

Simon says (Jacques a dit)

- mobiliser des parties du corps
- Réagir à une consigne

- réaliser des actions simples selon une consigne formulée en anglais :
compréhension orale
- production orale: le meneur

Dispositif matériel	Critères de réussite	Instructions	Lexique / Formulations
<p>Élèves en cercle un meneur Jouer un temps donné : 10 mn Flashcards pour le lexique</p>	<p>Réaliser l'action en fonction de la consigne donnée. ne pas se faire éliminer</p> 	<p>Un des joueurs est le meneur : Simon Les autres joueurs doivent réaliser les actions demandées par Simon. Simon ne fait pas les actions pour éviter le mimétisme...</p> <p>Instructions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « <i>Make a circle ! Listen to me ! When I say « Simon says... », do what I say !</i> » - <i>But if I don't say « Simon says », don't do it !</i> - <i>If you're wrong, you sit down and the game is over for you.</i> - <i>Now, let's play ! Simon says...</i> - <i>Show me, touch your head, toes, nose....</i> - <i>Raise your hand, your shoulders... »</i> 	<p><u>Vocabulaire des parties du corps</u> : Head, arm, hand, finger, leg, knee, foot/feet, back, shoulder, toe, chest, elbow, belly...</p> <p><u>Vocabulaire spatial</u> : on, under, up, down, in front of, behind, left, right</p> <p><u>Possessifs</u> : your, my, his, her (cf variantes)</p> <p><u>Verbes</u> : show, raise, turn, nod, shake, move, run, walk, swim, dance, kick, stamp your feet, play tennis, ...</p>

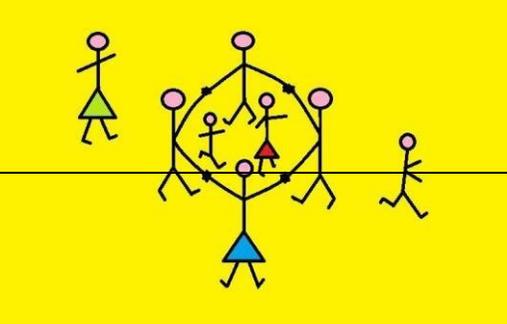
Variables didactiques :

- Jouer en petits groupes pour permettre de changer le meneur rapidement
- utiliser vocabulaire connu par les élèves
- éliminer si on ne dit pas « Simon says ...»
- Jouer à 3 : un meneur et 2 joueurs : faire les actions sur le corps de l'autre : permet de retravailler les possessifs : my, your, his, her

The fishing net (Poissons-pêcheurs)

- réagir à un signal- écoute active
- courir en adaptant son déplacement- production orale : réinvestissement
- adopter une stratégie individuelle ou collective

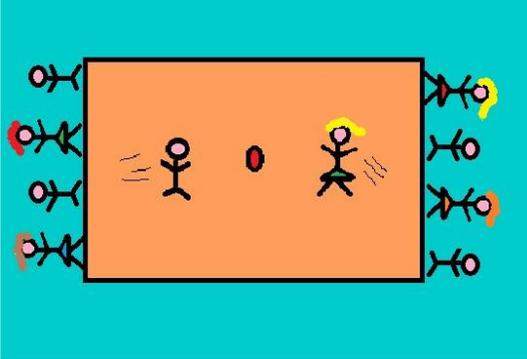
des comptines et chansons apprises

dispositif matériel	critères de réussite	Instructions	Lexique / Formulations
<p>Deux équipes : une équipe en cercle se donnant la main (the net, the fishermen), l'autre équipe est dispersée à l'extérieur du cercle (the fish).</p> <p>flashcards pour le lexique</p>	<p>Traverser le filet sans se faire attraper (cross through the net without being caught inside)</p>	<p>L'équipe en cercle choisit un mot qui sera le signal pour fermer le filet (the net). Les élèves de l'équipe adverse (the fish) traversent le filet en courant. Quand le filet se referme, les poissons à l'intérieur sont pris et intègrent le filet. Le dernier poisson gagne. Instructions : <i>We are going to make 2 groups: fish and fishermen. The fishermen: Make a circle and hold your hands. This is the fishing net. Choose a number between 1 and 10. When you say the number, you stop and you close the net.</i></p> <p><i>The fishes: When the fishermen start to count, you run and cross through the net. If you are in the net when it's closed, you become a fisherman. The winner is the last fish out of the net.</i></p>	<p><u>Noms</u> : A fish, a fisherman (fishermen), a net</p> <p><u>Verbes</u> : close, open, cross through (the net), stay (inside), run, hold (hands)</p> <p>Numbers Songs Nursery rhymes</p>
<p>Variables didactiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • dire les jours de la semaine, les mois de l'année, l'alphabet, la suite des nombres. 			

Bean bag tag (Le béret)

- réagir à un signal
- courir en adaptant son déplacement
- adopter une stratégie individuelle ou collective
- lancer

- écoute active
- Compréhension
- production orale

dispositif matériel	critères de réussite	Instructions	Lexique / Formulations
<p>Deux équipes face à face un meneur : le maître puis un élève un bean bag (sac ou un foulard) au milieu d'un cerceau entre les deux équipes - craie ou cônes pour placer les équipes flashcards pour le lexique</p>	<p>au signal du meneur, aller récupérer le bean bag sans se faire toucher par son adversaire pour obtenir le point empêcher son adversaire de ramener le bean bag dans son camp pour obtenir le point gagner le plus de points pour son équipe</p>	<p>Les équipes sont alignées face à face, le bean bag est au milieu (à l'intérieur d'un cerceau). Chaque joueur de chaque équipe choisit un mot issu d'une thématique annoncée par le meneur. Le meneur annonce un mot. Les deux joueurs appelés essaient de prendre et ramener le BB dans leur camp, sans se faire toucher par l'adversaire. Instructions : <i>Get into two teams. Make a line in front of the other team. Each pupil has a colour.</i> <i>In the middle of the area, there is a bean bag. Where you hear your colour, you have to run to be the first to take the bean bag.</i> <i>You have to go back to your team without being touched by the player of the other team...</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Numbers, colours, days of the week, months of the years, animals... - to catch, to touch, to tag - to be caught, touched, tagged - the bean bag 

Variables didactiques :

- annoncer plusieurs mots à la fois afin de faire participer plusieurs enfants.
- utiliser un autre champ lexical ou autres structures langagières (ex : appeler des questions, les réponses devant se manifester)
- 2 cerceaux (hoops) de couleur différente correspondant à chacune des équipes : amener le bean bag dans une cible de la couleur de l'équipe (lancer ou déposer). Possibilité de déplacer la cible en fonction de la difficulté à se déplacer). Lancer réussi : 1 point supplémentaire
- autoriser des stratégies : faire des passes...

The wizard game (Le jeu du sorcier)

- mobiliser des parties du corps
- Réagir à une consigne

- réaliser des actions simples selon une consigne formulée en anglais : compréhension orale
- production orale: le meneur

dispositif matériel	critères de réussite	Instructions	Lexique / Formulations
<p>flashcards pour le lexique Elèves en cerle. Un meneur de jeu (le sorcier)</p>	<p>Réaliser l'action en fonction de la consigne donnée.</p>	<p>Un des joueurs est le meneur : The wizard (le sorcier) Les autres joueurs doivent réaliser les actions demandées par le sorcier.</p> <p>Instructions :</p> <p><i>I am a wizard and I can turn you into an animal!</i> <i>"I turn you into a bird: FLY! => les élèves imitent l'oiseau en volant.</i> <i>I turn you into a kangaroo: JUMP! => les élèves sautent.</i> <i>I turn you into a horse: RUN! => les élèves courent.</i> <i>I turn you into a fish: SWIM!</i> <i>I turn you into a snake: CRAWL!</i> <i>I turn you into a duck: WALK!</i> <i>I turn you into an elephant: STOMP YOUR FEET!</i></p>	<p>Les animaux : bird, kangaroo, horse, fish, snake, duck, elephant...</p> <p>Les verbes : fly, jump, run, swim, crawl, walk, stomp your feet...</p> <p>La structure : I turn you into ...</p>



Variables didactiques :

Faire évoluer le jeu avec d'autres animaux et d'autres actions (les élèves peuvent eux-mêmes créer leur animal et l'action correspondante).