


Jeux traditionnels du monde anglophone




EMILE ET EPS

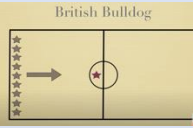
Cycles 2 et 3





Champs de l'EPS	<p>Champ 1 : Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</p> <p>Champ 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>		
EMILE en EPS	<p>Intérêt pour l'anglais</p> <ul style="list-style-type: none"> - Temps plus important d'exposition à la langue. - Systématisation et mémorisation des structures langagières. - Situations de communication non artificielles. 	<p>Intérêt pour l'EPS</p> <p>Situations à mobiliser pour l'échauffement et/ou pour des séances de structuration au sein d'une séquence d'apprentissage (voir notamment la séquence de rugby) Peuvent aussi faire l'objet d'une séquence « jeux traditionnels »</p>	<p>Ecueils à éviter</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anglais en mouvement (mime). - Vocabulaire spécifique à l'activité, trop précis et riche.
Compétences travaillées au cycle 2 en EPS (convient aussi au cy3)	<ul style="list-style-type: none"> - Développer sa motricité et construire un langage du corps. - S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et les outils pour apprendre. - Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble. - Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière. - S'approprier une culture sportive et artistique. 		
Compétences en anglais	<p>Approches culturelles : la classe (le sport) et l'univers enfantin (les comptines et formulettes) Découvrir quelques aspects culturels d'une LVE : Découvrir des éléments culturels en contexte en rapport avec les thématiques 2 et 3.</p> <p>Activités langagières Comprendre l'oral</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre des consignes de classe : <i>consignes relatives aux règles du jeu et aux déplacements</i>. - Suivre des instructions courtes et simples : <i>répertoire élémentaire de mots et d'expressions simples relatifs à des situations concrètes particulières (gestes et mouvements du corps)</i>. <p>S'exprimer oralement en continu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reproduire un modèle oral. 		
13 jeux (20 à 25 min) (consignes en LVE + objectifs EPS)	Jeu 1 : <i>Stuck in the mud (Loup glacé)</i>	Jeu 8 : <i>Steal the bacon (béret)</i>	
	Jeu 2 : <i>Wacky races</i>	Jeu 9 : <i>Mice and cats (la queue du diable)</i>	
	Jeu 3 : <i>Bulldog game (l'épervier)</i>	Jeu 10 : <i>Hopscotch (la marelle, plutôt APQ)</i>	
	Jeu 4 : <i>Red light / green light (équivalent 123 soleil)</i>	Jeu 11 : <i>Tic tac toe</i>	
	Jeu 5 : <i>Hot potato + hoop in a circle</i>	Jeu 12 : <i>Duck duck goose (la clé de st George)</i>	
	Jeu 6 : <i>What's the time Mr Wolf ? (équivalent 123 soleil)</i>	Jeu 13 : <i>Musical chairs (proche des pingouins)</i>	
	Jeu 7 : <i>Bulldozers and builders</i>		

Durée 20 à 30 min	 <p>Jeu traditionnel 1 <i>Stuck in the mud (= loup glacé)</i></p>
Objectif(s)	<i>Champ 1 : courir vite/ Champ 4 : apprendre à faire équipe, s'organiser ; repérage dans l'espace ; faire obstacle à la progression (vers la balle au capitaine, vers le rugby)</i>
Pré-requis en LVE	Aucun
Lexique travaillé	Noms des parties du corps : <i>head - shoulders - hip - knees - toes - arms</i> Verbes d'action : <i>form a circle - roll - touch - jump - run - walk</i> Formulations : <i>You win - You lose - Game over ! Stuck in the mud - You're free ! Thank you !</i>
Matériel	Espace délimité par des plots, 2 dossards + 1 sifflet pour l'enseignant.e.
Déroulement	
Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe) 5 min Expliquer que la séance de sport se fera en anglais et que ce temps sera spécifiquement dédié à des jeux traditionnels anglais. Préciser que les élèves pourront reconnaître des jeux qu'ils connaissent déjà mais ceux-ci présenteront quelquefois des différences avec les jeux français.	
Phase 2 : Echauffement / Warm-up 5 min Proposer un échauffement rapide en 2 temps (gammes sur place / déplacement dans l'espace de la cour) qui aura la même base et évoluera au fil des séances et permettra d'utiliser en contexte le vocabulaire du corps humain, les verbes d'actions et les formulettes . Se montrer explicite avec les termes en anglais ; dire et faire avec les élèves. -Temps 1 : « <i>Form a circle. Roll your head. Roll your shoulders. Roll your hip. Roll your knees. Raise your arms and touch your toes. Jump</i> » -Temps 2 : « <i>Walk on the playground. When I whistle, you're a statue. When I clap my hands, you walk again.</i> » « <i>Run on the playground. When I whistle, you're a statue. When I clap my hands, you run again.</i> »	
Phase 3 : Explication du jeu et passation des consignes 5 min En français : Il y a deux chasseurs (avec dossards), au coup de sifflet les élèves courent dans l'espace de jeu ; si les chasseurs touchent les autres joueurs et disent <i>Stuck in the mud !</i> les joueurs ne bougent plus car ils sont « <i>collés dans la boue</i> ». Les joueurs gardent les bras écartés ; pour être délivrés leurs camarades passent sous leurs bras (ou les touchent) en disant <i>You're free !</i> Les élèves délivrés disent <i>Thank you !</i> à leur camarade. Faire répéter les 2 formulations plusieurs fois aux élèves.	
Phase 4 : Jeu 10 min -Faire jouer plusieurs parties de 2 à 3 min en changeant les chasseurs. A la fin de chaque partie dire <i>Game over !</i> Les chasseurs gagnent si tous les joueurs sont immobiles et les joueurs gagnent si au moins deux joueurs sont libres (adapter le nombre de chasseurs et les critères de réussite en fonction du groupe classe). Dire à l'adresse des gagnants et des perdants <i>You win/ You lose</i> . -Prendre une photo représentative du jeu pour élaborer un affichage de classe relatif à la séance et s'en servir comme support de parole.	
Ressources complémentaires : https://www.youtube.com/watch?v=E8m8SvhOJbs Prolongements : flashcards partie du corps et verbes d'action pour reprise des éléments de langage en classe.	

Durée 20 à 30 min		Jeu traditionnel 2 Wacky races	
Objectif(s)	Champ 1 : courir vite et en relais/ Champ 4 : apprendre à faire équipe, s'organiser ; repérage dans l'espace ; faire obstacle à la progression ; motricité de la passe (vers la balle au capitaine, vers le rugby)		
Lexique travaillé	Noms des parties du corps : head - shoulders -hip - knees - toes - arms Verbes d'action : form a circle - roll - touch - jump - run - walk - freeze Formulations : You win - You lose - Game over ! 1, 2, 3, Let's go !		
Matériel	-Espace délimité par des lignes au sol + 2 ballons + 1 sifflet pour l'enseignant.e + 1 vidéo de présentation		
Déroulement			
Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe) Explications : Présentation d'un nouveau jeu (qui n'a pas d'équivalent pas en français), donner son titre et le traduire (insister sur <i>wacky = farfelue</i>). Montrer la courte vidéo sans la commenter ni la traduire. Commentaires en français à la suite du visionnage.			5 min
Phase 2 : Echauffement / Warm-up Echauffement rapide en 2 temps (gammes sur place / déplacement dans l'espace de la cour) qui aura la même base et évoluera au fil des séances et permettra d'utiliser en contexte le vocabulaire du corps humain, les verbes d'actions et les formulettes Se montrer explicite avec les termes en anglais. - Temps 1 : « <i>Form a circle. Roll your head. Roll your shoulders. Roll your hip. Roll your knees. Raise your arms and touch your toes. Jump</i> » - Temps 2 : « <i>Walk on the playground. When I whistle, you freeze. When I clap my hands, you walk again.</i> » « <i>Run on the playground. When I whistle, you freeze. When I clap my hands, you run again.</i> »			5 min
Phase 3 : Explication du jeu et passation des consignes -Nommer les équipes <i>team 1/team 2</i> (et plus si nécessaire) et désigner les élèves qui se placent en colonne. -Montrer les actions et les dire en anglais : « <i>Player 1, up, player 2, down</i> » (ou <i>above the head, between the legs</i> pour les classes les plus avancées).			2 min
Phase 4 : Jeu - Faire jouer plusieurs parties. Insister pour que les élèves nomment le mouvement effectué (<i>up / down</i>). - Pour donner le départ dire « <i>1, 2, 3, let's go !</i> » - Le premier joueur à faire franchir la ligne fait gagner son équipe. Dire pour clôturer la manche <i>Game over !</i> et désigner l'équipe gagnante <i>You win !</i> - Prendre une photo représentative du jeu pour élaborer un affichage de classe relatif à la séance.			10 min
Variantes : -Course en arrière. -Passage de la balle droite - gauche -Départ assis ...			
Ressource vidéo https://www.youtube.com/watch?v=Kr25fSb5J9s			

Durée 20 à 30 min		Jeu traditionnel 3 Bulldog game (= épervier)
Objectif(s)	Champ 1 : courir vite/ Champ 4 : apprendre à faire équipe, s'organiser ; repérage dans l'espace ; faire obstacle à la progression avec rôles différenciés (vers la balle au capitaine, vers le rugby)	
Pré-requis en LVE	Noms des parties du corps + verbes d'action	
Lexique travaillé	Noms des parties du corps : head - shoulders - hip - knees - toes - arms + left / right Verbes d'action : form a circle - form a line- roll - touch - jump - freeze - run - walk - hop - + backward / forward Formulations : Bulldog, are you ready ? Yes / No You're the winner.	
Matériel	- Espace délimité par des cônes + plusieurs chasubles -1 fiche échauffement pour l'élève en charge de la préparation à l'échauffement.	
Déroulement		
Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe) 5 min Explications : Présentation d'un nouveau jeu, donner son titre et laisser les élèves faire des suppositions sur son sens à partir du mot game que les enfants connaissent déjà. Révision du vocabulaire étudié à l'aide des flashcards verbes d'action + parties du corps pour compréhension et prise en main de l'échauffement.		
Phase 2 : Echauffement / Warm-up 5 min Echauffement rapide en 2 temps (gammes sur place / déplacement dans l'espace de la cour). Possibilité de faire faire le temps 1 de à l'échauffement à 1 élève qui dispose des flashcards supports de parole (dessins parties du corps ou verbes d'action). Ajouter des éléments à l'échauffement en fonction des possibilités des élèves (ex : hop / roll backward -forward – jump backward – jump forward..) -Temps 1 : « <i>Form a circle. Roll your head / your shoulders (backward / forward) / your hip / your knees. Raise your arms and touch your toes. Jump. Hop.</i> » -Temps 2 : « <i>Walk on the playground. When I whistle, you freeze. When I clap my hands, you walk again.</i> » « <i>Run on the playground. When I whistle, you freeze. When I clap my hands, you run again.</i> »		
Phase 3 : Explication du jeu et passation des consignes 5 min Le jeu étant similaire au jeu français les élèves vont rapidement l'identifier ; les consignes principales peuvent ainsi être données en anglais. Pour cette première partie l'enseignant.e est le bulldog. Elle/ Il met un dossard , va se placer au centre du terrain et dit : « <i>I'm the bulldog</i> » et à l'adresse du reste de la classe « <i>You're the hunters.</i> » Dire au reste de la classe « <i>Form a line</i> » et placer les élèves en ligne sur un côté du terrain. Expliquer en français que les élèves doivent demander au bulldog s'il est prêt « <i>Bulldog, are you ready ?</i> ». Il répond Yes ou No. Faire répéter plusieurs fois la phrase <i>Bulldog, are you ready ?</i> Si les élèves sont touchés, ils deviennent bulldog. Le dernier élève non touché est le gagnant et devient le bulldog pour la partie suivante (possibilité d'avoir 2 bulldogs et d'aménager les règles en fonction des capacités du groupe classe). A la fin de la partie dire « <i>game over</i> » et à l'adresse du gagnant « <i>you're the winner</i> ».		
Phase 4 : Jeu 10 min -Partie 1 avec l'enseignante dans le rôle du bulldog puis parties suivantes avec 1 élève pour bulldog et l'enseignante avec les <i>hunters</i> de manière à les entraîner à demander : <i>Bulldog, are you ready ?</i> -Faire jouer plusieurs parties. - Prendre une photo représentative du jeu pour élaborer un affichage de classe relatif à la séance.		

Durée 20 à 30 min	 Jeu traditionnel 4 Red light / green light (= 1 2 3 soleil)
Objectif(s)	Champ 1 : réagir à un signal, course rapide
Pré-requis en LVE	Verbes d'action : jump - freeze - run - walk - hop + backward / forward + noms : green - red + nombres de 1 à 5.
Lexique travaillé	Verbes d'action : jump - freeze - run - walk - hop - get up - sit down + backward / forward + wave + green light / red light
Matériel	- Espace délimité dans la cour. - 2 flashcards ou un petit panneau (<i>red light</i> d'un côté, <i>green light</i> de l'autre). 
Déroulement	
Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe) 3 min Présentation du jeu avec les 2 flashcards : « Pour jouer à ce jeu vous devez comprendre ces deux expressions : <i>green light</i> et <i>red light</i> . » Laisser les élèves s'exprimer en français sur le sens de ces symboles puis faire répéter les mots en anglais. Expliquer que pour gagner il faut parvenir à tenir son équilibre, c'est pourquoi l'échauffement sera en partie consacré à s'entraîner à cela (<i>keep your balance</i>).	
Phase 2 : Echauffement / Warm-up 10 min -Temps 1 Echauffement bas du corps sous forme de <i>Simon says</i> ou consignes simples à suivre (selon l'âge du groupe, et les compétences langagières+ possibilité de faire l'action opposée à la consigne). PE face au groupe classe : « <i>Wave - forward - backward - jump - sit down - get up - hop ...</i> » -Temps 2 : Travail sur l'équilibre du corps. Le travail se fait en ligne, les élèves sont face au PE et avancent. « <i>Form a line. You walk, when I whistle, you freeze. Keep your balance (compter tous ensemble jusqu'à 5).</i> » Reprendre le même fonctionnement avec : <i>run - jump - hop</i>	
Phase 3 : Explication du jeu et passation des consignes 5 min Le jeu étant similaire au jeu français les élèves vont rapidement l'identifier. Donner les consignes en français et s'assurer de la bonne compréhension de <i>green light / red light</i> . Pour cette 1 ^{ère} partie l'enseignant.e est le meneur de jeu. Elle/ Il se place à l'extrémité du terrain, dos aux élèves et dit <i>green light</i> . Lorsqu'il/elle se retourne et dit <i>red light</i> , plus aucun élève ne bouge. Ceux qui bougent sont renvoyés au départ. Le premier à arriver devient meneur / meneuse.	
Phase 4 : Jeu 10 min -Parties suivantes avec un élève meneur différent à chaque tour. -Faire jouer plusieurs parties. - Prendre une photo représentative du jeu pour élaborer un affichage de classe relatif à la séance.	



wave



forward



consigne décalée /opposée




green light


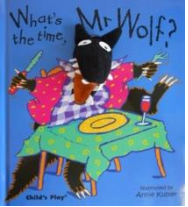



red light







Didier moved, so he goes back to the start.


Séance 12 20 à 30 min		Jeu traditionnel 5 Hot potato !
Objectif(s)	Champ 4 : motricité de la passe. Peut devenir un jeu de coopération en aménageant les règles (voir plus bas).	
Pré-requis en LVE	Verbes d'action : jump - freeze - run - walk - hop + backward / forward Numération : Connaître les nombres de 1 à 10 et savoir compter à rebours.	
Lexique travaillé	Verbes d'action : jump - freeze - run - walk - hop - get up - sit down + backward / forward + nom : hoop Formulations : Countdown from 10 to 0 - Hot potatoe ! I'm the leader. Down on one knee - Down on 2 knees.	
Matériel	- 1 ballon + 2 ou 3 cerceaux. -1 fiche échauffement pour l'élève en charge de la préparation à l'échauffement.	
Déroulement		
Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe) 5 min Explications : Présentation d'un nouveau jeu, donner son titre et laisser les élèves faire des suppositions sur son sens à partir du vocabulaire que certains élèves connaissent peut-être déjà (<i>potato</i>). Expliquer qu'il s'agira de se débarrasser d'une « patate chaude », le plus vite possible et que pour jouer il faut savoir compter de 10 à 0. Entraînement collectif ou sous forme du jeu du furet. Possibilité de montrer la vidéo.		
Phase 2 : Echauffement / Warm-up 10 min Temps 1 Echauffement bas du corps sous forme de <i>Simon says</i> ou consignes simples à suivre. Introduire down on one knee et down on two knees dans les consignes. PE face au groupe classe : « <i>Wave - forward - backward - jump - sit down - get up - hop ...</i> » Temps 2 : Défi cercle et cerceau. Elèves en cercle qui se tiennent la main. Faire circuler un cerceau dans le cercle sans se lâcher la main. Donner un temps (ex : 2 min) pendant lequel le cerceau doit circuler et les élèves ne pas se lâcher les mains pour que le défi soit remporté. Augmenter le nombre de cerceaux en circulation.		
Phase 3 : Explication du jeu et passation des consignes 5 min Explications données en français avec quelques consignes simple données en anglais. Les élèves se mettent en cercle (<i>form a circle</i>) et l'enseignante se désigne comme étant le meneur (<i>I'm the leader</i>). Le ballon est passé de mains en mains d'abord assez lentement, puis de plus en plus vite. Au moment de son choix, le meneur crie « <i>Hot potato !</i> » et se met à compter à rebours à partir de 10. L'élève qui se retrouve avec le ballon en main au moment où le compte à rebours est terminé (au moment le meneur dit <i>one</i>) se met sur un genou (<i>down on one knee</i>). A la partie suivante, celui qui se retrouve avec la balle se retrouve lui aussi sur un genou ou se relève s'il s'agit du même élève. Peut devenir un jeu de coopération si l'objectif est de faire le maximum de points/de passes sur un temps donné avec 2 équipes en compétition.		
Phase 4 : Jeu 10 min A la fin de la partie, dire « <i>Game over</i> » et « <i>You lose</i> » à l'élève perdant. Faire jouer plusieurs parties. Prendre une photo représentative du jeu pour élaborer un affichage de classe relatif à la séance.		
Ressource vidéo https://www.youtube.com/watch?v=LdEGlzBq9zw		



Durée 20 à 30 min	 <p>Jeu traditionnel 6</p> <p><i>What's the time Mister Wolf ?</i></p>
Objectif(s)	Champ 1 : réagir à un signal (plutôt APQ)
Pré-requis en LVE	Verbes d'action : jump - freeze - run - walk - hop + backward / forward + nombres de 1 à 12
Lexique travaillé	Verbes d'action : jump - freeze - run - walk - hop - get up - sit down + backward / forward + wave Formulations : What's the time Mister Wolf ? It's 1, 2, 3... O'clock .. It's dinner time ! Down on one knee - Down on 2 knees
Matériel	Flashcards <i>wolf</i> + <i>sheep</i> (+ verbes d'action pour échauffement si mené par un élève).
Déroulement	
<p>Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe) 5 min</p> <p>-Présentation du nouveau jeu, donner son titre et expliquer qu'il y aura deux types de joueur (présenter deux flashcards : <i>wolf</i> + <i>sheep</i> ; faire répéter les mots aux élèves). Présenter et expliquer la formule <i>What's the time Mister Wolf ?</i> Donner quelques exemples, possibilité d'étayer avec une horloge.</p> <p>-Visionnage vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=E4bvULIFO_Y. Commentaires + explications en français.</p>	
<p>Phase 2 : Echauffement / Warm-up 5 min</p> <p>Temps 1 : Echauffement bas du corps sous forme de <i>Simon says</i> ou consignes simples à suivre (selon l'âge du groupe, et les compétences langagières + possibilité de faire l'action opposée à la consigne). PE face au groupe classe (un élève peut mener l'échauffement à l'aide de flashcards, selon les capacités et le niveau de la classe: <i>Wave - forward - backward - jump - sit down - get up - hop - Down on one knee - Down on 2 knees...</i>)</p> <p>Temps 2 : Jump / hop En cercle. Les élèves demandent au PE <i>What's the time Mister Wolf ?</i> Réponses possibles : <i>It's ... O'clock</i> (de 1 à 12). Bonds ou sauts à cloche pied sur place en fonction de la consigne donnée. 1 à 12 sauts.</p>	
<p>Phase 3 : Explication du jeu et première partie exemple 5 min</p> <p>Première partie, l'enseignant.e est le loup, elle/ il annonce : « <i>I'm the wolf</i> » et dit au reste de la classe « <i>line up</i> » puis place les élèves en ligne sur un côté du terrain. L'élève premier arrivé devient le loup.</p>	
<p>Phase 4 : Jeu 10 min</p> <p>Faire jouer plusieurs parties.</p> <p>Prendre une photo représentative du jeu pour élaborer un affichage de classe relatif à la séance.</p>	
<p>Ressources :</p> <p>https://view.genial.ly/61efd804c2fd8300112847b5</p> <p>https://mission-langues-76.spip.ac-rouen.fr/IMG/doc/jeux/Playground%20game%201%20What's%20the%20time%20M.%20Wolf%20.pdf</p> <p>Prolongements et liens possibles (littérature / apprentissage lecture de l'heure en anglais/ chant):</p> <p>Histoires lues (plusieurs versions) :</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=0clHCBvjsNc</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=4u7SxgVOwRU</p> <p>Chant : https://www.youtube.com/watch?v=wnpAmWrhT6o</p> <div style="text-align: right;">  <p>album</p> </div>	

Durée 20 à 30 min	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div data-bbox="443 97 719 229">  <p>Builders and Bulldozers</p> <ul style="list-style-type: none"> • K-4th Grade Instant Activity • Locomotor Skills / Moving in General Space • Equipment Needed • 20-30 small cones </div> <div data-bbox="1093 113 1386 220" style="text-align: center;"> Jeu traditionnel 7 <i>Bulldozers and builders</i> </div> </div>
Objectif(s)	Champ 1 : courir vite et en relais/ Champ 4 : repérage dans l'espace ; motricité (vers la balle au capitaine, vers le rugby)
Pré-requis en LVE	Verbes d'action : walk - run - sit down - wave + nombres de 1 à 4. Formulations : you win / you lose
Lexique travaillé	Verbes d'action : walk - run - sit down - wave - fix - turn over Formulations : you fix the cones - you turn the cones over Numération : Connaître les nombres de 1 à 20 ; dénombrer de 1 à 15 .
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - Des dossards de 2 couleurs. - Une vingtaine de petits cônes.
Déroulement	
Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe) 3 min -Présentation du nouveau jeu, donner son titre et expliquer qu'il y aura deux équipes. Donner les mots <i>bulldozers</i> et <i>builders</i> et les expliquer en français.	
Phase 2 : Echauffement / Warm-up 5 min Associer un nombre et une action : 1= jump 2 = hop 3= sit down 4= wave. - PE face aux élèves : <i>Number 1 is jump. Let's go !</i> Les élèves sautent. Procéder de même avec les numéros 2 /3 /4. - Entraînement sans déplacement : mémorisation des nombres et actions. - Entraînement avec déplacement : marcher ou courir dans un espace délimité (selon la consigne donnée au départ). Quand l'enseignant.e dit <i>number 1/2/3 /4</i> les élèves font l'action correspondante.	
Phase 3 : Explication du jeu et première partie exemple 5 min Placer la vingtaine de cônes sur l'espace de jeu (moitié des cônes à l'endroit, moitié des cônes à l'envers). Chaque équipe a une couleur de dossards et démarre en ligne, chacune d'un côté du terrain de jeu . Les <i>builders</i> mettent les cônes à l'endroit (<i>you fix the cones</i>) et les <i>bulldozers</i> les mettent à l'envers (<i>you turn the cones over</i>). L'équipe gagnante est celle qui a le plus de cônes à l'endroit ou à l'envers selon son objectif. Dénombrer les cônes avec chaque équipe.	
Phase 4 : Jeu 10 min Faire jouer plusieurs parties. Inverser les rôles. Prendre une photo représentative du jeu pour élaborer un affichage de classe relatif à la séance.	
Ressources : https://www.youtube.com/watch?v=ZYGnBKq2epo	


Durée 20 à 30 min	Jeu traditionnel 8 <i>Steal the bacon (= jeu du béret)</i>	
Objectif(s)	Champ 1 : réagir à un signal sonore, courir vite. Champ 4 : rapidité et motricité pour positionner l'objet (peut être un ballon) au bon endroit sans se faire toucher (avec le flag ou toucher 2 seconds : vers le rugby)	
Pré-requis en LVE	Verbes d'action : walk - run - sit down - wave Numération : Connaître les nombres de 1 à 12.	
Lexique travaillé	Verbes d'action : walk - run - sit down - wave	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - Une vingtaine de petits cônes. - 1 balle de tennis ou un dossard (+ ballon de basket et plusieurs balles et dossards pour les variantes). 	
Déroulement		
Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe) Expliquer que les élèves vont jouer à un jeu qu'ils connaissent en français. Il s'agit d'un jeu d'équipe pour lequel il faut bien retenir le numéro donné.		3 min
Phase 2 : Echauffement / Warm-up Associer un nombre et une action : 1= hop 2 =jump 3= wave 4= sit down. Modifier les correspondances à chaque échauffement. Possibilité d'ajouter des actions supplémentaires en fonction des capacités et niveaux de classe. - PE face aux élèves : <i>Number 1 is hop. Let's go!</i> Les élèves sautent. Procéder de même avec les numéros 2 /3 /4. - Entraînement sans déplacement : mémorisation des nombres et actions. - Entraînement avec déplacement : marcher ou courir dans un espace délimité. Quand l'enseignant.e dit <i>number 1/2/3/4 les élèves font l'action correspondante.</i>		5 min
Phase 3 : Explication du jeu et première partie exemple Deux équipes face à face, en ligne. L'enseignant.e attribue un nombre à chaque élève. Lorsque l'enseignant.e appelle un numéro, les élèves des deux équipes partent et tentent de s'emparer de l'objet en premier.		 5 min
Phase 4 : Jeu Faire jouer plusieurs parties. Plusieurs variantes possibles : - <i>Steal the bacon basket ball</i> (cf ressources). - Appeler des couleurs, des animaux et non des numéros. - Départ assis. - Départ des équipes dos à dos (<i>back to back</i>) debout ou assises au milieu du terrain (1 numéro par binôme): objets situés face aux équipes. Prendre une photo représentative du jeu pour élaborer un affichage de classe relatif à la séance.		 10 min
Ressources : https://view.genial.ly/61efd804c2fd8300112847b5 https://mission-langues-76.spip.ac-rouen.fr/IMG/doc/jeux/5%20-%20Playground%20Game%20-%20Steal%20the%20bacon.pdf		

Durée 20 à 30 min	 Jeu traditionnel 9 <i>Mice and cats (la queue du diable)</i>	
Objectif(s)	Champ 1 : rapidité. Champ 4 : motricité (foulards) ; repérage dans l'espace (identifier espaces vides et position des autres joueurs)	
Pré-requis en LVE	Verbes d'action : <i>walk- run - sit down - wave - get up - sit down + backward / forward</i> + nom : <i>bib</i>	
Lexique travaillé	Verbes d'action : Formulations : <i>Are you number X ? Yes / No - Once at a time</i>	
Matériel	2 flashcards ou dessins au tableau (<i>mouse / cat</i>) + chasubles	
Déroulement		
Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe) Expliquer que les élèves vont participer à un jeu ressemblant à un jeu connu des élèves. Donner le titre et expliquer qu'il y aura deux types de joueurs (présenter deux flashcards : <i>mouse + cat</i>) et qu'on utilisera des chasubles (<i>bibs</i>). faire répéter les 3 mots aux élèves.		3 min
Phase 2 : Echauffement / Warm-up : Temps 1 Echauffement bas du corps sous forme de <i>Simon says</i> ou consignes simples à suivre. PE face au groupe classe : « <i>Wave - forward - backward - jump - sit down - get up - hop ...</i> » Temps 2 : Who's the secret number ? 1 chat + des souris. Attribuer à chaque souris un numéro qu'elle garde secret. L'enseignant.e annonce le nombre à chasser. Le chat court après les souris ; lorsque les souris se font toucher, le chat demande : « <i>Are you number x ?</i> ». Lorsque la souris mystère est trouvée, elle devient le chat. Désigner un autre nombre mystère. Parties de 3 min.		5 à 10 min
Phase 3 : Explication du jeu et première partie exemple Mice and cats Chaque souris reçoit un chasuble qu'elle accroche à sa ceinture. Au signal, chaque souris essaie d'attraper le chasuble des autres et tente de ne pas se faire attraper le sien. Règle : attraper un chasuble à la fois (<i>one bib at a time</i>). Les chasubles sont accrochés à la ceinture. Le gagnant est la souris qui a récolté le plus de chasubles.		5 min 
Phase 4 : Jeu Parties de 2 à 3 min. Variantes : Attraper les chasubles d'une couleur donnée ; attraper un nombre déterminé de chasubles...		10 min

Durée 20 à 30 min		Jeu traditionnel 10 Hopscotch (= la marelle)
Objectif(s)	Plutôt APQ ou bien pour réactiver le lexique en anglais (verbes d'action et nombres)	
Pré-requis en LVE	Verbes d'action : jump - hop Numération : Connaître les nombres de 1 à 10.	
Lexique travaillé	Verbes d'action : jump - hop - turn + noms : earth et sky	
Matériel	Marelles + balles lestées	
Déroulement		
Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe) Visionnage vidéo explicative : https://view.genial.ly/61efd804c2fd8300112847b5 Explications en français + donner les mots <i>earth</i> et <i>sky</i> .		 5 min
Phase 2 : Echauffement / Warm-up : Elèves en en ligne face à l'enseignant.e (form a line) Explications : Entraînement à sauter sur 2 pieds et à cloche pied (jump / hop) Entraînement à la tenue de l'équilibre sur un pied (keep your balance) Consigne 1: Hop hop jump (2 sauts cloche pied - un bond 2 pieds). Faire et dire en même temps. Faire avec les élèves, puis élèves seuls. Sur place puis en avançant. Consigne 2 Hop hop jump turn (2 sauts cloche pied - un bond 2 pieds - un demi - tour). Faire et dire en même temps. Faire avec les élèves, puis élèves seuls. Sur place. Consigne 3 Hop hop jump turn turn (2 sauts cloche pied - un bond 2 pieds - 2 demi - tours). Faire et dire en même temps. Faire avec les élèves, puis élèves seuls. Sur place puis en avançant. Consigne 4 Hop hop keep your balance 3 s jump. (2 sauts cloche pied + équilibre 3 s + saut 2 pieds). Changer de pied. Sur place puis en avançant.		10 min
Phase 3 : Jeu Une élève volontaire montre le déplacement. Faire dire les nombres (+ <i>earth / sky</i>) par tous les élèves pendant le déplacement. Utiliser le plus grand nombre possible de marelles pour faire de petites équipes afin de réduire le temps d'attente des élèves. Un élève passe son tour si : -la balle lestée n'arrive pas dans la bonne zone ; -l'élève saute à l'extérieur des zones ; - l'élève pause deux pieds sur le sol. Veiller à ce que les enfants disent les nombres lors de leur déplacement.		
Ressources : https://mission-langues-76.spip.ac-rouen.fr/IMG/doc/jeux/4%20-%20Playground%20game%20-%20Hopscotch.pdf		

Durée 20 à 30 min	 <p style="text-align: center;">Jeu traditionnel 11</p> <p style="text-align: center;"><i>Tic tac Toe (= le morpion)</i></p>	
Objectif(s)	Champ 1 : course de relais	
Pré-requis en LVE	Verbes d'action : jump - hop walk - run - sit down - freeze - wave - get up - sit down + backward / forward Numération : Connaître les nombres de 1 à 10. Noms des couleurs des équipes.	
Lexique travaillé	Noms : noughts and crosses + bib + hoop Formulations : 3 marks in a row / 3 bibs in a row / Who's the winner ?	
Matériel	Pour une partie (2 équipes de 3 ou 4 élèves) : 9 cerceaux + 6 dossards (2 couleurs différentes) + 1 caisse par équipe.	
Déroulement		
Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe) Expliquer que pour jouer au jeu du jour, il faut savoir jouer à <i>tic tac toe</i> . Faire une partie collective au tableau. Elèves répartis en deux équipes. Dessiner une croix et un rond au tableau, les nommer en anglais (<i>cross / nought</i>). Nommer les équipes : <i>cross team</i> et <i>nought team</i> . Expliquer le principe et jouer autant de parties que nécessaire.		5 min
Phase 2 : Echauffement / Warm-up : Temps 1 Associer un nombre et une action : 1= jump 2= hop 3= sit down 4= wave 5= freeze - PE face aux élèves : <i>Number 1 is jump. Let's go !</i> Les élèves sautent. Procéder de même avec les numéros 2 /3 /4/5. - Entraînement sans déplacement : mémorisation des nombres et actions. - Entraînement avec déplacement : marcher ou courir dans un espace délimité. Quand l'enseignant.e dit <i>number 1/2/3 /4 /5 les élèves font l'action correspondante</i> .		5 min
Phase 3 : Explication du jeu et première partie exemple 2 équipes de 3 ; les autres élèves sont spectateurs. Course de relais : Chaque équipe a trois chasubles à disposition (dans sa caisse). Au signal de départ, le premier de chaque équipe prend un chasuble et court le poser dans un cerceau. Retour à son équipe ; le deuxième se saisit d'un chasuble et part au retour du premier, et ainsi de suite. Quand les 3 chasubles ont été déposés, la course continue, les joueurs peuvent déplacer leur chasuble d'un cerceau à l'autre. Expliciter en anglais : « <i>The red / green team is the winner because there are 3 red/green bibs in a row.</i> » Montrer les alignements.		5 min
Phase 4 : Jeu Pour faire jouer tous les élèves : 18 cerceaux et 6 dossards. Faire jouer plusieurs parties. 1 point par partie gagnée. Faire verbaliser les victoires et défaites en anglais en demandant systématiquement <i>Who's the winner ?</i> Faire utiliser pour la justification la formule réponse <i>3 bibs in a row</i> .		10 min
Ressources : https://www.youtube.com/watch?v=IRDp5HcZyVA		

Durée 20 à 30 min	 Jeu traditionnel 12 Duck duck goose (= la clef de Saint Georges)
Objectif(s)	APQ qui permet de réactiver du lexique en anglais
Pré-requis en LVE	Verbes d'action : jump - hop walk - run - sit down - freeze - wave - get up - sit down + backward / forward Noms communs : hoop
Lexique travaillé	Noms : duck and goose Verbes d'action : tap (tap your head).
Matériel	2 flashcards (<i>duck + goose</i>) 1 à 3 cerceaux pour l'échauffement.
Déroulement	
Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe) 3 min Expliquer que les élèves vont jouer à un jeu qui se déroule en cercle et dans lequel il y aura deux types de joueurs (présenter deux flashcards : <i>duck + goose</i>). Faire répéter les 2 mots aux élèves.	
Phase 2 : Echauffement / Warm-up : 5 à 10 min Temps 1 Associer un nombre et une action : 1= jump 2= hop 3= sit down 4= wave 5= freeze - PE face aux élèves : <i>Number 1 is jump. Let's go!</i> Les élèves sautent. Procéder de même avec les numéros 2 /3 /4/5. - Entraînement sans déplacement : mémorisation des nombres et actions. - Entraînement avec déplacement : marcher ou courir dans un espace délimité. Quand l'enseignant.e dit <i>number 1/2/3/4/5 les élèves font l'action correspondante.</i> Temps 2 Défi cercle et cerceau. Elèves en cercle qui se tiennent la main. Faire circuler un cerceau dans le cercle sans se lâcher la main. Donner un temps (ex : 2 min) pendant lequel le cerceau doit circuler et les élèves ne pas se lâcher les mains pour que le défi soit remporté. Augmenter le nombre de cerceaux en circulation.	
Phase 3 : Explication du jeu et première partie exemple 5 min Les élèves sont en cercle. L'enseignant.e est <i>the goose</i> pour cette première partie. Il/elle fait le tour à l'extérieur du cercle et tape la tête de chaque élève en disant <i>duck</i> . Lorsqu'il désigne l'élève <i>goose</i> , il lui tape la tête, annonce <i>goose</i> et part en courant pour ne pas se faire attraper par celui-ci. S'il parvient à faire le tour du cercle puis à s'asseoir à sa place de départ, il devient <i>duck</i> . L'élève « perdant » reste <i>goose</i> pour le tour suivant.	
Phase 4 : Jeu 10 min Faire jouer plusieurs parties. Contrainte : ne pas désigner une plusieurs fois une personne <i>goose</i> afin de faire jouer le maximum d'élèves.	
Ressources : https://mission-langues-76.spip.ac-rouen.fr/IMG/doc/jeux/6%20-%20Playground%20Game%20-Duck%20Duck%20Goose.pdf https://view.genial.ly/61efd804c2fd8300112847b5	

Durée 20 à 30 min	Jeu traditionnel 13 Musical chairs (= les chaises musicales ou les pingouins : voir ci-après)	
Objectif(s)	Champ 4 : coopération si optique du jeu des pingouins ; rapidité et stratégie	
Pré-requis en LVE	Verbes d'action : jump - hop walk - run - sit down - freeze - wave ... Noms des couleurs + hoop + bib	
Lexique travaillé	Verbes d'action : jump - hop walk - run - sit down - freeze - wave ... Noms des couleurs + hoop + bib + dancers + walkers	
Matériel	Flashcards + une vingtaine de cerceaux / chasubles + musique + enceinte	
Déroulement		
Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe) Rappel du vocabulaire nécessaire à l'activité avec flashcards (verbes d'action).		3 min
Phase 2 : Echauffement / Warm-up : Temps 1 : « <i>Form a circle. Roll your head. Roll your shoulders. Roll your hip. Roll your knees. Raise your arms and touch your toes. Jump</i> » Un élève peut mener l'échauffement. Temps 2 : Who's the secret number ? 1 chat + des souris. Attribuer à chaque souris un numéro qu'elle garde secret. L'enseignant.e annonce le nombre à chasser. Le chat court après les souris ; lorsque les souris se font toucher, le chat demande : « <i>Are you number x ?</i> ». Lorsque la souris mystère est trouvée, elle devient le chat. Désigner un autre nombre mystère. Parties de 3 min.		5 à 10 min
Phase 3 : Jeu 1 (sans musique) Placer des chasubles ou cerceaux de différentes couleurs sur le terrain de jeu. Les enfants se déplacent et rejoignent le chasuble/ le cerceau désigné selon les consignes. Différentes instructions en fonction des compétences visées : <i>two in a hoop - three on a bib - yellow - red</i> Enlever un ou plusieurs cerceaux/chasubles à chaque partie. Faire jouer plusieurs parties. Un élève peut donner les instructions.		5 min 
Phase 4 : Jeu 2 (avec musique) Les cerceaux sont disposés autour du terrain de jeu. Les élèves sont chacun assis dans un cerceau, sauf un petit groupe, les danseurs (3/4/5 ou plus en fonction du nombre d'élèves dans la classe) qui est au centre et danse au son de la musique. Musique : les élèves se déplacent autour des cerceaux, le petit groupe danse. Arrêt de la musique : chacun doit trouver un cerceau. Les élèves se retrouvant sans cerceaux deviennent les danseurs (cf vidéo ci-dessous).		10 min
Ressources : https://www.youtube.com/watch?v=EPa3KbOkcDI		

Les pingouins (the penguins on the ice field)

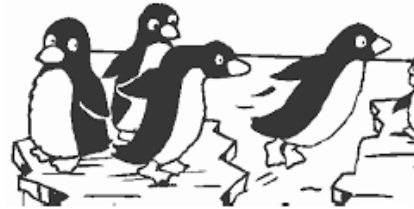
LES PINGOUINS SUR LA BANQUISE

Niveau : cycles 2 & 3

Nombre de joueurs : 10 et plus

Objectif pédagogique :

- Renforcer la cohésion du groupe.



Matériel : papiers journaux, musique.

But du jeu : les pingouins vont devoir développer des stratégies collectives pour rester tous sur la banquise, même si celle-ci se met à fondre.

Déroulement :

Les participants sont les pingouins et ils se baladent dans l'eau en écoutant la musique. Lorsque la musique s'arrête, les pingouins doivent monter sur les papiers journaux (morceaux de banquise). Au fur et à mesure du jeu, la banquise fond, les papiers journaux sont de moins en moins nombreux mais tout le monde doit pouvoir se mettre sur le journal restant.

The ice field is melting...the papers gradually disappear; try to organise all together to stand on the last ones.

Flashcards

