



## JEUX DE COUR Maternelle



### Number Snatch (le béret)

**Matériel :** un foulard

**Organisation :** deux équipes de 10 enfants

**Lieu :** la cour, un préau

**Durée :** 10'

**Objectif lexical :** Mémoriser les nombres, les couleurs, les noms d'animaux..

**Consignes :** *I'm calling number ... You've got it. Well done. One point for your team.*

**The winner is ...**

**Déroulement :** Les élèves sont placés en deux lignes de dix élèves face à face. Ils choisissent soit un nombre de 1 à 10, soit un nom de couleur différent, soit un nom d'animal... Un élève ne faisant pas partie des deux équipes est le meneur de jeu. Il appelle un nombre (ou une couleur...) et les deux enfants qui sont appelés doivent venir récupérer le foulard et le rapporter dans leur équipe.

**Vidéo :** <https://www.daifymotion.com/video/x378hyc>



### Mr Bogeyman (croque-mitaine)

**Matériel :** un ballon ou une balle

**Organisation :** groupes en cercle (plusieurs groupes de 6 maximum)

**Lieu :** la cour, un préau

**Durée :** 10'/15'

**Objectif lexical :** Mémoriser des noms d'animaux, d'aliments, de couleurs...

**Objectif culturel :** Pratiquer un jeu typiquement anglo-saxon.

**Déroulement :**

**This is / It's ... a cat.**

**You are the bogeyman. Go and touch someone.**

Les élèves sont assis en cercle. Ils piochent une carte animal (par exemple) dont le lexique est connu et la posent devant eux. Ils présentent leur animal : a dog, a cat...

Un élève tiré au sort devient Mr Bogeyman et se place au centre du cercle. Il se dirige vers un élève pour lui mettre la main sur la tête. Pour éviter d'être touché, l'élève assis doit citer le nom d'un autre animal présent dans le cercle, vers lequel Mr Bogeyman doit se diriger. Si un élève ne parvient pas à trouver un nom d'animal, il prend la place de Mr Bogeyman.



**Prolongement possible** : Si l'on travaille sur le thème des animaux, ce jeu peut se faire en lien avec l'album **Brown Bear, Brown Bear, What Do You See** d'Eric Carle ou l'album **Meet the animals** de Cat and mouse.

Si l'on travaille sur les couleurs, il est possible de le faire un lien avec l'album : **Learn the colours** de Cat and mouse ou **Brown Bear, Brown Bear, What Do You See** d'Eric Carle.

## **Duck duck goose** (le facteur, le furet)

**Matériel**: aucun

**Organisation** : groupes en cercle (plusieurs groupes de 6 ou 7 pour une classe entière)

**Lieu**: la cour, un préau, une salle

**Durée** : 15'

**Objectif lexical** : Mémoriser des noms d'animaux, de couleurs...

**Objectif culturel** : Pratiquer un jeu typiquement anglo-saxon.

**Déroulement** :

Les élèves se disposent en cercle assis au sol. Un élève se déplace derrière ses camarades, leur touche la tête et dit : Duck (canard) Lorsque'il désigne un participant par Goose (oie), celui-ci se lève et essaie de l'attraper avant qu'il ne prenne sa place.

**Variante** : Varier les paires d'animaux, de couleurs, de nourriture

Lexique possible : **Sheep sheep wolf**

**Cat cat dog**

**Black black white**

**Pie pie cake...**



## **Chinese whispers** (le téléphone arabe)

**Matériel**: aucun

**Organisation** : groupes en cercle (plusieurs groupes de 6 ou 7 pour une classe entière)

**Lieu**: la cour, un préau, une salle

**Durée** : 5'

**Objectif** : reproduire un énoncé oral

**Objectif lexical** : Mémoriser des noms d'animaux, de couleurs...

**Objectif culturel** : Pratiquer un jeu typiquement anglo-saxon.

**Consigne** : *The first boy/girl says a sentence . You repeat what you hear in you neighbour's ear. You are the winner if the sentence is the same at the beginning and in the end.*

### *To the last pupil: say your sentence aloud.*

**Déroulement** : Jeu maître/classe : le maître dit à l'oreille d'un élève un message court (par exemple « I've got one dog). L'élève doit le répéter à son voisin à voix basse, lequel le répète à son tour et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les enfants se soient fait passer le message. Le dernier enfant à l'entendre le dit à voix haute. On le compare alors au message de départ. On en explique le sens, on analyse les erreurs s'il y a eu déformation : prononciation, intonation, oubli de mots, confusions avec d'autres phonèmes, changement de sens...

**Variante** : Varier le nombre de mots, la longueur des phrases

Jeu par groupes : former des groupes de 8 enfants environ et donner l'énoncé de départ à une personne dans chaque groupe. L'équipe qui reproduit le plus rapidement et le plus fidèlement possible le message gagne un point. Attention ! Si l'équipe est la plus rapide mais que le message est éloigné de celui de départ, elle perd un point.

### **British bulldog** (l'épervier)

**Matériel** : aucun

**Organisation** : groupe en ligne

**Lieu** : la cour, un préau, une salle

**Durée** : 5'

**Objectif** : comprendre un énoncé oral

**Objectif lexical** : Mémoriser des noms d'animaux, de couleurs, de vêtements...

**Objectif culturel** : Pratiquer un jeu typiquement anglo-saxon.

**Consigne** : *You can cross if you are... blue...*

**Déroulement** : Le principe du jeu est celui de « l'épervier » en français. Il s'agit de traverser un terrain sans être touché par le bulldog. On ne peut pas traverser sans risquer d'être touché, sauf si on porte un vêtement de la couleur citée.



### **Hot potatoe** (la patate chaude)

**Matériel** : un ballon

**Organisation** : groupe en cercle

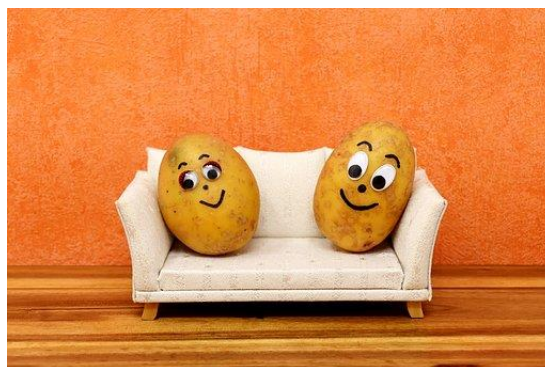
**Lieu** : la cour, un préau, une salle

**Durée** : 5'

**Objectif** : oraliser les chiffres

**Objectif lexical** : Mémoriser les nombres de 1 à 10

**Objectif culturel** : Pratiquer un jeu typiquement anglo-saxon.



**Déroulement** : La balle passe d'un élève à l'autre, lentement. Au passage de la balle un élève dit « hot potatoe » et passe la balle au voisin qui doit dire « one », puis il passe au suivant « two »... jusqu'à 10. Celui qui a la « hot potatoe » quand on dit « ten » met un genou par terre. On refait des tours...

**Variante** : commencer à 10 et compter en arrière. Mettre le genou à terre sur un autre nombre.

Remplacer le nombre par « more » et apprendre la comptine :

**Ex** : one potatoe, two potatoes, three potatoes, more

Four potatoes five potatoes six potatoes more

Seven potatoes eight potatoes nine potatoes more

### Hopscotch ( la marelle)

### Grandmother's footsteps ( 123 soleil)

**Matériel** : aucun

**Organisation** : 1 groupe en ligne, une grand-mère

**Lieu** : la cour, un préau, une salle

**Durée** : 5'

**Objectif** : comprendre un énoncé oral

**Objectif lexical** : « grandmother's footsteps », you're the winner

**Objectif culturel** : Pratiquer un jeu typiquement anglo-saxon.

**Consigne** : Stay on the line.

**The grandmother ( grandma) says** « grandmother's footsteps »

**The winner is the first to touch the grandmother**

**Déroulement** : Le principe du jeu est celui de « l'épervier » en français. Il s'agit de traverser un terrain sans être touché par le bulldog. On ne peut pas traverser sans risquer d'être touché, sauf si on porte un vêtement de la couleur citée.

