

Cycle 2 – Semaine des langues

Activité courte : Schipper mag ik overvaren ?

Langue : néerlandais (Pays-Bas / Belgique flamande)

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 l'autre rive.

Un joueur placé au centre, le **schipper** (le capitaine), tente de **toucher les joueurs pendant la traversée**.

Les joueurs attrapés deviennent eux-mêmes **schippers**.

Le jeu se caractérise par un **court dialogue ritualisé** entre les joueurs et le capitaine.

2. Organisation matérielle

Un terrain rectangulaire (cour, gymnase).

Deux **lignes parallèles** matérialisent les deux rives.

Les joueurs se placent derrière une ligne.

Un joueur se tient au **centre de l'espace** : le schipper.

3. Dialogue rituel

Les joueurs appellent le capitaine ([voir l'audio proposé dans le cadre de la semaine des langues](#) et la [fiche proposée](#) avec texte et illustration)

Joueurs :

Schipper, mag ik overvaren ?

(Capitaine, puis-je traverser ?)

Schipper :

Alleen als je...

(Seulement si vous...)

Le schipper annonce alors une **manière de se déplacer** (ou bien il la mime).

Exemples : ... *springt* ! — sauter ... *huppelt* ! — sautiller ... *langzaam loopt* ! — marcher lentement ... *rent* ! — courir

4. Déroulement

1. Tous les joueurs se placent derrière une rive.
2. Le dialogue est prononcé.
3. Le schipper annonce une **contrainte de déplacement**.
4. Les joueurs traversent en respectant cette contrainte.
5. Le schipper tente de **toucher les joueurs**.
6. Les joueurs touchés deviennent schippers pour la manche suivante.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il reste peu de joueurs non attrapés.

5. Variables pédagogiques

Pour **simplifier** :

autoriser la traversée libre (sans contrainte de déplacement)

limiter la taille du terrain

ne garder qu'un seul schipper

Pour **complexifier** : multiplier les schippers, imposer des déplacements plus difficiles, introduire des contraintes (marcher en arrière, se déplacer par deux, etc.)

6. Prolongements possibles

Comparer avec d'autres jeux de poursuite similaires dans différentes langues (Octopus, Sharks and Minnows, ¿Qué hora es señor lobo?).

Faire remarquer les **mots transparents ou ressemblants** entre langues.

Faire mémoriser la **question rituelle** comme formule culturelle.