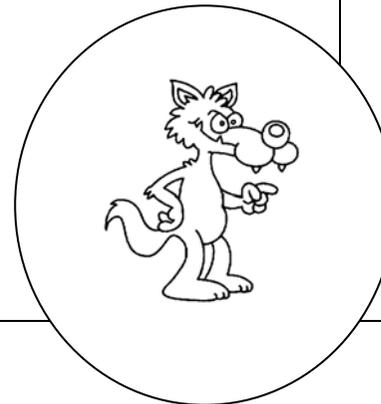


JEUX COLLECTIFS –CYCLE 2

WHAT’S THE TIME Mr WOLF ?

Un joueur est M. Loup (Mr Wolf). Il tourne le dos à ses camarades qui sont des moutons (sheep). Pour avancer vers le loup, les moutons lui demandent l’heure. En fonction de sa réponse, ils avancent d’un certain nombre de pas. Ex : « **What’s the time Mr Wolf ? It’s 2 o’clock** ». !Les moutons avancent de deux pas. Et ainsi de suite. A un moment donné le loup pourra répondre « **It’s dinner time !** » et courir après les moutons. S’il attrape un mouton, celui-ci deviendra M.Loup à sa place.

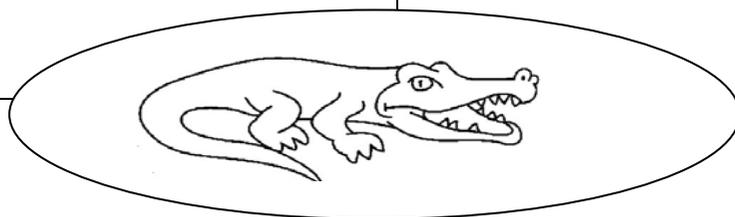
Pré-requis	Langue maître	Langue élèves	Prolongements/Variantes
<p><u>Éléments lexicaux :</u></p> <p>-a wolf</p> <p>-a sheep</p> <p><u>Capacités:</u></p> <p>-avoir abordé l’heure juste dans la langue maternelle</p>	<p>-You are Mr Wolf !</p> <p>-You are the sheep !</p> <p>-Turn around, Mr Wolf!</p> <p>-Ask the question to Mr Wolf.</p> <p>-What time is it Mr Wolf?</p> <p>-It’s 2 o’clock ...</p> <p>-Walk ! One (step)! Two (steps)!</p> <p>-Dinner time!</p> <p>-Go, Mr Wolf! Catch a sheep!</p> <p>-Well done! Now you are Mr Wolf!</p>	<p>-What’s the time Mr Wolf?</p> <p>-It’s 1 o’clock! ...</p> <p>-a wolf</p> <p>-a sheep</p>	<p>Les différents repas de la journée :</p> <p>-breakfast</p> <p>-dinner time/lunch time</p> <p>-tea time</p>



PLEASE MR CROCODILE !

Dessiner deux lignes au sol (à la craie) pour matérialiser une rivière. Mr Crocodile se tient dans la rivière. Les joueurs, qui portent des foulards de différentes couleurs, l'appellent pour pouvoir traverser la rivière : « **Please Mr Crocodile, can we cross the river ?** » Mr Crocodile choisit une couleur (« **Yes, if you've got a red scarf !** »), et laisse traverser tranquillement les joueurs qui portent un foulard de la couleur nommé. Les autres joueurs tentent de traverser la rivière en courant. Le crocodile essaie de les toucher. S'il y parvient, le joueur touché prend alors sa place et devient Mr Crocodile.

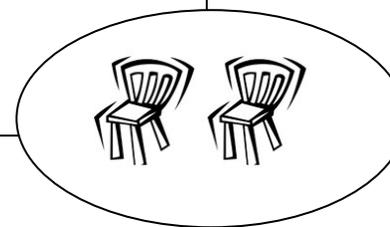
Pré-requis	Langue maître	Langue élèves	Prolongements/Variantes
<p>Eléments lexicaux :</p> <p>-colours</p>	<p>-You are Mr Crocodile.</p> <p>-You're going to cross the river.</p> <p>-You can cross the river, (only) if you've got a blue scarf.</p> <p>-Ask the question to Mr Crocodile.</p> <p>-Mr Crocodile, can I cross the river?</p> <p>-Answer !</p> <p>-Yes, If you've got a blue scarf.</p> <p>-Come on! Go and catch (touch) someone!</p>	<p>-Mr Crocodile, can I cross the river?</p> <p>-Yes, if you've got a blue scarf!</p>	<p>-Décrire ses vêtements par la couleur : I've got a blue t-shirt .</p> <p>-dress</p> <p>-skirt</p> <p>-trousers</p> <p>-shoes</p> <p>-socks</p>



THE HELLO GAME

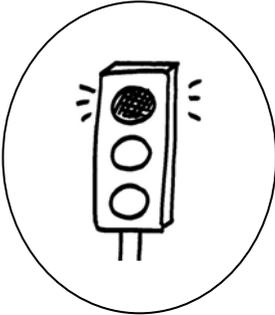
Les élèves sont assis (sur des chaises ou à l'intérieur de cerceaux). L'enseignant meneur de jeu se tient debout. Il va saluer un élève (« **Hello ! My name is .../What's your name ?** »). Tous les élèves sont ensuite invités à se lever et à se saluer de la même façon. Une petite clochette viendra marquer la fin des échanges. Les élèves seront alors invités à s'asseoir. L'enseignant fera de même. Selon le principe des chaises musicales, l'élève resté debout deviendra meneur du jeu et amorcera la partie suivante.

Pré-requis	Langue maître	Langue élèves	Prolongements/Variantes
-My name is ... -Sit down! -Stand up! -Listen!	-Hello! My name is ... -What's your name ? -Listen to the little bell! -Sit down! -No chair for you! -You are the teacher!	-What's your name? -My name's ...	-Reprise du jeu avec d'autres structures langagières en lien avec les salutations : -How are you ? -I'm fine, thank you !



THE TRAFFIC GAME

A l'énoncé des couleurs (Green! Yellow ! Red !), les élèves vont avancer, ralentir, s'arrêter. **Green means Go! Yellow means slow down! Red means stop!** Si un joueur ne réalise pas l'action qui correspond à la couleur entendue, il est éliminé. Le dernier joueur restant est le gagnant.

Pré-requis	Langue maître	Langue élèves	Prolongements/Variantes
<p>Eléments lexicaux :</p> <p>-colours (green, yellow, red)</p>	<p>-Colours (Green, Yellow, Red)</p> <p>-Look at the traffic lights!</p> <p>-If it's green , you may go.</p> <p>-If it's yellow, slow down!</p> <p>-If it's red, stop!</p> <p>-You're out!</p>	<p>-Colours (Green, Yellow, Red)</p> <p>-You're out!</p>	

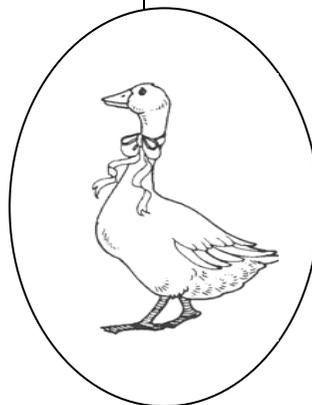
DUCK, DUCK, GOOSE !

Ce jeu s'apparente au jeu du facteur.

Les élèves sont assis en ronde. Un élève, meneur de jeu, tourne autour de la ronde et désigne par le mot « Duck ! » chaque élève derrière lequel il passe. A un moment donné, il choisit un élève qu'il va désigner par le mot « Goose ! » et se met à courir autour de la ronde. L'élève qui a été désigné par le mot « Goose ! » doit se lever et essayer de rattraper le meneur de jeu.

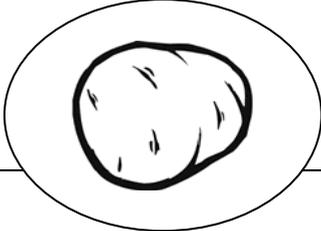
Le meneur de jeu doit essayer de faire le tour de la ronde et de s'asseoir à la place de son camarade qui devient à son tour meneur de jeu.

Pré-requis	Langue maître	Langue élèves	Prolongements/Variantes
<u>Eléments lexicaux :</u> -a duck -a goose	-Make a circle! -Sit down! -Stand up! -Run! -Catch him/her! -Quick!	-Duck! -Goose!	-D'autres noms d'animaux peuvent être choisis. NB : Ce jeu est une variante du jeu du mouchoir pour lequel on peut aussi utiliser la comptine traditionnelle : <i>Lucy Locket lost her pocket</i> <i>Where did she drop it?</i> <i>Drop it. Drop it ...</i>



HOT POTATO

Les élèves sont en ronde (debout). Ils se passent un ballon, lentement. Un élève meneur de jeu se tient au milieu de la ronde. A un moment donné, il dit « Hot potato ! » et compte jusqu'à 10. Les élèves doivent alors se passer le ballon plus rapidement pour ne pas risquer de l'avoir en mains lorsque le meneur de jeu aura fini de compter.

Pré-requis	Langue maître	Langue élèves	Prolongements/Variantes
<p><u>Eléments lexicaux :</u></p> <p>-numbers (1 to 10)</p> 	<p>-Make a circle !</p> <p>-Stand in the middle!/Count!</p> <p>-Throw the ball!/Pass the ball!</p> <p>-Catch the ball!</p> <p>-Quick!</p> <p>-Stop! You've got the ball. Now it's your turn!</p>	<p>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10</p> <p>-Hot potato!</p>	<p>On peut éventuellement faire compter les élèves au-delà de 10, jusqu'à 15 ou 20.</p>

STEAL THE BACON

Ce jeu s'apparente au jeu du béret.

Les élèves sont répartis sur deux lignes qui se font face. L'enseignant donne un nombre à chaque élève. (Les mêmes nombres sont donnés dans chaque équipe). Lorsqu'un nombre est appelé, les deux élèves auxquels ce nombre a été attribué doivent courir pour saisir le foulard qui a été disposé au sol, entre les deux lignes d'élèves.

Pré-requis	Langue maître	Langue élèves	Prolongements/Variantes
<p><u>Eléments lexicaux :</u></p> <p>-numbers (1, ... 10, 11, 12 ...), selon le nombre d'élèves.</p>	Stand in line.	I'm the winner !	<p>Pour travailler le pluriel des noms communs, on peut attribuer un nom d'animal à chaque élève, au lieu d'un nombre. A l'appel de ce nom (Cats ! Dogs !), les élèves courent chercher le foulard.</p> <div style="text-align: right; border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>1 ! 2 ! 3 ! ...</p> </div>