



Isabelle Grzybowski

E.L.V.E.

Fiche outil

FICHE OUTIL N ° 11:

PLAYGROUND GAMES

Liste de jeux à faire dehors utilisant des éléments du référentiel et transférables à diverses situations. Ces exemples peuvent faire partie des activités de prolongement, vécues en transversalité.

Elles peuvent être exploitées par l'enseignant de la classe, même s'il n'est pas l'intervenant pour l'Anglais.

POUR :

- Mémoriser
- Manipuler des structures
- Construire du sens
- Reproduire des phonèmes et des intonations
- Acquérir des repères culturels
- Prendre du plaisir en parlant anglais !

« The scarf » (le facteur ou la chandelle) :

Les enfants sont assis en cercle.

Des flash cards ou des objets du vocabulaire appris sont placés au milieu du cercle.

Un enfant pense à l'un de ces objets sans le dire puis il tourne à l'extérieur de la ronde un foulard à la main, en chantant un chant connu de tous.

Il dépose le foulard derrière quelqu'un, s'arrête et :

Pour les plus jeunes : il demande « What is it ? » ou « Guess what it is ! ». L'enfant qui a le foulard derrière lui fait une proposition, si la réponse est bonne il devient le meneur, sinon le meneur recommence.

Pour les plus grands : le meneur énonce la première lettre du mot, puis s'il doit recommencer, la deuxième...

« Catch it » (le bérêt) :

Les enfants sont en 2 équipes placées l'une en face de l'autre, en lignes.

Un objet, par ex. un foulard, est placé au centre de l'espace qui sépare les 2 équipes.

Dans chaque équipe les enfants ont un numéro, les mêmes pour les 2 équipes.

Un meneur annonce un des numéros : les 2 enfants concernés doivent réagir au plus vite pour courir chercher le foulard et regagner leur place sans se faire toucher par l'adversaire. Il donne ainsi un point à son équipe.

Variante pour les plus grands : On peut mettre au milieu, à la place du foulard, différents éléments du vocabulaire appris. Le meneur annonce le nom de l'objet à prendre et le numéro.

(ex. : au milieu sont mis des cartes d'animaux, le meneur dit « catch a cat - number 2 » ou « number 2 catch a cat »)

Les numéros peuvent être remplacés par des couleurs ou

« The cat and the mice » :

L'un des enfants est le chat et les autres les souris. (il peut y avoir plusieurs chats dès le départ)
Les souris sont partagées en plusieurs groupes dont les noms sont en fonction du vocabulaire étudié. Elles portent un signe sur elles, symbole de leurs groupes.

(ex : des lettres de l'alphabet, des couleurs, des nombres, des animaux)

Il s'agit pour le chat de toucher les souris qui portent sur elles l'élément nommé.

Variantes : Les souris touchées deviennent chats

Les souris touchées ne bougent plus

Les souris qui ne bougent plus peuvent être délivrées si une autre souris les touche

.....

« Please Mr Crocodile » :

Les joueurs sont derrière une ligne.

Un enfant : « Mr Crocodile » est face à eux dans la rivière.

Les enfants demandent : « Please Mr Crocodile, can we cross the river ? »

Mr Crocodile répond : "No, you can't, unless you're wearing ...ex. blue"

Ou : "No, unless you've got ..." ou " Yes if you've got ..."

Les enfants traversent tous et Mr Crocodile essaie de toucher ceux qui ne portent pas la couleur annoncée.

Ceux qui sont touchés deviennent des crocodiles.

Le jeu s'arrête lorsque tous les enfants sont des crocodiles.

« The polo » :

Le meneur de jeu est placé à une certaine distance, face à un groupe d'enfants alignés (5 à 7).

Choisir un thème ensemble (ex. les fruits / les vêtements ...)

Le meneur pense à un mot sans le dire (ex. banana) et donne un indice (ex. « it's yellow »)

Si un enfant pense avoir trouvé il court vers le meneur, passe derrière lui et crie « P », retourne à sa place et recommence en criant « o » lorsqu'il est derrière le meneur, puis retourne à sa place et recommence avec « L » et « O » et lorsqu'il est de retour à sa place il crie le mot deviné.

Si le mot est bon, il prend la place du meneur. Sinon le meneur recommence.

« What's the time, Mr Wolf ? » : (lorsqu'on a appris l'heure)

Un des joueurs est « Mr Wolf ». Il tourne le dos au groupe des autres joueurs qui se trouvent un peu plus loin, derrière une ligne.

Ils demandent : « What's the time, Mr Wolf ? »

Mr Wolf se retourne et crie par ex. : "One o'clock"

Mr Wolf se retourne et les joueurs s'avancent d'un pas et demandent à nouveau : « What's the time, Mr Wolf ? »

Mr Wolf répond à nouveau.

Si Mr Wolf répond : « It's dinner time ! » il court après les joueurs et essaie d'en toucher.

Les joueurs touchés deviennent des Mr Wolf et le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de joueurs.