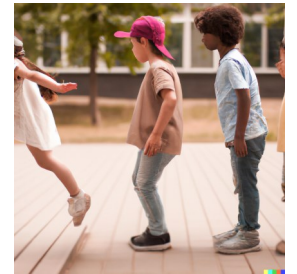
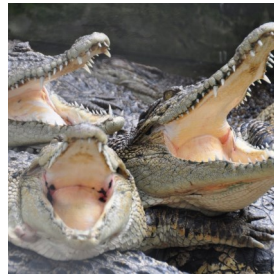




Jeux de cour traditionnels du monde exploitables en langues vivantes ou en éveil à la diversité linguistique



Page	Nom du jeu :	Origine probable	Age
1	<i>What's the time, Mr Wolf/fox</i>	Royaume-Uni	6 et +
2	<i>Please Mister Crocodile</i>	Royaume-Uni	6 et +
3	<i>Queenie</i>	Royaume-Uni	5 et +
4	<i>The Fishing Net</i>	Royaume-Uni	5 et +
5	<i>Duck, Duck, Goose</i>	USA/Suède	4 et +
6	<i>Fish in the sea</i>	Inconnue	7 et +
7	<i>Four Square</i>	USA	8 et +
8	<i>Hopscotch</i>	Antiquité (Inde/Géco-Romaine)	6 et +
9	<i>Steal the bacon</i>	Royaume-Uni	6 et +
10	<i>Mother may I</i>	Inconnue	7 et +

Page	Nom du jeu :	Origine probable	Age
11	<i>Lucy Locket (lost her pocket)</i>	Royaume-Uni	5 et +
12	<i>Red Lion</i>	Royaume Uni	6 et +
13	<i>Kabaddi</i>	Inde	7 et +
14	<i>Pase Misi, Pase Misa</i>	Espagne/Puerto Rico	6 et +
15	<i>Nyama Nyama Nyama</i>	Kenya	6 et +
16	<i>Der Storch und die Frösche</i>	Allemagne	5 et +
17	<i>Dandy Shandy</i>	Jamaïque	6 et +
18	<i>Statues / Agalmata</i>	Grèce	5 et +
19	<i>Kho kho</i>	Inde	6 et +

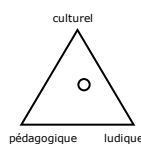
P_g1**What's the time, Mister Wolf/
fox?**

Age :	6 et plus
Cycle :	cycle 2, cycle 3
Nombre de joueurs :	5 et plus
Durée :	0 à 5 minutes

Origine :

Royaume-Uni

Intérêt culturel	4/5
Valeur ludique	4/5
Richesse des formulations	3/5
Adaptabilité lexicale	2/5

**Lexique A1 :**

time, wolf, nombres de 1 à 12, dinner.

Formulations pour l'élève :

What's the time, Mr Wolf? / It's ... o'clock.

(What time is it Mr. Fox?)

Illustration :**Ancrage culturel :****Cycle 2 :** L'enfant, L'organisation de la journée et les habitudes de l'enfant, les nombres, les repères temporels, les animaux**Cycle 3 :** littérature de jeunesse, oeuvres célèbres, grands récits populaires**Matériel :**

chasuble(s), plot(s)

Description :

On choisit un loup.

Le loup se met en position à proximité d'un mur. Il tourne le dos aux poules.

Les poules se mettent en position en ligne dans leur cabane qui se situe à l'autre extrémité du terrain, à une quinzaine de mètres du loup et de son mur.

Les poules demandent : "What's the time Mr Wolf?".

Le loup répond par exemple : "It's three o'clock."

Les joueurs avancent alors de trois pas vers la deuxième "cabane", en comptant leurs pas à haute voix.

Le jeu continue jusqu'à ce que le loup réponde "It's dinner-time!" ou bien « It's midnight ». A ce moment, il se retourne et court après les joueurs pour les toucher. S'il attrape des poules, deux options sont possibles : soit, elles sont des immobilisées comme des statues, soit, elles aident le loup à attraper les dernières poules (par chaînes de 2 minimum).

Variantes et adaptations :Beaucoup de variantes, en anglais, ici : http://en.wikipedia.org/wiki/What%27s_the_time,_Mr_Wolf%3F

Une variante intéressante consiste à jouer au même jeu dans une piscine. Le loup deviendra alors le requin : "Mr Shark".

Ce jeu peut être abordé en lien avec l'album du même nom.

Cet album permet d'aborder l'heure, ainsi que certaines actions quotidiennes.

Consignes de l'enseignant :*Let's play!**You're the wolf. You stand next to the wall (with your back to the rest of the players).**You are the hens. You stand in a line in your field.**Ask the question : What's the time Mr Wolf.**The wolf calls a time.**Listen and take the same number of steps as the time called out : for example 2 steps if it's 2 o'clock, etc.**If it's dinner time, you need to run back to your field.**Don't get caught/tagged!**(Ces consignes gagneront à être mimées ou au minimum accompagnées d'une mise en situation, à moins de ne s'appuyer sur la vidéo proposée)**(to) tag/catch : attraper**(to) chase : poursuivre***Exploitations existantes :**

Exploitation du jeu de cour :

Sur DSDEN72 : <http://www.ia72.ac-nantes.fr/>[www.ia72.ac-nantes.fr/medias/fichier/what-s-the-time-mr-wolf_1478182910441-pdf?](http://www.ia72.ac-nantes.fr/medias/fichier/what-s-the-time-mr-wolf_1478182910441-pdf?INLINE=FALSE)[INLNE=FALSE](http://www.ia72.ac-nantes.fr/medias/fichier/what-s-the-time-mr-wolf_1478182910441-pdf?INLINE=FALSE)Sur DSDEN26 : http://www.ac-grenoble.fr/lve26/IMG/pdf/Fiche_jeu_What_s_the_time_Mr_Wolf.pdf

Exploitation de l'album :

<http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/>[dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[pdf](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[Fiche jeu What s the t](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[ime Mr Wolf .pdf](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)

Exploitation de l'album :

<http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/>[dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[what-s-the-time-mr-wolf/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[mr-wolf/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)[/](http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/)

P_g2

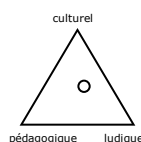
Please Mister Crocodile

Age :	6 et plus
Cycle :	cycle 2
Nombre de joueurs :	5 et plus
Durée :	0 à 5 minutes

Origine :

Royaume Uni

Intérêt culturel	4/5
Valeur ludique	4/5
Richesse des formulations	3/5
Adaptabilité lexicale	2/5

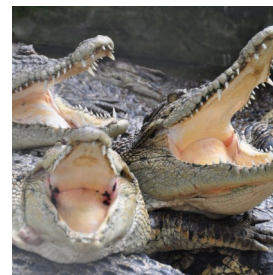
**Lexique A1 :**

Colours

Formulations pour l'élève :

"Please Mister Crocodile, can I/we cross your river?"

"Only if you're wearing something..."

Illustration :**Ancrage culturel :****Cycle 2 :** les vêtements, les animaux**Cycle 3 :****Matériel :**

chasuble(s), corde(s)

Description :

Un joueur est désigné pour être le crocodile. Il se place dans sa rivière, qui a été matérialisée au sol, à la craie, ou en utilisant des cordes à sauter par exemple.

Les autres joueurs disent: "Please, Mister Crocodile, can I/we cross your river?"

Le crocodile répond alors : "Only if you're wearing something blue."

Les joueurs qui portent effectivement un vêtement de la couleur nommée peuvent traverser la rivière sans risquer de se faire attraper par le crocodile. Les autres doivent traverser sans se faire toucher.

Les joueurs qui ont été attrapés rejoignent le crocodile. Ils forment une chaîne dont les extrémités peuvent à leur tour attraper de nouvelles proies.

Variantes et adaptations :

Il existe une comptine un peu plus longue qui complète la questions des élèves :
Please Mr Crocodile - May we cross the water - To see your lovely daughter - Floating on the water - Like a cup and saucer?

On peut également jouer sans que le crocodile n'attrape les candidats à la traversée. Si un des joueurs porte un vêtement de la couleur choisie par le crocodile, il est alors autorisé à faire un pas en avant. Le premier à avoir traversé la rivière devient alors le nouveau crocodile.

Pour les élèves de CP, on peut simplifier les formulations.

Yes, you can. By what colour ? Blue, red, yellow...

Il est également possible d'adapter le jeu en donnant d'autres conditions pour autoriser la traversée de la rivière : Only if you like..., Only if you are 9 years old, etc.

Consignes de l'enseignant :

Let's play!

You're the crocodile.

You want to cross the river.

Ask the question to Mr Crocodile : "Please Mr Crocodile, Can I cross your river?"

The crocodile will answer "Only if you're wearing something...blue." for example.

The crocodile will try to tag you. Try to dodge him.

If you're wearing something of the right colour, you can't get caught.

To tag : attraper

To tag/catch : attraper

To chase : pourchasser

To dodge : éviter

Exploitations existantes :**Supports pour la classe :**

Une vidéo exploitable qui montre les règles du jeu :

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/64074e7358aae>

Prolongements et projets possibles :

Ce jeu peut être abordé dans le cadre d'une séquence où l'on aura travaillé sur les couleurs, ou bien sur les vêtements. Album possible : Washing line (Jez Alborough).



P_g3

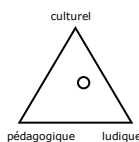
Queenie

Age :	5 et plus
Cycle :	cycle 1, cycle 2
Nombre de joueurs :	5 et plus
Durée :	0 à 5 minutes

Origine :

*Jeu traditionnel
(probablement
britannique)*

Intérêt culturel	3/5
Valeur ludique	3/5
Richesse des formulations	2/5
Adaptabilité lexicale	1/5



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.

Illustration :



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 :

Matériel :

ballon(s)

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.

So, eliminate the players who you think do not have the ball. If the player with the ball is last, that player becomes Queenie.

Exploitations existantes :

[https://en.wikipedia.org/wiki/Queenie, Queenie, who%27s got the ball%3F](https://en.wikipedia.org/wiki/Queenie,_Queenie,_who%27s_got_the_ball%3F)

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.

Supports pour la classe :

Une vidéo présentant les règles (attention, présence d'écrit!) :
<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/64074f5f80406>



P_g4

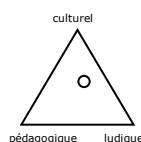
The Fishing Net

Age :	5 et plus
Cycle :	cycle 1, cycle 2
Nombre de joueurs :	12+
Durée :	0 à 5 minutes

Origine :

Royaume-Uni

Intérêt culturel	4/5
Valeur ludique	3/5
Richesse des formulations	3/5
Adaptabilité lexicale	1/5

**Lexique A1 :**

Les nombres

Formulations pour l'élève :

the fishermen, the net, the fish

Illustration :**Ancrage culturel :****Cycle 2 :** les nombres, le sport, les animaux**Cycle 3 :****Matériel :****Description :**

Pour ce jeu, il faut répartir les élèves de la classe en deux groupes :

- Les pêcheurs (the fishermen)
- Les poissons (the fish)

Les pêcheurs forment un cercle en se tenant les mains. Ils choisissent un nombre. Lorsqu'ils se mettent à compter à haute voix, les poissons traversent le filet. Ils entrent et sortent librement.

Lorsque les pêcheurs arrivent au nombre choisi, ils referment le filet, en baissant les bras. Leurs mains restent attachées. Les poissons qui se trouvent dans le filet à ce moment deviennent pêcheurs. Ils rejoignent le cercle.

Variantes et adaptations :**Consignes de l'enseignant :***Let's play!*

Group 1 : You are the fishermen with the net. Make a circle, with your arms up and choose a number.

Group 2 : You are the fish : you swim in and out of the net.

Fishermen, you can count up to your secret number. Then you will drop your arms.

All the fish inside the net are caught and become part of the net.

Choose a new number and carry on until all the fish are caught.

Exploitations existantes :

Mariama Favre DSDEN 78 :

http://web.ac-reims.fr/dsden52/ercom/documents/langues_etrangeres/ressources_pour_la_classe/jeux/

[jeux de plateaux et de cartes/jeux de cour/playground_games_liste.pdf](http://web.ac-reims.fr/dsden52/ercom/documents/langues_etrangeres/ressources_pour_la_classe/jeux/jeux_de_plateaux_et_de_cartes/jeux_de_cour/playground_games_liste.pdf)

Evelyne Vignon, DSDEN

Lons : <http://>

ien.lons2.free.fr/Lve/TEACHERS.pdf

Supports pour la classe :**Prolongements et projets possibles :**

Ce jeu peut être l'occasion de mobiliser en contexte la comptine numérique, par exemple en début de cycle 2. Le grand atout étant que la comptine sera récitée collectivement et à haute voix.



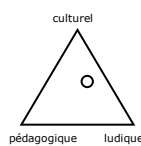
P_g5

Duck, Duck, Goose

Age :	4 et plus
Cycle :	cycle 1, cycle 2
Nombre de joueurs :	8 et plus
Durée :	0 à 5 minutes

Origine :USA (19^e siècle) / Suède

Intérêt culturel	5/5
Valeur ludique	3/5
Richesse des formulations	2/5
Adaptabilité lexicale	2/5

**Lexique A1 :**

duck, goose, it (you're it)

Formulations pour l'élève :

You're a duck. You're a goose. You're it.

éventuellement les verbes d'action : Chase/Tag/Run/Walk/Stand up/Sit down

Illustration :**Ancrage culturel :****Cycle 2 :** L'enfant, les animaux**Cycle 3 :****Matériel :****Description :**

Les élèves sont assis en cercle. Un enfant est choisi pour être "it". Il marche autour du cercle en touchant la tête des enfants et en leur disant "duck" ou "goose". Quand il dit « goose », celui qui est "goose" se lève et pourchasse "it" qui essaie de rejoindre la place de son poursuivant. Si "it" parvient à s'asseoir, Goose devient "it". Si Goose attrape "it", "it" doit s'asseoir au centre du cercle (in the moon/cookie jar !) et Goose devient "it". L'élève restera au centre, jusqu'à ce qu'un autre élève prenne sa place

Variantes et adaptations :

Il existe beaucoup de variantes et de noms différents pour ce jeu.

Une des variantes intéressante, jouée dans le Minnesota s'appelle Duck Duck Gray Duck. La principale différence de jeu est que le picker tape sur la tête des autres joueurs tout en appelant « duck, duck, ... », puis appelle « gray duck ! » pour signaler quel joueur doit se lever. Le joueur peut tendre des pièges en utilisant différentes couleurs ou adjectifs qui ressemblent à « gray duck », comme dire « duck, duck, green/graye/gross duck ! »

Consignes de l'enseignant :*Let's play "duck duck goose".**You have to sit in a circle (drawing a large circle with both arms) (point to a student and say) You are going to be "it".*

The student (it) walks around the circle touching the children's heads and says "You're a duck" or "You are a goose". When he says "You are a goose," the one who is "goose" gets up and chases "it." At the same time, "it" tries to reach the place of the goose. If "it" manages to sit down, goose becomes "it". If goose catches "it", "it" must sit in the center of the circle (in the moon!/cookie jar) and goose becomes "it". The student will remain in the center, until another student takes his place.

Exploitations existantes :

Pôle d'expertise LVE-LVR
Hérault / Document proposé par Céline Rebière et l'équipe départementale 2020/2021: https://prim50.discip.ac-caen.fr/IMG/pdf/boxlv_c2_soft-clil_duckgoose_fichedepreparation.pdf

Sur DSDEN76 : <https://mission-langues-76.spip.ac-rouen.fr/IMG/doc/jeux/6%20-%20Playground%20Game%20-Duck>

Supports pour la classe :

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/64075a7e28cbc>

Prolongements et projets possibles :

Beaucoup d'albums de littérature de jeunesse ont pour personnage principal une oie ou un canard. On peut imaginer exploiter ou lire l'un de ces albums, par exemple « Silly Suzy Goose » de Petr Horáček

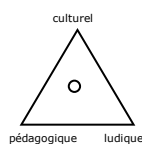


P_g6*Fish in the sea*

Age :	7 et plus
Cycle :	cycle 2, cycle 3
Nombre de joueurs :	15 et plus
Durée :	5 à 10 minutes

Origine :*inconnue*

Intérêt culturel	3/5
Valeur ludique	4/5
Richesse des formulations	4/5
Adaptabilité lexicale	3/5

**Lexique A1 :**

Pour le pêcheur qui donne les instructions : Les verbes d'action, les noms des poissons

Formulations pour l'élève :

En compréhension : toutes les consignes relatives aux noms des poissons et aux déplacements.

Haddock - cod - sardine - salmon - shark (...)

Walk - run - jump - crouch

Illustration :**Ancrage culturel :**

Cycle 2 : le sport, les animaux

Cycle 3 : le corps humain

Matériel :

chasuble(s)

Description :

Les enfants se placent en cercle, tournés vers l'intérieur.

Attribuez aux enfants des noms de poissons, tels que morue, sardines, thon et saumon (Il est possible d'attribuer une couleur de chasuble par type de poisson).

Chaque type de poisson a un mode de déplacement spécifique (en avant - à pas chassés - à pieds joints - à cloche-pied - sur la pointe des pieds...)

Un joueur est choisi pour être le pêcheur. Cette personne est celui qui appelle et se tient au milieu du cercle.

Le pêcheur appelle le nom d'un poisson. Lorsqu'ils entendent leur nom de poisson, les enfants se déplacent à l'extérieur du cercle dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'ils retrouvent leur place.

La dernière personne qui revient à sa place devient le pêcheur.

Variantes et adaptations :

Pour prolonger le jeu, donnez aux enfants d'autres d'autres indications sur la façon de se déplacer.

La marée change - changer de direction

Marée haute - se déplacer rapidement

Marée basse - se déplacer lentement

Pêcheur à proximité - s'accroupir pour éviter les filets

Récif de corail - sauter

Consignes de l'enseignant :

Stand in a circle.

This group is the cod. This group, the sardines... (tuna, sharks, whales, ...)

You are the fisherman. You stand in the middle of the circle.

The fisherman will call out the name of a fish.

When you hear your fish name, you must move outside the circle clockwise until you return to your spot.

The last person to return to their spot becomes the fisherman.

Caution: salmon/tuna/sharks/codfish, you must tiptoe/reverse/crawl.

other possible instructions:

Tide turns - change direction

High tide - move quickly

Low tide - move slowly

Fisherman about - crouch down to avoid the nets

Coral reef - jump

Exploitations existantes :

-

Prolongements et projets possibles :

On peut imaginer changer le corpus lexical et l'univers de référence, par exemple en utilisant d'autres animaux, et en considérant que le pêcheur est le gardien d'un zoo, ou un chasseur. Cela peut permettre de mobiliser beaucoup de verbes d'action et de types de déplacements différents.

Dans ce cas, de nombreux livres de littérature de jeunesse proposent des corpus d'animaux, et notamment ceux d'Eric Carle ("Today is Monday", "1, 2, 3 to the zoo", "Do you want to be my friend?", Brown Bear What do You see?), mais également Giraffes can't Dance de Giles Andree.

Supports pour la classe :

V.Beckmann Equipe départementale LV DSDEN44—2018

Ce(tte) œuvre est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 non transposé](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Version du :
07/03/2023 à 16:44

P_g7**Four square (Foursquare)**

Age :	8 et plus
Cycle :	cycle 2, cycle 3
Nombre de joueurs :	4 à 5
Durée :	5 à 10 minutes

Origine :

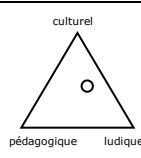
USA

Intérêt culturel 4/5

Valeur ludique 5/5

Richesse des formulations 2/5

Adaptabilité lexicale 2/5

**Lexique A1 :**

Strike/hit the ball - bounce - serve - your turn - you are out - play - square - one, two, three, four

Formulations pour l'élève :

Strike/hit the ball - bounce - serve - your turn - you are out - receive - square - one, two, three, four - out of bounds - in bounds

Illustration :**Ancrage culturel :****Cycle 2 :** la classe, les règles et les règlements dans la classe, les usages dans les relations à l'école, les nombres, les activités scolaires, le sport**Cycle 3 :** les fêtes et traditions**Matériel :**

craie, ballon(s)

Description :

Le but :

- Le but du jeu de quatre carrés est d'éliminer les joueurs des carrés supérieurs afin de pouvoir soi-même avancer vers le carré le plus élevé.

Le Four Square se joue sur un terrain de 5mx5m divisé en quatre petits carrés de 2,5mx2,5m qui se rejoignent au centre. Les carrés sont numérotés de 1 à 4, du plus haut au plus bas.

- Le carré numéroté 4 et le carré numéroté 1 doivent être en diagonale l'un par rapport à l'autre. Les lignes extérieures font partie des limites du terrain. Les lignes intérieures sont hors limites.

- Au moins 5 joueurs, un joueur sur chaque carré (4), le ou les autres joueurs attendent leur tour.

- Les joueurs ne peuvent frapper la balle qu'avec leurs mains. Les joueurs ne peuvent pas attraper, porter ou tenir le ballon. Les joueurs qui frappent le ballon de manière incorrecte sont éliminés.

- Les joueurs peuvent frapper la balle dans l'un des trois autres carrés, sauf lorsqu'ils servent. - Les joueurs ne sont pas obligés de rester dans leur partie du terrain. Ils peuvent se tenir debout, marcher ou courir n'importe où sur le terrain.

Servir la balle :

- La balle est toujours servie du carré le plus élevé (4), au carré le plus bas (1).

- La balle doit rebondir une fois dans la case de réception, puis le joueur qui la reçoit doit la frapper dans une autre case de son choix.

Fautes :

- Le receveur du service n'a droit qu'à une seule erreur par tour.

S'il frappe la balle de manière incorrecte ou ne parvient pas à la mettre en jeu, il a le droit de demander un second service.

- Les joueurs sont éliminés pour :

- Ne pas avoir frappé la balle dans un autre carré

- Laisser la balle rebondir plus d'une fois dans son propre carré.

- Frapper la balle en dehors des limites du terrain ou sur une ligne intérieure.

- Frapper la balle de manière incorrecte, par exemple en la retenant, en l'attrapant ou en la portant.

- Frapper la balle avec une partie du corps autre que les mains.

- Frapper la balle en dehors de son tour

Consignes de l'enseignant :*The server stands in square #4 and hits the ball towards the square #1.**You must Hit UNDERHAND.**Ball must bounce ONCE and only ONCE in your square before your strike it.**If someone makes a mistake, he is out and the other players move to the next number.**Inside lines are out, Outside lines are in.**You can move anywhere inside of your square.**If the ball bounces in your square you MUST strike it.**No Carrying, catching or Holding – you must Strike or Hit the ball**You are out if...**The ball in your square bounces 2 times or you hit it before it bounces**You hit the ball out of bounds or to an inside line**You hit the ball Overhand**You hit a ball that was another players ball**You catch the ball**When you are out ; the next student in line replaces you in the square***Exploitations existantes :**

http://web.ac-reims.fr/dsden10/exper/IMG/pdf/anglais_eps_jeux_balle.pdf

Supports pour la classe :

<https://www.wikihow.com/Play-Four-Square>

Prolongements et projets possibles :

Ce jeu peut être enseigné par exemple dans le cadre d'un enseignement EMILE anglais et EPS, et le jeu peut alors se dérouler avec un certain nombre de locutions anglaises. On peut également imaginer que le joueur qui se trouve en dehors du square devient l'arbitre/commentateur et donne quelques instructions en anglais.



Pg8

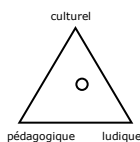
Hopscotch

Age :	6 et plus
Cycle :	cycle 2
Nombre de joueurs :	4
Durée :	5 à 10 minutes

Origine :

antiquité (Inde/
Grèce/Rome)

Intérêt culturel	3/5
Valeur ludique	3/5
Richesse des formulations	2/5
Adaptabilité lexicale	1/5



Lexique A1 :

hop (back) - turn around - throw/toss - pick up - marker - square - numbers 1 to 10 - home - safe

Formulations pour l'élève :

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 :

Description :

Pour jouer à la marelle, on commence par tracer un terrain sur le sol. Traditionnellement, le terrain se termine par une base "sûre/safe" ou "maison/home" dans laquelle le joueur peut tourner avant d'effectuer le parcours inverse. La base de départ peut être un carré, un rectangle ou un demi-cercle. Les carrés sont ensuite numérotés dans l'ordre dans lequel ils doivent être sautés.

Jouer le jeu

Le premier joueur lance un marqueur, également appelé "haricot porte-bonheur/ lucky bean", sur le terrain. Le marqueur doit atterrir dans la case (En Écosse et en Irlande, le marqueur est généralement remplacé par une vieille boîte de cirage ou une pierre plate, appelée piggy.). Aux États-Unis, le marqueur est appelé "lagger". Le marqueur doit être lancé dans l'ordre numérique, complètement dans la case sans toucher la ligne. Le joueur saute ensuite à travers le parcours, en évitant la case du marqueur. Les cases simples doivent être sautées sur un pied. Les cases côte à côte sont enjambées, le pied gauche atterrissant dans la case de gauche et le pied droit dans la case de droite. Les cases facultatives marquées "Safe", "Home" ou "Rest" sont des cases neutres, et peuvent être traversées de n'importe quelle manière sans pénalité. Après avoir sauté dans la case "Safe", "Home" ou "Rest", le joueur doit alors faire demi-tour et revenir sur ses pas à travers le parcours jusqu'à atteindre la case du marqueur. Le joueur s'arrête dans la case précédant le marqueur et se baisse pour le récupérer et continuer le parcours comme indiqué, sans toucher une ligne ou entrer dans une case avec le marqueur d'un autre joueur. Après avoir réussi la séquence, le joueur continue son tour en lançant le marqueur dans la case numéro deux, et en répétant le schéma.

Si, en sautant à travers le terrain dans l'une ou l'autre direction, le joueur marche sur une ligne, manque une case ou perd l'équilibre, le tour se termine. Les joueurs commencent leur tour là où ils se sont arrêtés la dernière fois. Le premier joueur à effectuer un parcours pour chaque case numérotée du terrain gagne la partie.

Variantes et adaptations :

Il existe beaucoup de formes différentes du terrain de Hopscotch (marelle). Il peut effectivement être joué au pied sur le chemin du retour (kick the marker), comme dans la version initiale du jeu.

Consignes de l'enseignant :

Let's play hopscotch

We only need chalk and a stone.

Before we start, we have to draw ten squares.

Each square must be big enough for your foot.

Now we need to write the numbers in each square, from one to ten.

You throw/toss the stone onto square number one, then you hop or jump onto all the squares, except on the square with the stone.

Then turn around, go back and pick up the stone.

The winner is the person who gets to number ten first!

You miss a turn if you step on the line or you throw the stone outside the right square.

Illustration :



Matériel :

craie, un marqueur par joueur (boîtes métalliques de cirage par exemple)

Exploitations existantes :

https://tribu.phm.education.gouv.fr/portal/pagemarker/3/cms/default-domain/workspaces/continue-pedagogique-lve-1er-degre-974/cycle-1/semaine-10-playground/c1-hopscotch?scope=__nocache&pageParams=&pagePath=%252Ffoad%252F_dyn_cg9ydGFsU2l0ZVpHVm1ZWFzZEMxa2IyMWhhVzRfZV9kZDI5eWEzTndZV05sY3dfZV9lX2R2MjI1ZEdsdWpXbDBaUzF3WldSaFoyOW5hWEYxWlMxc2RtVXRNV1Z5TFdSbFozSmxMVGszTkFfZV9l.Y2lZ0i9kZWZhdWx0LWRvbWpbi93b3Jrc3BhY2VzL2NvbWpbnVpdGUtcGVkYWdyZ2lxdWUtbHJlTFlci1kZWdyZS05Nz0%253D.X19OX18%253D.X19OX18%253D%252F_CMS_LAYOUT&addToBreadcrumb=1

Supports pour la classe :

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/640753e494ae0>



P_g9

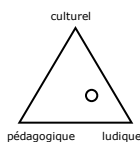
Steal the bacon

Age :	6 et plus
Cycle :	cycle 2, cycle 3
Nombre de joueurs :	10 minimum
Durée :	5 à 10 minutes

Origine :

Royaume-Uni

Intérêt culturel	2/5
Valeur ludique	4/5
Richesse des formulations	2/5
Adaptabilité lexicale	3/5



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

Illustration :



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

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.

Exploitations existantes :

http://www.ac-grenoble.fr/lve26/IMG/pdf/Fiche_jeu_Steal_the_bacon.pdf

Supports pour la classe :

Les règles du jeu en vidéo
<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/64074fe837aa1>

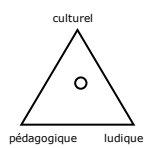


P_g10**Mother may I**

Age :	7 et plus
Cycle :	cycle 2
Nombre de joueurs :	3 et plus
Durée :	0 à 5 minutes

Origine :*inconnue
(traditionnel)*

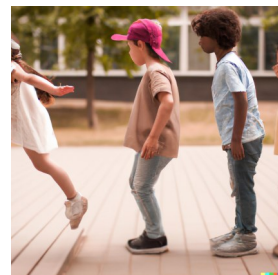
Intérêt culturel	4/5
Valeur ludique	4/5
Richesse des formulations	3/5
Adaptabilité lexicale	2/5

**Lexique A1 :**

Différentes sortes de pas : Baby Steps, Scissor Steps, gorilla steps, Giant Steps, Jumping Jack Steps, Karate Steps, Jump Steps...

Formulations pour l'élève :

Mother may I? Yes you may. No, you may not.
You may take ... steps forward.

Illustration :**Ancrage culturel :**

Cycle 2 : L'enfant, éléments de description physique et morale, les nombres, les activités scolaires

Cycle 3 :

Matériel :**Description :**

Au début du jeu, il faut choisir qui sera la maman (the mother). Les autres joueurs se positionnent en ligne à 7 ou 8 mètres de la maman. La maman donne alors à tour de rôle des ordres aux différents joueurs, par exemple : "Anna, you may take one step forward." Le joueur concerné doit alors demander l'autorisation à la maman de se déplacer, en posant la question : "Mother, may I?" La maman peut alors dire : "Yes, you may" ou "No, you may not." Les joueurs doivent respecter scrupuleusement ce protocole (un peu comme au Simon says), sinon ils seront soit éliminés, soit renvoyés à la ligne de départ. La maman continue de donner ses instructions aux différents joueurs, les uns après les autres. La partie se termine lorsqu'un joueur atteint la maman (ou lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur en course, dans le cas où les joueurs sont éliminés en cas d'erreur). Ce joueur devient alors la maman.

Exploitations existantes :

<https://stocad.ac-nantes.fr/index.php/s/9KsowwPJNcQMCR5>

Variantes et adaptations :

Il est possible de jouer sur la taille des pas, ou sur la façon de se déplacer : Baby Steps, Scissor Steps, Giant Steps, Jumping Jack Steps, Karate Steps, or Jump Steps. Il est également possible de demander aux enfants de se déplacer comme un animal connu : jump twice/two times like a kangaroo, take two steps like a monkey... Différentes versions existent, dont certaines qui donnent l'initiative aux joueurs, et non à la maman. Pour un jeu plus court, demandez aux enfants qui n'ont pas demandé la permission de rester sur place au lieu de retourner à la ligne de départ.

Une page explicative se trouve ici : <https://www.wikihow.com/Play-%22Mother-May-I%22> (version inversée : les enfants ont l'initiative)

Consignes de l'enseignant :

*Children, Get in line.
Djamil, you are the mom/dad.
You are going to tell the children one by one how they can move. For example:
"Lucy, you may take two steps forward."
Attention: children, before you move, you must ask "mother may I?". If you don't, you will have to go back to the starting line.
The first one to reach the mother becomes the mother.
The mother may also ask you to move in a special way.*

Supports pour la classe :

Les règles du jeu en vidéo
<https://ladigitale.dev/digiview/#/y/640750198c512>

Prolongements et projets possibles :

Dans le cas où l'on choisit de demander aux enfants de se déplacer comme des animaux, il est possible de lier l'apprentissage du jeu à la découverte d'un album présentant un corpus d'animaux et pourquoi pas leurs actions (from head to toe - Eric Carle par exemple).



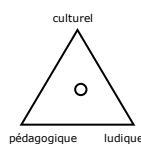
P_g 11**Lucy Locket (lost her pocket)**

Age :	5 et plus
Cycle :	cycle 1, cycle 2
Nombre de joueurs :	12 et plus
Durée :	0 à 5 minutes

Origine :

Britannique
(probablement
19^e siècle)

Intérêt culturel	3/5
Valeur ludique	3/5
Richesse des formulations	3/5
Adaptabilité lexicale	1/5

**Lexique A1 :**

a pocket

Formulations pour l'élève :

La comptine : "Lucy Locket lost her pocket Kitty Fisher found it
Not a Penny was there in it Only ribbon round it."

Les verbes d'action :

tag/catch/chase/run/sit down

Illustration :**Ancrage culturel :**

Cycle 2 : L'enfant, les rituels, les activités scolaires

Cycle 3 :

Matériel :

une pochette en tissu

Description :

Les joueurs forment un cercle et s'assoient.

Un des joueurs est désigné pour être "Lucy Locket". Ce joueur se tient en dehors du cercle. On lui donne un mouchoir.

Ce joueur fait le tour du cercle formé par les autres joueurs pendant que les joueurs chantent :

"Lucy Locket lost her pocket Kitty Fisher found it
Not a Penny was there in it Only ribbon round it."

Au moment de son choix, Lucy Locket laisse tomber son mouchoir et commence à courir autour du cercle.

A ce moment, les autres joueurs arrêtent de chanter.

Le joueur qui se trouve le plus près du mouchoir le ramasse. Ceci fait, il doit essayer de rattraper Lucy Locket.

Le premier joueur qui parvient à s'asseoir à la place vacante est le gagnant. Le joueur qui reste sans place devient (ou reste) Lucy Locket.

Variantes et adaptations :

Il existe une variante dans laquelle Lucy Locket s'assoit au milieu du cercle et ferme les yeux. Pendant que la comptine est chantée par le groupe, la pochette est passée de mains en mains. Quand la comptine s'arrête, tous les joueurs du cercle cachent leurs mains derrière leur dos.

Lucy Locket ouvre alors les yeux et a droit à trois essais pour tenter de trouver la personne qui cache la pochette dans son dos. Si Lucy échoue, elle doit rester.

Il est également possible de demander aux élèves de chanter plus fort lorsque la pochette s'approche d'eux, et moins fort lorsqu'elle s'éloigne.

Une vidéo de présentation de cette variante se trouve ici : <https://ladigitale.dev/digiview/#/v/64075046cac1a>

Consignes de l'enseignant :

Children, sit in a circle.

Amina, you are Lucy Locket. Here is a pocket.

The children will sing the song "Lucy Locket. During this time, you will walk around the circle.

When the children have finished singing the song, you will drop your pocket.

The child closest to the pocket will pick it up and try to tag you before you take their place.

Exploitations existantes et supports pour la classe :

variante :

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/640750d062af4>
(la chanson)

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/640751520656e>
(des enfants qui jouent)

https://en.wikipedia.org/wiki/Lucy_Locket

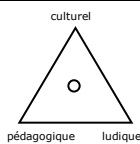
Prolongements et projets possibles :

P_g12**Red Lion**

Age :	6 et plus
Cycle :	cycle 2
Nombre de joueurs :	8 et plus
Durée :	5 à 10 minutes

Origine :*traditionnel*

Intérêt culturel	3/5
Valeur ludique	3/5
Richesse des formulations	2/5
Adaptabilité lexicale	3/5

**Lexique A1 :**

the den - red - lion - men - goat - double - tight

Formulations pour l'élève :

Red lion, red lion, come out of your den, whoever you'll catch will be one of your men.

Illustration :**Ancrage culturel :****Cycle 2 :** les animaux, les comptines, les chansons**Matériel :**

plot(s), craie

Description :

Pour jouer au Lion Rouge, une zone est délimitée et comprend une "fosse aux lions" d'un côté. Un joueur est choisi pour être le Lion Rouge et commence le jeu en se tenant dans cette "fosse aux lions". À l'autre extrémité de l'aire de jeu, un joueur, choisi pour être le "chef", se tiendra debout. Tous les autres joueurs se promènent dans la zone située entre ces deux zones délimitées.

Le chef ne bouge pas de sa place. Il dirige les mouvements du jeu en donnant différentes instructions. Il commence le jeu en criant "Red Lion on the Loose".

Avec cette annonce, tous les joueurs au centre disent " Red Lion, Red Lion, come out of your den! Whoever you catch will be one of your men!"

Le Lion rouge sort de sa tanière lorsqu'il a de bonnes chances d'attraper un autre joueur. Si le Lion rouge attrape un joueur, ce dernier est alors son prisonnier et ils retournent tous les deux ensemble dans la tanière du lion. Le joueur capturé devient un lion.

Le chef peut choisir de crier les mots suivants :

"Goat Catcher"- main dans la main, les Lions sortent de leur tanière en une longue file et tentent de capturer un joueur en faisant glisser leurs mains jointes sur un joueur du centre.

"Tight" - main dans la main, les Lions sortent de leur tanière en formant une longue chaîne et tentent de capturer un joueur en l'entourant dans un cercle.

"Doubles " : les Lions sortent de leur tanière par deux et s'avancent par paires pour tenter de capturer un joueur en le marquant.

Le gagnant du jeu est la dernière personne à être capturée. Ce joueur est alors le Lion Rouge pour le jeu suivant. Le premier joueur à avoir été attrapé est le Chef.

Variantes et adaptations :

Ce jeu peut être abordé en lien avec un travail sur un des albums d'Eric Carle : 1, 2, 3 to the zoo, par exemple.

On peut alors imaginer que chaque joueur se voit confier une flashcard représentant un des animaux du livre. Lorsque le lion attrape un des joueurs, il doit être capable de le nommer :

You're a snake. Puis, éventuellement : You're a lion now.

Consignes de l'enseignant :

We are going to play red lion.

This is the lion's den. Sarah, you are the red lion.

Jordan, you are the leader of the animals.

When you have sung the song, the leader will give the lion an instruction on how to catch you.

The lion(s) will try to catch you.

The last one to be caught becomes the new red lion.

Exploitations existantes :

-

Prolongements et projets possibles :

Il est possible de demander aux animaux de se déplacer à la manière d'animaux rencontrés dans un album de littérature de jeunesse (comme un crocodile, comme un chat, comme un oiseau...)

Supports pour la classe :

P_g13

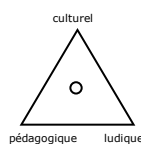
Kabaddi

Age :	7 et plus
Cycle :	cycle 2, cycle 3
Nombre de joueurs :	10 et plus
Durée :	5 à 10 minutes

Origine :

Inde (Tamil Nadu)

Intérêt culturel	4/5
Valeur ludique	4/5
Richesse des formulations	2/5
Adaptabilité lexicale	1/5

**Lexique A1 :**

les nombres - les couleurs

Formulations pour l'élève :

tag - raid - come back - defend - catch - run - dodge - kabaddi

Illustration :**Ancrage culturel :****Cycle 2 :** L'enfant, les nombres, les activités scolaires, le sport**Cycle 3 :** les fêtes et traditions**Matériel :**

chasuble(s), craie

Description :

Mise en place

Tracer un terrain d'environ 10 mètres par 10. Une ligne est matérialisée au centre du jeu. Les joueurs sont répartis en deux équipes équivalentes.

Chacun son tour, une équipe envoie un joueur (raider) dans le camp opposé pour aller y toucher des joueurs de l'équipe adverse. Mais le joueur doit répéter Kabaddi pendant tout le raid sans reprendre son souffle.

Les joueurs du camp adverse, donc là les bleus, doivent essayer d'éviter de se faire toucher. Le raider orange touche le maximum de personnes, qui s'immobilisent et lorsqu'il sent qu'il va devoir reprendre son souffle alors il doit retourner dans son camp avant qu'il ne soit trop tard.

Toutefois, le camp adverse, va tenter de l'empêcher de retourner dans son camp, en l'encerclant, le repoussant jusqu'à ce qu'il reprenne sa respiration. S'ils y parviennent et qu'il n'a pas réussi à revenir à son camp, il est éliminé. Les joueurs qu'il avait touchés sont libérés. Et lui se met sur le côté.

Mais s'il a réussi à revenir à son camp (même partiellement : un orteil suffit, ou une main) avant de reprendre sa respiration alors ce sont tous ceux qui ont été touchés qui sont éliminés, ainsi que ceux qui l'ont touché pour l'empêcher d'y revenir. Ils se mettent sur le côté.

Et puis c'est ensuite au camp adverse, de partir en raid. Ils sélectionnent un raider. Si ce raider arrive à toucher des joueurs adverses et revenir dans son camp avant de reprendre sa respiration, les joueurs touchés sont éliminés. Et pour chaque joueur touché, un joueur de son équipe revient. Donc là si deux adversaires ont été touchés, deux joueurs du raider reviennent sur le terrain. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe n'ait plus de joueurs sur le terrain.

Variantes et adaptations :

Plutôt que d'envoyer un joueur qui doit retenir sa respiration et crier Kabaddi, on peut placer un arbitre qui compte jusqu'à 20. Le joueur doit être revenu dans son camp avant 20.

Voir les règles complètes ici : <https://fr.wikihow.com/jouer-au-kabaddi>**Consignes de l'enseignant :***let's play kabaddi**make two teams: the blue team and the red team.**The red team starts by attacking.**You send a raider into the opponent's camp.**The raider must try to tag one or more opponents and return to his camp**attention: during his raid, he must continue to say the word kabaddi and is not allowed to catch his breath in the opposite camp.**The defenders must either avoid him or prevent him from returning to his camp. He cannot be held back by his clothes.***Exploitations existantes :****Supports pour la classe :**
Une vidéo d'élèves qui jouent au jeu :<https://ladigitale.dev/digiview/#/y/640751c4ad14d>

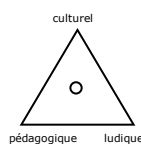
P_g14**Pase Misi, Pase Misa**

Age :	6 et plus
Cycle :	cycle 2
Nombre de joueurs :	10
Durée :	0 à 5 minutes

Origine :

Puerto Rico / Espagne

Intérêt culturel	4/5
Valeur ludique	4/5
Richesse des formulations	2/5
Adaptabilité lexicale	4/5

**Lexique A1 :**

les fruits, les animaux, les nombres, les couleurs ...

Formulations pour l'élève :

Pase misí pase misá

Por las puertas de Alcalá

La de alante corre mucho

Y la de atrás se quedará.

Illustration :**Ancrage culturel :****Cycle 2 :** L'enfant, éléments de description physique et morale, les recettes**Cycle 3 :****Matériel :****Description :**

Pase Misi est assez similaire au jeu "London Bridge is Falling Down" et son origine est espagnole. Deux personnes servent de pont en se tenant la main et tous les autres participants au jeu passent sous le pont formé. Chacune des personnes formant le pont a secrètement choisi un fruit. Pendant que le pont tombe et qu'ils chantent, la personne piégée dans le pont est censée dire le nom d'un fruit et si elle mentionne un des fruits choisis par les personnes formant le pont, la personne piégée prend la place formant le pont.

Variantes et adaptations :

Il est possible de choisir un autre corpus de mots que celui des fruits, en fonction du lexique qui a été appris en classe.

Consignes de l'enseignant :

Two people form a bridge with their hands while the others will quickly pass under it.

The two pupils that form the bridge must pick one fruit in their mind, secretly.

Everyone sings the song while going under the bridge.

Once the song ends, the person who is trapped under the bridge must try to guess the fruit one of the two people in the bridge picked. If they guess correctly, they replace them in the bridge.

The new bridge member picks a fruit and everyone continues playing.

Exploitations existantes :

Un support pour apprendre la chanson en espagnol :

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/64075206d64d2>

Sur mamalisa : <https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=1790>

Prolongements et projets possibles :

Il est possible de s'appuyer sur un autre corpus lexical que les fruits. Il est également possible de faire tirer ou choisir des flashcards aux élèves qui forment le pont (afin de faciliter la vérification).

Supports pour la classe :

Des élèves qui jouent

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/6407523d18510>



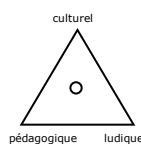
P_g 15**Nyama Nyama Nyama**

Age :	6 et plus
Cycle :	cycle 2, cycle 3
Nombre de joueurs :	3 et plus
Durée :	5 à 10 minutes

Origine :

Kenya (langue swahili)

Intérêt culturel	4/5
Valeur ludique	3/5
Richesse des formulations	2/5
Adaptabilité lexicale	4/5

**Lexique A1 :**

Les noms des animaux - éventuellement les noms d'autres aliments + des intrus

Formulations pour l'élève :**Illustration :****Ancrage culturel :****Cycle 2 :** L'enfant, les rituels, les animaux**Cycle 3 :** les modes de vie**Matériel :****Description :**

"Nyama" signifie viande en swahili, la langue officielle du Kenya. Le but initial de ce jeu est d'apprendre aux enfants quelles viandes sont consommées et lesquelles ne le sont pas au Kenya. Le jeu doit être joué par au moins 3 personnes.

Comment jouer ?

Un joueur est choisi comme meneur.

Le jeu commence lorsque le meneur crie "Nyama, nyama, nyama".

Les autres joueurs sautent et répètent après le meneur.

Le meneur cite ensuite des noms d'animaux. Si la viande de l'animal est une viande consommée au Kenya, les autres joueurs sautent et crient "nyama". Si le meneur mentionne le nom d'un animal dont la viande n'est pas consommée, les enfants ne doivent pas réagir. Si un joueur saute, il est éliminé du jeu.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur reste debout et devienne le gagnant.

Variantes et adaptations :

Il est possible de jouer à ce jeu en modifiant le corpus de mots (fruits, légumes par exemple).

Consignes de l'enseignant :*All the children stand in a circle (or in front of the leader)**You are the game leader.**You will start by saying "Nyama, nyama, nyama."**The other players, you must then jump up and repeat "Nyama, nyama, nyama".**Then the leader will call out the names of animals.**If the meat of the animal is a meat eaten in Kenya, the players jump and shout "nyama".**If the leader mentions the name of an animal that is not eaten, the players must not react. If a player jumps, he or she is out of the game.**You will play until one player is left standing and becomes the winner.***Exploitations existantes :****Prolongements et projets possibles :****Supports pour la classe :**

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/640753bd7c3bc>

Des enfants qui jouent au jeu : <https://vimeo.com/419563045>

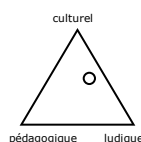


Age :	5 et plus
Cycle :	cycle 1, cycle 2, cycle 3
Nombre de joueurs :	5 et plus
Durée :	5 à 10 minutes

Origine :

Allemagne

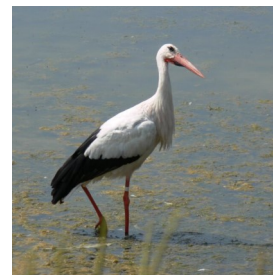
Intérêt culturel	4/5
Valeur ludique	4/5
Richesse des formulations	2/5
Adaptabilité lexicale	1/5

**Lexique A1 :**

Der Storch - der Frosch - die Frösche - der Schnabel - ein - Bein

Formulations pour l'élève :

fangen - Du bist/Ich bin - Los - hüpfen - stehen

Illustration :**Ancrage culturel :****Cycle 2 :** L'enfant, les activités scolaires, les animaux**Cycle 3 :** les fêtes et traditions**Matériel :**
craie**Description :**

Un joueur est désigné comme cigogne.

Tous les autres sont les grenouilles.

La cigogne se tient au milieu en sautillant sur une jambe.

Les grenouilles sautent autour d'elle.

La mission de la cigogne est d'attraper une grenouille.

Pour cela, elle ne peut sauter que sur une seule jambe ou rester debout.

Si elle a réussi à attraper une grenouille, celle-ci devient une cigogne.

La cigogne précédente devient également une grenouille.

Variantes et adaptations :

Plusieurs variantes existent, notamment une qui consiste à délimiter le champ d'action des cigognes (sur un tapis), et de demander aux grenouilles de traverser le terrain (à la manière du jeu de l'épervier) sans se faire prendre.

Les cigognes peuvent alors se déplacer sur leurs deux jambes, mais doivent utiliser leurs deux bras comme un grand bec de cigogne.

Les grenouilles peuvent avoir à se déplacer en sautant. Il est possible de leur demander de se déplacer comme d'autres animaux.

Consignes de l'enseignant :*Spielen wir "Storch und Frösche".**Du bist der Storch.**Alle anderen sind die Frösche.**Der Storch steht in der Mitte und hüpfte auf einem Bein.**Ihr Frösche hüpfte um ihn herum.**Die Aufgabe des Storchs ist es, einen Frosch zu fangen.**Dazu darf er nur auf einem Bein hüpfen oder stehen bleiben.**Wenn er einen Frosch gefangen hat, wird dieser zu einem Storch.**Der vorherige Storch wird wieder zum Frosch.***Exploitations existantes :**deux propositions d'activités physiques pour la maternelle avec des variantes de déplacement liées aux animaux :
<https://albathek.de/spiele/storche-im-mattenwald-fangspiel-mit-kreativen-rollen><https://albathek.de/spiele/storche-im-mattenwald-fangspiel-mit-kreativen-rollen/storche-im-mattenwald-mit-kopfchen>**Prolongements et projets possibles :**Il existe une fable qui parle de la grenouille et la cigogne. Elle est un peu difficile sans doute pour des élèves de cycle 2, mais une adaptation/mise en scène avec des marionnettes peut permettre d'en faciliter la compréhension. <https://www.kindersache.de/bereiche/juki/der-frosch-und-der-storch>Une chanson pour enfant peut également être enseignée dans le cadre d'un projet sur ce jeu de cour : <https://ladigitale.dev/digiview/#/v/640754007e4cd>**Supports pour la classe :**

Age :	6 et plus
Cycle :	cycle 2
Nombre de joueurs :	3
Durée :	0 à 5 minutes

Origine :

Jamaïque

Intérêt culturel	4/5	<p>culturel</p> <p>ludique</p> <p>pédagogique</p>
Valeur ludique	3/5	
Richesse des formulations	1/5	
Adaptabilité lexicale	1/5	

Lexique A1 :

the ball - les nombres de 1 à 10 - a try - a pitcher - a dodger

Formulations pour l'élève :

hit - pitch/throw - jump - dodge

Illustration :**Ancrage culturel :****Cycle 2 :** L'enfant, les nombres, les rituels, le sport**Cycle 3 :** les fêtes et traditions**Description :**

Il s'agit d'un jeu de balle composé de 3 joueurs (et peut-être 4 si possible pour être plus excitant). Ce jeu doit être joué à l'extérieur, dans un grand espace ouvert, de préférence sur un terrain en herbe. Pour les experts, un sol nu fera l'affaire.

Il y a deux lanceurs, chacun se tenant à une extrémité et le troisième joueur (le dodger) se tient au milieu.

Une balle est utilisée. Elle est généralement fabriquée à partir d'une brique de jus de fruit remplie de papier journal et dont les quatre coins sont arrondis.

Les lanceurs se tiennent de part à d'autre du terrain de jeu et lancent la "balle" vers le 3ème joueur qui se tient debout au milieu. Ce joueur doit faire toutes sortes de sauts et de bonds pour éviter que la balle ne l'atteigne. Il doit également essayer de faire des allers et retours entre les deux lanceurs.

Le dodger gagne un point par balle évitée.

Variantes et adaptations :

Pour ajouter un peu de piment, dans certains cas, les lanceurs ont un nombre limité de lancers (par exemple 10). Une fois ces essais réalisés, s'ils n'ont pas touché le joueur, ils ont perdu.

Consignes de l'enseignant :*Let's play dandy shandy**This is the field.**The two pitchers stand at either end.**The player stands in the middle.**Here is the ball.**The pitchers must try to hit the player with the ball. But first they can throw the ball to each other to confuse the dodgers.**The middle player must do everything to avoid the ball: jump, duck, go to the side...**The pitchers have ten tries. If they do not succeed after ten tries, they have lost.**The dodger scores one point for each ball he or she dodges. The last person standing is the winner.**Salad is shouted out at each dodger that gets hit by the ball.***Matériel :**

balle(s)

Exploitations existantes :

<https://jamaicans.com/childgames/#:~:text=Some%20of%20the%20most%20popular,of%20some%20of%20these%20games.>

wikipedia : https://en.wikipedia.org/wiki/Dandy_shandy
[Un prezi avec d'autres jeux populaires jamaïcains : https://prezi.com/p/uorir_i44yuz/jamaica-games/](https://prezi.com/p/uorir_i44yuz/jamaica-games/)

Prolongements et projets possibles :

La fabrication de la balle de dandy shandy peut faire partie du projet.

Supports pour la classe :

Des enfants qui expliquent et jouent au jeu :

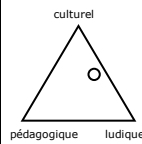
<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/6407526d7091e>

Age :	5 et plus
Cycle :	cycle 1, cycle 2, cycle 3
Nombre de joueurs :	5
Durée :	0 à 5 minutes

Origine :

Grèce

Intérêt culturel	4/5
Valeur ludique	4/5
Richesse des formulations	2/5
Adaptabilité lexicale	2/5

**Lexique A1 :**

You're it !

Formulations pour l'élève :

Agalmata - nombres de 1 à ...

Illustration :**Ancrage culturel :****Cycle 2 :** L'enfant, les nombres, le sport**Cycle 3 :** les monuments et oeuvres architecturales célèbres, quelques figures historiques contemporaines**Matériel :**

ballon(s), frisbee, bâtons, et autres objets en lien avec l'athlétisme par exemple

Description :

Choisissez un joueur pour être "le loup/it" et demandez-lui de se tenir debout, les yeux couverts, au centre d'un grand terrain de jeu ouvert. Il ou elle commence à compter, au moins jusqu'à 10, mais elle peut aller au-delà. L'idée est qu'il n'y a pas de nombre final fixe ; seul "Le loup/it" sait quand elle s'arrêtera et ouvrira les yeux. Pendant que "It" compte, les autres s'éparpillent, ne sachant jamais quand elle va crier "Agalmata !". (qui signifie "statue" en grec). Dites aux enfants de le dire dans la version originale pour être authentiques, ou de dire simplement "statue" si c'est plus facile. À ce signal, les joueurs se figent et prennent des poses qui imitent des statues célèbres. Ils peuvent s'inspirer de n'importe quelle statue dont ils ont vu une photo : un lanceur de javelot, le Penseur, voire la statue de la Liberté. Les enfants peuvent utiliser des objets trouvés, comme des bâtons, une balle ou un frisbee, pour ajouter une touche de réalisme. "It" prend toutes les statues qui bougent - elles sont éliminées - puis essaie de faire rire ou bouger celles qui sont stables. Le dernier joueur qui reste calme est le gagnant et devient le nouveau "It". Ce jeu est idéal pour travailler l'équilibre.

Variantes et adaptations :

Le jeu est originaire de Grèce, mais peut être joué en français ou en langue anglaise. Il peut suivre la découverte d'une série de statues célèbres en histoire des arts par exemple, ou bien en lien avec les disciplines olympiques.

Consignes de l'enseignant :*You are "it".**You will count out loud to a number of your choice.**Meanwhile, the other players will move around you.**When you reach your target number, you can say "agalmata" or "statues".**The other players must then stand as statues and not move.**All statues that move are out, as well as those that laugh. The last statue becomes the new "it".***Exploitations existantes :****Prolongements et projets possibles :****Supports pour la classe :**

P_g19

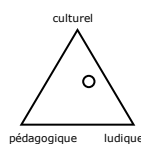
Kho kho

Age :	6 et plus
Cycle :	cycle 2, cycle 3
Nombre de joueurs :	12 et plus
Durée :	10 à 15 minutes

Origine :

Inde

Intérêt culturel	4/5
Valeur ludique	4/5
Richesse des formulations	2/5
Adaptabilité lexicale	1/5

**Lexique A1 :***a defender - a chaser***Formulations pour l'élève :***Chase - tag - crouch - run***Illustration :****Ancrage culturel :****Cycle 2 :** L'enfant, la classe, les règles et les règlements dans la classe, les usages dans les relations à l'école, les nombres, les activités scolaires, le sport**Cycle 3 :****Matériel :**

chasuble(s), plot(s), craie

Description :

C'est l'un des jeux les plus populaires en Inde !

Tracez une ligne au milieu d'une aire de jeu rectangulaire. Divisez le groupe en deux équipes égales : les poursuivants (chasers) et les défenseurs (defenders). L'équipe des poursuivants s'aligne sur la ligne du milieu, en faisant face à des directions alternées. (Les défenseurs entrent sur le terrain par groupes de 3 et essaient d'éviter d'être marqués par un coureur. Le poursuivant au poteau commence et essaie de toucher un des défenseurs de son côté. Si un défenseur franchit la ligne, le poursuivant peut toucher un coéquipier qui fait face à l'autre direction pour essayer de toucher le défenseur de l'autre côté et crie "Kho ! Le jeu se termine lorsque tous les défenseurs sont éliminés. Vous pouvez également fixer un temps et voir combien de défenseurs peuvent être touchés).

Une vidéo de présentation des règles est accessible ici : <https://ladigitale.dev/digiview/#/v/64075420e9192>

Variantes et adaptations :**Consignes de l'enseignant :***One team are the chasers and other, the defenders.**The chasing team lines up on the middle line, facing in alternate directions. You can only 'chase' on the side of the pitch you're facing.**The defenders enter the field in groups of three. Defenders need to avoid being tagged by a chaser and can run anywhere on the field. If you get tagged, you're out.**The chaser at the pole starts and must try to tag one of the defenders on their side of the field. If a defender crosses the line to the other side, the chaser taps one of his teammates who is sitting facing the other direction and shouts "Kho!".**The teammate must then try to tag the defender.**Chasers can swap with a teammate every time the defender moves into the opposite side of the pitch.**Chasers, your aim is to tag all the defenders quickly.**The team that gets the defenders out the quickest, wins.***Exploitations existantes :****Supports pour la classe :**

Une vidéo authentique d'élèves indiennes qui jouent au jeu

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/64074a8676beb>

ainsi qu'une scène de film indien avec pour toile de fond le jeu de Kho Kho :

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/64074a27680dd>

Les règles du jeu :

<https://www.jeuxetcompagnie.fr/kho-kho-regles-du-jeu/>

Prolongements et projets possibles :

V.Beckmann Equipe départementale LV DSDEN44—2018

Ce(tte) œuvre est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 non transposé](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Version du :
07/03/2023 à 16:44