


Séance 12 20 à 30 min		Jeu traditionnel 5 Hot potato !
Objectif(s)	Champ 4 : motricité de la passe. Peut devenir un jeu de coopération en aménageant les règles (voir plus bas).	
Pré-requis en LVE	Verbes d'action : jump - freeze - run - walk - hop + backward / forward Numération : Connaître les nombres de 1 à 10 et savoir compter à rebours.	
Lexique travaillé	Verbes d'action : jump - freeze - run - walk - hop - get up - sit down + backward / forward + nom : hoop Formulations : Countdown from 10 to 0 - Hot potatoe ! I'm the leader. Down on one knee - Down on 2 knees.	
Matériel	- 1 ballon + 2 ou 3 cerceaux. -1 fiche échauffement pour l'élève en charge de la préparation à l'échauffement.	
Déroulement		
Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe) 5 min Explications : Présentation d'un nouveau jeu, donner son titre et laisser les élèves faire des suppositions sur son sens à partir du vocabulaire que certains élèves connaissent peut-être déjà (<i>potato</i>). Expliquer qu'il s'agira de se débarrasser d'une « patate chaude », le plus vite possible et que pour jouer il faut savoir compter de 10 à 0. Entraînement collectif ou sous forme du jeu du furet. Possibilité de montrer la vidéo.		
Phase 2 : Echauffement / Warm-up 10 min Temps 1 Echauffement bas du corps sous forme de <i>Simon says</i> ou consignes simples à suivre. Introduire down on one knee et down on two knees dans les consignes. PE face au groupe classe : « <i>Wave - forward - backward - jump - sit down - get up - hop ...</i> » Temps 2 : Défi cercle et cerceau. Elèves en cercle qui se tiennent la main. Faire circuler un cerceau dans le cercle sans se lâcher la main. Donner un temps (ex : 2 min) pendant lequel le cerceau doit circuler et les élèves ne pas se lâcher les mains pour que le défi soit remporté. Augmenter le nombre de cerceaux en circulation.		
Phase 3 : Explication du jeu et passation des consignes 5 min Explications données en français avec quelques consignes simple données en anglais. Les élèves se mettent en cercle (<i>form a circle</i>) et l'enseignante se désigne comme étant le meneur (<i>I'm the leader</i>). Le ballon est passé de mains en mains d'abord assez lentement, puis de plus en plus vite. Au moment de son choix, le meneur crie « <i>Hot potato !</i> » et se met à compter à rebours à partir de 10. L'élève qui se retrouve avec le ballon en main au moment où le compte à rebours est terminé (au moment le meneur dit <i>one</i>) se met sur un genou (<i>down on one knee</i>). A la partie suivante, celui qui se retrouve avec la balle se retrouve lui aussi sur un genou ou se relève s'il s'agit du même élève. Peut devenir un jeu de coopération si l'objectif est de faire le maximum de points/de passes sur un temps donné avec 2 équipes en compétition.		
Phase 4 : Jeu 10 min A la fin de la partie, dire « <i>Game over</i> » et « <i>You lose</i> » à l'élève perdant. Faire jouer plusieurs parties. Prendre une photo représentative du jeu pour élaborer un affichage de classe relatif à la séance.		
Ressource vidéo https://www.youtube.com/watch?v=LdEGlzBq9zw		