 à 4.

DURÉE D'UNE PARTIE : de 5 à 20 minutes.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Le jeu a pour objectif de développer les connaissances et les capacités d'expression nécessaires lors du premier apprentissage de l'anglais. Les divers jeux proposés font travailler :

- la mémoire ;
- la discrimination auditive (écouter attentivement pour comprendre ; reconnaître, à l'écoute, des sons et des mots nouveaux) ;
- la prise de parole au cours d'échanges simples (des situations de jeu) ;
- l'expression orale en continu (répétition de modèles simples) ;
- la connaissance de supports culturellement marqués (jeux de cartes traditionnels britanniques).

Les cartes à liseré **rouge** ou **bleu** sont en double exemplaire pour jouer à des jeux nécessitant des séries de paires de cartes identiques (*Go Fish*, *Old Maid*...).

Les cartes à liseré **orange** permettent de retrouver rapidement le mot associé à chaque dessin/carte.

**1**

## JEU DU MEMORY PAIRS

### CARTES

- séries bleues et/ou rouges (à adapter suivant le nombre de joueurs) ;
- cartes aide-mémoire à liseré orange reprenant le lexique des séries choisies (pour l'adulte meneur de jeu).

### NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 4 joueurs.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Mélanger les cartes choisies dans les séries bleues et/ou rouges puis les disposer, dos visibles, sur la table. Le premier joueur retourne deux cartes de son choix en les nommant en anglais. Si les deux cartes sont identiques et que le joueur les a correctement identifiées en anglais, il remporte la paire de cartes et peut rejouer. Dans le cas contraire, il doit remettre les deux cartes à l'envers où il les a trouvées (*In the same spot*) et le joueur suivant joue à son tour. Le gagnant est celui qui a le plus de paires à la fin de la partie (*The winner is the player with the most sets of pairs at the end of the game*).



### PHRASES ET LEXIQUE UTILES

Une carte : *A card*

Prends une carte. : *Take a card.*

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. : *(to) play in clockwise order.*

C'est à mon tour. : *It's my turn.*

C'est à ton tour. : *It's your turn.*

Retourner une carte face contre la table. : *(to) turn a card face down.*

Retourner une carte face visible. : *(to) turn over a card.*

Au même endroit : *In the same spot.*

2

**2**

## JEU DES PAIRES GO FISH

### CARTES

- séries bleues et/ou rouges (à adapter suivant le nombre de joueurs) ;
- cartes aide-mémoire à liseré orange reprenant le lexique des séries choisies (pour l'adulte meneur de jeu).

**NOMBRE DE JOUEURS** : de 3 à 4 joueurs.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Distribuer, aux différents joueurs, la moitié des cartes et placer le reste de celles-ci en pile à l'envers pour constituer la pioche. Chacun vérifie s'il ne détient pas de paires déjà complètes dans son jeu. Si c'est le cas, le joueur dépose ses paires de cartes en disant leurs noms en anglais « *A book* », « *Red* », « *An egg* »... Inviter les participants, chacun à leur tour, à demander au joueur de leur choix « *Have you got a/an...* (+ nom de l'élément) » : « *Have you got a copybook?* » afin d'obtenir la carte désirée. Si le joueur interrogé possède la carte, il doit la donner en disant « *Here you are.* » ou encore « *Here it is.* ». Dans le cas contraire, il invite le demandeur à piocher une carte « *Sorry, I haven't got it. Pick a card.* ». Si le joueur a une bonne pioche, il l'annonce en disant « *Lucky dip.* » et peut rejouer en posant la paire obtenue et en disant son nom « *Yellow.* », « *A pencil* »... S'il ne peut dire le nom en anglais, soit l'adulte l'aide soit la paire de cartes est remplacée dans la pioche. Si le joueur pioche une mauvaise carte, il annonce « *Unlucky dip.* » et place celle-ci dans son éventail de cartes. Le joueur suivant joue à son tour. Il convient de compter le nombre de paires à la fin de la partie pour connaître le vainqueur (*The winner is the player with the most sets of pairs at the end of the game*).

### PHRASES ET LEXIQUE UTILES

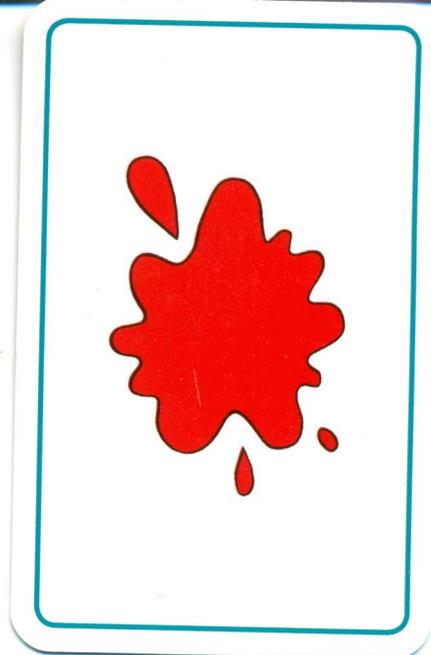
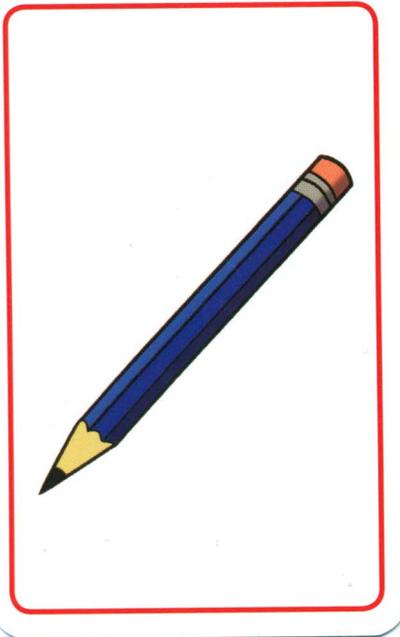
Un(e) joueur(-euse) : *A player.* Un(e) gagnant(e) : *A winner.*

La pioche : *A stock pile of cards.*

Piocher : *(to) pick a card* ou *(to) go fish.*

Faire un éventail de ses cartes : *(to) arrange cards like a fan.*

3





## JEU DU POUILLEUX OLD MAID

### CARTES

- séries **bleues** et/ou **rouges** (à adapter suivant le nombre de joueurs) ;
- 1 carte + *Donkey Card* ;
- cartes aide-mémoire à liseré **orange** reprenant le lexique des séries choisies (pour l'adulte meneur de jeu).

**NOMBRE DE JOUEURS** : de 3 à 4 joueurs.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Distribuer, aux différents joueurs, toutes les cartes des séries choisies en y ajoutant la carte *Donkey Card* représentant un âne déguisé en servante britannique du XIX<sup>e</sup> siècle. Chacun vérifie si son jeu contient des paires identiques de cartes et pose celles-ci sur la table en annonçant leurs noms « *A pizza.* », « *A computer.* »... L'adulte peut aider les joueurs en s'appuyant lui-même, si besoin, sur les cartes aide-mémoire à liseré **orange** sur lesquelles figure le lexique attendu. Seules les paires de cartes correctement nommées par les joueurs seront comptées à la fin de la partie. Le premier joueur présente ensuite son jeu de dos, en éventail (*a fan*) à l'enfant qui le suit dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant choisit une carte dans le jeu qui lui est présenté et place celle-ci dans son propre jeu. Il vérifie si cette nouvelle carte lui permet de constituer une nouvelle paire de cartes (*a new pair of cards*). Si c'est le cas, il place cette paire devant lui sur la table à l'endroit en disant, en anglais, de quoi il s'agit « *Purple.* », « *A fish.* ». À son tour, il présente son jeu, de dos en éventail au joueur suivant. Lorsque toutes les paires ont été trouvées il ne reste que la *Donkey Card* qui désigne le perdant. Le gagnant est celui qui a le plus de paires.

### PHRASES ET LEXIQUE UTILES

- Battre les cartes : *(to) shuffle the cards.*  
 Distribuer les cartes : *(to) deal out the cards.*  
 Retirer les paires de cartes identiques : *(to) take out all the pairs.*



## JEU DES FAMILLES HAPPY FAMILIES

### CARTES

- séries **rouges** et/ou **vertes** à adapter suivant le nombre de joueurs. Compter 2 familles (composée chacune de 5 cartes) par joueur. Ex. pour 3 joueurs : 6 familles ;
- cartes aide-mémoire à liseré **orange** reprenant le lexique des séries choisies (pour l'adulte meneur de jeu).

**NOMBRE DE JOUEURS** : de 1 à 4 joueurs.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Mélanger (*jumble up the cards*) puis distribuer (*deal out*) l'ensemble des cartes aux divers joueurs. Le but du jeu est de constituer des familles complètes comprenant chacune 5 éléments. Chaque famille est représentée sur une carte aide-mémoire. Par exemple, la carte aide-mémoire numéro 5, intitulée *Food (5)*, représente : *a cake, a carrot, an egg, a fish, a tomato*. Les cartes aide-mémoire sont placées au centre de la table à disposition des joueurs. Le premier participant demande au joueur de son choix une carte appartenant à la famille de son choix : « *Please Paul, food family. Can I have a carrot?* ». Le joueur interrogé répond positivement en disant « *There you are!* » ou « *Here you are!* » ou négativement en disant « *Sorry, I don't have it.* ». Lorsqu'un enfant a réussi à constituer une famille, il l'annonce en disant : « *I've got a family.* » (ou « *I've got five animals.* »). Tant que le joueur remporte des cartes il rejoue sinon il donne la main au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre (*clockwise order*). Le gagnant est le joueur ayant constitué le plus de familles à la fin de la partie.

### PHRASES ET LEXIQUE UTILES

- (C'est à) mon tour (de jouer) : *My turn.*  
 (C'est à) ton tour (de jouer) : *Your turn.*  
 Constituer une famille : *(to) make up a family.*  
 Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre : *(to) play in clockwise order.*





## 5 ADDITION ET SOUSTRACTION ADDITION AND SUBTRACTION

### CARTES

- série **jaune** (les premiers nombres) ;
- 2 cartes + (signe +, signe -) à liseré **jaune**.

**NOMBRE DE JOUEURS** : de 1 à 4 joueurs.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

L'ensemble des cartes de la série **jaune** est posé sur la table, faces visibles. Le meneur de jeu pose en ligne, avec les cartes de la série **jaune** et les cartes + et -, des additions et des soustractions simples. Le premier joueur à trouver la réponse cherche la carte, la pose après avoir dit : « égale » et indique à nouveau le résultat en anglais. Le joueur gagne un point par réponse correcte. Le gagnant est celui qui a le plus de points à la fin de la partie.

$$4 + 2 = 6$$

### PHRASES ET LEXIQUE UTILES

Essaie de trouver la réponse. : *(to) try to find the answer.*  
Je ne pense pas que ce soit exact. Essaie encore. : *I don't think that's right. Try again.*

Et maintenant une soustraction. : *And now a subtraction.*

Addition : *Addition.*

10 et 2 font 12 : *10 and 2 makes 12.*

10 plus 2 donnent 12 : *10 plus 2 is 12.*

Soustraction : *Subtraction.*

10 moins 6 égale 4 : *10 minus 6 equals 4.*

10 moins 6 font 4 : *10 minus 6 is 4.*



## Jouer aux cartes en anglais Cycle 2

**Remarques à destination de l'adulte, meneur de jeu.**

- Avant de commencer à jouer, s'assurer que le lexique est connu des joueurs. On peut, pour cela, faire défiler les cartes sélectionnées pour chaque jeu, les unes après les autres et répéter les mots avec l'enfant.
- S'assurer de la bonne compréhension des différents mots et dessins en demandant à l'enfant de quoi il s'agit en français.
- Il convient d'inviter les enfants à reprendre les phrases utiles au jeu en anglais afin que l'activité se déroule le plus possible en anglais. À cet effet, les formulations en anglais dans les « **déroulements de la partie** », les rubriques « **Phrases et lexique utiles** » et la dernière page du présent livret apportent de très nombreuses expressions indispensables pour faciliter les prises de parole dans la langue de Shakespeare en situation de jeu.
- Les dictionnaires sonores anglais et les logiciels de synthèse vocale gratuits sur Internet permettent d'entendre la prononciation des mots et des phrases utiles.

