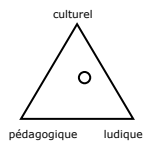


P_g03	Queenie		Age :	5 et plus
			Cycle :	cycle 1, cycle 2
Origine : <i>Jeu traditionnel (probablement britannique)</i>	Intérêt culturel	3/5		
	Valeur ludique	3/5		
	Richesse des formulations	2/5		
	Adaptabilité lexicale	1/5		
			Nombre de joueurs :	5 et plus
			Durée :	0 à 5 minutes

Lexique A1 :
Noms : *Ball, Queen*, Pronoms : *you, he, she*. Adjectifs : *fat, thin, big, small*
Formulations pour l'élève :
Who's got the ball? Have you got the ball? Yes I have./No, I haven't. ou Is it you? Yes, it is./No, it isn't.

Ancrage culturel :
Cycle 2 : les rituels, le sport, les contes et légendes, les monstres, fées, et autres références de la littérature enfantine, les comptines, les chansons
Cycle 3 :

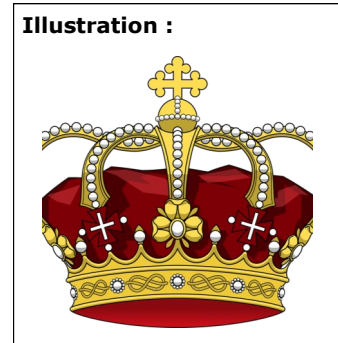
Description :
Un joueur est désigné pour être Queenie. Ce joueur se positionne dos à ses camarades (environ 6) qui se tiennent derrière lui sur une ligne. Queenie a une balle dans ses mains. Ce joueur lance le ballon au-dessus de sa tête en direction des autres joueurs. Le joueur qui se saisit de la balle la cache derrière son dos. Tous les joueurs se remettent alors en ligne. Ils chantent la comptine suivante à Queenie (qui est toujours de dos) :
"Queenie, queenie who's got the ball ? Is she big or is she small ? Is she fat or is she thin ? Or is she like a rolling pin ?" (rouleau à pâtisserie)
Queenie se retourne et essaie de deviner qui a le ballon. On procède par élimination : Il ou elle désigne en premier lieu les joueurs qui n'ont pas le ballon. Ces derniers répondent et montrent leurs mains tour à tour puis quittent la ligne. Si la personne qui reste en dernier sur la ligne est bien celui ou celle qui a le ballon entre les mains alors, il ou elle devient le nouveau Queenie. Si Queenie s'est trompé(e) alors, il ou elle reste à son poste à la partie suivante.

Variantes et adaptations :
Il existe une autre chanson, visible sur la page wikipedia du jeu :
Queenio, Cokio, who's got the ballio? I haven't got it It isn't in my pocket Queenio, Cokio, who's got the ballio?

Les formulations peuvent être adaptées. Par exemple, Queenie peut procéder par élimination et dire : *I think you haven't got the ball./I think you've got the ball.*

Consignes de l'enseignant :
Let's play Queenie, who's got the ball? You are queenie. The other players stand in a line. Queenie, you need to turn your back to the other players. Throw the ball over your head. One of the other players catches the ball and hides it behind his back. Queenie, you must find out who's got the ball. That player must be the last one standing on the line.

Prolongements et projets possibles :
Il est possible d'aborder ce jeu en lien avec la famille royale britannique par exemple. Un travail spécifique autour de la comptine : accentuation et rythme peut être proposé. Exemple : <https://learningapps.org/watch?v=pn7xmccrk18>



Matériel :
ballon(s)

Exploitations existantes :

