

Classe entière

Please Mr Crocodile



Le principe du jeu est celui de l'épervier.

Il s'agit de traverser un terrain sans être touché par le crocodile.

Temps 1 : Les élèves qui portent la couleur ou le vêtement choisi par le crocodile peuvent traverser sans risquer d'être touchés.

Temps 2 : Les autres élèves doivent rejoindre l'autre rive le plus rapidement possible.

Lorsqu'un élève est touché, il aide le crocodile.

Objectifs linguistiques : Réactiver le lexique des couleurs, des vêtements..., employer les structures :

- * *Please Mr Crocodile can we cross the river ?*
- * *Yes you can if you're wearing...*

On peut enrichir le groupe nominal pour travailler la place de l'adjectif : *a blue jumper.*

6 à 8 joueurs

Mr Bogeyman (croque-mitaine)



Les élèves sont assis au sol et disposés en ronde.

Chacun se présente à l'aide d'un nom d'animal, en utilisant la structure « *I'm a ...* ».

Un élève, tiré au sort, devient le Bogeyman et se place au centre du cercle. Il se dirige vers un élève pour lui mettre la main sur la tête. Pour éviter ce geste, l'élève assis doit désigner un camarade et dire « *He/She's a ...* ».

Mr Bogeyman doit alors se diriger vers cet élève pour lui toucher la tête.

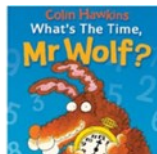
Si un élève ne parvient pas à se rappeler l'identité d'un autre élève avant d'être touché ou s'il se trompe, il devient Mr Bogeyman.

Objectifs linguistiques : Réactiver le lexique des animaux, des pays..., employer les structures :

- * *I'm.../He-She's...*
- * *I've got... / He-She's got...*

Classe entière

What's the time Mr Wolf ?



Désigner un loup parmi les élèves.

Les moutons doivent traverser le terrain pour rejoindre leur bergerie.

Pour ce faire, ils demandent l'heure au loup qui est dans sa tanière. Si le loup répond « *It's three o'clock.* », les moutons doivent avancer de trois pas.

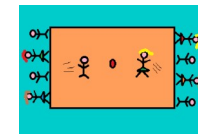
Lorsque le loup répond « *It's dinner time !* », il quitte sa tanière et essaie d'attraper les moutons.

Objectifs linguistiques Réactiver le lexique des nombres et les formulations pour demander et donner l'heure, employer les structures :

- * *What's the time Mr Wolf ?*
- * *It's... o'clock. It's dinner time !*

6 à 16 joueurs

Number Snatch



Le principe du jeu est celui du bétet.

Les élèves sont séparés en deux équipes.

L'enseignant donne un nom à chaque élève (nombre, couleur...).

Chaque élève d'une équipe a le même nom qu'un élève de l'équipe adverse.

Un élève ne faisant pas partie des deux équipes est le meneur de jeu. Il appelle un nom de la liste (nombre, couleur,...) et les deux enfants qui sont appelés doivent venir récupérer le foulard et le rapporter dans leur équipe sans se faire toucher.

Objectifs linguistiques : Réactiver le lexique des nombres, des couleurs, des aliments...

6 à 8 joueurs

Look out!



Chaque élève du groupe se voit attribuer un nombre.

Les élèves se placent ensuite en cercle.

Un élève est tiré au sort et se place au centre. Il doit dire deux nombres.

Les élèves concernés doivent échanger leur place avant que le joueur du centre ne prenne la place de l'un d'entre eux. Celui qui n'a pas de place se met au centre du cercle et appelle deux nombres.

Objectif linguistique : Réactiver le lexique des nombres (les unités, les dizaines, les nombres compris entre 11 et 19...)

Eeny, meeny, miny, moe



Comptine utilisée pour désigner une personne dans des jeux. L'enfant qui est pointé par le meneur sur la dernière syllabe est choisi.

*Eeny, meeny, miny, moe,
Catch a tiger by the toe.
If he hollers, let him go
Eeny, meeny, miny, moe.*

Dodge the ball



Un ballon est posé par terre. Un élève a les yeux bandés.

Il donne des ordres à ses camarades : *Walk! Run! Jump!...*

Quand il dit « Stop ! », tous doivent s'arrêter.

Il s'adresse alors à un camarade et lui pose la question : « Fiona, *can you catch Peter?* ». Elle prend un ballon et le lance sur son camarade pour le toucher.

Si elle y parvient, elle dit « *Yes, I can.* ». Clément prend alors le foulard et se bande les yeux.

Si elle n'y arrive pas, elle dit « *No, I can't* » et c'est elle qui va se bander les yeux.

Objectifs linguistiques : Utiliser les verbes d'action, employer les structures :

* *Can you catch / touch ?*

* *Yes I can / No, I can't* ».

Classe entière ou partagée en deux