

## RED LIGHT – GREEN LIGHT

### Capacités :

Ecouter et comprendre

Lire

Parler en continu

Ecrire

Réagir et dialoguer

### Intérêt pédagogique :

- ✗ Consignes associant une couleur et un verbe d'action

### Matériel :

- ✗ Flashcards des couleurs utilisées (red, yellow, green) ou feux de signalisation.

### Lexique :

- ✗ Verbes d'action : to go, to slow down, to stop
- ✗ Couleurs : green, yellow, red

### Le principe du jeu : « 1 – 2 – 3 – soleil ! »

L'enseignant se trouve en face de tous les élèves. Ils sont en ligne et doivent rejoindre la ligne de départ le plus rapidement possible sans jamais se faire prendre en mouvement par l'enseignant. L'enseignant dit « *green light !* » tous les élèves courent en direction de l'enseignant. Si l'enseignant dit « *red light !* », les élèves doivent s'immobiliser. Le gagnant est le premier arrivé. Il prend alors la place de l'enseignant et devient le meneur.

Variante : Lorsque le meneur dit « *yellow* », les élèves peuvent marcher.

*The teacher starts as the « light». Everyone else stands in a line.*

*The teacher yells “green light!” and everyone runs towards the teacher.*

*The teacher yells “red light!” everyone has to stop.*

*If anyone is moving when the teacher yells “red light,” then they have to go back to the start.*

*The first student to reach the teacher becomes the new light.*

### Instructions: consignes données par l'enseignant

- ✗ *When you are driving in a car and you see a red light, you stop.*  
Quand tu conduis une voiture et que le feu est rouge, tu t'arrêtes.
- ✗ *When you see a green light, you go.-When I say green light, you run towards me.*  
Quand le feu passe au vert, tu démarres.
- ✗ *When I say red light, you stop!*  
Quand je dis “feu rouge”, vous vous arrêtez
- ✗ *If you are still moving, when I say red light, you go back to the start.*  
Si je dis “feu rouge” et que vous avancez encore, vous retournez au point de départ

### Instructions: consignes données par un élève

- ✗ *Stand in a line !* ✓ Mettez-vous en ligne !
- ✗ *Let's go now !* ✓ C'est parti !
- ✗ *Green light !* ✓ Feu vert !
- ✗ *Red light !* ✓ Feu rouge !
- ✗ *Go back !* ✓ Retour en arrière !

## RED LETTER

### Capacités :

Ecouter et comprendre

Lire

Parler en continu

Ecrire

Réagir et dialoguer

### Intérêt pédagogique :

- ✗ Consignes associant une lettre de l'alphabet et un verbe d'action

### Matériel :

- ✗ Flashcards lettres de l'alphabet. Le meneur de jeu peut puiser dans un paquet au fur et à mesure les lettres.

### Lexique :

- ✗ Verbes d'action : to go, to slow down, to stop
- ✗ Couleurs : green, yellow, red
- ✗ Lettres de l'alphabet

### Le principe du jeu :

Quelqu'un est choisi pour mener le jeu. Il est face aux autres joueurs qui se tiennent 10 mètres en arrière. Le meneur de jeu donne une lettre de l'alphabet (par exemple a). Si le prénom d'un joueur contient cette lettre, ce joueur peut avancer d'un pas. Le nombre de pas dépend du nombre de fois où la lettre apparaît dans le prénom. Le meneur de jeu continue de donner des lettres jusqu'à ce que quelqu'un le rejoigne et prenne sa place.

*As many people as you like can play. The person who is 'on' starts by saying "The Red Letter is A" (or any letter in the alphabet). They stand 10 metres away facing the others. The leader calls a letter of the alphabet (for example "a"). If your name contains the letter A, you can move. If the letter is in your name twice, you take two steps and so on. Possibly add "small step", "giant step", "hop". The leader continues calling out letters until someone reaches the leader. The winner is the first to reach the person who is 'on'.*

### Instructions: consignes données par l'enseignant

- ✗ *Everyone stand in a line facing me.*  
Tous en ligne, face à moi!
- ✗ *When I say “the Red Letter is A”, everyone who has the letter A in their name can take one step.*  
Quand je dis que la lettre rouge est un A, tous ceux qui ont un A dans leur prénom, font un pas en avant.
- ✗ *If you have two “A” in your name, you can take two steps.*  
Si dans votre prénom, il y a deux « A », vous faites deux pas en avant.

### Prolongement: *Grandmother's Footsteps*

*One person is Grandma - he/she faces a wall. The others in the group start at the other end of the room, then try to creep up to Grandma and tap her on the shoulder. However, at any moment, Grandma can turn around suddenly. If she sees anyone moving, she points at them and that person must return to the start. No-one is allowed to move while she is watching them. Whoever manages to tap her on the shoulder becomes Grandma and the game starts again.*

## MOTHER, MAY I TAKE ?

### Capacités :

Ecouter et comprendre	Lire	Parler en continu	Ecrire	Réagir et dialoguer
-----------------------	------	-------------------	--------	---------------------

### Intérêt pédagogique :

- × Consignes associant verbe d'action et nombres

### Matériel :

- × Flashcards pour les 1<sup>ères</sup> séances et pour faciliter la compréhension.

### Lexique :

- × Verbes d'action: to take, to hop
- × Nombres-animaux-nourriture.

### Le principe du jeu :

Les joueurs, à tour de rôle, demandent au maître du jeu comment ils doivent se déplacer en posant la question : « Grand-mère que veux-tu ? ». La « Grand-mère » répond par des indications de déplacement (par exemple : 3 pas de fourmis..., 4 pas de géant, 6 sauts de lapin, 2 sauts à cloche pied...)

Les joueurs peuvent ensuite poser une question sur les préférences alimentaires de la grand-mère « Grand-mère, veux-tu du chocolat ? ». Attention, les questions doivent être différentes.

*The students stand in a line facing the teacher. They each ask the question "Mother, may I...?"*

*Mother (the teacher) replies with either "Yes, you may" or "No, but you may..."*

*The students then act out what Mother has said. The first to reach mother is the winner.*

### Instructions: consignes données par l'enseignant

- × *Mother, may I take 3 little steps / four giant steps / six bunny hops / two hops on one foot/ frog jump ?*  
Maman, est-ce que je peux faire trios petits pas / trois pas de géant/ six sauts de lapin / deux sauts sur un pied/ un saut de grenouille ?
- × *Yes, you may / yes, you may take 3 little...*  
Oui, / oui, fais trois petits sauts...
- × *No, but you may take one hop.*  
Non, tu peux faire un saut.
- × *No, but you must take three hops back.*  
Non, mais tu dois faire trois sauts en arrière.

### Prolongement: « Dear grand mother »

*The students can also ask Grandmother about her favourite food. Grandmother replies and tells the, to take x amount of steps.*

*"Dear Grandmother, do you want chocolate/an orange/a hamburger....?"*

*"Oh, yes! Take x steps"*

## TOUCH THAT

### Capacités :

Ecouter et comprendre	Lire	Parler en continu	Ecrire	Réagir et dialoguer
-----------------------	------	-------------------	--------	---------------------

### Intérêt pédagogique :

- × Verbes d'action

### Matériel :

- × Flashcards pour les 1<sup>ères</sup> séances et pour faciliter la compréhension.

### Lexique :

- × Couleurs
- × Objets

### Le principe du jeu :

Les élèves réagissent selon les consignes de l'enseignant. Il s'agit pour eux d'agir le plus rapidement et de trouver des objets dispersés dans la salle.

*A very simple game, the teacher calls out an instruction, and the students listen and try to do it as fast as possible.*

*For example: The teacher says "Touch something blue" the students have to find something blue and touch it.*

*More examples: "Touch something round/ touch a window/ touch something made of wood"*

*\*\*Try to say things that will make the students run/move around*

*\*\* Give the commands by subject (colour, shapes, things) at the start of the game, you can mix it up later*

### Instructions: consignes données par l'enseignant

- × *Touch something blue/pink/yellow/green.*  
Touche quelque chose de bleu/ de rose /de jaune/ de vert....
- × *Touch the floor/a door/a window/ a wall*  
Touche le sol/ une porte/une fenêtre/ un mur...

### Prolongement : Shark and Octopus Tag

## SHEEP, SHEEP, COME HOME

### Capacités :

Ecouter et comprendre	Lire	Parler en continu	Ecrire	Réagir et dialoguer
-----------------------	------	-------------------	--------	---------------------

### Intérêt pédagogique :

- ✗ Les dialogues
- ✗ Travailler le dialogue en amont de la séance.

### Matériel :

- ✗ Un objet pour identifier le loup, le berger.

### Lexique :

- ✗ Expressions familières de la vie quotidienne.
- ✗ Expressions des sentiments.

### Le principe du jeu :

Tous les élèves sont des moutons, sauf deux : l'un est berger (*herdsman*) (l'enseignant), l'autre loup (*wolf*) (un élève). Le berger se place à une extrémité du terrain ; le loup se place entre le berger et les moutons. Un dialogue s'engage entre le berger et ses moutons : *Moutons, moutons, venez ici! / on a peur! / De quoi ? / Du loup ! / Le loup est parti ! / moutons, moutons, venez ici !*

Les moutons s'élancent alors vers le berger. Le loup essaie d'en attraper un. Quand tous sont arrivés, le berger change de côté et le jeu reprend avec un nouveau loup, si celui-ci a attrapé un mouton, ou le même si sa chasse n'a pas été bonne.

*The shepherd herds his sheep to one end of the playground and he retreats to the other end. The wolf is hidden in some corner between the sheep and the shepherd. The shepherd then calls "Sheep, sheep, come here", the sheep reply, "We are afraid." The shepherd says, "Of what are you afraid?" The sheep say, "The wolf" The shepherd says, "The wolf has gone to Devonshire and won't be back for seven years. Sheep, sheep, come home!". At this, the sheep start to run to the shepherd at the end of the playground. The wolf then appears and chases the sheep until he catches one.*

### Instructions: consignes données par l'enseignant

- |   |                                    |
|---|------------------------------------|
| ✗ <i>Sheep, sheep, come here!</i>           | Moutons, moutons, venez ici!       |
| ✗ <i>We're afraid !</i>                     | On a peur!                         |
| ✗ <i>Of what ? Of what are you afraid ?</i> | De quoi ? De quoi avez-vous peur ? |
| ✗ <i>The wolf!</i>                          | Du loup !                          |
| ✗ <i>The wolf has gone,</i>                 | Le loup est parti !                |
| ✗ <i>Sheep, sheep, come here!</i>           | Moutons, moutons, venez ici!       |

**Prolongement :** *Shark and Octopus Tag*

## DUCK, DUCK, GOOSE

### Capacités :

Ecouter et comprendre	Lire	Parler en continu	Ecrire	Réagir et dialoguer
-----------------------	------	-------------------	--------	---------------------

### Intérêt pédagogique :

- ✗ Travailler le lexique en amont de la séance

### Matériel :

- ✗ Aucun

### Lexique :

- ✗ Animaux : duck/goose, sheep/wolf

### Le principe du jeu :

version anglo-saxonne du jeu du mouchoir  
Tous les joueurs sont assis en cercle, sauf un qui est l'oie, il se déplace autour du cercle, touchant la tête de chacun en disant « *duck* », jusqu'à ce qu'il sélectionne un joueur en lui disant « *goose* », *goose* se lève et tente d'attraper son camarade. *Goose* gagne s'il attrape son camarade avant que celui-ci n'ait fait le tour du cercle et ne se soit assis à la place libérée dans le cercle.

*The children all sit in a circle facing inward. One child is the picker. He or she walks around the circle, tapping the other kids on the shoulder calling each of them a "duck" until he/she picks a "goose"*

*The picker can say "duck" as many times as he/she likes, but can only say "goose" once. When the picker says "goose" the child that he/she has picked has to stand up and race the picker around the circle. Now both the picker and the goose have to run around the circle in opposite directions. Whoever gets back and sits down first gets to stay there, and the other child is the picker for the next round.*

### Instructions: consignes données par l'enseignant

- |  |   |
|--|---|
| ✗ <i>Come, sit in a circle.</i>  | ✗ Venez et asseyez-vous en cercle.  |
| ✗ <i>We're going to play Duck, Duck, Goose.</i>  | ✗ Nous allons jouer à <i>duck, duck, goose</i> .  |
| ✗ <i>I 'm going to pick the first tapper :</i>   | ✗ Je choisis le premier joueur :  |
| ✗ <i>They will walk around the circle and tap everyone on the head saying ....:</i>  | ✗ Vous marcherez en touchant chaque joueur sur la tête et en disant ....  |
| ✗ <i>If they tap you and say "Goose" stand up , run around the circle and try to catch them before they sit down in your spot.</i> | ✗ Si on vous touche en disant « <i>goose</i> », levez vous et courez autour du cercle en essayant d'attraper le joueur avant qu'il ne s'assoit à votre place. |
| ✗ <i>Don't move on duck.</i>   | ✗ Ne bougez pas si vous entendez <i>duck</i> .  |
| ✗ <i>Run once around the circle and try to catch them before they sit down.</i>  | ✗ Courez autour du cercle avant qu'il ne s'assoit.  |

## SHARK AND OCTOPUS TAG

### Capacités :

Ecouter et comprendre

Lire

Parler en continu

Ecrire

Réagir et dialoguer

### Intérêt pédagogique :

- ✗ Travail sur les structures en amont de la séance

### Matériel :

- ✗ Aucun

### Lexique :

- ✗ Verbes d'action : to come, to swim,...

**Le principe du jeu :** version anglo-saxonne du jeu de l'épervier

Désigner ou tirer au sort 1 joueur qui sera le requin et le placer au centre du terrain. Placer tous les joueurs derrière la ligne de fond du terrain (l'un des bords courts du terrain de jeu). Au signal du requin, tous les joueurs doivent rejoindre le bord opposé et passer la ligne de fond. Le requin doit tenter de toucher l'un des joueurs qui deviendra requin lui aussi. Tout joueur touché à l'épaule par le requin s'accroche à lui au tour suivant. Les élèves requins peuvent être attachés par 3, 2 selon les variantes ou placés par le requin. Le jeu se termine lorsque tous les joueurs sont devenus requins et qu'il ne reste plus qu'une seule pieuvre.

*One student starts in the middle as the shark.*

*Everyone else (the octopi) stands in a line against the wall on one side of the hall facing the shark.*

*The shark yells "Octopus, octopus, come swim in my ocean!" and all of the other students have to run to the other side without being tagged. The shark tries to catch the octopi and tag them.*

*If an octopus is tagged, it also becomes a shark. If an octopus makes it to the other side of the gym and touches the wall, they're safe. Repeat this process until all of the students (except for one or two) become sharks.*

**Instructions:** consignes données par l'enseignant

- ✗ *Octopus, octopus, come swim in my ocean !*  
Pieuvre, pieuvre, viens nager dans mon océan!
- ✗ *Got you! Tag!*  
Attrapé ! Touché !
- ✗ *You're a shark now.*  
Tu es un requin maintenant !

### Prolongement:

## SNATCH THE BACON

### Capacités :

Ecouter et comprendre

Lire

Parler en continu

Ecrire

Réagir et dialoguer

### Intérêt pédagogique :

- ✗ Consignes contenant le vocabulaire courant

### Matériel :

- ✗ 2 séries de Flash cards vocabulaire divers (les différencier par 1 couleur)

### Lexique :

- ✗ Verbes
- ✗ Vocabulaire étudié

**Le principe du jeu :** version anglo-saxonne du bérêt

La classe est répartie en deux équipes rangées face à face. Au milieu des deux rangées, un bérêt (foulard - *flag*) ou un sac de graines est posé au sol. Dans chaque groupe, chaque élève est en possession d'une flashcard du vocabulaire en cours d'apprentissage sur laquelle figure un smiley bleu. Face à lui, dans le groupe adverse, un autre élève est en possession de la même carte avec un smiley rouge. A l'appel de cette flashcard, par un meneur de jeu (dans un premier temps, c'est l'enseignant), les deux élèves concernés doivent se diriger rapidement sur le bérêt et le ramener dans leur équipe pour remporter un point. On insistera sur la nécessité, pour le meneur de jeu, de formuler une phrase à chaque fois : « *I want...* » « *I've got ...* » « *Can I have... ?* ».

On peut même faire formuler des structures comme "*I like...*" lorsqu'on joue avec les flashcards de la nourriture.

*Team A lines up side by side opposite team B who line up in the same way.*

*A soft object, beanbag, jumper is placed in between the two teams.*

*Each person in both lines is given a number/ colour that someone on the other team also has.*

*When the teacher calls that number both students with that number run to grab the object in the middle and return to their side again. Whoever returns to their side with the object and without being caught by the other person wins the round. (Keep score of points to determine the winning side).*

**Instructions:** consignes données par l'enseignant

- ✗ *Come stand in a line!*
- ✗ *When you hear the correct colored animal on your card, run into the middle and grab the flag .*
- ✗ *Run with the flag and go back to your line!*
- ✗ *You get a point if you don't get touched .*
- ✗ *If you have the flag and the other person with the same color tags you, put the flag back in the middle.*
- ✗ Formez une ligne!
- ✗ Lorsque vous entendez le nom et la couleur de l'animal sur votre carte courez pour attraper le foulard.
- ✗ Courez avec le foulard et retournez vers votre ligne !
- ✗ Vous gagnez un point, si l'autre joueur ne vous touche pas.
- ✗ Si, lorsque vous avez la balle, l'autre joueur avec la même carte réussit à vous toucher, la balle est remise au milieu.

## SNATCH THE BACON (prolongement)

### Capacités :

Ecouter et comprendre

Lire

Parler en continu

Ecrire

Réagir et dialoguer

### Intérêt pédagogique :

- ✗ Consignes contenant le vocabulaire courant

### Matériel :

- ✗ 2 séries de Flash cards vocabulaire divers (les différencier par 1 couleur)

### Lexique :

- ✗ Verbes
- ✗ Vocabulaire étudié

### Le principe du jeu : version anglo-saxonne du bérêt

On peut distribuer aux deux équipes des cartes différentes : dans une équipe, les nombres (ou les couleurs) et dans l'autre le vocabulaire du moment (les animaux par exemple). Et le meneur de jeu annonce une combinaison de ces deux éléments. Ex : « *I've got five dogs !* » L'élève « *five* » et l'élève « *dog* » doivent alors réagir pour aller chercher le bérêt.

D'après le même déroulement, on peut jouer avec 3 équipes (l'équipe des nombres, l'équipe des couleurs, et l'équipe du vocabulaire en cours d'apprentissage) en combinant ces 3 éléments dans l'appel du meneur. Ex « *I've got three red dogs !* ». Mais on insistera sur la nécessité de donner le départ d'après un signal sonore pour ne pas léser l'équipe dont le mot est énuméré en dernier. Pour doubler le point, on peut demander que l'élève qui ramène le bérêt formule à nouveau la phrase complète qui vint d'être énoncée par le meneur de jeu.

On peut mettre au centre du jeu les objets demandés par le meneur de jeu. Par exemple, s'il énonce « *I want one blue shirt* », les élèves concernés par son appel devront ramener dans leur camp la chemise bleue. Ceci demande un peu plus de préparation matérielle, mais ça donne beaucoup plus d'intérêt au jeu.

## WHAT'S THE TIME MR/MRS WOLF ?

### Capacités :

Ecouter et comprendre

Lire

Parler en continu

Ecrire

Réagir et dialoguer

### Intérêt pédagogique :

- ✗ Travail sur les dialogues en amont

### Matériel :

- ✗ Aucun

### Lexique :

- ✗ Nombres
- ✗ Expressions liées à la lecture de l'heure.

### Le principe du jeu :

Les enfants sont en ligne contre un mur ou une barrière, par exemple. L'enseignant, (retourné) se tient à bonne distance du groupe. Un des enfants demande : « *What time is it, Mister Wolf ?* ». Ce dernier (se retourne) répond : « *3 o'clock* » (N'utiliser que les heures pleines). Tous les élèves avancent alors de 3 pas. Un autre enfant pose la question et en fonction de la réponse de l'enseignant, les enfants avancent du nombre de pas demandés. A n'importe quel moment, l'enseignant peut choisir de répondre « *Midnight* » ou « *Dinner time* ». A ce signal, les enfants doivent retourner le plus vite possible au point de départ sans se faire attraper par l'enseignant. L'élève attrapé remplace l'enseignant.

*You will need a wall and lots of people to play.*

*One student starts as Mr or Mrs Wolf (you could choose them by playing 'Ip Dip'), facing away from the other students.*

*The other students all stand in a line about 10-12 metres (30-35 feet) away.*

*All together the other students chant "What's the time, Mr Wolf?" (or Mrs Wolf if the student is female).*

*The Wolf replies (for example) "It's 3 o'clock"*

*The other students all take 3 steps forward (3 steps for 3 o'clock, 4 steps for 4 o'clock etc.).*

*You must take the same number of steps as the time that is called out.*

*This repeats until the wolf thinks the other students are close enough to catch, then the next time they ask "What's the time, Mr Wolf?" he replies "Dinner time!" turns around and tries to catch them.*

*The student who is caught becomes the next Mr Wolf.*

*If a student reaches Mr Wolf before "dinner time" he/she taps Mr Wolf on the shoulder and has to run back to the start. If Mr Wolf catches him he becomes the next Mr Wolf, if he reaches "home" first, he is safe.*

### Instructions: consignes données par l'enseignant

✗ *What's the time, Mr Wolf?*

✗ *It's three/four/five etc. o'clock !*

✗ *It's a quarter to five ! It's a quarter past five!*

✗ *It's dinner time !*

✗ Quelle heure est-il, Monsieur le Loup ?

✗ Il est trois /quatre /cinq heures...

✗ Il est cinq heures moins le quart! Il est cinq heures et quart !

✗ C'est l'heure de dîner !

## MR CROCODILE

### Capacités :

Ecouter et comprendre

Lire

Parler en continu

Ecrire

Réagir et dialoguer

### Intérêt pédagogique :

- ✗ Travail sur les dialogues en amont

### Matériel :

- ✗ Aucun

### Lexique :

- ✗ Vêtements et couleurs

### Le principe du jeu : autre version de l'épervier

Les enfants doivent traverser une rivière sans se faire attraper par un crocodile. On délimite une rivière avec 2 lignes parallèles au sol en laissant un bon espace entre les deux. Au signal, les enfants positionnés sur une ligne doivent rejoindre l'autre ligne sans se faire toucher par les deux crocodiles (deux enfants) qui se situent dans la rivière. Les enfants touchés deviennent des crocodiles à leur tour. Ils remplacent les crocodiles précédents.

*The students stand behind a line. One player is Mr. Crocodile. Mr. Crocodile stands in the middle. He is in the river. The students shout: "Please Mr. Crocodile, can we cross your river?" Mr. Crocodile answers:*

*"Only if you're wearing ...." (He picks a colour....red...)*

*The colour Mr. Crocodile has picked is the safe colour. The students wearing....red... walk across the river safely. The other players have to dodge and run while Mr. Crocodile tries to catch them.*

*Mr. Crocodile tries to touch them. If Mr. Crocodile touches someone, he becomes the crocodile.*

### Instructions: consignes données par l'enseignant

- |  |  |
|--|--|
| ✗ <i>Who wants to be the crocodile?</i>  | ✗ Qui veut être le crocodile ?   |
| ✗ <i>Do you want to be the crocodile?</i>  | ✗ Tu veux être le crocodile ?  |
| ✗ <i>You're going to be the crocodile!</i>   | ✗ Tu vas être le crocodile !   |
| ✗ <i>Stand in line!</i>  | ✗ Mettez-vous en ligne !   |
| ✗ <i>Stand facing your friends.</i>  | ✗ Mets-toi face à tes camarades !                                      |
| ✗ <i>Shout: "Crocodile, crocodile, can we cross your river? (le dire en criant pour que les élèves comprennent qu'ils doivent crier aussi !)</i> | ✗ Criez Monsieur le crocodile, pouvons-nous traverser la rivière ?     |
| ✗ <i>You answer: « Only if you're wearing blue/red/black etc. »</i>  | ✗  |
| ✗ <i>Now, try to catch one of your friends who are not wearing the colour!</i>   | ✗  |
| ✗ <i>You've been caught, now, you are the crocodile!</i>   | ✗ Vous répondez Seulement si vous portez quelque chose de bleu....     |
|  | ✗ Maintenant essaie d'attraper quelqu'un qui ne porte pas la couleur ! |
|  | ✗ Tu as été pris, c'est à toi d'être le crocodile maintenant !         |

## THE FISHING NET

### Capacités :

Ecouter et comprendre

Lire

Parler en continu

Ecrire

Réagir et dialoguer

### Intérêt pédagogique :

- ✗ Réinvestissement de comptines ou de chansons apprises

### Matériel :

- ✗ aucun

### Lexique :

- ✗ nombres
- ✗ une chanson

### Le principe du jeu :

Des élèves font une ronde en levant les bras après avoir décidé secrètement du moment où ils les baisseront (soit un nombre donné au cours d'une énumération, soit un mot des paroles d'un chant). Les autres élèves entrent et sortent de la ronde, au moment convenu, la ronde baisse les bras, les élèves pris à l'intérieur « We've got you ! » se joignent à la ronde. Le dernier poisson gagne.

*The students make a circle and are split into two groups, fish and fishermen.*

*All the fishermen hold hands; when they are singing or counting their hands are in the air. When the song or counting is over, they all sit down, catching the fish that are inside the circle or "net".*

*The fish, meanwhile, are swimming back and forth under the fishermen's arms, in and out of the circle. If the fish are inside the circle (the net) when the fishermen's hands come down, they become fishermen too. The last fish left is the winner.*

### Instructions: consignes données par l'enseignant

- ✗ To the group :  
*Make a line ! Number 1 is a fish, number 2 is a fisherman and belongs to the net !*
- ✗ To the children who belong to the net :  
*Make a circle ! Hold your hands. Count or sing a song ! Choose a number or a word to stop and close the net.*
- ✗ To the fish :  
*When the fishermen begin to count or to sing, run and cross through the net. If you are in the net when it's closed, you become a part of the net.*

## FISHES IN THE SEA

### Capacités :

Ecouter et comprendre

Lire

Parler en continu

Ecrire

Réagir et dialoguer

### Intérêt pédagogique :

- × Réinvestissement de vocabulaire utilisé dans une structure syntaxique

### Matériel :

- × Autant de chaises que de joueurs
- × Cartes représentant des animaux

### Lexique :

- × Noms de poissons
- × nombres

### Le principe du jeu : chaises musicales

*This game is a more complicated version of musical chairs. Everyone sits on chairs in a circle and is given a different type of fish or another sea creature to be (jellyfish, crab, dolphin, shark etc.). Each type of fish has a dance or a specific way of walking.*

*When the teacher calls out one of the fish, that fish runs around the circle doing its dance or special walk.*

*The teacher takes away one of the chairs and tells the students to sit down. The student without a chair is out.*

*You can add other fish to the game by calling out two or even three types of fish at once.*

### Instructions: consignes données par l'enseignant

- × *Come, make a circle and sit down facing outwards.*
- × *You are a dolphin, a crab, a whale or jellyfish (montrer les images).*
- × *Number one is a dolphin-number two is a crab- number three is a whale- number four is a jellyfish*
- × *One, two, three, four, one, two, three, four ...*
- × *When I call out a number, you stand up and move around the circle in a clockwise direction!*
- × *For example, when I say "twos stand up", all the crabs stand up and move around the circle.*
- × *When I say twos sit down, all the crabs sit down in their original places.*
- × *When I say ones sit down, ...*
- × *When I say threes sit down, ...*
- × *When I say fours sit down...*
- × *If I say "the sea is calm", everyone has to sit down.*
- × *-Two stand up, three stand up, one stand up, two sit down, four stand up, three sit down, one sit down, four sit down.*
- × *When I say "The tide turns", you change direction.*

## THE MARKET RACE

### Capacités :

Ecouter et comprendre

Lire

Parler en continu

Ecrire

Réagir et dialoguer

### Intérêt pédagogique :

- × Travail sur les dialogues en amont en réinvestissant du lexique

### Matériel :

- × Deux listes de courses
- × Flashcards représentant des objets.

### Lexique :

- × Have you got...?, Can I have...?, I would like...?, I need..., Give me..., High-five!

### Le principe du jeu : course de relai ou jeu des gares

Les élèves sont répartis en 4 équipes :

- × 2 équipes qui jouent, les élèves ont une liste de courses
- × 1 équipe qui distribue les objets aux joueurs (un joueur par stand)
- × 1 équipe qui vérifie la justesse des formulations en anglais (elle vérifie surtout qu'on n'utilise pas le français).

Les deux équipes qui sont sur le terrain sont disposées en file indienne, dans des coins opposés de la cour. Chacune possède une liste d'objets (*food / animals / clothes / toys / ...*) qu'ils doivent ramener dans leur équipe.

Dans deux autres coins de la cour, il y a deux points de distribution (ou plus) des objets à ramener (qui se trouvent soit à un point soit à l'autre, mais pas dans les deux).

L'équipe des juges vérifie la justesse des échanges.

Au top départ, les élèves vont chercher tour à tour l'objet désiré dans l'ordre d'apparition sur la liste. Ils s'adressent au point de distribution de leur choix jusqu'à ce qu'ils trouvent l'objet. L'élève doit formuler correctement la question « *Have you got...?* » « *Give me...* » « *Can I have...* » « *I would like...* » « *I need...* » pour obtenir ce qu'il désire. Lorsqu'il revient à son équipe avec l'objet, il tape dans la main de l'un de ses camarades pour lui donner le départ.

L'équipe des juges est répartie aux côtés des élèves des points de distribution, pour vérifier la justesse des échanges qui ont lieu, mais aussi aux côtés des joueurs pour leur énumérer tour à tour ce qu'il y a sur la liste. L'équipe gagnante est celle qui, au bout d'un temps prédéfini, a rapporté le plus d'objets figurant sur sa liste.

NB : Les « commissaires » du jeu peuvent utiliser des grilles\* et distribuer des points bonus lorsque l'une des structures de demande est utilisée et pas seulement le mot (c'est plus sympa que d'enlever des points quand la formulation n'est pas correcte) : 1 point de plus pour « *have you got cheese, please* » au lieu de « *cheese !* ».

Pour aller plus loin,

Les « commissaires » peuvent aussi distribuer ces bons points à l'équipe distributrice à chaque fois que l'un de ses membres formule une phrase de réponse au demandeur : « *Here you are !* » « *Sorry, I've got nothing* ».

Ils peuvent aussi mettre des malus pour l'utilisation du français.

## THE SAFARI

### Capacités :

Ecouter et comprendre	Lire	Parler en continu	Ecrire	Réagir et dialoguer
-----------------------	------	-------------------	--------	---------------------

### Intérêt pédagogique :

- × Rebrassage des noms d'animaux et formulations de demandes

### Matériel :

- × Aucun

### Lexique :

- × Noms d'animaux
- × "Have you got a ...?", "Can I have a ...", "Give me the .... please !"

### Le principe du jeu :

Les élèves sont placés en ligne à environ 10 m du professeur. Ils choisissent un animal et communiquent leur choix au professeur, sans le dire aux autres. Le professeur demande un animal en utilisant une des formules ci-dessus. L'élève correspondant à cet animal doit courir jusqu'au professeur. Les autres élèves doivent le capturer avant qu'il n'atteigne son but. Si l'élève est capturé, il remplace le professeur et mène le jeu.

*The pupils are placed in a line approximately 10 m away from the teacher. They choose an animal and tell the teacher their choice, keeping it hidden from the others. The teacher asks for an animal, using one of the above expression. The pupil who corresponds to this animal has to run up to the teacher. Other pupils have to capture him/her before they reach their target. If the pupil is captured, they replace the teacher and lead the next game.*

### Instructions: consignes données par l'enseignant

- *Stand in a line approximately 10 m away from me.* Faites une ligne 10 m devant moi.
- *Choose an animal but do not tell the other children !* Choisissez un animal mais ne le dites pas aux autres.
- *Once you have chosen, come and tell me what you have chosen. (Don't forget to keep your choice hidden from the others !)* Quand vous avez choisi, venez me le dire. (N'oubliez pas de garder votre choix secret)
- *I am going to say an animal and if it is the animal that you have chosen you have to run towards me.* Je vais dire le nom d'un animal ; si c'est celui que vous avez choisi, vous devez courir vers moi.
- *The other children you have to try to capture the child who is running !* Les autres élèves, vous devez essayer de capturer l'élève qui court.
- *If the child is captured, he comes here, he is the leader this time !* Si l'élève est capturé, il vient ici, il devient le meneur.
- *If not, we have to start again, this time, I will choose a different animal !* Sinon, nous devons recommencer et cette fois je choisis un autre animal.

### Prolongement :

- Exploitation de l'album We're Going on a Bear Hunt! de M. Rosen et H. Oxenbury
- Exploitation de l'album Brown Bear, Brown Bear, What Do You See? d'Eric Carle
- Ecrire une formule magique (par ex : Abracadabra! One yellow rat, two green dogs, three blue cats, four red mice)

## CAPTAIN'S COMING

### Capacités :

Ecouter et comprendre	Lire	Parler en continu	Ecrire	Réagir et dialoguer
-----------------------	------	-------------------	--------	---------------------

### Intérêt pédagogique :

- × Lexique de position

### Matériel :

- × Aucun

### Lexique :

- × Vocabulaire : de position puis "marin"

### Le principe du jeu :

Les joueurs se rassemblent au centre du terrain. Un meneur est choisi pour donner différents ordres. Les ordres doivent être expliqués à chaque participant avant que le jeu ne commence. Il peut y avoir autant d'ordres différents que l'on veut : plus il y en a plus la mémorisation est difficile, plus c'est difficile à jouer.

Tout le monde jeu en même temps pour obéir aux ordres. Ceux qui se trompent dans l'exécution de l'ordre sont éliminés. Le jeu continue jusqu'au dernier joueur : le vainqueur...

*The players assemble in the centre of the playground or in a hall. A leader is chosen who calls out various commands. The commands need explanation to each participant before the game can begin. A game of Captain's Coming can have any number of various commands; the more there are, the more that needs to be memorised, and the harder it is to play. The group competes with each other to complete the commands. If there is an obvious person or, if applicable, group of people who are last to start a command, they are then out. The game continues until there is only one person left – the winner.*

### Instructions: consignes données par l'enseignant

- Front* (devant) ⇒ *everyone races to the front of the room.*
- Back* (derrière) ⇒ *everyone races to the back of the room.*
- Right* (droite) ⇒ *everyone races to the right of the room.*
- Left* (gauche) ⇒ *everyone races to the left of the room.*

### Prolongement :

- Bow* (proue) ⇒ *everyone races to the front of the room.*
- Stern* (poupe) ⇒ *everyone races to the back of the room.*
- Starboard* (tribord) ⇒ *everyone races to the right of the room.*
- Port* (babord) ⇒ *everyone races to the left of the room.*
- Captain's coming* ⇒ *everyone stands tall, salutes and shouts, 'Aye aye Captain.'*
- Captain's wife* ⇒ *everyone curtseys. (faire une révérence)*
- Scrub the decks* ⇒ *mime scrubbing on hands and knees. (frotter mains et genoux)*
- Climb the rigging* ⇒ *everyone pretends to climb a rope ladder. (faire semblant de monter à une échelle de corde)*
- Man the lifeboat* ⇒ *find a partner and hold both hands. Anyone without a partner is out.*
- Sharks* ⇒ *lie on stomach with feet up. (se mettra à plat ventre, les pieds en l'air)*  
⇒ *stop all actions when this is called. If a further command is given without saying 'unfreeze' anyone obeying it is out.*