

RÉPERTOIRE D'ACTIVITÉS LUDIQUES

en langues vivantes étrangères — cycles 2 et 3

Organisation par activité langagière — CO · PO · CE · PE

CO Compréhension orale	PO Production orale	CE Compréhension écrite	PE Production écrite
----------------------------------	-------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------

Ressource compilée à partir de quatre corpus :

Groupe départemental LVE 38 — Activités ludiques · Sandrine Lecossois, Mission Langue Antenne d'Argenteuil — Activités par compétences · Utilisation des flashcards en classe d'anglais · Mission Langues Vivantes Étrangères 1er degré, Académie de Martinique — Jeux par activités langagières.

Préambule pédagogique

LE JEU, UN LEVIER PRIVILÉGIÉ

Les jeux sont des occasions privilégiées d'apprendre une langue par la mémorisation et la production orale en situation. Les consignes pour jouer peuvent être données rapidement en français quand on introduit le jeu, puis reformulées par quelques mots dans la langue cible accompagnés d'une démonstration gestuelle. Mieux vaut privilégier le temps de l'activité : la compréhension viendra en jouant.

VARIER LES FORMES ET LES SENS SOLLICITÉS

Alterner des activités calmes après des jeux corporels très actifs. Solliciter la vue, l'ouïe et le toucher pour aider tous les élèves à mémoriser. Les suggestions ludiques proposées ci-après peuvent également servir d'exercices de réactivation en début ou en fin de séance.

PROGRESSION POUR INTRODUIRE UN CHAMP LEXICAL

- Démarrer avec l'objet réel, la flashcard, ou le bruit associé ; énoncer le mot.
- Disperser les grandes cartes sur les murs et demander « Point to... ». Les élèves montrent du doigt.
- Distribuer les flashcards à chaque élève ou par binômes ; utiliser « Show me... ».
- Faire ordonner les cartes sur la table : « Put the cards in the right order. »
- Donner des ordres progressifs : « Give me back... », « Can I have... ? »

Cette phase d'acquisition peut durer une dizaine de minutes.

CO · Compréhension orale

L'élève peut comprendre des énoncés oraux simples au sujet de lui-même, de sa famille et de l'environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement.

RÉPERTOIRE D'ACTIVITÉS

Activité	Description / déroulé	Consignes / language
Listen and point	Les flashcards sont réparties à différents endroits de la classe. L'enseignant énonce un mot ; les élèves pointent du doigt la carte correspondante.	« <i>Point to...</i> »
James Bond / Lucky Luke	Variante de Listen and point : les élèves « dégainent » leur index vers la bonne flashcard, en position de tireur.	« <i>Point to...</i> »
Listen and touch	Le maître nomme les flashcards affichées au tableau ; les élèves (par 2) viennent les toucher.	« <i>Touch the...</i> »
Listen and number	Les flashcards sont affichées et numérotées. À l'énoncé d'un mot, les élèves écrivent le numéro de la carte sur leur ardoise.	« <i>Number...</i> »
Listen and hold up	Chaque élève dispose d'un jeu de vignettes. L'enseignant raconte une courte histoire ; à l'écoute d'un mot du lexique, l'élève lève la vignette correspondante.	« <i>Hold up the...</i> »
Listen and mime	Après avoir associé un mime à chaque mot du lexique, l'enseignant énonce un mot ; les élèves miment. Variante : « <i>Don't trust me</i> » — l'enseignant mime autre chose que ce qu'il annonce.	« <i>You are a...</i> »
Listen and colour	Sur une fiche, les élèves colorient les éléments selon les consignes de l'enseignant (visage, vêtements, matériel scolaire...).	« <i>Colour the ... in red</i> »
Listen and draw / Picasso dictation	Dictée par le dessin : plan d'une chambre, étal de l'épicerie, visage d'un monstre, corde à linge...	« <i>Draw a...</i> »
Listen and reorder	Chaque élève dispose d'une série de vignettes qu'il ordonne selon l'énumération du maître. Variante collective par équipes avec cartes distribuées.	« <i>Put the cards in the right order</i> »
Bingo / Loto	Sur grille (6 à 12 dessins) ou avec cartes à défausser. L'élève couvre les dessins entendus ; il crie « <i>Bingo !</i> » quand la grille est complète.	« <i>Bingo !</i> »
Listen and match	L'élève relie des éléments entre eux (vocabulaire de la valise, contenu d'une trousse, personnage / gâteau d'anniversaire...) selon les énoncés du maître.	

Activité	Description / déroulé	Consignes / language
Listen and write a name	Vignettes-dessins disposées sur la fiche. Le maître dit : « Helen is wearing blue shoes. » L'élève écrit « Helen » sous la vignette des chaussures.	« ... is / likes / has got... »
Listen and write	Dictée de chiffres, nombres, couleurs, lettres ou mots sur l'ardoise.	
Simon says	Jacques a dit en anglais. Les consignes précédées de « Simon says » sont exécutées ; les autres non. Rythme rapide, élimination en cas d'erreur.	« Simon says: touch your nose... »
True or false / Stand up sit down	L'enseignant montre une image et énonce un mot. Si c'est juste, pouce en haut (ou lever) ; si c'est faux, pouce en bas (ou s'asseoir).	« Right / Wrong »
Hands up if it's right	Variante : le maître nomme les flashcards en se trompant parfois ; les élèves lèvent le doigt uniquement si le mot correspond à l'image.	
The Caterpillar Game	Colonnes d'élèves possédant chacun une carte d'animal. À l'énumération du maître, ceux dont l'animal est nommé se placent dans l'ordre. L'équipe la plus rapide gagne.	« Shuffle and pick a card »
The red letter	Un meneur donne une lettre de l'alphabet ; chaque joueur avance d'un pas par occurrence de cette lettre dans son prénom.	« A player's name contains... »
Too high / too low	Deviner un nombre écrit derrière le tableau. À chaque proposition : « too high » ou « too low ». Objectif : trouver avec le minimum de tentatives.	« Too high / too low »
Number snatch / Jeu du béret	Deux équipes face à face, chaque élève reçoit un mot (nombre, aliment, sentiment...). Au mot annoncé, les deux élèves concernés courent chercher l'objet central.	
Swap places	Élèves en cercle avec cartes ; le meneur au centre appelle « Bananas, swap places ! ». Les porteurs échangent, le meneur cherche à prendre une place.	« ... , swap places »
The free seat	Chaises musicales. À l'écoute d'un mot du champ lexical convenu inséré dans une histoire, les élèves s'assoient ; le dernier debout est éliminé.	
Chasse au trésor	Les élèves rapportent une quantité d'objets demandés, ou les trouvent en suivant des indications spatiales.	« Bring me... / Find... »
Jeu du robot	Un élève donne à un autre des indications de déplacement (préau ou salle de jeu) pour réaliser un parcours.	« Move forward / back / left / right »

Activité	Description / déroulé	Consignes / language
Magic spell	Formule magique (« Abrakadabra! Touch your nose ! ») : les yeux fermés, à la fin de la formule, tous les enfants doivent être immobiles dans la position demandée.	
Labyrinthe	Grille (nombres, lettres ou lexique dessiné). L'élève suit les instructions du maître de la case « start » à la case « arrivée » avec son doigt ou un feutre effaçable.	
Phone number game	Chaque élève reçoit un numéro de téléphone sur un papier. L'enseignant compose un numéro à voix haute ; l'élève concerné « décroche » et répond aux questions.	« Hello, this is... speaking »
Kim toucher	Des objets sont cachés dans un sac ou un carton. « Give me the banana, please. » L'élève retrouve l'objet au toucher.	« Give me the... »
Coloriage magique	Adapté à la LVE : chaque zone porte un mot (nombre, couleur, animal) ; l'élève colorie selon un code oralisé.	

PO · Production orale

L'élève peut reproduire un modèle oral, s'exprimer en continu sur des sujets familiers et prendre part à une conversation brève sur des thèmes connus.

REPRODUCTION ET MÉMORISATION ORALE

Activité	Description / déroulé	Consignes / language
Listen and repeat	Répétition individuelle d'abord, puis collective (afin de repérer et corriger les erreurs). Varier ensuite les modes : par 4, les filles, les garçons, ceux qui ont 10 ans...	« Repeat after me »
Repeat if it's true	L'enseignant montre une flashcard et énonce un mot en se trompant parfois. Les élèves ne répètent que si le mot correspond à l'image.	
Répéter en changeant d'humeur	L'élève tire au sort un ton (colère, joie, tristesse, fatigue...) et répète la structure sur ce ton. Variante : à la manière d'un gendarme, d'une star, d'une petite fille...	
Lips reading / Lecture sur les lèvres	L'enseignant articule un mot ou une phrase en playback ; les élèves lisent sur les lèvres puis répètent à voix haute.	
Eagle eyes	L'enseignant montre furtivement une flashcard ; les élèves doivent nommer ce qu'ils ont vu.	« What is it ? »
Chinese whispers	Téléphone arabe : deux équipes en colonne. Le professeur chuchote une phrase au premier, transmise de proche en proche ; le dernier la dit à voix haute.	« Whisper the words to your neighbour »
La valse des vignettes	En cercle, l'enseignant fait circuler une flashcard : chaque élève la reçoit, répète la phrase (« This is a cake / I like cake ») et la passe. On peut lancer plusieurs cartes en parallèle.	
Répétition segmentée	Chaque groupe reçoit un mot d'une phrase. En chef d'orchestre, l'enseignant enchaîne les groupes. On tourne pour que tous les élèves prononcent tous les mots.	
Tongue twisters	Virelangues pour travailler la prononciation (« She sells sea shells... », « Peter Piper picked a peck of pickled peppers... »).	
The parrot game	L'enseignant montre une image et énonce un mot. Si c'est vrai, les élèves répètent ; sinon, ils se taisent.	
J'ai de la mémoire	6 à 8 flashcards affichées, oralisées, répétées. On en retire une : les élèves redisent la série complète. On enlève une deuxième, etc. jusqu'à mémorisation totale.	

Activité	Description / déroulé	Consignes / language
Comble mon blanc	Une série de flashcards est affichée. L'enseignant oralise la liste et s'arrête soudainement ; les élèves comblent le vide.	
Lecture d'albums répétitifs	L'enseignant relit un album à structures répétitives ; les élèves prennent en charge la formule récurrente.	

INTERACTION ET EXPRESSION EN CONTINU

Activité	Description / déroulé	Consignes / language
Rituels de classe	What's the weather like today ? / What's the day ? / Who is missing ? / Who's eating at the canteen ? / What did you do yesterday ?	<i>questions rituelles</i>
Chain exercise / Word chain	Chaque élève ajoute un élément à la phrase précédente : « I want an apple. I want an apple and a pear. I want an apple, a pear and a peach... »	« I want / I like / I'm wearing... »
Guessing game	Devinettes : « What's in the bag ? / Guess what I think / Find what's hidden in the class. » Réutiliser les structures connues (« Is it under / on / behind... ? »).	« Is it... ? Yes / No, it isn't »
Mime and guess	Un élève tire un mot et le mime à son équipe ; la première à deviner marque un point. Variante Pictionary : dessin au lieu de mime.	
I spy with my little eye...	Jeu traditionnel anglais : « I spy with my little eye something beginning with B. » Les élèves posent des questions pour deviner : « Is it a book ? »	« I spy with my little eye... »
Observation game	Quelques élèves observent une image et la décrivent aux autres, qui doivent la dessiner ou l'identifier parmi plusieurs.	« Observe, describe and draw »
Bingo (élève-meneur)	Par groupes de 4, un élève devient meneur : il annonce le lexique. Passage à la production orale.	
Battleship	Bataille navale : chaque élève demande à son partenaire « What's in square A4 ? » et complète sa grille.	« What's in... ? »
Jeu du fakir	Le meneur pense à une carte parmi celles affichées ; les autres devinent en posant des questions : « Is it a... ? / Has it got... ? »	
Find your partner	Chaque élève reçoit une identité ou une image ; il doit retrouver son binôme en questionnant : « Who are you ? / How old are you ? / Where do you live ? »	<i>questions personnelles</i>

Activité	Description / déroulé	Consignes / language
Jeu des 7 erreurs	Par deux, chacun a un dessin légèrement différent. Ils se posent des questions ou décrivent leur image pour trouver les différences.	« <i>On my picture, I can see...</i> »
Compléter un dessin	Élève A a un dessin lacunaire ; élève B décrit ou répond aux questions pour qu'ils obtiennent la même image (couleurs, positions, éléments).	
Jeu du menteur	Par 4-5, chacun a 12 cartes de thèmes variés. On choisit un thème (animals). Chacun pose une carte en nommant un animal. Si quelqu'un dit « bluff » et se trompe, il ramasse tout.	« <i>Bluff !</i> »
Happy families / 7 familles	« <i>Have you got the father in the blue family ?</i> » — « <i>Yes, here you are</i> » / « <i>No, pick a card.</i> » Utile pour structures « <i>Have you got... ?</i> » et adjectifs.	« <i>Have you got... ?</i> »
Where is it ?	Un élève sort ; on cache un objet. À son retour, il pose des questions : « <i>Is it in / under / behind... ?</i> » pour trouver la cachette.	<i>prépositions spatiales</i>
What's this ?	Les élèves mettent un classeur entre eux. A fait tomber un objet de sa trousse et demande à B « <i>What's this ?</i> »	« <i>What's this ? / It's a...</i> »
Guess who	Adaptation du « <i>Qui est-ce ?</i> » : description d'un personnage par élimination.	« <i>Has he got... ? / Is he wearing... ?</i> »
Tic Tac Boum	Minuteur en main, les élèves se passent la « bombe » en trouvant chacun un mot du champ lexical convenu.	
La queue de l'âne	Yeux bandés, placer la queue de l'âne en suivant les indications de son voisin (directions et positions).	« <i>Left / right / up / down</i> »
Class survey / Enquête de classe	Tableau à remplir : boisson préférée, film, activités du mercredi, matière scolaire préférée, mois de naissance... L'élève interroge ses camarades.	« <i>What's your favourite... ?</i> »
Interview d'un camarade	Préparation en classe d'un questionnaire, puis interview d'un camarade et restitution.	
Information gap / Pair work	Chaque partenaire a un document différent (grille, plan, tableau à trous). Il doit compléter le sien en questionnant l'autre.	
Raconter une histoire	À partir d'images séquentielles ou des illustrations d'un album, l'élève raconte l'histoire en s'appuyant sur le support visuel.	

Activité	Description / déroulé	Consignes / language
Jeux de rôle	Au restaurant / la marchande / chez le docteur / dans un avion / demander son chemin dans la ville...	<i>dialogues situationnels</i>
Jeu de la salière	Cocotte en papier : à l'intérieur sont notées les questions (« What's your favourite colour ? ») ou du lexique valorisant (« You're a lovely elephant ! »).	
Décrire	Son doudou, un membre de sa famille, un chanteur, quelqu'un qu'on apprécie, un maître de l'école...	
Feeling bag	Décrire au toucher un objet caché dans un sac pour le faire deviner.	
Taboo	Un mot à faire deviner sans utiliser les mots tabous listés en dessous. Règles adaptables selon le niveau.	
Hangman / Pendu	Un élève choisit un mot dans une liste préparée ; les autres devinent lettre à lettre.	<i>épellation</i>
Dessinez c'est gagné	Un élève dessine un mot glissé à l'oreille par l'enseignant ; son équipe a 1'30 pour trouver.	
Who's got the banana ?	En cercle, mains dans le dos ; une carte circule pendant la musique. L'élève central pose « Have you got the banana ? » (3 chances).	« <i>Have you got... ?</i> »
Colin-maillard sonore	Yeux bandés au centre du cercle, l'élève doit reconnaître à la voix celui qui vient de dire une phrase donnée : « Are you Thomas ? »	« <i>Are you... ?</i> »
Interrogatoire en chaîne	Groupes de 6 en cercle, chaque élève reçoit une nouvelle identité (John, 15, Cambridge, 2 sisters, tennis). Chacun pose une question à son voisin, sans répéter les précédentes.	

JEUX D'EXTÉRIEUR ET JEUX TRADITIONNELS

Activité	Description / déroulé	Consignes / language
Stepping stones / Marelle	Pochettes plastiques contenant les images du lexique posées au sol. L'élève n'avance que s'il dit le mot correspondant. Possibilité de parcours parallèles par équipes.	
Fishing / Poissons pêcheurs	Ronde bras levés, à baisser à un moment secret (nombre / mot de chanson). Les élèves entrant-sortant pris à l'intérieur rejoignent la ronde.	« <i>We've got you !</i> »

Activité	Description / déroulé	Consignes / language
Hide and seek	Cache-cache en comptant en anglais. Formule traditionnelle : « Ready or not, here I come ! »	« <i>Ready or not, here I come !</i> »
Please Mr Crocodile	Rivière symbolisée par deux traits, un élève « Mr Crocodile ». « Can we cross your river ? » — « Only if you're wearing something blue / a red skirt... »	« <i>Please Mr Crocodile, can I cross... ?</i> »
What's the time, Mr Wolf ?	Jeu de 1, 2, 3 Soleil. Le loup annonce une heure = nombre de pas. Quand le groupe est proche : « Dinner time ! » — le loup poursuit.	« <i>What's the time, Mr Wolf ?</i> »
Ball game	L'enseignant lance la balle en annonçant le début d'une comptine ; celui qui la rattrape la continue.	
Relais physique	Parcours jalonné d'épreuves linguistiques ; combinaison de course et de production orale.	

CE · Compréhension écrite

L'élève peut reconnaître des éléments connus ainsi que des phrases très simples, par exemple dans des annonces, des affiches ou des catalogues. Le passage à l'écrit n'intervient qu'après une solide installation de l'oral.

RÉPERTOIRE D'ACTIVITÉS

Activité	Description / déroulé	Consignes / language
Présentation de l'écrit	Présenter la couverture d'un album, ses illustrations, une affiche, un écrit dans la ville... avant tout travail de décodage.	
Flash reading	Étiquettes-mots (Arial 90 minimum en collectif) montrées très rapidement. L'élève associe la silhouette entraperçue à un mot du lexique et le prononce.	
Read out loud / Lis	Lecture à voix haute d'une étiquette-mot ou d'une étiquette-phrase, en précisant que l'on lit dans une autre langue. Vérifier la compréhension en associant à la bonne illustration.	
Read and point	Étiquettes-mots disposées dans la classe ; les élèves les pointent selon les consignes.	« Point to... »
Read and hold up	Chaque élève a un jeu de vignettes illustrées. L'enseignant montre une étiquette-mot ; les élèves lisent et lèvent la vignette correspondante.	
Read and match	Relier image et mot écrit — d'abord en collectif au tableau, puis en individuel sur trace écrite.	
Read and colour	Sur un texte support, colorier les mots d'un champ lexical demandé. Ou : « The horse is blue. The cat is purple... » — colorier selon la consigne écrite.	
Read and tick	Cocher dans un texte les mots d'un champ lexical, ou les mots demandés.	
Read and draw	Lire une phrase ou un court texte et dessiner ce qui est décrit.	
Read and order	Remettre en ordre 5 phrases simples pour redonner sens à un texte. Variante : associer débuts et fins de phrases.	
Read and spell	Lire un mot puis l'épeler.	
Domino	Cartes-dominos associant image et mot. Association mot / image ou mot / phrase.	

Activité	Description / déroulé	Consignes / language
Memory / Pelmanism	Cartes face contre table : retourner deux cartes. Si image + mot correspondent, la paire est gagnée. Variante : deux jeux de mots dans deux polices différentes.	« Turn two cards over »
La phrase vivante	Les étiquettes-mots d'une phrase sont accrochées dans le désordre ; autant d'élèves que de mots viennent se placer dans l'ordre correct. Validation par la classe.	
Méli-mélo dans la phrase	Segmenter des mots collés dans une phrase (« yellowblueredgreenwhite ») ou séparer les mots par un trait rouge (« IcomefromEngland »).	
Cut the sentences	Phrases dont les mots sont collés les uns aux autres ; les élèves les segmentent.	
Order the words / Unscramble the sentences	Remettre les mots d'une phrase dans le bon ordre.	
Right or wrong	Lire une phrase et décider si elle est vraie ou fausse (pouce en haut / en bas, ou R for Right / W for Wrong).	
L'intrus / The odd one out	Trouver dans une série de mots celui qui n'appartient pas au champ lexical, ou qui a une graphie particulière.	
Read and choose	Un début de phrase est proposé, l'élève choisit la fin correcte (entourage ou barrage).	
Read and group	Bulles-questions (jaunes) et bulles-réponses (blanches) : les élèves associent chaque question à sa réponse.	
Mots mêlés / Word search	Grilles classiques de mots cachés, adaptées au lexique appris.	
Message codé	Décoder un message pour résoudre une intrigue ou répondre à une devinette.	
Read and find 10 differences	Deux textes en apparence identiques comportent 10 différences ; les partenaires les repèrent en lisant tour à tour.	
J'épelle, tu lis	L'enseignant épelle le début d'un mot présent dans les affichages ; l'élève identifie le mot et indique où il se trouve.	
Happy families (lecture)	Le jeu des 7 familles avec cartes fabriquées en classe : lecture des cartes et association des membres d'une famille.	

Activité	Description / déroulé	Consignes / language
Goose game / Jeu de l'oie	Serpent numéroté avec défis à chaque case : « Count to five, spell the word elephant, say 5 colours... »	

PE · Production écrite

L'élève peut écrire un message simple, une courte carte postale, remplir un questionnaire d'identité très simple, produire un court écrit à partir d'un modèle.

RÉPERTOIRE D'ACTIVITÉS

Activité	Description / déroulé
Copie	Recopier une leçon, un mot dans un dictionnaire de classe, une phrase modèle.
Write over the dotted lines	Mot ou phrase écrit en pointillé ; l'élève (CP) repasse sur les lettres.
Les lettres envolées	L'illustration et le mot sont donnés, mais 1, 2 ou 3 lettres manquent ; les compléter. Variante : mots tachés.
Unscramble the words	Remettre dans l'ordre les lettres d'un mot.
Grilles de mots	Mots croisés (avec illustration), mots fléchés, mots dont la définition est donnée, mots placés (pair work).
Complète un énoncé	Court texte lacunaire : 5 mots ont glissé au bas de la page, l'élève les replace. Variante : compléter des bulles de BD.
Interview écrite	Les questions du journaliste manquent ; les retrouver en fonction des réponses données.
Dictée apprentissage	L'enseignant montre une étiquette-mot pendant 5 secondes ; l'élève la mémorise puis l'écrit sur son ardoise.
Dictée	L'enseignant montre une flashcard ; les élèves écrivent le mot sur leur ardoise. Peut concerner nombres, couleurs, mots courts, phrases.
Spelling contest	Concours d'épellation en anglais.
Change un mot	L'élève change un mot dans une phrase donnée en gardant du sens : « I'm wearing a blue dress. » → « I'm wearing a blue jumper. »
Jeu de la salière (écrit)	L'élève écrit les questions et les phrases valorisantes à insérer dans la cocotte en papier.
Hangman / Pendu	Autant de tirets que de lettres. Les élèves proposent des lettres ; les mauvaises font progresser le dessin du pendu.
The Ladder	Jeu de l'échelle. Deux équipes de 4 en file indienne ; chaque élève écrit à son tour un mot sur un barreau de l'échelle.

Activité	Description / déroulé
Le concours de mots	Quelques lettres de l'alphabet affichées au tableau dans le désordre. Par groupes, créer le plus de mots possible (min. 2 lettres) en réutilisant les lettres.
Les mots illustrés (corporels)	Chaque groupe reçoit un mot secret et forme les lettres avec les corps ; les autres groupes lisent et nomment les lettres puis le mot.
Devinettes	L'élève rédige une devinette (« I am not a dog, I am not a cat... Who am I ? ») à faire résoudre à ses camarades.
Pillar box / boîte aux lettres	Une boîte aux lettres britannique dans la classe (fût et couvercle rouges, base noire) pour recevoir et produire toutes sortes de messages écrits : correspondants, cartes de fête...
Production autonome guidée	Écrire à partir d'un modèle : carte postale, recette, carte de vœux, lettre au Père Noël, carte d'identité, questionnaire personnel.
Écriture à la manière de...	Écrire un livre, une chanson, une comptine à la manière d'un texte étudié.

Sources et ressources

Ce répertoire consolide et met en cohérence quatre corpus originaux dédiés à l'enseignement ludique des langues vivantes au primaire :

- Groupe départemental LVE 38, « Activités ludiques pour découvrir, apprendre et mémoriser ».
- Sandrine Lecossois, Mission Langue Antenne d'Argenteuil, « Quelles activités pour quelles compétences ? ».
- « Utilisation des flashcards en classe d'anglais ».
- Mission Langues Vivantes Étrangères 1er degré, Académie de Martinique, « Jeux par activités langagières », 2021-2022.

PROLONGEMENTS EN LIGNE

- Jeux de cour d'une école anglaise : <http://woodlands-junior.kent.sch.uk/studentssite/playgroundgames.htm>
- Règles des jeux traditionnels : http://en.wikipedia.org/wiki/Children's_game