



Jeux traditionnels du monde anglophone

Une ressource pour l'enseignement de l'anglais à l'école primaire

1. Préambule



Les jeux traditionnels et les jeux de cour constituent un **patrimoine culturel immatériel** d'une grande richesse. Transmis de génération en génération, souvent en dehors de tout cadre institutionnel, ils se caractérisent par leur simplicité, leur capacité à s'adapter aux contextes et leur forte dimension sociale. Partout dans le monde, les enfants jouent, inventent, répètent des règles, négocient, coopèrent ou s'opposent, construisant ainsi des compétences essentielles à leur développement.

À l'école primaire, ces jeux occupent une place singulière. Ils sont à la fois familiers et structurants, spontanés et porteurs de règles, individuels et collectifs. Ils mobilisent le corps, la parole, l'écoute, l'attention à l'autre et le respect d'un cadre commun. À ce titre, ils constituent un levier pédagogique pertinent, au croisement de plusieurs domaines d'apprentissage : motricité, langage oral, socialisation, éducation à la citoyenneté et ouverture culturelle. Dans le cadre de l'enseignement des langues vivantes, les jeux traditionnels offrent des situations de communication authentiques, dans lesquelles la langue est utilisée pour agir, comprendre, réagir et interagir. Les consignes, formules répétitives, comptines et échanges ritualisés permettent une exposition naturelle à la langue étrangère, tout en sécurisant les élèves par le caractère ludique et collectif de l'activité.

Ce dossier s'inscrit dans une volonté de revaloriser des jeux traditionnels authentiques, issus de pratiques culturelles identifiées, en s'écartant de jeux artificiellement conçus pour l'école ou strictement sportifs. Il vise à redonner toute leur place à des formes de jeu simples, éprouvées, adaptables et culturellement situées.

2. Présentation du dossier



Ce dossier propose une **sélection** raisonnée de jeux traditionnels et de jeux de cour, principalement issus du monde anglophone, à destination de l'école primaire. Il s'adresse aux **professeurs des écoles**, aux **formateurs** et aux **conseillers pédagogiques**, dans une double perspective : usage en classe et accompagnement des pratiques professionnelles.

Les jeux retenus ont fait l'objet d'un travail de sélection exigeant, fondé sur plusieurs principes :

- l'authenticité culturelle des pratiques proposées ;
- leur accessibilité matérielle et organisationnelle ;
- leur potentiel en matière de langage oral et d'interaction ;
- leur adaptabilité aux différents cycles de l'école primaire.

Chaque jeu est présenté sous la forme d'une fiche structurée et homogène, permettant une **prise en main rapide** tout en offrant des **repères didactiques solides**. Les fiches explicitent non seulement la règle du jeu, mais également les enjeux pédagogiques, les modalités d'organisation, les points de vigilance et les possibilités de différenciation.

Une attention particulière est portée à la progressivité des apprentissages langagiers, notamment en langues vivantes. Les jeux sont pensés comme des situations favorisant d'abord la compréhension orale, puis une production progressive, collective et individuelle, dans un climat de confiance. Le rôle de l'enseignant y est envisagé comme celui d'un facilitateur, garant du cadre, de la sécurité et de la qualité des interactions.

Enfin, ce dossier s'inscrit dans une logique de cohérence inter-cycles et de continuité pédagogique. Il vise à accompagner les équipes dans la construction de parcours de jeux et de pratiques culturelles partagées, en lien avec les programmes et les thématiques culturelles de référence.

3. Jeux traditionnels et apprentissages scolaires



Les jeux traditionnels et les jeux de cour constituent bien plus que des temps de récréation ou de détente. Lorsqu'ils sont pensés, choisis et accompagnés par l'enseignant, ils deviennent de véritables situations d'apprentissage, mobilisant simultanément le corps, le langage, la pensée et la relation à l'autre. Leur richesse tient à leur caractère global, engageant l'élève dans une activité signifiante, partagée et régie par des règles explicites.

3.1. Apports des jeux de cour au développement de l'enfant

Motricité, coordination et engagement corporel

Les jeux de cour sollicitent l'ensemble du corps : déplacements, changements de direction, gestes précis, coordination œil-main, équilibre, adaptation à l'espace et aux autres joueurs. Ils contribuent au développement des compétences motrices fondamentales, tout en permettant aux élèves d'ajuster leurs actions en fonction de contraintes variables.

Le jeu favorise un engagement corporel spontané, dans lequel l'enfant agit avec plaisir et persévérance. La répétition naturelle des actions participe à la consolidation des acquisitions motrices.

Socialisation, coopération et respect des règles

Les jeux traditionnels sont des pratiques sociales. Ils impliquent l'acceptation de règles communes, la prise en compte des autres, la gestion des rôles et la résolution de conflits éventuels. Ils constituent un terrain privilégié pour l'apprentissage du vivre-ensemble.

Jouer suppose d'apprendre à attendre son tour, à accepter de gagner ou de perdre, à coopérer ou à s'opposer de manière régulée. Ces compétences sociales se construisent par l'expérience répétée du jeu collectif, sous l'accompagnement de l'adulte.

Langage oral, interaction et confiance

Même lorsque le langage n'est pas l'objectif premier du jeu, il y occupe une place centrale. Les élèves écoutent des consignes, utilisent des formules ritualisées, interpellent leurs pairs et réagissent à des situations imprévues.

Le caractère ludique et collectif du jeu contribue au développement de la confiance en soi. L'élève ose davantage s'exprimer, se tromper et recommencer.

3.2. Jeux et langues vivantes

Compréhension orale et exposition répétée

Les jeux traditionnels offrent des situations favorables à la compréhension orale. Les consignes courtes et répétitives sont associées à des actions observables, facilitant l'accès au sens sans recours systématique à la traduction. La répétition des phases de jeu permet une exposition fréquente et contextualisée à la langue étrangère.

Production orale progressive

La production orale s'inscrit dans un processus graduel : répétition collective, puis production autonome dans des situations prévisibles et sécurisées. Le jeu désacralise la prise de parole et intègre l'erreur comme une composante normale de l'apprentissage.

Le jeu comme situation de communication authentique

Le jeu crée une véritable nécessité de communication. Comprendre et se faire comprendre devient indispensable pour agir, respecter les règles et interagir avec les autres. La langue est alors utilisée comme un outil au service de l'action.

4. Organisation du dossier



Ce dossier a été conçu comme un **outil modulable**, permettant une appropriation progressive par les enseignants, quel que soit leur niveau d'expérience ou le cycle concerné. Son organisation vise à faciliter à la fois la **lecture continue** et la **consultation ponctuelle**, en fonction des besoins de la classe ou des objectifs pédagogiques poursuivis.

4.1. Logique de classement des jeux

Les jeux proposés sont regroupés selon une **logique fonctionnelle et pédagogique**, fondée sur leurs caractéristiques dominantes et les formes d'interaction qu'ils mobilisent. Ce choix de classement permet aux enseignants d'identifier rapidement des jeux adaptés à leurs objectifs, sans enfermer chaque jeu dans une catégorie exclusive.

Ce classement ne constitue pas une progression imposée. Un même jeu peut relever de plusieurs catégories et être utilisé à différents moments de l'année, selon les compétences travaillées et les élèves concernés.

Les grandes familles retenues sont les suivantes :

- jeux chantés et jeux de comptine ;
- jeux de cercle ;
- jeux de poursuite et d'évitement ;
- jeux de stratégie simples ;
- jeux d'adresse et de coordination.

4.2. Articulation avec les cycles de l'école primaire

Le dossier s'inscrit dans une perspective de **continuité et de cohérence inter-cycles**. Les jeux retenus sont volontairement adaptables, afin de pouvoir être proposés, sous des formes différentes, de la maternelle au cycle 3.

En cycle 1, l'accent est mis sur : la découverte, l'imitation, la compréhension globale et le plaisir de jouer ensemble.

En cycle 2, les jeux deviennent des supports d'apprentissage plus structurés, favorisant la stabilisation des règles, la répétition et les premières productions orales autonomes.

Pour chaque jeu, des repères sont fournis afin d'aider l'enseignant à :

- identifier le ou les **cycles privilégiés** ;
- **ajuster les règles** et les modalités de jeu ;
- **moduler** les exigences langagières et interactionnelles.

En cycle 3, les jeux permettent d'approfondir les stratégies, les interactions verbales et la réflexion sur les règles, tout en conservant leur dimension ludique et collective.

4.3. Une fiche type au service de la lisibilité

Chaque jeu fait l'objet d'une **fiche pédagogique structurée selon un modèle commun**, garantissant la lisibilité et la cohérence de l'ensemble du dossier.

Les rubriques proposées visent à articuler clairement :

- les éléments culturels (origine, contexte) ;
- les modalités concrètes de mise en œuvre ;
- les enjeux pédagogiques et langagiers ;
- les points de vigilance et les possibilités de différenciation.

4.4. Repères pour l'adaptation et la différenciation

Conçu comme un outil au service des pratiques de classe, ce dossier accorde une place importante à la **défferenciation pédagogique**. Les jeux traditionnels, par leur souplesse, se prêtent naturellement à des ajustements fins, en fonction des besoins des élèves et des contraintes de terrain.

Ces repères ont pour objectif d'aider l'enseignant à installer un **cadre sécurisant et inclusif**, permettant à tous les élèves de participer activement, quels que soient leur niveau, leur aisance langagière ou leurs compétences motrices.

Les fiches proposent des leviers d'adaptation portant notamment sur :

- le nombre de joueurs et la taille des groupes ;
- l'espace de jeu et son organisation ;
- la complexité des règles ;
- les exigences langagières (compréhension, répétition, production).

5. Fiches de jeux traditionnels :



5.1. Jeux chantés et jeux de comptine

	PG01	Queenie, Queenie	6 ans et plus	Individuel / collectif	Comptine, question
	PG02	Lucy Locket	5 ans et plus	Collectif	Comptine, devinette
	PG03	Ampe	5 ans et plus	Face-à-face	Comptage, formules
	PG04	Hot Potato	6 ans et plus	Collectif	Formules répétées

5.2. Jeux de cercle



	PG05	Duck, Duck, Goose	4 ans et plus	Poursuite / opposition	Mots-clés répétés
	PG02	Lucy Locket	5 ans et plus	Collectif	Comptine, devinette
	PG06	Heads Up, Seven Up	7 ans et plus	Individuel / collectif	Question-réponse
	PG04	Hot Potato	6 ans et plus	Collectif	Formules répétées

5.3. Jeux de poursuite et d'évitement



	PG07	What's the Time, Mr Wolf?	5 ans et plus	Poursuite collective	Question-réponse
	PG08	Octopus	5 ans et plus	Poursuite / transformation	Consignes actionnelles
	PG09	Sharks and Minnows	6 ans et plus	Poursuite collective	Consignes actionnelles
	PG10	Red Light, Green Light	5 ans et plus	Collectif	Mots-clés, injonctions
	PG11	Please, Mr Crocodile	6 ans et plus	Poursuite / interaction	Question-réponse
	PG12	Stuck in the Mud	6 ans et plus	Coopération	Expressions fonctionnelles

5.4. Jeux de stratégie simples



	PG13	Foursquare	7 ans et plus	Opposition régulée	Consignes actionnelles
	PG14	Capture the Flag	8 ans et plus	Coopération / équipes	Consignes complexes
	PG15	Steal the Bacon	7 ans et plus	Opposition / équipes	Mots-clés, consignes
	PG16	Keep Away	7 ans et plus	Opposition	Consignes actionnelles

5.5. Jeux d'adresse et de coordination



	PG17	Hopscotch	5 ans et plus	Individuel	Comptage, consignes
	PG18	Mother May I	7 ans et plus	Individuel / collectif	Question-réponse
	PG19	Splat (ball)	6 ans et plus	Collectif	Mots-clés, rythme
	PG20	Follow the Leader	5 ans et plus	Collectif	Modélisation, injonctions



Jeux chantés et jeux de comptine

Pg01

Queenie, queenie

Origine :**Royaume-Uni et Irlande**

Type : Jeu de cercle chanté – devinette

6 ans et plus



Cycle 2, début cycle 3



Groupe classe



5 à 10 min.

Lexique A1 :**Objets :** ball**Verbes :** guess, open, show (*hide*)**Expressions :** Who's got the ball?**Lien avec les thématiques culturelles des programmes :**

Cycle 2 : L'univers enfantin - La littérature enfantine, les comptines, les chansons

Cycle 3 : L'imaginaire - Contes, légendes, comptines du pays et de la région

Illustration :

Image générée par IA

Description du jeu / règles :

Organisation de l'espace de jeu : Les élèves sont disposés **en ligne**, côté à côté. Un élève est désigné pour être **Queenie**. Il se place **devant le groupe**, dos tourné aux autres joueurs. **Queenie** tient une **balle** (ou un petit objet) dans ses mains.

Déroulement du jeu :

Queenie lance la balle **au-dessus de sa tête**, en direction des autres joueurs. L'un d'eux attrape la balle et la **cache derrière son dos**. Tous les joueurs se remettent ensuite en ligne, mains cachées. Le groupe scande alors (tout ou partie de) la comptine traditionnelle (il en existe plusieurs versions différentes) :

"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?"

"Queenie, Queenie who's got the ball?"

Are they short, or are they tall?

Are they hairy, or are they bald?

You don't know because you don't have the ball!"

"Queenie, Queenie, who's got the ball? Is she big or is she small? I haven't got it! (show your right hand) I haven't got it! (show your left hand) Queenie, Queenie, who's got the ball?"

À la fin de la comptine, **Queenie** se retourne et doit **deviner qui tient la balle**. Le jeu se déroule par élimination : **Queenie** désigne un joueur en disant qu'il n'a pas la balle. Le joueur désigné montre alors ses mains et quitte la ligne.

Queenie continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur.

Si ce joueur est bien celui qui cache la balle, il devient le nouveau **Queenie**.

Si **Queenie** se trompe, il ou elle garde son rôle pour le tour suivant.

Ce que l'élève peut dire :**Palier 1 – Réagir**Yes / No
Me / Not me**Palier 2 – Désigner**It's me/not me.
You have it!**Palier 3 – Interagir**Is it you? / Have you got it?
Open / Show your hands!**Supports pour la classe :**[Queeney, queeney, ball game](#) - Escola Sant Salvador*Cercs* : élèves qui jouent[voir annexe](#)

Liste des flashcards par jeu

Page [wikipedia](#) sur le jeu**Prolongements et liens éventuels :****Where Is Spot?***Eric Hill* : les devinettes, chercher**Hands Can***Cheryl Willis Hudson* : album centré sur les mains et leurs actions**Queenie queenie***Korki online* : une autre version de la comptine**Queenio***bigbookofgames* : une autre version, avec un phrasé intéressant**Exploitation pédagogique :**

À l'issue d'une lecture d'album fondée sur la recherche et la devinette, par exemple *Where Is Spot?*, le jeu peut être introduit comme une situation d'interaction orale ludique permettant de réinvestir les questions simples (*Who?*, *Where?*) et l'attention portée aux indices.

Dans une séquence centrée sur le corps et les actions, et plus particulièrement sur les mains, en lien avec l'album *Hands Can*, **Queenie, Queenie** peut être proposé après l'écoute d'une version chantée de la comptine, afin d'articuler gestes, rythme et langage dans une pratique collective.



Pg02

Lucy Locket

Origine :**Royaume-Uni**

Type : Jeu chanté en cercle – devinette

	5 ans et plus
	Cycle 1, cycle 2
	Groupe classe
	5 à 10 min.

Lexique A1 :**Objets** : pocket, money (*coin*), ribbon, circle**Verbes** : look, find, give (*hide*)**Repères spatiaux** : behind, in**Lien avec les thématiques culturelles des programmes :****Cycle 2 : L'univers enfantin** - La littérature enfantine, les comptines, les chansons**Illustration :**

Image générée par IA

Description du jeu / règles :**Organisation de l'espace de jeu**

Les élèves sont assis en cercle, suffisamment espacés.

Un élève est désigné comme *chercheur* (*seeker*). Il se place à l'extérieur du cercle ou au centre, dos tourné aux autres joueurs ou les yeux fermés.**Déroulement du jeu**Pendant que le *chercheur* ne regarde pas, un petit objet (pièce, jeton, balle ou foulard) est discrètement placé dans la main d'un élève assis dans le cercle.

Une fois l'objet caché, tous les joueurs ferment les poings.

Le groupe chante alors collectivement la *nursery rhyme* :

*Lucy Locket lost her pocket,
 Kitty Fisher found it;
 Not a penny was there in it,
 Only ribbon round it.*

À la fin de la chanson, le *chercheur* se retourne. Il observe les joueurs et désigne l'élève qu'il pense détenir l'objet.- Si la réponse est correcte, l'élève désigné devient le nouveau *chercheur*.- Si la réponse est incorrecte, le *chercheur* conserve son rôle pour un nouveau tour. Le jeu se déroule **sans élimination**, dans une atmosphère calme et attentive, favorisant l'écoute, l'observation et la déduction.**Matériel :**

Un petit objet (pièce, jeton, balle, foulard).

Variantes :**Place du chercheur** : au centre ou à l'extérieur du cercle (*variante traditionnelle*)**Objet caché** : nature et taille variables**Comptine** : varier le tempo**Modalité langagière** : comptine dite intégralement ou en mots-clés**Rotation des rôles** : changement de chercheur à chaque manche**Ce que l'élève peut dire :**

Palier 1 – Réagir	Palier 2 – Désigner	Palier 3 – Interagir
<i>Here! Not me! You ? Yes/no</i>	<i>You have it!</i>	<i>My turn! Do you have it ? Yes, I do. / No, I don't.</i>

Supports pour la classe :[Lucy Locket](#) - Freedom hill music : élèves qui jouent et chantentvoir annexe
Liste des flashcards par jeuPage [wikipedia](#) sur le jeu**Proposition de consignes pour l'enseignant :**

Palier 1 – Socle	Palier 2 – +	Palier 3 – ++
<i>Let's play Lucy Locket. Sit in a circle. Close your eyes. Don't look. Put the object behind a player. Sit still. Sing together. Turn around. Who has the pocket? / Where is the pocket ? Point to a player. Show the object. Change roles.</i>	<i>Close your eyes and don't look.</i>	<i>Choose the next player.</i>

Exploitation pédagogique :À l'issue d'une lecture d'album autour de la perte et de la recherche d'un objet, par exemple *Where Is My Teddy?*, le jeu peut être introduit comme une mise en action collective du lexique *lost / found* et des questions simples associées.Dans une séquence consacrée aux comptines et jeux chantés traditionnels anglophones, *Lucy Locket* peut être proposé en prolongement de l'écoute ou de la mise en voix de la comptine d'origine, afin d'illustrer le passage de l'oral chanté au jeu de cour.**Prolongements et liens éventuels :**[Where Is My Teddy?](#)*Jez Alborough*

Objet perdu, recherche, inquiétude, langage simple, structure répétitive.

[I Want My Hat Back](#)*Jon Klassen*

Objet personnel disparu, Enquête implicite, indices visuels.

[Knuffle Bunny](#)*Mo Willems*

Objet transitionnel perdu (doudou)?, forte charge émotionnelle, vocabulaire du quotidien, répétitions

[Lucy Locket song](#)*CJ Daniel* : La chanson/comptine

Pg03

Ampe

Origine :**Ghana**

Type : Jeu rythmique d'opposition à deux joueurs.

	5 ans et plus
	Cycle 1, 2 et 3
	2 joueurs et plus
	5 à 10 min. par manche

Lexique A1 :**Repères spatiaux / corps** : left, right, foot**Verbes** : jump, clap, win (*lose*), again**Autres** : turn**Lien avec les thématiques culturelles des programmes :****Cycle 2 : L'univers enfantin** - Les jeux et activités de l'enfant**Cycle 3 : La personne et la vie quotidienne** - Le corps humain, les vêtements, les modes de vie**Illustration :**

Image générée par IA

Description du jeu :

Deux joueurs se font face. Ils sautent simultanément sur place en frappant dans leurs mains. À chaque saut, chacun avance un pied (gauche ou droit).

- Si les deux joueurs avancent le **même pied**, le joueur désigné (ou celui qui mène le jeu) **remporte la manche** et reste en jeu.

- Si les joueurs avancent des **pieds différents**, l'autre joueur **remporte la manche**.

Le gagnant affronte ensuite un **nouveau joueur**. Le jeu se déroule ainsi sous forme de duels successifs, avec une **alternance rapide des rôles**.



By Ohene okai - Own work, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=77242850>

Variante en équipes

Les joueurs sont répartis en deux équipes. Un joueur de chaque équipe s'affronte à tour de rôle. Le joueur qui remporte la manche reste en jeu et affronte successivement les adversaires de l'équipe opposée. Lorsqu'il perd, il cède sa place à un coéquipier.

Cette variante renforce la **dimension collective**, tout en conservant le **rythme rapide**, la **coordination motrice** et la **prise de décision immédiate** caractéristiques du jeu.

Ce que l'élève peut dire :

Palier 1 – Réagir	Palier 2 – Agir / relancer	Palier 3 – Interagir / commenter
Left! Right!	Again! My turn!	You win! win! Same foot! Different foot!

Supports pour la classe :

[Ampe - Henry Appiah-Mensah](#) : règles du jeu et enfants qui jouent



[voir annexe](#)



Page [wikipedia](#) sur le jeu

Proposition de consignes pour l'enseignant :

Palier 1 – Socle	Palier 2 – +	Palier 3 – ++
<p>Let's play Ampe. Stand face to face. Jump and clap. Show one foot. Same foot? You win. Different foot? Change. Again.</p>	<p>Jump and clap together. Ready?</p>	<p>Say who wins. Same or different? Choose the next player.</p>

Exploitation pédagogique :

Dans une séquence centrée sur le **corps et les actions**, en lien avec l'album *From Head to Toe*, le jeu *Ampe* peut être introduit comme une mise en action rythmée des verbes (*jump, clap*) et du lexique corporel, dans une situation d'interaction en binômes.

À l'issue d'un chant gestué et rythmé, tel que *If You're Happy and You Know It*, le jeu peut être proposé comme un prolongement ludique favorisant la coordination, la prise de décision rapide et l'alternance des rôles.

Prolongements et liens éventuels :

[Handa's Surprise](#)

Eileen Browne

l'histoire se déroule au Kenya, et non au Ghana



[From Head to Toe](#)

Eric Carle

Verbes d'action simples et répétitifs : *jump, clap, turn...*
Mise en jeu du **corps entier**, en mouvement.



[Head shoulders knees and toes](#)

Super Simple songs



[If You're Happy and You Know It](#) *Super Simple songs*



[Teddy Bear, Teddy Bear](#) *Super Simple songs*

Pg04

Hot potato

Origine :**R-U - USA - Australie - Irlande****Type :**

	6 ans et plus
	Cycle 2 et 3
	Groupe classe
	5 à 10 min.

Lexique A1 :**Lexique :** potato (*ball, object*), nombres de 10 à 0**Verbes :** pass, hold, drop, stop**Expressions :** Hot potato! / Pass it! / Stop!**Lien avec les thématiques culturelles des programmes :****Cycle 2 : L'univers enfantin** - Les jeux et activités de l'enfant**Cycle 3 : L'imaginaire** - Comptines et traditions orales du pays**Illustration :**

Image générée par IA

Description du jeu / règles :**Espace de jeu :**

Les élèves sont assis ou debout en cercle. Un objet représentant la hot potato (balle, peluche, foulard) est utilisé.

Déroulement du jeu :

Les joueurs se passent rapidement l'objet de main en main pendant que le groupe chante une comptine ou qu'une musique est diffusée.

On trouve parfois la comptine suivante :

*Pass the ball round and round.
Pass is quickly or you'll be found.
If you're the one to hold it last, you will
owe 5 jumping jacks.
You are it!*

Parfois, il s'agit juste d'un décompte de 10 à 0.

Lorsque la comptine ou la musique s'arrête, le joueur qui tient l'objet est désigné pour effectuer une action simple (dans la comptine : 5 sauts à pieds joints, mais il est possible de proposer une autre action simple, par exemple dire un mot en anglais, faire un geste, changer de place). Le jeu se poursuit sans élimination, par rotations successives.

Matériel :

Un objet léger (balle, peluche, foulard).

Variables possibles :**Objet :** taille et nature variables (balle, objet symbolique) (*variante traditionnelle*)**Rythme :** passage de l'objet lent ou rapide**Support sonore :** comptine dite collectivement ou signal sonore bref**Organisation du jeu :** sans élimination, avec rotation des joueurs**Supports pour la classe :**[Hot potato - Two point four](#) : règles du jeu et enfants qui jouentvoir annexe
Liste des flashcards par jeuPage [web](#) sur le jeu**Ce que l'élève peut dire :**

Palier 1 – Réagir	Palier 2 – Faire agir	Palier 3 – Interagir
<i>Hot potato! Quick! Stop!</i>	<i>Pass it! Sing!</i>	<i>Who has the potato? Let's play again!</i>

Proposition de consignes pour l'enseignant :

Palier 1 – Socle	Palier 2 – +	Palier 3 – ++
<i>Let's play Hot Potato. Sit in a circle. This is the potato. Pass it quickly. Don't hold it. Sing together. Stop! Who has the potato? Do a small action. Let's play again.</i>	<i>Pass it faster. Quick, quick!</i>	<i>Ask the question. Choose the action. Say "stop".</i>

Exploitation pédagogique :À l'issue de l'écoute d'une **chanson ou comptine centrée sur la transmission rapide d'un objet**, le jeu *Hot Potato* peut être proposé comme une **situation collective ludique** permettant de réinvestir des verbes d'action simples (*pass, stop*) et l'attention au signal.Dans une séquence axée sur le **rythme et le tour de rôle**, le jeu prolonge naturellement l'écoute en articulant mouvement, contrôle du geste et interaction orale, sans explicitation excessive.**Prolongements et liens éventuels :****Hot Potato***Charlotte Guillain*

Album explicitement centré sur l'objet « potato » et le jeu

Press Here*Hervé Tullet*

Action simple, réponse immédiate. Rythme, enchaînement, anticipation

Hot Potato Song*Patty Shukla***Round and round the garden***HooplaKidz Nursery Rhymes & Kids Songs*



Jeux de cercle

Pg05

Duck duck goose

Origine :**USA - Canada (origine Suède)**

Type : Jeu de cercle – poursuite et changement de rôle

	4 ans et plus
	Cycles 1 et 2
	Groupe classe
	5 à 10 min.

Lexique A1 :

Mots-clés : duck, goose

Verbes et expressions : walk, run, catch/tag, sit down

Autres mots : circle

Illustration :

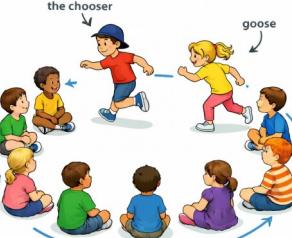
Image générée par IA

Lien avec les thématiques culturelles des programmes :**Cycle 2 : L'univers enfantin**

Les jeux et activités de l'enfant - Les animaux - Les comptines et jeux chantés

Description du jeu / règles :**Espace de jeu :**

Les élèves sont assis en cercle. Un élève est désigné comme the chooser ; il se tient debout à l'extérieur du cercle.

**Déroulement du jeu :**

The chooser marche autour du cercle et touche doucement la tête ou l'épaule de chaque élève en disant successivement duck, duck, duck...

Lorsqu'il dit goose! en touchant un élève, celui-ci se lève immédiatement et poursuit the chooser autour du cercle.

The chooser doit courir pour revenir s'asseoir à la place laissée libre avant d'être attrapé. Si the chooser y parvient, l'élève goose devient le nouveau chooser.

S'il est attrapé, il recommence.

Matériel :
Aucun matériel spécifique**Variables possibles :****Déplacement :** marche ou course autour du cercle (*variante traditionnelle*)**Langage :** alternance *duck / goose* dite clairement ou de façon plus rapide
- utilisation d'autres noms d'animaux.**Rôle du poursuivant :** un seul joueur ou alternance régulière des rôles**Organisation du jeu :** sans élimination, avec rotation des joueurs**Ce que l'élève peut dire :**

Palier 1 – Nommer	Palier 2 – Agir	Palier 3 – Interagir
Duck!Goose!	Run!Sit down!	Catch him / her!Tag him / her!

Proposition de consignes pour l'enseignant :

Palier 1 – Socle	Palier 2 – +	Palier 3 – ++
<p><i>Sit in a circle.</i> <i>You are the chooser.</i> <i>Walk around the circle.</i> <i>Say: duck, duck, duck...</i> <i>Say: goose!</i> <i>Run!</i> <i>Don't get caught!</i></p>	<p><i>Walk slowly / quickly.</i> <i>Say it loudly.</i></p>	<p><i>Choose the next chooser.</i> <i>Say when to start.</i></p>

Supports pour la classe :

[Duck duck goose - Two point four](#) : règles et enfants qui jouent

voir annexe
Liste des flashcards par jeu

Page [web](#) sur le jeu

Exploitation pédagogique :À l'issue de la découverte d'un album mettant en scène la recherche et l'anticipation, par exemple *Silly Suzy Goose*, le jeu *Duck Duck Goose* peut être introduit comme une situation d'interaction orale ludique permettant de réinvestir le lexique des animaux (*duck, goose*) et l'attention portée au signal déclencheur.Dans le prolongement de l'écoute et de l'éventuel apprentissage de la chanson **Duck, Duck, Goose**, ou **five little ducks** le jeu offre une mise en action immédiate du rythme et de la structure entendus, en mobilisant l'écoute, l'attente et la production orale.**Prolongements et liens éventuels :**

Silly Suzy Goose
Petr Horáček
Présence explicite de *goose*
Personnage très expressif, en mouvement
Situations simples, humour et énergie

Duck duck goose song — *Patty Shukla kids*
TV (duck, goose, run, go, sit, spot, fast, slow)

Five little ducks — *Super simple songs* (*duck, quack, out, over, far away, back*)

Origine :

USA-Canada

Type : Jeu de classe d'écoute et de déduction / jeu calme - retour au calme

	7 ans et plus
	Cycle 2 - cycle 3
	Groupe classe
	5 à 10 minutes

Lexique A1 :

Verbes d'action : sit, stand, put, touch, guess

Mots du jeu : head, desk, thumb, player, number

Lien avec les thématiques culturelles des programmes :

- La classe et la vie scolaire (cycle 2 / cycle 3) : règles du jeu, écoute, respect des consignes, prise de parole.
- Les nombres (cycle 2 / cycle 3) : comptage, reconnaissance des nombres de 1 à 7.

Illustration :



Image générée par IA

Description du jeu / règles :

Sept élèves sont désignés comme "it" et se placent à l'avant de la classe/du groupe.

Les autres élèves sont assis à leur place, tête baissée, yeux fermés, avec le pouce levé.

- Les sept élèves se déplacent silencieusement dans la classe.
- Chacun touche le pouce d'un camarade et s'assoit ensuite.
- Lorsque tous les élèves ont été touchés, l'enseignant annonce la fin de la manche.
- Les élèves qui ont été touchés lèvent la tête et tentent de deviner quel élève les a touchés.

Si la réponse est correcte, les rôles sont échangés.

(Les règles peuvent être adaptées selon l'effectif et l'espace.)

Ce que l'élève peut dire :

Palier 1 – Réagir	Palier 2 – Se désigner	Palier 3 – Identifier
Me!	It's me. Not me.	It's number ...

Proposition de consignes pour l'enseignant :

Palier 1 – Socle	Palier 2 – +	Palier 3 – ++
Put your heads down. Close your eyes. Put your thumb up. Seven players, stand up. Walk quietly. Touch a thumb. Sit down. Heads up! Who touched you?	Heads down and eyes closed.	Say the number. Choose the next seven.

Exploitation pédagogique :

Le jeu Seven Up peut s'inscrire dans différents contextes d'apprentissage, selon les objectifs poursuivis.

À l'issue de la découverte d'un album fondé sur l'apparition et la devinette, par exemple *Peek-a-Who?*, le jeu *Heads Up Seven Up* peut être proposé comme une situation d'interaction orale ludique permettant de travailler l'anticipation, l'écoute et la prise d'indices sans appui visuel.

Dans le prolongement de l'écoute de la chanson *If You're Sleepy and You Know It*, le jeu s'inscrit naturellement dans un climat de calme et d'attention, propice à la posture corporelle attendue (*heads down / heads up*) et au respect des règles collectives.

Matériel :

Aucun matériel spécifique

Variables possibles :

Nombre de joueurs actifs : un ou plusieurs joueurs désignés**Modalité de désignation** : toucher léger de la main ou signal discret**Langage** : formule collective courte ou annonce des réponses en mots-clés**Organisation du jeu** : sans élimination, avec rotation des rôles

Supports pour la classe :

	Seven up - Howcast : règles par étapes et adolescents qui jouent
	voir annexe Liste des flashcards par jeu
	Page wikipedia sur le jeu

Prolongements et liens éventuels :

Peek-a-Who?
Nina Laden (auteur et illustrateur)
Jeu d'apparition / disparition
Anticipation, attention, suspense
Structure très répétitive

Stop and go dance –
The kiboomers kid songs

If you're sleepy and you know it –
Super simple songs



Jeux de poursuite et d'évitement

Pg07

What's the time, Mr Wolf? (fox)

Origine :**Royaume-Uni****Type :** Jeu de poursuite à déclenchement verbal / jeu chanté-rythmé

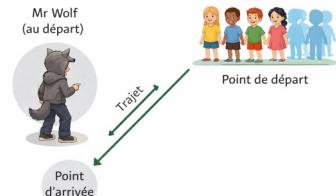
	5 ans et plus
	Cycles 2 et 3
	Groupe classe
	5 min. par manche

Lexique A1 :**Verbes et expressions :** walk, run, stop, catch/tag**Temps :** one o'clock, two o'clock, three o'clock...**Formulation :** What's the time, Mr. Wolf ?**Lien avec les thématiques culturelles des programmes :****Cycle 2 : L'enfant** L'organisation de la journée, Les habitudes de l'enfant, Le temps et les repères temporels, Les nombres, Les animaux**Cycle 3 : Littérature et imaginaire**, Littérature de jeunesse, Œuvres célèbres, Grands récits populaires**Illustration :**

Image générée par IA

Description du jeu / règles :**Espace de jeu :**

Un espace rectangulaire est délimité. À une extrémité se tient Mr Wolf, dos aux autres joueurs. Les autres élèves se placent alignés à l'autre extrémité de l'espace.

**Déroulement du jeu :**Un élève est désigné comme Mr Wolf. Les autres élèves sont les *players* ou, dans certaines versions, les *poules/hens*.

Les players avancent progressivement vers Mr Wolf en posant collectivement la question :

- *What's the time, Mr Wolf?*

Mr Wolf répond par une heure :

- *It's three o'clock.*

Les players avancent alors de trois pas.

À tout moment, Mr Wolf peut répondre :

- *It's Dinner time!*

Mr Wolf se retourne alors et tente d'attraper les players, qui doivent courir pour revenir à leur ligne de départ. Le joueur attrapé devient le nouveau Mr Wolf.

Matériel :tracés au sol pour matérialiser
le *point de départ*
*un mur pour le loup***Variables possibles :****Réponse du loup :** heure annoncée ou formule de poursuite (*variante traditionnelle*)**Déplacement :** marche ou course selon l'heure annoncée**Langage :** question posée collectivement ou par un élève désigné**Organisation du jeu :** sans élimination, avec rotation des rôles**Ce que l'élève peut dire :**

Palier 1 – Répéter	Palier 2 – Répondre	Palier 3 – Interagir
<i>What's the time, Mr Wolf? Run!</i>	<i>It's ... o'clock. One, two, three... Dinner time!</i>	

Proposition de consignes pour l'enseignant :

Palier 1 – Socle	Palier 2 – +	Palier 3 – ++
<i>You are Mr Wolf. Stand here. You are the players. Stand on the line. Ask together: "What's the time, Mr Wolf?" Mr Wolf answers: "It's ... o'clock." Walk forward. When Mr Wolf says: "Dinner time!" Run back to the line. Don't get caught!</i>	<i>Walk/Take ... steps. Count together.</i>	<i>Choose Mr Wolf. Say the time. Say when to run.</i>

Exploitation pédagogique :À l'issue de la découverte de l'album *What's the Time, Mr Wolf?* (Annie Kubler), **adaptation directe du jeu**, le jeu peut être introduit comme une **situation d'interaction orale ludique** permettant de réinvestir une structure répétitive de type question-réponse (*What's the time?*), en lien étroit avec la règle du jeu.Dans le prolongement de l'écoute de la chanson *Tell the Time*, le jeu offre un contexte motivant pour **aborder ou consolider l'expression de l'heure en anglais**, en articulant comptage, écoute attentive et déclenchement de l'action dans une dynamique collective.**Supports pour la classe :**

[What's the time Mr Wolf - Scouts](#) : règles du jeu en vidéo

voir annexe
[FLASHCARDS](#) Liste des flashcards par jeu

[PAGE WEB](#) Page [wikipedia](#) sur le jeu

Prolongements et liens éventuels :

[What's the Time, Mr Wolf?](#)

*Annie Kubler*Adaptation directe du jeu,
structures répétitives.
(d'autres versions existent)

[Tell the time song](#) –
Fun kids english (What time
is it—1 to twelve - tell the
time - tick tock)

[What's the time Mr Wolf the wiggles](#)
pour apprendre à jouer

Pg08

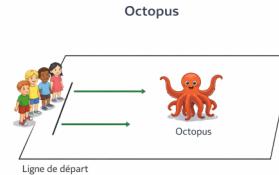
(Ollie Ollie) Octopus**Origine :****Australie - Nouvelle-Zélande**

Type : Jeu de poursuite collective à capture progressive

	5 ans et plus
	Cycles 1, 2 et 3
	Groupe classe
	5 à 10 min. par manche

Lexique A1 :**Verbes et expressions :** run, stop, go, catch/tag, cross**Rôles :** octopus, players/fish, seaweed, tentacle**Autres mots :** arms, legs (selon les variantes)**Lien avec les thématiques culturelles des programmes :****Cycle 2 : L'univers enfantin** : Les animaux - Les monstres, fées et autres références culturelles de la littérature enfantine - Les jeux et activités de l'enfant**Cycle 3 : Littérature et imaginaire** : Figures animales et créatures imaginaires - Récits et univers symboliques**Illustration :**

Image générée par IA

Description du jeu / règles :**Espace de jeu :** Un espace rectangulaire est délimité. Une ligne de départ est matérialisée à une extrémité, et une ligne d'arrivée à l'autre extrémité.Un élève est placé au centre de l'espace : il est **the octopus**.Les autres élèves (**players/fish**) se placent derrière la ligne de départ.**Déroulement du jeu :**Au signal de départ, les players tentent de traverser l'espace pour atteindre la ligne opposée sans se faire toucher par **the octopus**. Ce dernier se déplace latéralement ou légèrement vers l'avant pour essayer de toucher les **players/fish**.Lorsqu'un joueur est touché, devient selon les variantes **seaweed** (une algue) ou **tentacle** (une tentacule), il reste à l'endroit où il a été touché et peut attraper les autres joueurs sans se déplacer. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur libre, qui devient **the octopus** pour la manche suivante.**Variante rituelle (chantée) :** Avant le départ, les joueurs peuvent scandaler collectivement :- *Ollie, ollie, octopus in the deep blue sea - Ollie, ollie, octopus, you can't catch me!*

Ce chant sert de déclencheur collectif et n'est pas obligatoire.

Matériel :

Aucun matériel spécifique (lignes matérialisées au sol si nécessaire)

Variables possibles :**Rôle central** : un seul « octopus » ou plusieurs joueurs désignés (*variante traditionnelle*)**Déplacement** : course libre ou déplacement imposé (pas chassés, sauts)**Langage** : formule d'appel dite collectivement ou par le joueur central**Organisation du jeu** : sans élimination, avec intégration progressive des joueurs capturés**Ce que l'élève peut dire :**

Palier 1 – Réagir

Go! Run! Stop!

Palier 2 – Agir

Catch him / her!
I'm caught!

Palier 3 – Se définir / interagir

I'm a tentacle!
I'm the octopus!**Proposition de consignes pour l'enseignant :**

Palier 1 – Socle

You are the octopus. Stand in the middle.
You are the players / fish. Stand on the line.
When I say "Go!", run to the other side.
If the octopus touches you, stop and stay here.
You are a tentacle now.

Palier 2 – +

Don't move.
Stay here.

Palier 3 – ++

Help the octopus.
Catch the fish.
Choose the next octopus.

Supports pour la classe :**Octopus - Healthy kids** : règles du jeu en vidéovoir annexe
Liste des flashcards par jeu

Page web sur le jeu

Exploitation pédagogique :Le jeu **Octopus** peut être mobilisé dans différents contextes :À l'issue de la découverte de l'album *Over the Steamy Swamp* (Paul Geraghty), centré sur les animaux d'Océanie et la chaîne alimentaire, le jeu **Octopus** peut être introduit comme une situation ludique de mise en mouvement permettant de réinvestir le lexique des animaux et des déplacements dans un cadre collectif structuré.Dans le prolongement de l'écoute de la chanson *The Octopus Song*, le jeu offre une mise en action immédiate des verbes de mouvement (*swim, up, down, turn around*), en inscrivant la pratique corporelle dans une séquence de découverte du monde animal australien.**Prolongements et liens éventuels :****Over the Steamy Swamp****Paul Geraghty**

Les animaux d'Océanie, et la chaîne alimentaire. Structure répétitive (pas d'octopus)

**The octopus song****Maple leaf learning**(octopus—swim up/down/
forward - turn around)

Pg09

Sharks and minnows

Origine :

USA-Canada

Type : Jeu de poursuite / jeu de déplacement collectif

	6 ans et plus
	Cycle 2 - cycle 3
	10 joueurs et plus
	5 à 10 min. par manche

Lexique A1 :

Verbes d'action : run, stop, go, catch/tag, touch, swim

Repères spatiaux : here, there, line, side, in / out

Lien avec les thématiques culturelles des programmes :

- Le sport et les activités physiques (cycle 2 / cycle 3)
- La classe et la vie scolaire (cycle 2 / cycle 3)
- Les animaux et l'imaginaire (cycle 2) : animaux marins, jeu symbolique.

Illustration :



Image générée par IA

Description du jeu / règles : (jeu proche de l'épervier)

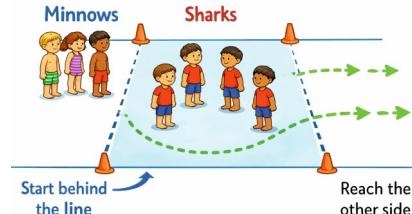
L'espace de jeu est matérialisé par deux lignes parallèles (tracées au sol ou matérialisées par des plots), distantes de quelques mètres selon l'âge des élèves et l'espace disponible. Ces lignes représentent les deux rives entre lesquelles les joueurs doivent se déplacer. L'espace compris entre les deux lignes constitue la zone centrale de jeu.

Déroulement du jeu :

Les élèves se placent derrière l'une des lignes. Un ou plusieurs élèves sont désignés comme sharks et se placent dans la zone centrale. Les autres élèves sont les minnows.

Objectif du jeu : traverser l'espace de jeu pour rejoindre la ligne opposée sans se faire toucher par un shark.

- Au signal de départ, les minnows courent pour rejoindre la ligne opposée.
 - Les sharks tentent de toucher les minnows pendant leur déplacement dans la zone centrale.
 - Lorsqu'un minnow est touché, il devient à son tour shark et reste dans la zone centrale.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un minnow. (Les règles peuvent être adaptées selon l'espace et l'effectif.)



Ce que l'élève peut dire :

Palier 1 – Réagir	Palier 2 – Nommer / agir	Palier 3 – Se définir / commenter
Go! Stop! Run!	Shark!	I'm a shark! You are a shark! Shark attack! Minnows swim!

Proposition de consignes pour l'enseignant :

Palier 1 – Socle	Palier 2 – +	Palier 3 – ++
<p>Stand behind the line. This is the line. You are minnows. You are a shark. The sharks stay in the middle. The minnows run to the other side. Ready? Go! Run! Stop! If the shark touches you, you are a shark now.</p>	<p>Swim! Swim fast!</p>	<p>Say "go". Choose the sharks.</p>

Exploitation pédagogique :

À l'issue de la découverte de l'album *Baby Shark!* (John John Bajet), le jeu *Sharks and Minnows* peut être introduit comme une situation ludique de mise en mouvement permettant de réinvestir un lexique très accessible autour des animaux marins (*shark, fish*), dans une relation prédateur / proie immédiatement compréhensible grâce à l'appui de l'image.

Dans le prolongement de l'écoute de la chanson *Baby Shark*, complétée éventuellement par *Once I Caught a Fish Alive*, le jeu permet d'articuler gestes codifiés, comptage et déplacements, en ancrant l'interaction corporelle dans une dynamique collective fortement ritualisée.

Matériel :
Plots pour matérialiser les lignes

Variables possibles :
Rôles initiaux : un ou plusieurs « sharks » (variante traditionnelle)

Déplacement : course libre ou déplacement imposé

Langage / signal : appel collectif ou signal bref pour le départ

Organisation du jeu : sans élimination, avec intégration progressive des joueurs capturés

Espace de jeu : largeur du terrain réduite ou étendue

Départ des minnows : alignés sur une ligne ou dispersés

Supports pour la classe :

	Sharks and minnows - Cole Canyon Connect : règles du jeu en vidéo
	voir annexe Liste des flashcards par jeu
	Page web sur le jeu

Prolongements et liens éventuels :

Baby Shark!
[John John Bajet](#)
Lexique très simple, personnages clairement identifiables, compréhension immédiate par l'image.

Baby shark [Pinkfong](#)
Lexique explicite autour de *shark* et la famille. Gestes codifiés, reconnaissance immédiate

Once I caught a fish alive
[Super simple songs](#)
Lexique explicite autour des poissons et des nombres

Pg 10

Red light, green light/statues

Origine :**R-U - USA - Australie - Canada**

Type : Jeu de déplacement et de réaction

Lexique A1 :

Couleurs : red, green

Verbes : run, stop, turn, go

Autres : line, start, finish

5 ans et plus

Cycle 1, 2 et 3

Groupe classe

5 à 10 min. par manche

Lien avec les thématiques culturelles des programmes :

Cycle 2 : L'enfant - Le corps, les sensations, les repères temporels

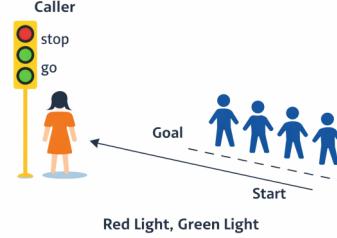
Cycle 3 : La personne et la vie quotidienne - Le corps humain, les modes de vie

Illustration :

Image générée par IA

Description du jeu / règles :**Espace de jeu :**

Un joueur est désigné comme **leader**. Il se place à une extrémité de l'espace de jeu, dos tourné aux autres joueurs. Les autres élèves se tiennent **alignés derrière une ligne de départ**, face au leader.

**Déroulement du jeu :**Le leader annonce "**Green light!**". Les joueurs avancent librement vers lui.À tout moment, le leader se retourne brusquement en annonçant "**Red light!**". Les joueurs doivent **s'arrêter immédiatement**.

- Tout joueur surpris en mouvement retourne à la ligne de départ.

- Le premier joueur qui atteint le leader prend sa place pour la manche suivante.

Le jeu se déroule par rotations successives, sans score.

Matériel :
Aucun matériel**Variables possibles :****Rôle du meneur** : un seul joueur ou alternance des rôles (*variante traditionnelle*)**Langage** : formules *red light* / *green light* dites clairement ou plus rapidement**Signal** : annonce orale ou geste visible (dos tourné / face au groupe)**Déplacement** : marche, pas rapides ou course contrôlée**Espace de jeu** : distance courte ou longue entre départ et arrivée gel temporaire**Organisation du jeu** : sans élimination, retour au départ ou gel temporaire**Ce que l'élève peut dire :**

Palier 1 – Réagir

Palier 2 – Agir / commenter

Palier 3 – Interagir

Green light! Red light! Stop! Go!

You moved!

Go back to the line!

Supports pour la classe :**Red light green light** -

Patty Shukla : règles du jeu chantées en vidéo



voir annexe

Liste des flashcards par jeu

Page [wikipedia](#) sur le jeu**Proposition de consignes pour l'enseignant :**

Palier 1 – Socle

Let's play Red Light, Green Light.
Choose one player to be the leader.
The leader stands here, facing the wall.
The other players stand behind the line.
When the leader says "Green light!", you walk or run forward.
When the leader says "Red light!", stop immediately.
Don't move. If you move, go back to the start line.
When you touch the leader, you become the new leader. Ready? Let's play!

Palier 2 – +

Walk or run. Slowly / quickly.

Palier 3 – ++

Say "green light" / "red light". Choose the next leader.

Exploitation pédagogique :

À l'issue de la découverte de l'album *Red Light, Green Light*, ou de la règle du jeu en vidéo, le jeu peut être introduit comme une **situation d'interaction motrice** permettant de réinvestir l'association directe **couleur / action** (*red = stop, green = go*) dans un cadre immédiatement compréhensible.

Dans le prolongement de l'écoute de la chanson *Red Light, Green Light*, qui associe différentes **actions motrices aux couleurs de l'arc-en-ciel**, le jeu permet d'articuler l'apprentissage du **lexique des couleurs** et celui des **verbes d'action**, en mobilisant l'écoute du signal et le contrôle du déplacement. La chanson *Walking, Walking* peut compléter ce travail en amont ou en transition.

Prolongements et liens éventuels :**Red Light, Green Light**

Anastasia Suen (texte) – Ken Wilson-Max (illustrations)

Présence explicite des couleurs *red / green*. Association directe couleur / action (*stop / go*). Structure simple, immédiatement compréhensible**Red Light, Green Light** DJ Raphi

Chanson moderne – actions pour chaque couleur de l'arc en ciel

**Walking walking**

Super simple songs actions et déplacements (sur l'air de frère Jacques)



Pg 11

Please, Mr Crocodile

Origine :**R-U - USA - Australie - Canada**

Type : Jeu chanté de poursuite – franchissement et capture.

	6 ans et plus
	Cycle 2 et 3
	Groupe classe
	5 à 10 min

Lexique A1 :**Lexique :** crocodile, river, side, colors**Verbes :** walk, cross, run, catch/tag, eat (pretend), wear**Expressions :** Please, Mr Crocodile / Can we cross the river?**Lien avec les thématiques culturelles des programmes :****Cycle 2 : L'univers enfantin** - Les animaux ; les jeux et activités de l'enfant**Cycle 3 : L'imaginaire** - Personnages et animaux imaginaires ou symboliques**Illustration :**

Image générée par IA

Description du jeu / règles :**Espace de jeu :**

Un espace rectangulaire est délimité. Un joueur est désigné comme **Mr Crocodile** et se place **au centre** de l'espace. Les autres joueurs se tiennent **alignés sur un côté**, représentant une rive.

**Déroulement du jeu :**

Les joueurs interpellent le crocodile en chantant ou disant la formule :

"Please, Mr Crocodile, can we cross the river?"

Le crocodile répond par une phrase libre ou codée (par exemple une couleur, un nombre ou une condition).

*"Yes, only if you're wearing... red."*Les joueurs qui remplissent la condition peuvent **traverser l'espace** sans être poursuivis. Les autres tentent de traverser en courant pendant que le crocodile essaie de les **attraper**.

Les joueurs attrapés deviennent crocodiles pour la manche suivante.

Matériel :
Aucun matériel spécifique.**Variables possibles :****Rôle central** : un seul « crocodile » ou alternance régulière des rôles (*variante traditionnelle*)**Langage** : question posée collectivement ou par un élève désigné**Réponse du crocodile** : couleur annoncée ou formule de poursuite (*variante traditionnelle*)**Déplacement** : marche rapide ou course lors de la poursuite**Organisation du jeu** : sans élimination, avec intégration pro-**Ce que l'élève peut dire :**

Palier 1 – Répéter	Palier 2 – Agir	Palier 3 – Interagir / préciser
<i>Please, Mr Crocodile!</i>	<i>Run!</i>	<i>Can we cross the river?</i>

Supports pour la classe :[Please Mr Crocodile](#) - *How2play* : règles du jeu en vidéo—personnages Lego™

voir annexe

Liste des flashcards par jeu

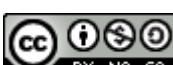
Page [web](#) sur le jeu**Proposition de consignes pour l'enseignant :****Palier 1 – Socle**

*Let's play Please, Mr Crocodile.
One player is the crocodile.
The others stand on the river bank.
Ask together: "Please, Mr Crocodile, can we cross the river?"
Listen to the answer.
The crocodile tries to catch / tag you.
If you are caught, you are a crocodile.*

Palier 2 – +*Cross the river. Go back.***Palier 3 – ++***Choose the colour.
Say the rule.*

Exploitation pédagogique : À l'issue de la découverte de l'album *Walking Through the Jungle*, fondé sur des déplacements successifs et une structure cumulative, le jeu *Please, Mr Crocodile* peut être introduit comme une **situation d'interaction ludique** permettant de réinvestir le lexique des animaux et des verbes d'action simples. La règle en vidéo peut éventuellement se substituer à l'album.

Dans le prolongement d'une séquence centrée sur le **corps en mouvement**, en lien avec *From Head to Toe* et la chanson *Mr. Crocodile*, le jeu articule gestes, rythme et langage autour d'actions motrices répétées (*clap, run, stomp*).

Prolongements et liens éventuels :**Walking Through the Jungle**Julie Lacome (auteure et illustratrice)
Déplacements successifs, structure cumulative. Animaux identifiables, dont le crocodile. Lexique d'action simple et répétitif.**From Head to Toe**Eric Carle
Verbes d'action simples et répétitifs : *jump, clap, turn...*
Mise en jeu du **corps entier**, en mouvement.**Mr. Crocodile** Super kids
Lexique explicite autour de *crocodile* et des actions : *clap, run, stomp, etc.*

Pg 12

Stuck in the mud

Origine :**R-U - Irlande - Australie**

Type : Jeu de poursuite coopérative – libération de joueurs.

	6 ans et plus
	Cycle 2 et 3
	Groupe classe
	5 à 10 min. par manche

Lexique A1 :**Verbes** : run, stop, touch, help, free**Expressions** : You're stuck! / Help me! / You're free!**Autres** : again**Lien avec les thématiques culturelles des programmes :****Cycle 2 : L'univers enfantin** - Les jeux et activités de l'enfant**Cycle 3 : La personne et la vie quotidienne** - Le corps humain, les modes de vie**Description du jeu / règles :****Espace de jeu :**

Un espace de jeu dégagé est délimité. Un ou deux joueurs sont désignés comme **chasers**. Les autres joueurs se déplacent librement dans l'espace.

Déroulement du jeu

Les chasers tentent de **toucher** les autres joueurs. Lorsqu'un joueur est touché, il devient **stuck in the mud** : il s'arrête sur place, jambes écartées et bras levés.

Un joueur immobilisé peut être **libéré** lorsqu'un autre joueur passe sous ses bras ou entre ses jambes (ou touche sa main selon les variantes).

Le jeu se poursuit pendant un temps donné ou jusqu'à ce que tous les joueurs soient immobilisés. Les rôles peuvent ensuite être redistribués.

Illustration :

Image générée par IA

Ce que l'élève peut dire :

Palier 1 – Réagir	Palier 2 – Demander / nommer	Palier 3 – Interagir
Run! Stop!	Help me! You're stuck!	You're free!

Proposition de consignes pour l'enseignant :

Palier 1 – Socle	Palier 2 – +	Palier 3 – ++
<p>Let's play Stuck in the Mud. One player is the chaser. Run in the space. If the chaser touches you, stop. Put your arms up. Say: "Help me!" Another player can free you. Touch and say: "You're free!"</p>	<p>Don't move. Stay still.</p>	<p>Say who is stuck. Choose the next chaser.</p>

Exploitation pédagogique :

À l'issue de la découverte de l'album *We're Going on a Bear Hunt*, et plus particulièrement du **passage dans la boue**, le jeu *Stuck in the Mud* peut être introduit comme une **situation de mise en corps du langage**, en lien avec les verbes d'action et l'idée d'impossibilité de bouger (*We can't go over / under...*), portées par une structure répétitive très marquée.

Le visionnage de la **version contée et gestuée par Michael Rosen** renforce l'articulation entre rythme, gestes et compréhension globale, et prépare les élèves à l'alternance entre déplacement, ralentissement et immobilisation.

Dans le prolongement de la chanson *We All Fall Down*, le jeu permet de réinvestir différents types de déplacements. Une **vidéo de présentation des règles** peut, si besoin, compléter ou remplacer l'album afin de clarifier l'organisation de l'espace et les rôles.

Matériel :

Aucun matériel

Variables possibles :**Joueurs désignés** : un ou plusieurs joueurs « taggers » (variante traditionnelle)**Libération** : contact d'un camarade ou passage sous une arche formée à deux**Déplacement** : course libre ou déplacement imposé**Langage / signal** : formule orale courte pour figer ou libérer**Organisation du jeu** : sans élimination, avec rotation des rôles**Supports pour la classe :**

[Stuck in the mud](#) - *Better health family* : règles du jeu en vidéo—enfants qui jouent



voir annexe
Liste des flashcards par jeu



Page [web](#) sur le jeu

Prolongements et liens éventuels :

[We're Going on a Bear Hunt](#)

Michael Rosen (texte) – *Helen Oxenbury* (illustrations)

Passage emblématique dans la boue

Verbes d'action et impossibilité de bouger (*can't go over / under*)

Structure répétitive, rythme très marqué



[We're going on a bear hunt](#) - *Michael Rosen*

Le livre en comptine répétitive et gestuée par l'auteur



[We all fall down](#) - *Super Simple songs*

types de déplacements





Jeux de stratégie simples

Pg 13

Foursquare

Origine :**R-U - USA - Australie - Canada**

Type : Jeu de cour avec balle – adresse, règles et rotation des rôles.

Lexique A1 :**Objets :** ball, square**Verbes :** bounce, throw, catch, hit, pass (miss), strike, serve**Repères spatiaux :** in, out (of bounds)

7 ans et plus



cycle 2, cycle 3



4 min. et plus



5 min.

Lien avec les thématiques culturelles des programmes :**Cycle 2 : La classe** - Les règles et règlements dans la classe, les nombres, le sport**Cycle 3 : La personne et la vie quotidienne** - Les usages dans les relations sociales**Illustration :**

Image générée par IA

Description du jeu / règles :

Organisation de l'espace de jeu : Un terrain est tracé au sol et divisé en **quatre carrés égaux**, disposés en carré (numérotés ou nommés). Un joueur se place dans chaque carré.



Image générée par IA

Déroulement du jeu :

Le joueur placé dans le carré principal commence le jeu en **faisant rebondir la balle** dans son carré, puis en l'envoyant dans le carré d'un autre joueur.

Chaque joueur doit renvoyer la balle après **un seul rebond**, sans la laisser sortir du terrain.

Un joueur est éliminé temporairement s'il :

- laisse la balle sortir de son carré,
- attrape la balle sans la faire rebondir,
- envoie la balle hors du terrain.

Lorsqu'un joueur est éliminé, il sort du terrain et un nouveau joueur entre. Les joueurs changent alors de place selon les règles établies.

Le jeu se déroule par rotations successives, sans score obligatoire.

Ce que l'élève peut dire :

Palier 1 – Réagir	Palier 2 – Gérer le jeu	Palier 3 – Arbitrer / interagir
<i>My turn! Again!</i>	<i>In! Out!</i>	<i>You're out! I'm in.</i>

Proposition de consignes pour l'enseignant :

Palier 1 – Socle	Palier 2 – +	Palier 3 – ++
<i>Let's play Foursquare. One player in each square. Bounce the ball. Send the ball to another square. One bounce only. Is it in or out?</i>	<i>In bounds / out of bounds.</i>	<i>Say "in" or "out". Choose the next player.</i>

Exploitation pédagogique :

À l'issue d'une lecture collective autour des **formes géométriques**, par exemple à partir de *The Shape of Things*, le jeu *Foursquare* peut être introduit comme une **situation ludique** permettant de donner sens à la notion de *square* et à l'organisation de l'espace de jeu.

Dans le prolongement de l'écoute de la chanson *One, Two, Buckle My Shoe*, le jeu favorise le **comptage oral** et le tour de rôle, en articulant repères spatiaux, rythme et interaction collective. Une **vidéo de présentation des règles** peut remplacer l'album afin de clarifier l'organisation de l'espace et les rôles.

Matériel :

Une balle (type balle en mousse ou ballon léger).
Un traçage au sol

Variables possibles :

Organisation des cases : tracé classique ou cases redimensionnées (*variante traditionnelle*)

Service : service direct ou après rebond

Règles de renvoi : une seule touche autorisée ou tolérance d'un contrôle

Langage / annonces : appel du score ou formules courtes avant le service

Organisation du jeu : sans élimination, avec rotation des joueurs entre les cases

Supports pour la classe :

[Foursquare - WikiHow](#) : règles du jeu en vidéo



voir annexe
Liste des flashcards par jeu



Page [wikipedia](#) sur le jeu

Prolongements et liens éventuels :**Square**

Mac Barnett (texte) – Jon Klassen (illustrations) - cycle 3
Notion de forme (square) centrale

Humour visuel, minimalisme, attention partagée
Lecture collective efficace

**The Shape of Things**

Dayle Ann Dodds (texte) – Julie Lacome (illustrations)
Formes géométriques clairement identifiables
Construction progressive, répétitions
Lexique accessible en compréhension orale



[One two, buckle my shoe](#) *The learning station*
(compter de 1 à 10)



Pg 14

Capture the Flag

Origine :**USA** (import d'Allemagne)

Type : Jeux de poursuite

	8 ans et plus
	Fin cycle 2, cycle 3
	12 joueurs et plus
	10 à 15 minutes

Lexique A1 :**Verbes d'action :** run, stop, go, catch/tag, touch, rescue/free**Repères spatiaux :** camp, base, prison, here / there, in / out**Rôles et objets :** team, flag, prisoner, guard**Lien avec les thématiques culturelles des programmes :**

- La classe et la vie scolaire (cycle 2 / cycle 3) : règles du jeu, respect des consignes, coopération et fair-play.
- Le sport et les activités physiques (cycle 3) : jeux collectifs, stratégie, opposition et entraide.
- Des repères culturels et géographiques (cycle 3) : jeu emblématique des écoles et camps de vacances nord-américains ; présence du drapeau comme symbole.

Illustration :

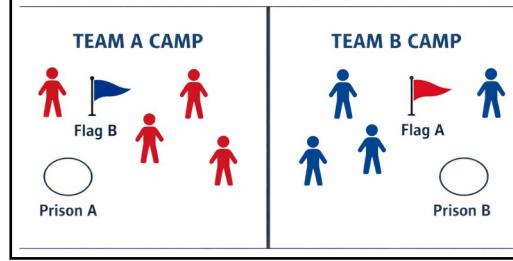
Image générée par IA

Description du jeu / règles :

Les élèves sont répartis en **deux équipes** qui se font face sur un terrain divisé en **deux camps**, à la manière d'un terrain de football. Chaque équipe dispose d'un **drapeau** (objet visible : foulard, cône, balle...), placé dans son camp.

Objectif du jeu : se rendre dans le camp adverse, capturer le drapeau de l'équipe opposée et le rapporter dans son propre camp sans se faire toucher.

- Les joueurs peuvent se déplacer librement dans leur camp et dans le camp adverse.
 - Lorsqu'un joueur est **touché dans le camp adverse**, il devient prisonnier et se rend dans une **zone de prison**.
 - Un prisonnier peut être libéré si un coéquipier vient le toucher (dans la règle de base, un seul prisonnier à la fois).
- Le jeu se termine lorsqu'une équipe parvient à rapporter le drapeau adverse dans son camp.

**Ce que l'élève peut dire :**

Palier 1 – Réagir	Palier 2 – Nommer / agir	Palier 3 – Interagir / statuer
Go! Stop! Run! Catch! Here!	Help! Free me! Touch / tag him / her!	You are a prisoner. You are free! I've got the flag!

Proposition de consignes pour l'enseignant :

Palier 1 – Socle

We have two teams. This is your team. This is your camp. This is the flag. The goal is to get the flag. Go to the other camp. Take the flag and run back. If you touch a player here, stop. You are a prisoner. Go to the prison. The prison is here. A friend can touch you. You are free! Go back to your camp. Ready? Three... two... one... Go!

Palier 2 – +

Stay in your camp.
Go back.

Palier 3 – ++

Say who is a prisoner.
Say "free".
Choose the teams.

Supports pour la classe :[Capture the flag - Game](#)

Gurus : règles du jeu en vidéo

 voir annexe
Liste des flashcards par jeu
Page [wikipedia](#) sur le jeu**Prolongements et liens éventuels :**[The recess Queen](#)

Alexis O'Neill / Laura Huliska-Beith

Vie de cour de récréation, règles implicites, relations entre élèves

[Go go stop](#)

Shawny kids music

[Stop](#)

Patty Shukla

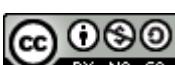
chansons avec verbes d'action

Exploitation pédagogique :

À partir de l'album *The Recess Queen* (Alexis O'Neill ; ill. Laura Huliska-Beith), le jeu *Capture the Flag* peut être introduit comme une **situation collective** permettant d'aborder les règles implicites et les rôles dans un contexte proche de la cour de récréation.

Dans le prolongement de l'écoute des chansons *Go Go Stop* ou *Stop*, le jeu met en action les verbes d'action et l'alternance *go / stop*.

Une **vidéo de présentation du jeu** peut faciliter la compréhension des règles si nécessaire.



Pg 15

Steal the bacon

Origine :**Royaume-Uni et USA**

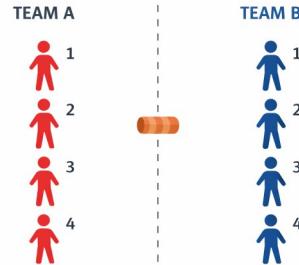
Type : Jeu de poursuite et de réaction – opposition en duel.

	7 ans et plus
	Fin cycle 2, cycle 3
	2 équipes équivalentes
	5 à 10 minutes

Lexique A1 :**Objets** : bacon (*object, cone*)**Verbes** : run, grab, catch/tag, touch, turn, steal, pick up**Repères spatiaux** : middle, back, line**Lien avec les thématiques culturelles des programmes :****Cycle 2 : La classe** - Les règles et règlements dans la classe**Cycle 3 : La personne et la vie quotidienne** - Les usages dans les relations sociales**Description du jeu / règles :**

Les élèves sont répartis en **deux équipes** qui se font face sur un terrain divisé en **deux camps**, à la manière d'un petit terrain de football. Deux équipes sont disposées **face à face**, chacune derrière une ligne. Un objet appelé "**bacon**" (foulard, balle, cône) est placé **au centre** de l'espace de jeu.

Les joueurs de chaque équipe sont **numérotés** de manière identique (1, 2, 3...).



Déroulement du jeu : L'enseignant (ou un meneur) annonce un **numéro**. Les deux joueurs portant ce numéro s'élancent vers le centre pour **attraper le bacon**.

Le but est de **ramener l'objet dans son camp** sans se faire toucher par l'adversaire.

- Si un joueur se saisit du *bacon* et est touché avant d'avoir franchi sa ligne, le point revient à l'autre équipe.
- Si le joueur parvient à rapporter l'objet dans son camp, son équipe réussit la manche.

Le jeu se déroule par manches successives, sans obligation de comptabiliser un score.

Ce que l'élève peut dire :

Palier 1 – Réagir	Palier 2 – Agir	Palier 3 – Interagir
Go! Run!	Here!	Catch / tag him / her!

Proposition de consignes pour l'enseignant :

Palier 1 – Socle	Palier 2 – +	Palier 3 – ++
<i>Let's play Steal the Bacon.</i> <i>We have two teams.</i> <i>You must stand behind the line.</i> <i>Listen to your numbers: one, two, three...</i> <i>Listen: number three!</i> <i>Run to the middle. Grab the bacon.</i>	<i>Wait. Ready?</i>	<i>Say the number.</i> <i>Choose the next number.</i>

Exploitation pédagogique :

À l'issue de la découverte de l'album *My Turn!* (David Bedford ; ill. John Kelly), le jeu *Steal the Bacon* peut être introduit comme une **situation ludique** permettant de travailler le **tour de rôle**, l'attente et le respect du moment d'action.

Dans le prolongement de l'écoute des chansons *Ready Set Go* et *Go Go Stop*, le jeu met en action les verbes de déplacement et l'écoute du signal (*go / stop*), dans un cadre collectif structuré.

Une **vidéo de présentation du jeu** peut compléter l'entrée pour clarifier les règles si nécessaire.

Illustration :

Image générée par IA

Matériel :

Un objet à saisir (foulard, balle, cône).

Variables possibles :

Organisation des équipes : deux équipes équilibrées ou effectifs variables (*variante traditionnelle*)

Disposition de départ : lignes face à face ou demi-cercle

Objet central : objet unique ou plusieurs objets

Signal de départ : appel oral (numéro, prénom) ou signal visuel

Déplacement : course libre ou déplacement imposé

Organisation du jeu : sans élimination, avec rotation des rôles

Supports pour la classe :

[Steal the bacon - Splash games](#) : règles du jeu en vidéo

voir annexe
Liste des flashcards par jeu

Page [wikipedia](#) sur le jeu

Prolongements et liens éventuels :**My Turn!**

[David Bedford \(texte\)](#) – [John Kelly \(illustrations\)](#)

Tour de rôle, attente, frustration maîtrisée
Langage simple et répétitif
Situations de jeu reconnaissables

Ready set go

[The learning station](#)

Go go stop

[Shawny kids music](#)
chansons avec verbes d'action



Pg 16

Keep away

Origine :**Royaume-Uni - USA**

Type : Jeu de cour de circulation d'objet – interception et évitemen

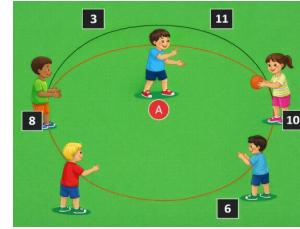
	7 ans et plus
	Cycle 2 et 3
	4 à 8 joueurs
	5 à 10 min.

Lexique A1 :**Objets :** ball**Verbes :** throw, catch, pass, keep, touch**Repères spatiaux :** in, out**Autres :** again, turn**Lien avec les thématiques culturelles des programmes :****Cycle 2 : La classe** - Les règles et règlements dans la classe ; le sport**Cycle 3 : La personne et la vie quotidienne** - Les usages dans les relations sociales**Illustration :**

Image générée par IA

Description du jeu / règles :**Organisation de l'espace de jeu :**

Un espace de jeu restreint est délimité. Un joueur est placé **au centre**. Les autres joueurs forment un **cercle** autour de lui et disposent d'une balle.

**Déroulement du jeu :**

Les joueurs se passent la balle entre eux en essayant de la **garder à distance** du joueur central.

Le joueur au centre tente de **toucher la balle** ou de l'intercepter.

- Lorsqu'il réussit, il échange sa place avec le joueur ayant perdu la balle.

- Les rôles changent fréquemment afin d'éviter toute mise à l'écart prolongée.

Le principe du jeu est de créer un déséquilibre entre le joueur qui se trouve au milieu, et le reste des joueurs. Cependant, un grand nombre de variantes permet de moduler ce déséquilibre. Il est important de veiller au bon esprit dans le cadre de cette activité.

Le jeu se déroule sans score et sans élimination.

Voici plusieurs variantes possibles :

Rotation systématique : changer le joueur au centre toutes les 20–30 secondes, même sans interception.

Deux joueurs au centre : réduire l'asymétrie et favoriser la coopération.

Temps limité : annoncer une durée courte pour chaque manche.

Rôle tournant : chaque joueur passe obligatoirement par le centre.

Deux cercles : diviser le groupe en deux jeux parallèles avec moins de joueurs.

Distance minimale : interdire les passes trop proches du joueur central.

Objectif collectif : compter le nombre de passes réussies avant rotation, sans désigner de perdant.

Matériel :
Une balle légère.

Variables possibles :

Nombre de joueurs au centre :
un ou plusieurs joueurs
(variante traditionnelle)

Objet : ballon ou objet à manipuler

Mode de passe : à la main ou au pied

Espace de jeu : cercle restreint ou espace élargi

Organisation du jeu : sans élimination, avec rotation des rôles

Supports pour la classe :

[Keep away - Fit kids](#)
Healthy kids : règles du jeu en vidéo

voir annexe
Liste des flashcards par jeu

[PAGE WEB](#)
Page [wikipedia](#) sur le jeu

Ce que l'élève peut dire :

Palier 1 – Réagir

Here! Go!

Palier 2 – Coopérer

Pass! Catch!

Palier 3 – Interagir / arbitrer

Don't let him get it!

Proposition de consignes pour l'enseignant :

Palier 1 – Socle

Let's play Keep Away. Stand in a circle.
One player is in the middle. Pass the ball.
Keep the ball away from the player in the middle. No running.
Change roles.

Palier 2 – +

Pass quickly.
Look before you pass.

Palier 3 – ++

Choose the player in the middle.
Say when to change.

Exploitation pédagogique : À l'issue de la découverte de l'album *Let's Play!*, le jeu *Keep Away* peut être proposé comme une **situation collective** favorisant l'attention partagée, le rythme et l'interaction autour d'actions successives. La chanson *Pass the Beanbag*, le jeu permet de réinvestir le **vocabulaire de la passe** et de faire varier le rythme.

Prolongements et liens éventuels :

Let's Play!
Hervé Tullet (*auteur et illustrateur*)
Interaction, actions successives
Attention partagée et rythme
Participation corporelle implicite

Pass The Beanbag
Super simple songs
Vocabulaire des passes, et modulation du rythme, ce qui peut amener des variantes dans la mise en place du jeu.



Jeux d'adresse et de coordination

Pg 17

Hopscotch

Origine :
Royaume-Uni

Type : Jeu de parcours individuel, codifié collectivement.

	5 ans et plus
	Cycles 1, 2 (et 3)
	2 à 4 joueurs
	5 à 10 min.

Lexique A1 :
Nombres : one, two, three...

Verbes : jump, throw, pick up (*drop*)

Objets : marker (*lucky bean, lagger, piggy*), square, line, home (*safe, rest*), chalk

Lien avec les thématiques culturelles des programmes :
Cycle 2 : La classe - Les nombres
Organisation de l'espace de jeu :

Un parcours est tracé au sol, composé de cases numérotées disposées selon un schéma convenu par les joueurs. Le parcours se termine généralement par une zone dite *home, safe* ou *rest*, dans laquelle le joueur peut s'arrêter et faire demi-tour.

Déroulement du jeu :

Le joueur lance un marqueur dans la première case du parcours. Le marqueur doit atterrir entièrement dans la case sans toucher les lignes. Le joueur progresse ensuite en sautant à travers le parcours, en évitant la case du marqueur. Les cases simples sont sautées sur un pied ; les cases côté à côté sont franchies à pieds joints.

Arrivé dans la zone finale, le joueur fait demi-tour et revient sur ses pas. Il s'arrête dans la case précédant le marqueur, se baisse pour le ramasser, puis termine le parcours. Le joueur recommence ensuite avec la case suivante.

Si le joueur touche une ligne, se trompe de case ou perd l'équilibre, le tour s'arrête.

Illustration :

Image générée par IA
Matériel :

Marqueur (pierre plate, jeton, petit objet), craie

Variables possibles :
Tracé : tracé classique ou variantes de parcours (*variante traditionnelle*)

Lancer : précision libre ou cible imposée

Déplacement : un pied ou alternance un pied / deux pieds

Rythme : déplacement lent ou rapide

Organisation du jeu : sans élimination, avec rotation des joueurs

Objet lancé : palet, caillou plat ou petit objet souple

Ce que l'élève peut dire :

Palier 1 – Compter / réagir	Palier 2 – Gérer le tour	Palier 3 – Agir / commenter
<i>One, two, three... Hop!</i>	<i>My turn! Your turn!</i>	<i>Start!Stop! Pick up the marker!</i>

Proposition de consignes pour l'enseignant :
Palier 1 – Socle

*Let's play hopscotch.
First, throw the marker in number one.
It must be inside the square.
Don't touch the line.
Now jump. One foot.
Two squares? Two feet.
Don't jump on the marker.
Go to the home square. Turn around.
Come back. Stop here. Pick up the marker.
If you touch the line or lose balance, stop.
Next player.*

Palier 2 – +

*Look where you jump.
Slowly.*

Palier 3 – ++

*Say the numbers.
Say "next".*

Supports pour la classe :
Hopscotch - LearnEnglishkids : règles du jeu en vidéo

 voir annexe
Liste des flashcards par jeu

 PAGE WEB
Page [wikipedia](#) sur le jeu

Prolongements et liens éventuels :
Jump! *Scott Fischer* : les animaux familiers, et « jump! ».

 From Head to Toe *Eric Carle* : les animaux familiers, et les verbes d'action

 Ten Black Dots *Donald Crews* : travail sur les nombres de 1 à 10

 Funky Counting Song
Singing walrus : 1 to 10, raise hands, sing, dance...

 Sleeping bunnies
littlebabynam : Hop and stop

Exploitation pédagogique :

À partir d'albums centrés sur le **saut et les actions corporelles**, par exemple *Jump!* ou *From Head to Toe*, le jeu *Hopscotch* permet de réinvestir le verbe *jump* et des actions simples dans une activité motrice très structurée.

Dans le prolongement de chansons de **comptage et de mouvement**, telles que *Funky Counting Song* ou *Sleeping Bunnies*, le jeu articule **numéros, saut et alternance hop / stop**, tout en favorisant le rythme et l'attention au signal.

Pg 18

Mother May I?

Origine :**Amérique du Nord - USA**

Type : Jeu d'interaction verbale et de déplacement – demande d'autorisation

	7 ans et plus
	cycle 2, cycle 3
	3 et plus
	5 min.

Lexique A1 :**Verbes** : walk, run, jump, turn, take (2 steps)**Formules** : Mother, may I? / Yes, you may. / No, you may not.**Autres** : step, numbers, forward, backward, like a... (cat/dog...)

- Lien avec les thématiques culturelles des programmes :**

Cycle 2 : La classe - Les règles et règlements dans la classe**Cycle 3 : La personne et la vie quotidienne** - Les usages dans les relations sociales**Illustration :**

Image générée par IA

Description du jeu / règles :

Organisation de l'espace de jeu : Un joueur est désigné pour être **Mother** et se place à une extrémité de l'espace de jeu. Les autres joueurs se tiennent alignés face à lui, à distance.

Déroulement du jeu :

À tour de rôle, un joueur s'adresse à *Mother* en posant une question commençant obligatoirement par la formule :

"Mother, may I...?"

Il propose ensuite un déplacement (par exemple *take three steps, jump forward, turn around*).

- Si *Mother* répond "Yes, you may", le joueur effectue le déplacement.

- Si *Mother* répond "No, you may not", le joueur reste sur place.

Si un joueur oublie de dire "Mother, may I?" avant d'agir, il doit **revenir à la ligne de départ**.

Le premier joueur qui atteint *Mother* prend sa place pour le tour suivant.

Matériel :

Aucun matériel nécessaire

Variables possibles :

Rôle central : un seul meneur ou alternance des rôles (*variante traditionnelle*)

Formule langagière : demande complète ou formulation abrégée

Réponse du meneur : autorisation simple ou ajout d'une contrainte de déplacement

Déplacement : pas comptés, pas de géant ou petits pas

Espace de jeu : distance courte ou longue jusqu'à l'arrivée

Organisation du jeu : sans élimination, avec rotation des rôles

Ce que l'élève peut dire :

Palier 1 – Demander	Palier 2 – Répondre	Palier 3 – Interagir
<i>Mother, may I...?</i>	<i>Yes, you may.</i> <i>No, you may not.</i>	<i>Mother, may I take three steps?</i>

Proposition de consignes pour l'enseignant :

Palier 1 – Socle	Palier 2 – +	Palier 3 – ++
<i>Let's play Mother, May I.</i> <i>One player is Mother.</i> <i>The others stand in a line. Ask first.</i> <i>Say: "Mother, may I...?"</i> <i>Listen to the answer. Yes, you may. Move. No, you may not. Stay.</i> <i>If you forget to ask, go back.</i>	<i>Wait.</i> <i>Ask again.</i>	<i>Choose Mother.</i> <i>Choose the action.</i>

Exploitation pédagogique :

À l'issue de la découverte de l'album *May I Please Have a Cookie?*, le jeu *Mother May I?* peut être introduit comme une **situation d'interaction orale ritualisée** permettant de réinvestir la structure répétée *May I...?* et les formules de politesse dans un cadre très prévisible.

En complément, l'album *Please, Mr Panda* et la chanson *May I Please? Yes, You May* renforcent l'alternance **demande / acceptation ou refus** (*please / yes / no*). Le jeu met alors en action ces formules dans une dynamique collective favorisant l'écoute, l'attente et le respect des règles.

Supports pour la classe :

[Mother may I? - Howcast](#) : règles du jeu en vidéo

[voir annexe](#)
FLASHCARDS Liste des flashcards par jeu

[PAGE WEB](#) Page [wikipedia](#) sur le jeu

Prolongements et liens éventuels :

[May I Please Have a Cookie?](#)

Jennifer E. Morris (auteure et illustratrice)

Formulation répétée de *May I...?* Importance de la politesse et de la demande
Structure très prévisible, efficace en écoute

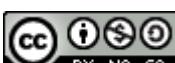
[Please, Mr Panda](#)

Steve Antony (auteur et illustrateur)

Politesse explicite (*please / thank you*) Alternance refus / acceptation. Humour simple, lisibilité immédiate

[May I please ? Yes you may](#)

Super Simple Songs



Pg 19

Splat Ball (circle game)

Origine :
Royaume-Uni
Type : Jeu de poursuite courte / jeu de réaction

	6 ans et plus
	Cycle 2
	8 joueurs et plus
	5 à 10 minutes

Lexique A1 :
Verbes d'action : stand, run, stop, throw, catch, touch

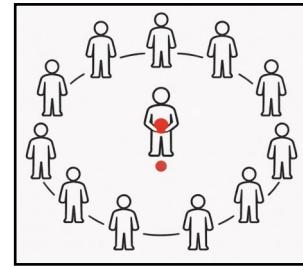
Mots du jeu : ball, circle, middle, name

Lien avec les thématiques culturelles des programmes :

- La classe et la vie scolaire (cycle 2 / cycle 3)
- Le sport et les activités physiques (cycle 2 / cycle 3)

Description du jeu / règles :

Ce jeu ressemble au jeu français « Dauphin-dauphine » : Les élèves se placent en **cercle**, debout et suffisamment espacés. Un élève est désigné comme **joueur central**.



Un joueur place au milieu du cercle, **lance une balle en l'air** et annonce clairement le **prénom** d'un élève du cercle.

- L'élève nommé court vers le centre pour **attraper la balle**.
 - Pendant ce temps, les autres joueurs **s'éloignent rapidement**.
- A- S'il attrape la balle au vol sans qu'elle ne tombe par terre, tout le monde revient à sa place dans le cercle, il la relance et annonce le prénom d'un autre élève du cercle.
- B- Si la balle tombe par terre : Dès que la balle est attrapée par l'élève qui avait été appelé, l'élève crie « **Splat!** ».
- Tous les joueurs doivent alors **s'arrêter immédiatement**.
 - Le joueur avec la balle tente ensuite de **toucher un autre joueur** avec la balle (lancer doux, sans viser la tête).
 - Le joueur touché devient le nouveau joueur central.

Ce que l'élève peut dire :

Palier 1 – Réagir	Palier 2 – Nommer	Palier 3 – Interagir
Go! Stop! Splat!	(Name)	Splat, (Name)!

Proposition de consignes pour l'enseignant :

Palier 1 – Socle	Palier 2 – +	Palier 3 – ++
Stand in a circle. You are in the middle. Throw the ball. Say a name. Go! Catch the ball. Say: "Splat!" Stop! Throw the ball. Touch a player.	Say the name loudly.	Choose the player in the middle. Say when to start.

Exploitation pédagogique :

Le jeu *Splat Ball* peut être introduit directement par une **démonstration ou une mise en situation guidée**, afin de permettre aux élèves d'observer les règles, les trajectoires de la balle et les rôles des joueurs. Cette entrée par l'action favorise une compréhension immédiate des consignes (*throw, hit, stop, again*), sans appui narratif préalable.

Lorsque cela est possible, une **vidéo courte montrant une partie de jeu** (filmée en classe ou issue d'un contexte scolaire proche) peut servir de support d'observation, en remplacement d'un album ou d'une chanson, pour sécuriser la compréhension des règles avant la mise en pratique.

Illustration :

Image générée par IA
Matériel :
Ballon souple

Variables possibles :
Disposition des joueurs : cercle large ou resserré (*variante traditionnelle*)

Objet : balle souple ou objet léger

Mode de passe : lancer direct ou après rebond

Signal de jeu : annonce orale du prénom ou signal bref

Organisation du jeu : sans élimination, avec rotation des rôles

Supports pour la classe :

	Pas de vidéo
	voir annexe Liste des flashcards par jeu
	PAGE WEB

Prolongements et liens éventuels :

[Learning Scarf Dance for Children](#) Patty Shukla kids

Pg20

Follow the leader

Origine :
Royaume-Uni - USA - Canada
Type : Jeu de déplacement et d'imitation
– conduite du groupe.

	5 ans et plus
	Cycles 1, 2 et 3
	Groupe classe
	5 à 10 min. par manche

Lexique A1 :
Verbes : walk, run, jump, turn, stop, crawl (hop)

Expressions : Follow me! / Like this!

Autres : leader, line

Lien avec les thématiques culturelles des programmes :

- Le sport et les activités physiques (cycle 2 / cycle 3)
- La classe et la vie scolaire (cycle 2 / cycle 3)
- Les animaux et l'imaginaire (cycle 2) : animal emblématique, jeu symbolique.

Illustration :

Image générée par IA
Description du jeu / règles :
Organisation de l'espace de jeu :

 Les élèves se placent en file, les uns derrière les autres. Le premier joueur est désigné comme **leader**.

Déroulement du jeu :

 Le leader se déplace librement dans l'espace en réalisant des **actions simples** (marcher, sauter, tourner, s'arrêter). Les autres joueurs doivent **imiter exactement** ses actions.

Après un court moment, le leader est remplacé afin de permettre une rotation des rôles. Le jeu se déroule sans élimination et sans objectif compétitif.

Ce que l'élève peut dire :

Palier 1 – Réagir	Palier 2 – Montrer	Palier 3 – Interagir
Follow me! Stop!	Like this!	Again!

Proposition de consignes pour l'enseignant :

Palier 1 – Socle	Palier 2 – +	Palier 3 – ++
<i>Let's play Follow the Leader.</i> <i>Make a line. One player is the leader.</i> <i>Follow the leader.</i> <i>Do the same actions. Walk. Jump.</i> <i>Turn around. Change the leader.</i> <i>Let's play again.</i>	<i>Slowly. Quickly.</i>	<i>Choose the leader.</i> <i>Say the action.</i>

Matériel :
Aucun matériel spécifique.

Variables possibles :
Rôle du meneur : élève désigné ou alternance régulière (*variante traditionnelle*)

Type de déplacements : marcher, sauter, ramper

Rythme : lent, régulier ou accéléré

Espace de jeu : parcours linéaire ou avec changements de direction

Langage / signal : consignes orales simples ou imitation sans parole

Organisation du jeu : sans élimination, avec rotation des rôles

Supports pour la classe :

[Follow the leader](#) - *Child's play in action:* règles du jeu en vidéo

[voir annexe](#)
Liste des flashcards par jeu

[PAGE WEB](#) Page [wikipedia](#) sur le jeu

Exploitation pédagogique :

 À l'issue de la découverte de l'album *From Head to Toe* (Eric Carle), le jeu *Follow the Leader* peut être introduit comme une **situation de mise en action immédiate** permettant de réinvestir des **verbes d'action simples et répétitifs** (jump, clap, turn...) par l'imitation directe des mouvements observés. Le corps devient alors un appui central pour la compréhension et la mémorisation du langage.

 Dans une approche complémentaire, l'album *Giraffes Can't Dance* permet d'aborder l'**observation des autres**, l'imitation différée et la confiance en soi. Le jeu prolonge cette réflexion en valorisant le rôle du leader et la capacité du groupe à suivre, chacun à son rythme. Dans le prolongement de la chanson *Follow the Leader*, le jeu met en action des consignes corporelles plus variées, intégrant notamment les repères **left / right**, et renforce l'écoute attentive et la coordination dans une dynamique collective rythmée.

Prolongements et liens éventuels :

From Head to Toe

 Eric Carle (*auteur et illustrateur*)

Verbes d'action simples et

répétitifs

Imitation immédiate des

mouvements

Mise en jeu du corps entier


Giraffes Can't Dance

 Giles Andreae (*texte*) – Guy Parker-Rees (*illustrations*)

Observation des autres, imitation différée Mouvement,

rythme, confiance

Structure narrative très lisible


[Follow the leader dance](#)

DJ Raphi : Follow the leader, verbes d'action, left/right



6. Exploiter les jeux en classe



L'intégration des jeux traditionnels dans la classe ne relève pas de l'improvisation. Si le jeu suppose une part de spontanéité, il nécessite également un **cadre clair et sécurisant**, garant de son efficacité pédagogique. Cette partie propose des repères concrets pour accompagner l'enseignant dans la mise en œuvre des jeux, de leur introduction à leur régulation.

6.1. Mettre en place le jeu de manière progressive

La découverte d'un jeu gagne à être pensée comme une **entrée progressive**, permettant aux élèves de s'approprier les règles, les rôles et le langage associé sans surcharge cognitive.

Dans un premier temps, l'enseignant présente le jeu de manière globale, en s'appuyant sur la démonstration, l'observation et l'imitation. Les consignes sont volontairement simples, répétées et associées à des gestes ou à des actions observables. Le jeu peut être testé sur un temps court, avec un petit groupe, avant d'être élargi à l'ensemble de la classe.

Progressivement, les règles sont stabilisées et le jeu peut être installé comme un **rituel** ou une activité récurrente. Cette régularité favorise la mémorisation des règles, la fluidité des échanges et l'engagement des élèves.

6.2. Gérer le groupe, l'espace et le temps

La réussite d'un jeu repose en grande partie sur une **organisation matérielle et spatiale adaptée**. Le choix de l'espace (salle de classe, salle de motricité, cour) doit permettre des déplacements sécurisés et une bonne visibilité pour tous les élèves.

L'enseignant veille à :

- délimiter clairement l'espace de jeu ;
- organiser les rôles et les tours de manière équitable ;
- ajuster la durée du jeu afin de maintenir l'attention et le plaisir de jouer.

La gestion du temps est essentielle : des séquences courtes et répétées sont souvent plus efficaces qu'un temps de jeu long et continu, notamment avec les plus jeunes élèves.

6.3. La posture de l'enseignant pendant le jeu

Pendant le jeu, l'enseignant adopte une posture de **facilitateur et d'observateur actif**. Il garantit le respect des règles, sécurise les élèves et régule les interactions, sans interrompre inutilement la dynamique ludique.

En langues vivantes, cette posture implique de :

- privilégier les reformulations plutôt que les corrections explicites ;
- répéter les mots ou expressions clés en contexte ;
- encourager les tentatives de production orale, même approximatives.

L'enseignant veille à maintenir un climat de confiance, dans lequel l'erreur est perçue comme une étape normale de l'apprentissage.

6.4. Observer les élèves et ajuster les situations

Le jeu constitue un **temps d'observation privilégié** pour l'enseignant. Il permet de repérer les stratégies des élèves, leurs modes d'interaction, leur compréhension des règles et leur engagement langagier.

Ces observations peuvent conduire à :

- ajuster les règles ou l'organisation du jeu ;
- proposer des variantes pour relancer l'intérêt ;
- différencier les attentes selon les élèves ou les groupes.

Les ajustements s'inscrivent dans une logique de **souplesse pédagogique**, visant à maintenir le jeu comme une situation d'apprentissage efficace et inclusive.

7. Jeux traditionnels et thématiques culturelles



Les jeux traditionnels constituent des **objets culturels à part entière**, transmis par la pratique et l'oralité, et profondément ancrés dans le quotidien des enfants. À l'école primaire, ils offrent des supports particulièrement pertinents pour aborder les **thématiques culturelles des programmes de langues vivantes**, dans une logique de progressivité et de continuité entre les cycles 2 et 3. Par leur caractère incarné et collectif, ils permettent de lier naturellement langage, culture et expérience vécue.

Jeux, culture et vécu au cycle 2

Au cycle 2, l'entrée culturelle passe avant tout par le **corps en action** et par des situations de jeu proches de l'expérience quotidienne des élèves. Les jeux traditionnels permettent d'aborder la thématique de **la personne et de la vie quotidienne** à travers des activités familiaires : jouer dans la cour, attendre son tour, respecter une règle simple, coopérer ou s'opposer de manière régulée. La langue vivante est alors mobilisée de façon fonctionnelle, au service de l'action et de l'interaction.

Les élèves découvrent que l'on joue ailleurs de manière comparable, avec des règles proches ou légèrement différentes, ce qui favorise une première **ouverture culturelle implicite**. À ce stade, il ne s'agit pas d'installer des connaissances formalisées, mais de permettre aux élèves de faire l'expérience d'une langue et de pratiques culturelles associées, dans un cadre sécurisant et motivant.

Vers une mise à distance culturelle au cycle 3

Au cycle 3, les jeux traditionnels peuvent être réinvestis pour amorcer une **mise à distance culturelle progressive**. Les élèves sont amenés à observer, comparer et questionner les pratiques de jeu, en lien avec les thématiques culturelles du cycle. Les jeux deviennent alors des supports pour aborder des **repères géographiques, historiques et culturels simples**, tels que le pays ou la région d'origine d'un jeu, les contextes dans lesquels il est pratiqué, ou les modalités de transmission entre générations.

Cette approche permet de donner du sens aux apprentissages linguistiques en les inscrivant dans une réalité culturelle concrète. Elle favorise également le développement d'une posture de curiosité et d'ouverture, en invitant les élèves à comparer sans hiérarchiser, et à reconnaître la diversité des pratiques culturelles.

L'imaginaire et les formes orales, un fil conducteur inter-cycles

La dimension **imaginaire et orale** des jeux traditionnels constitue un point d'appui commun aux cycles 2 et 3. Comptines, formules rythmées, refrains, personnages symboliques ou rôles fictifs facilitent l'entrée dans le jeu et dans la langue, en particulier pour les plus jeunes élèves. Ces formes orales, souvent répétitives et ritualisées, contribuent à la mémorisation et à la sécuringisation des apprentissages.

Au cycle 3, cette entrée par l'imaginaire peut être prolongée par des mises en lien avec d'autres formes culturelles : contes, albums de jeunesse, récits traditionnels ou témoignages de pratiques. Les élèves sont ainsi amenés à percevoir les jeux comme des éléments d'un **patrimoine culturel partagé**, transmis par l'oralité et la pratique sociale.

Une articulation cohérente des thématiques culturelles

En s'appuyant sur les jeux traditionnels, l'enseignant dispose d'un **levier culturel souple et progressif**, permettant d'articuler les thématiques culturelles des cycles 2 et 3 sans rupture. Au cycle 2, la culture est vécue, incarnée et liée à l'action. Au cycle 3, elle devient progressivement objet d'observation, de comparaison et de mise en mots.

Les jeux traditionnels permettent ainsi de construire une **éducation linguistique et culturelle cohérente** à l'échelle de l'école primaire, en donnant aux élèves des repères culturels concrets, ancrés dans l'expérience, et en développant une attitude d'ouverture à la diversité des langues et des cultures.

8. Pour aller plus loin



Les jeux traditionnels et les jeux de cour constituent des points d'appui riches et polyvalents. Au-delà de leur mise en œuvre directe, ils peuvent être prolongés, enrichis et articulés à d'autres apprentissages, afin de renforcer leur portée pédagogique et culturelle. Cette partie propose quelques pistes pour approfondir le travail engagé à partir des jeux présentés dans ce dossier.

8.1. Prolongements pédagogiques

Les jeux peuvent donner lieu à des prolongements variés, adaptés à l'âge des élèves et aux objectifs poursuivis. Il peut s'agir, par exemple, de :

- comparer plusieurs versions d'un même jeu (règles, gestes, formules) ;
- faire évoluer collectivement une règle ou inventer une variante ;
- mettre en mots le déroulement du jeu, à l'oral ou à l'écrit, selon le cycle ;
- réinvestir les structures langagières rencontrées dans d'autres situations de classe.

Ces prolongements permettent de passer progressivement de l'action à la réflexion, sans rompre avec la dimension ludique de l'activité.

8.2. Articulation avec les autres disciplines

Les jeux traditionnels se prêtent naturellement à des **approches transversales**, en lien avec plusieurs domaines d'apprentissage :

- en éducation physique et sportive, par le travail sur la motricité, les déplacements et la coopération ;
- en français, par l'attention portée au langage oral, aux consignes et aux formes orales traditionnelles ;
- en questionner le monde ou en histoire, par l'évocation de pratiques culturelles anciennes ou d'autres contextes géographiques ;
- en arts, par l'exploration des chants, des rythmes, des gestes et de la mise en scène.

Ces articulations renforcent la cohérence des apprentissages et donnent du sens aux activités proposées.

8.3. Ressources complémentaires

Pour approfondir ou enrichir les pratiques, les enseignants peuvent s'appuyer sur différentes ressources :

- recueils de jeux traditionnels et de comptines ;
- albums de jeunesse mettant en scène le jeu, l'enfance ou la cour d'école ;
- témoignages ou vidéos illustrant des pratiques de jeux dans d'autres pays ;
- ressources institutionnelles et patrimoniales consacrées au jeu et à la culture de l'enfance.

Ces ressources sont à envisager comme des **appuis** et non comme des prescriptions, afin de préserver la souplesse et l'adaptabilité des pratiques de jeu en classe.

Conclusion

Les jeux traditionnels offrent un terrain privilégié pour construire des apprentissages riches, ancrés dans l'expérience et l'action. En les inscrivant dans une démarche ouverte et transversale, l'enseignant contribue à développer chez les élèves curiosité, engagement et ouverture culturelle, tout en valorisant un patrimoine ludique commun.

Annexe - Glossaire des consignes pour les enseignants



1. Lancer, arrêter et relancer le jeu

Anglais	Équivalent en français
<i>Let's play.</i>	On commence à jouer.
<i>Ready?</i>	Êtes-vous prêts ?
<i>Go!</i>	Allez / C'est parti !
<i>Stop!</i>	Stop / On s'arrête.
<i>Freeze!</i>	On s'immobilise.
<i>Again.</i>	Encore / On recommence.
<i>Let's play again.</i>	On rejoue.

2. Se placer et organiser l'espace

Anglais	Équivalent en français
<i>Stand here.</i>	Place-toi ici.
<i>Stand on the line.</i>	Mets-toi sur la ligne.
<i>Stand behind the line.</i>	Place-toi derrière la ligne.
<i>Stand in the middle.</i>	Mets-toi au milieu.
<i>Sit in a circle.</i>	Asseyez-vous en cercle.
<i>Make a line.</i>	Faites une file.
<i>One player in each square.</i>	Un joueur par case.

3. Se déplacer et agir

Anglais	Équivalent en français
<i>Run.</i>	Cours.
<i>Walk forward.</i>	Avance en marchant.
<i>Go back.</i>	Reviens en arrière.
<i>Turn around.</i>	Fais demi-tour.
<i>Jump.</i>	Saute.
<i>Stop here.</i>	Arrête-toi ici.
<i>Stay here.</i>	Reste ici.
<i>Move.</i>	Bouge.

4. Attendre, écouter, observer

Anglais	Équivalent en français
<i>Listen.</i>	Écoute.
<i>Listen to the answer.</i>	Écoute la réponse.
<i>Look.</i>	Regarde.
<i>Don't look.</i>	Ne regarde pas.
<i>Close your eyes.</i>	Ferme les yeux.
<i>Put your heads down.</i>	Baissez la tête.

5. Désigner, attribuer ou changer un rôle

Anglais	Équivalent en français
<i>You are the leader.</i>	Tu es le meneur / la meneuse.
<i>You are the players.</i>	Vous êtes les joueurs.
<i>Choose one player.</i>	Choisis un joueur.
<i>Point to a player.</i>	Montre un joueur du doigt.
<i>Change roles.</i>	On change les rôles.
<i>Change the leader.</i>	On change de meneur.

6. Interaction entre joueurs

Anglais	Équivalent en français
<i>Ask together.</i>	Posez la question ensemble.
<i>Say together.</i>	Dites-le ensemble.
<i>Sing together.</i>	Chantez ensemble.
<i>Say a name.</i>	Dis un prénom.
<i>Who has the ball / the potato?</i>	Qui a l'objet ?
<i>Who touched you?</i>	Qui t'a touché ?

7. Règles, contraintes et sécurité

Anglais	Équivalent en français
<i>Don't move.</i>	Ne bouge pas.
<i>Don't run.</i>	Ne cours pas.
<i>Don't touch the line.</i>	Ne touche pas la ligne.
<i>Don't hold it.</i>	Ne le garde pas.
<i>No running.</i>	On ne court pas.
<i>One bounce only.</i>	Un seul rebond.
<i>If you move, go back.</i>	Si tu bouges, tu retournes au départ.

8. Toucher, attraper, libérer

Anglais	Équivalent en français
<i>Catch the ball.</i>	Attrape le ballon.
<i>Touch/tag a player.</i>	Touche/attrape un joueur.
<i>Don't get caught!</i>	Ne te fais pas attraper !
<i>If the shark touches you...</i>	Si le requin te touche...
<i>You are free!</i>	Tu es libéré.
<i>Put your arms up.</i>	Lève les bras.

9. Comptage, rythme et oralité

Anglais	Équivalent en français
<i>One, two, three...</i>	Un, deux, trois...
<i>It's three o'clock.</i>	Il est trois heures.
<i>Green light!</i>	Feu vert !
<i>Red light!</i>	Feu rouge !
<i>Dinner time!</i>	L'heure du repas !
<i>Say: SPLAT!</i>	Dis : « SPLAT ! »

10. Clôturer le jeu et enchaîner

Anglais	Équivalent en français
<i>Next player.</i>	Au joueur suivant.
<i>You win.</i>	Tu as gagné.
<i>Change places.</i>	On échange les places.
<i>Go back to your camp.</i>	Retourne dans ton camp.
<i>Sit down.</i>	Assieds-toi.

Annexe - Liste des flashcards proposées



A – Actions du corps		
Code	Anglais	Français
FC-A-01	<i>go</i>	aller
FC-A-02	<i>run</i>	courir
FC-A-03	<i>walk</i>	marcher
FC-A-04	<i>stop</i>	s'arrêter
FC-A-05	<i>jump</i>	sauter
FC-A-06	<i>turn (around)</i>	se retourner
FC-A-07	<i>crawl</i>	ramper
FC-A-08	<i>hop</i>	sauter à cloche-pied
FC-A-09	<i>clap</i>	taper dans les mains
FC-A-10	<i>sit (down)</i>	s'asseoir
FC-A-11	<i>stand</i>	se tenir debout
FC-A-12	<i>move</i>	bouger

R – Rôles et personnages		
Code	Anglais	Français
FC-R-01	<i>player</i>	joueur
FC-R-02	<i>leader</i>	meneur
FC-R-03	<i>team</i>	équipe
FC-R-04	<i>winner</i>	gagnant
FC-R-05	<i>wolf</i>	loup
FC-R-06	<i>octopus</i>	pieuvre
FC-R-07	<i>shark</i>	requin
FC-R-08	<i>minnow</i>	petit poisson
FC-R-09	<i>crocodile</i>	crocodile
FC-R-10	<i>guard</i>	gardien
FC-R-11	<i>prisoner</i>	prisonnier

I – Interaction / actions avec objets et joueurs		
Code	Anglais	Français
FC-I-01	<i>throw</i>	lancer
FC-I-02	<i>catch</i>	attraper
FC-I-03	<i>pass</i>	passer
FC-I-04	<i>grab</i>	saisir
FC-I-05	<i>hold</i>	tenir
FC-I-06	<i>drop</i>	laisser tomber
FC-I-07	<i>pick up</i>	ramasser
FC-I-08	<i>touch</i>	toucher
FC-I-09	<i>hit</i>	frapper
FC-I-10	<i>strike</i>	frapper
FC-I-11	<i>serve</i>	engager
FC-I-12	<i>steal</i>	voler
FC-I-13	<i>keep</i>	garder
FC-I-14	<i>rescue / free</i>	libérer
FC-I-15	<i>help</i>	aider

C – Couleurs		
Code	Anglais	Français
FC-C-01	<i>red</i>	rouge
FC-C-02	<i>green</i>	vert

E – Expressions figées du jeu		
Code	Anglais	Français
FC-E-01	<i>Let's play!</i>	On joue !
FC-E-02	<i>Are you ready?</i>	Tu es prêt ?
FC-E-03	<i>What time is it, Mr Wolf?</i>	Quelle heure est-il, Mr Wolf ?
FC-E-04	<i>Mother, may I...?</i>	Est-ce que je peux... ?
FC-E-05	<i>Yes, you may.</i>	Oui, tu peux.
FC-E-06	<i>No, you may not.</i>	Non, tu ne peux pas.
FC-E-07	<i>Follow me!</i>	Suivez-moi !
FC-E-09	<i>Hot potato!</i>	Patate chaude !
FC-E-10	<i>Pass it!</i>	Passe-la !
FC-E-11	<i>Help me!</i>	Aide-moi !
FC-E-12	<i>You're stuck!</i>	Tu es coincé !
FC-E-13	<i>You're free!</i>	Tu es libre !
FC-E-14	<i>Can we cross the river?</i>	Peut-on traverser la rivière ?

S – Espace et positions		
Code	Anglais	Français
FC-S-01	<i>here</i>	ici
FC-S-02	<i>there</i>	là-bas
FC-S-03	<i>in</i>	dans
FC-S-04	<i>out</i>	dehors
FC-S-05	<i>behind</i>	derrière
FC-S-06	<i>forward</i>	en avant
FC-S-07	<i>backward</i>	en arrière
FC-S-08	<i>middle</i>	milieu
FC-S-09	<i>side</i>	côté
FC-S-10	<i>line</i>	ligne
FC-S-11	<i>square</i>	case
FC-S-12	<i>circle</i>	cercle
FC-S-13	<i>camp / base</i>	camp / base
FC-S-14	<i>prison</i>	prison

N – Nombres, temps et rythme		
Code	Anglais	Français
FC-N-01	<i>one</i>	un
FC-N-02	<i>two</i>	deux
FC-N-03	<i>three</i>	trois
FC-N-04	<i>numbers</i>	nombres
FC-N-05	<i>time</i>	temps / heure
FC-N-06	<i>one (two, three...)</i> (1 à 13)	une heure, deux heures...
FC-N-07	<i>o'clock</i>	
FC-N-07	<i>turn</i>	tour
FC-N-08	<i>next</i>	suivant
FC-N-09	<i>again</i>	encore

B – Parties du corps		
Code	Anglais	Français
FC-B-01	<i>arm(s)</i>	bras
FC-B-02	<i>leg(s)</i>	jambes
FC-B-03	<i>foot</i>	pied
FC-B-04	<i>head</i>	tête
FC-B-05	<i>hand(s)</i>	mains
FC-B-06	<i>left</i>	gauche
FC-B-07	<i>right</i>	droite

O – Objets et matériel		
Code	Anglais	Français
FC-O-01	<i>ball</i>	ballon
FC-O-02	<i>flag</i>	drapeau
FC-O-03	<i>marker</i>	palet / marqueur
FC-O-04	<i>chalk</i>	craie
FC-O-05	<i>pocket</i>	poche
FC-O-06	<i>money / coin</i>	pièce
FC-O-07	<i>ribbon</i>	ruban
FC-O-08	<i>bacon</i>	objet / cône
FC-O-09	<i>potato</i>	patate / objet

Annexe - Liste des flashcards par jeu/fiche



L'ensemble des flaschards ici décrites est téléchargeable en annexe de ce dossier. L'icone de chaque jeu est apposée au verso afin de vous aider à identifier les flashcards mobilisées dans chacun des jeux.

Code jeu		Jeu	Flashcards mobilisées
	PG01	<i>Queenie, Queenie</i> (6 Flashcards)	FC-O-01 (ballon), FC-I-01 (lancer), FC-I-02 (attraper), FC-I-05 (tenir), FC-I-07 (ramasser), FC-I-08 (toucher)
	PG02	<i>Lucy Locket</i> (8 Flashcards)	FC-O-05 (poche), FC-O-06 (pièce), FC-O-07 (ruban), FC-A-04 (s'arrêter), FC-I-07 (ramasser), FC-S-03 (dans), FC-S-05 (derrière), FC-S-12 (cercle)
	PG03	<i>Ampe</i> (7 Flashcards)	FC-A-05 (sauter), FC-A-09 (taper dans les mains), FC-B-03 (pied), FC-B-06 (gauche), FC-B-07 (droite), FC-N-09 (encore), FC-A-06 (se retourner)
	PG04	<i>Hot Potato</i> (8 Flashcards)	FC-I-03 (passer), FC-I-05 (tenir), FC-I-06 (laisser tomber), FC-A-04 (s'arrêter), FC-O-09 (patate), FC-N-09 (encore), FC-E-09 (patate chaude), FC-E-10 (passe-
	PG05	<i>Duck, Duck, Goose</i> (5 Flashcards)	FC-A-03 (marcher), FC-A-02 (courir), FC-I-02 (attraper), FC-A-10 (s'asseoir), FC-S-12 (cercle)
	PG06	<i>Heads Up, Seven Up</i> (7 Flashcards)	FC-A-10 (s'asseoir), FC-A-11 (se tenir debout), FC-I-08 (toucher), FC-A-12 (bouger), FC-B-04 (tête), FC-B-05 (mains), FC-N-04 (nombres)
	PG07	<i>What's the Time, Mr Wolf?</i> (12 Flashcards)	FC-A-02 (courir), FC-A-03 (marcher), FC-A-04 (s'arrêter), FC-I-02 (attraper), FC-N-01 (un), FC-N-02 (deux), FC-N-03 (trois), FC-N-05 (temps), FC-N-06 (une heure), FC-E-03 (quelle heure est-il, Mr Wolf ?), FC-R-05 (loup), FC-S-10 (ligne)
	PG08	<i>Octopus</i> (11 Flashcards)	FC-A-01 (aller), FC-A-02 (courir), FC-A-04 (s'arrêter), FC-I-02 (attraper), FC-I-15 (aider), FC-R-06 (pievre), FC-R-01 (joueur), FC-S-08 (milieu), FC-S-10 (ligne), FC-B-01 (bras), FC-B-02 (jambes)
	PG09	<i>Sharks and Minnows</i> (13 Flashcards)	FC-A-01 (aller), FC-A-02 (courir), FC-A-04 (s'arrêter), FC-I-02 (attraper), FC-I-08 (toucher), FC-R-07 (requin), FC-R-08 (petit poisson), FC-S-01 (ici), FC-S-02 (là-bas), FC-S-10 (ligne), FC-S-09 (côté), FC-S-03 (dans), FC-S-04 (dehors)
	PG10	<i>Red Light, Green Light</i> (7 Flashcards)	FC-A-02 (courir), FC-A-04 (s'arrêter), FC-A-06 (se retourner), FC-A-01 (aller), FC-S-10 (ligne), FC-C-01 (rouge), FC-C-02 (vert)
	PG11	<i>Please, Mr Crocodile</i> (10 Flashcards)	FC-A-03 (marcher), FC-A-02 (courir), FC-A-01 (aller), FC-I-02 (attraper), FC-R-09 (crocodile), FC-S-09 (côté), FC-S-06 (en avant), FC-C-01 (rouge), FC-C-02 (vert), FC-E-14 (peut-on traverser la rivière)
	PG12	<i>Stuck in the Mud</i> (8 Flashcards)	FC-A-02 (courir), FC-A-04 (s'arrêter), FC-I-08 (toucher), FC-I-15 (aider), FC-I-14 (libérer), FC-N-09 (encore), FC-E-11 (aide-moi), FC-E-13 (tu es libre)
	PG13	<i>Foursquare</i> (10 Flashcards)	FC-O-01 (ballon), FC-I-01 (lancer), FC-I-02 (attraper), FC-I-03 (passer), FC-I-09 (frapper), FC-I-10 (frapper), FC-I-11 (engager), FC-S-03 (dans), FC-S-04 (dehors), FC-S-11 (case)
	PG14	<i>Capture the Flag</i> (14 Flashcards)	FC-A-01 (aller), FC-A-02 (courir), FC-A-04 (s'arrêter), FC-I-02 (attraper), FC-I-08 (toucher), FC-I-14 (libérer), FC-R-03 (équipe), FC-R-10 (gardien), FC-R-11 (prisonnier), FC-O-02 (drapeau), FC-S-13 (camp), FC-S-14 (prison), FC-S-01 (ici), FC-S-02 (là-bas)
	PG15	<i>Steal the Bacon</i> (10 Flashcards)	FC-A-02 (courir), FC-I-04 (saisir), FC-I-02 (attraper), FC-I-08 (toucher), FC-I-12 (voler), FC-I-07 (ramasser), FC-A-06 (se retourner), FC-O-08 (objet), FC-S-08 (milieu), FC-S-10 (ligne)
	PG16	<i>Keep Away</i> (10 Flashcards)	FC-I-01 (lancer), FC-I-02 (attraper), FC-I-03 (passer), FC-I-13 (garder), FC-I-08 (toucher), FC-O-01 (ballon), FC-S-03 (dans), FC-S-04 (dehors), FC-N-09 (encore), FC-N-07 (tour)
	PG17	<i>Hopscotch</i> (10 Flashcards)	FC-A-05 (sauter), FC-I-01 (lancer), FC-I-07 (ramasser), FC-N-01 (un), FC-N-02 (deux), FC-N-03 (trois), (FC-S-11 case), FC-S-10 (ligne), FC-O-03 (palet), FC-O-04 (craie)
	PG18	<i>Mother May I</i> (11 Flashcards)	FC-A-03 (marcher), FC-A-02 (courir), FC-A-05 (sauter), FC-A-06 (se retourner), FC-N-01 (un), FC-N-02 (deux), FC-S-06 (en avant), FC-S-07 (en arrière), FC-E-04 (est-ce que je peux), FC-E-05 (oui, tu peux), FC-E-06 (non, tu ne peux pas)
	PG19	<i>Splat (ball)</i> (9 Flashcards)	FC-A-11 (se tenir debout), FC-A-02 (courir), FC-A-04 (s'arrêter), FC-I-01 (lancer), FC-I-02 (attraper), FC-I-08 (toucher), FC-O-01 (ballon), FC-S-08 (milieu), FC-S-12 (cercle)
	PG20	<i>Follow the Leader</i> (11 Flashcards)	FC-A-03 (marcher), FC-A-02 (courir), FC-A-05 (sauter), FC-A-06 (se retourner), FC-A-04 (s'arrêter), FC-A-07 (ramper), FC-A-08 (sauter à cloche-pied), FC-R-02 (meneur), FC-S-10 (ligne), FC-E-07 (suivez-moi)