

Cycle 2 – Semaine des langues

Activité courte : Octopus

Langue : anglais (Royaume-Uni / Amérique du Nord)

Type de jeu : jeu de poursuite avec traversée

Âge conseillé : cycle 2 – cycle 3

Organisation : collectif

Durée : 5 à 10 minutes par manche

1. Principe du jeu

Les joueurs doivent **traverser l'espace de jeu** pour rejoindre la rive opposée.

Un joueur placé au centre, **the octopus**, tente de **toucher les joueurs pendant la traversée**.

Les joueurs touchés deviennent **seaweed** (algues) ou **tentacles** (tentacules). Ils restent à l'endroit où ils ont été touchés et peuvent **attraper les autres joueurs qui passent à leur portée**, 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.

2. Organisation matérielle

- Un terrain rectangulaire (cour, gymnase).
- Deux lignes parallèles matérialisent la **ligne de départ** et la **ligne d'arrivée**.
- Les joueurs se placent derrière la ligne de départ.
- Un joueur se tient au **centre de l'espace** : **the octopus**.

3. Formule rituelle (variante chantée)

Avant le départ, les joueurs peuvent scander collectivement :

*Ollie, ollie, octopus in the deep blue sea
Ollie, ollie, octopus, you can't catch me!*

Cette comptine sert de **signal collectif de départ**, mais son utilisation reste facultative.

4. Déroulement

1. Tous les joueurs se placent derrière la ligne de départ.
2. La traversée est lancée (signal ou comptine).
3. Les joueurs tentent de **traverser l'espace pour atteindre la ligne opposée**.
4. **The octopus** se déplace principalement **latéralement ou légèrement vers l'avant** pour toucher les joueurs.
5. Les joueurs touchés deviennent **seaweed** ou **tentacles** et restent sur place.
6. Lors des traversées suivantes, ils peuvent **attraper les joueurs passant à leur portée**.

La manche se termine lorsqu'il **ne reste qu'un seul joueur libre**. Ce joueur devient **the octopus** pour la manche suivante.

5. Variables pédagogiques

Pour simplifier

- réduire la largeur du terrain
- limiter le nombre de seaweed
- autoriser plusieurs tentatives pour traverser

Pour complexifier

- augmenter le nombre de seaweed
- imposer une manière de se déplacer (marcher, sauter, courir lentement...)
- demander aux joueurs de traverser par deux

6. Prolongements possibles

Comparer avec d'autres jeux de poursuite similaires dans différentes langues :

- Schipper mag ik overvaren ? (néerlandais)
- Sharks and Minnows (anglais)
- ¿Qué hora es, señor lobo? (espagnol)

Faire remarquer quelques mots simples en anglais :

- octopus (poulpe)
- seaweed (algue)
- deep blue sea (la mer profonde)

Faire mémoriser la **comptine courte** utilisée pour lancer la traversée.