



L'important, c'est de communiquer !

## Steal the bacon

<b>Origine :</b>  <i>Royaume-Uni</i>	Age :	6 et plus
	Cycle :	cycle 2, cycle 3
	Nombre de joueurs :	10 minimum
	Durée :	5 à 10 minutes

### Illustration :



**Lexique A1 :** Numbers 1 to 12. - Pour les variantes 1 et 2 : le lexique des couleurs ou les flashcards en jeu  
**Formulations pour l'élève :** What number is it? Stand on your line. This is... - tag - pick up - steal - run

### Ancrage culturel :

**Cycle 2 :** la classe, les règles et les règlements dans la classe, les usages dans les relations à l'école, les nombres  
**Cycle 3 :** les fêtes et traditions

### Matériel :

chasuble(s), cerceau (x), plot(s), craie, flashcards (drapeaux des pays)

### Description :

Divisez tout le monde en deux à quatre groupes ; chaque équipe s'assied sur une ligne de démarcation. Donnez un numéro à chaque joueur, chaque groupe devrait avoir un un, un deux, etc. Placez le "bacon" au centre de l'aire de jeu et attribuez à chaque équipe une ligne de but à chaque extrémité de l'aire de jeu. L'adulte annonce un numéro et tous les élèves portant ce numéro courent pour ramasser le "bacon". La personne qui reçoit le "bacon" en premier essaie de traverser la ligne de but de son équipe en courant sans être touchée. La personne dont le numéro a été appelé et qui n'a pas reçu le "bacon" doit essayer de toucher l'autre joueur avant qu'il ne franchisse la ligne de but. Une fois que quelqu'un a été touché ou a franchi sa ligne de but, le tour est terminé. Tous ceux qui ont participé au tour se congratulent et retournent à la ligne de départ avec leur équipe.

### Variantes et adaptations :

- Variante 1 :** Au centre, un cerceau avec des balles de 4 couleurs (connues).  
 - Le meneur nomme une couleur, puis appelle un numéro (ex : blue-three). Les enfants de chaque équipe qui ont ce numéro "sortent", le premier à toucher la balle correspondant à la couleur demandée a gagné.
- Variante 2 :** Au lieu de balles de couleur, installer des flashcards. Le premier à toucher la flashcard correspondant au mot demandé a gagné. (le meneur de jeu peut être un élève)
- Variante 3 :** Utilisez l'addition/soustraction, la multiplication/division pour annoncer les nombres, par exemple les joueurs dont le nombre est égal à deux plus trois.
- Variante 4 :** Appelez plus d'un chiffre à la fois et demandez aux joueurs de passer le bacon une fois avant de pouvoir retourner à la base.

### Consignes de l'enseignant :

*Get into two teams and face each other on your line.  
 Each student receives a number. The same number is given to a student on the other team.  
 I place pictures/the bacon in the center of the playing field.  
 I call out a number and ask them to go get one of the pictures/bacon in the middle of the field.  
 At the signal, the two players called go and get the picture/bacon.  
 Pick up the object as quickly as possible and bring it back to your camp without being tagged by one of the other team's students.*

### Supports pour la classe :

Les règles du jeu en vidéo  
<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/65fbf485d79a4>