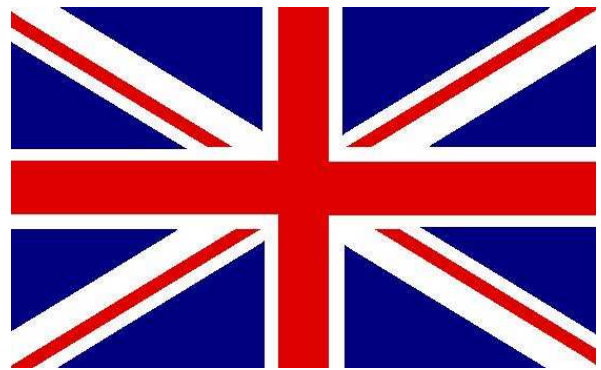


I.U.F.M. de MONT-SAINT-AIGNAN

GROUPE DE RECHERCHE L.V.E.



JEUX DU PATRIMOINE
COURS DE RÉCRÉATION
&
FÊTES D'ENFANTS

UTILISATION DU FICHER DE JEUX DU PATRIMOINE (ALLEMAND OU ANGLAIS)

Ce fichier de jeux du patrimoine allemand ou anglais contient des jeux de cour de récréation ou de fêtes d'anniversaire. Ce sont des jeux authentiques, parfois adaptés à des fins de faisabilité en classe entière ou en groupe avec un effectif assez important. Ils ont été compilés dans le cadre d'un GRIF de l'IUFM (Groupe de Recherche comprenant des formateurs disciplinaires de langue (anglais) et des maîtres formateurs.

Nous vous proposons de vous en servir dans le cadre de vos séquences d'apprentissage de langue vivante étrangère ou à l'occasion de séances d'EPS voire de clubs.

Le sommaire vous apportera des informations sur les objectifs langagiers qu'ils vous permettront de travailler avec les élèves.

Nous avons joint deux modèles de fiches d'analyse:

- Une pour les maîtres titulaires qui s'en servent dans leur classe
- Une pour les professeurs stagiaires ou les étudiants.

(La seconde propose une analyse parallèle du stagiaire et du formateur qui l'observe).

Nous vous demandons de faire remonter vos remarques en remplissant cette fiche d'analyse à votre circonscription, à la Mission Langues Vivants de l'IA ou directement à l'IUFM (c/o Françoise WARNET-JEAN).

Nous souhaitons, en effet, rendre ce fichier le plus exploitable possible. Votre regard de praticien nous intéresse.

Nous vous remercions à l'avance de votre collaboration.

Bien cordialement.

L'équipe du GRIF : Stéphanie BERNARD, Catherine BETREMIEUX, Marc DUPIRE,
Astrid MAZARI, Lise TONNETOT, Françoise WARNET-JEAN, Catherine YON-
MORSEL

n° de la fiche	Nom du jeu	Fonction/ Capacité langagière Lexique	Cycle	Effectif
1	Apples to oranges	Localisation et fruits	3	groupe ou classe
2	Bingo	Tous les champs lexicaux	3	classe
3	Blind man's buff	Questions/identité	3	groupe ou classe
4	Blue shoe & Mickey Mouse	Demander l'âge de quelqu'un/ quantité	2/3	groupe
5	Can we cross, Mr Crocodile?	Question polie et vêtements	3	classe
6	Doggy, doggy, where's the bone?	Localisation	3	classe
7	Do you like your neighbour ?	Goût et description	3	classe
8	Dressing up race	Vêtements	2/3	groupe
9	Four corners	Tous les champs lexicaux	2/3	groupe
10	Great British Game	Localisation	3	groupe ou classe
11	Hinaus der Stube !	Localisation	2	classe
12	Hotter, colder	Température	3	groupe ou classe
13	I spy with my little eye...	Lexique présent en classe	3	classe
14	Mein rechter Platz ist frei!	Expression du souhait+ lexique	3	groupe ou classe
15	One potato	Nombres	2/3	groupe
16	Pass the parcel	Tous les champs lexicaux	2/3	groupe
17	Red letter	Alphabet	3	classe
18	Tomato	Questions	3	classe
19	What's for dinner today ?	Repas et aliments	2	classe
20	What's the time, Mr Wolf?	Demander l'heure + repas	2	groupe/classe

1- APPLES TO ORANGES	
Nombre de joueurs	Demi-classe ou classe entière
Matériel	Flashcards représentant le vocabulaire (à la base des fruits) /une flashcard pour 1 élève sur trois ainsi que des étiquettes (voir 1 ^{ère} partie de la règle du jeu)
Lieu	Intérieur ou extérieur
Temps approximatif	10 minutes
Règle du jeu	<ul style="list-style-type: none">- Vous fabriquez des étiquettes sur lesquelles on voit des fruits (the apple) ou X fruit (on the left of the apple) ou fruit X (on the right of the apple).Ce jeu est celui du meneur de jeu.- Les joueurs sont en cercle et vous distribuez des flashcards de fruits à un élève sur trois.- Il doit rester assis, et les deux places à sa gauche et à sa droite restent libres.- Vous mettez la musique. Lorsqu'elle s'arrête, vous tirez une étiquette au sort. Vous dites à haute voix ce qu'elle représente : the apple, on the left of the apple, on the right of the apple, ou la même chose par rapport à un autre fruit.- L'élève qui occupe cette place devient meneur de jeu.- Si les joueurs sont nombreux, on peut faire plusieurs cercles. Si plusieurs élèves ont la même carte, ils deviennent meneurs de jeu en équipe, ce qui facilite la prise de risque.
Utilisation langagière	Le vocabulaire concerné + on the right of..., on the left of...
Variantes possibles	Il suffit de changer les flashcards pour travailler n'importe quel champ lexical souhaité (animaux, vêtements, couleurs, nombres ...)

2- BINGO	
Nombre de joueurs	Classe entière. Le jeu de Bingo a été adapté à des fins de faisabilité en classe entière.
Matériel	Grille de Bingo avec 12 vignettes (illustrant le champ lexical visé) + cahier d'anglais
Lieu	Salle de classe
Temps approximatif	15 à 20 minutes
Pré-requis	Les élèves connaissent DEJA la phonie et la graphie des mots correspondant aux vignettes.
Objectifs	<ul style="list-style-type: none">- Fixation du lexique de manière ludique- Association graphie/phonie- Pratique de l'épellation- Passage direct de l'illustration au mot dans la langue-cible (aucune interférence avec la langue maternelle)
Règle du jeu	<ul style="list-style-type: none">- Chaque élève prend connaissance de la grille et choisit 3 (ou 4) vignettes.- Il consigne son choix dans le cahier d'anglais.- Le maître commence à prononcer un à un (de manière aléatoire) les mots illustrés par les vignettes.- Chaque fois qu'un élève ENTEND ET RECONNAIT un mot, il ajoute un « tick » devant ce mot.- L'élève qui a entendu ses 3 ou 4 mots crie « BINGO ! »- Le maître associe le groupe à la vérification de l'exactitude de ce « BINGO » afin de maintenir l'attention avant de valider dans le cahier de l'élève.
Suite prévisible	Les élèves demandent à rejouer, car chacun souhaite gagner. Le maître « accède » à leur demande, à condition qu'ils renouvellent complètement leur liste de 3 (ou 4) mots. Ainsi, en faisant jouer 4 fois, TOUS les mots correspondant aux 12 vignettes ont été écrits et prononcés par tous les élèves.
Utilisation langagière	Lexicale seule.
Variantes possibles	On peut aussi associer des blocs lexicalisés, ex : I like/ I don't like – I can/ I can't

3- BLIND MAN'S BUFF	
Nombre de joueurs	8 à 10
Matériel	Un foulard
Lieu	Salle de classe ou extérieur
Temps approximatif	5 à 10 minutes
Règle du jeu	<p>Le joueur qui a les yeux bandés par le foulard est « Blind man ».</p> <p>Il essaie d'attraper un des autres joueurs. Quand il y parvient, il doit l'identifier.</p> <p>Il pose des questions et l'autre doit changer sa voix pour ne pas être reconnu. Il ne doit pas dire la vérité.</p> <p>« What's your name ? »</p> <p>« How old are you? »</p> <p>"Where do you live?"</p> <p>"Have you got a brother/ a sister/ a cat/ a dog?"</p> <p>"Have you got brown hair, glasses...?"</p> <p>Quand il pense avoir trouvé, il dit: "It's... / I think it's..."</p> <p>Il a droit à un nombre limité de réponses.</p> <p>Un autre devient « Blind man ».</p>
Utilisation langagière	Toutes les questions connues des élèves peuvent être utilisées.
Variantes possibles	On peut limiter à 3 ou 4 le nombre de questions.

4- BLUE SHOE & MICKEY MOUSE	
Nombre de joueurs	Entre 3 et 8
Matériel	rien
Lieu	Intérieur ou extérieur
Temps approximatif	3 à 5 minutes
Règle du jeu	<p>Il s'agit de « comptines», c'est-à-dire de jeux dont le but est de désigner un joueur, pour jouer à cache-cache par exemple.</p> <p>BLUE SHOE</p> <ul style="list-style-type: none">- Les joueurs sont en cercle. On chante en rythme la comptine : « BLUE SHOE, BLUE SHOE, HOW OLD are YOU ? (soit 7 temps accentués).- Celui sur lequel se termine la comptine (YOU) doit dire un nombre de son choix.- On compte alors jusqu'à ce qu'on arrive au nombre donné. Celui sur lequel le décompte se termine est éliminé. <p>On continue ainsi jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un.</p> <p>MICKEY MOUSE</p> <ul style="list-style-type: none">- Les élèves sont en rond et chantent la comptine : « MICKEY MOUSE BUILT a HOUSE. HOW MAny BRICKS did he USE? » (Attention au rythme accentuel: 000oO.OOoOooO ? C.a.d. accent tonique sur les syllabes en majuscule).- L'élève sur qui se termine la question (USE) dit un nombre de son choix. (suite identique à Blue shoe)
Utilisation langagière	<p>BLUE SHOE</p> <p>Il s'agit principalement de travailler la question : « How old are you ? » et son rythme OOoO (O = syllabe accentuée, donc une personne désignée/o = syllabe non accentuée, pas de personne désignée) ainsi que les nombres en fonction des acquis des élèves.</p>

	<p>MICKY MOUSE</p> <p>Outre la comptine, intéressante d'un point de vue phonologique, ce jeu permet de travailler les nombres en fonction des acquis des élèves ainsi que la question « How many... ? »</p>
<p>Variantes possibles</p>	<p>On peut remplacer blue pour travailler les couleurs. Attention à l'accentuation : même si on prend une couleur de deux syllabes ou plus (yellow, orange, purple.. = Oo) cela ne compte toujours que pour une syllabe accentuée, donc une personne.</p>

5- CAN WE CROSS MR CROCODILE?	
Nombre de joueurs	10 à classe entière
Matériel	Des cordes ou des foulards pour délimiter la rivière
Lieu	Cour de récréation/ terrain de jeu
Temps approximatif	Une dizaine de minutes
Règle du jeu	<p>Les joueurs se trouvent d'un côté de la rivière. Mr Crocodile se trouve dos à la rivière.</p> <p>Les joueurs demandent : " Can we cross Mr Crocodile ?" Le crocodile répond: "No, you can't, unless you're wearing blue."</p> <p>Seuls ceux qui portent du bleu peuvent traverser. Le crocodile va essayer de les attraper. Ceux qui sont pris deviennent crocodiles et aident Mr Crocodile.</p> <p>Le dernier à être attrapé a gagné. Il deviendra Mr Crocodile dans la partie suivante.</p>
Utilisation langagière	<p>Les énoncés pratiqués sont ceux de la question et de la réponse : utilisation de « can » aux formes interrogatives et négatives.</p> <p>On pratique aussi les noms de couleurs et de vêtements (éventuellement)</p>
Variantes possibles	<p>Pour travailler la forme affirmative, on peut formuler la réponse ainsi : « Yes you can, but only if you're wearing... »</p> <p>On peut aussi faire produire les noms de vêtements : "..unless/ only if you're wearing a blue T-shirt / a red sweater/ blue jeans/ white trainers.."</p>

6- DOGGY, DOGGY	
Nombre de joueurs	Classe entière
Matériel	Un marqueur ou tout autre objet pour figurer un os.
Lieu	Intérieur ou extérieur
Temps approximatif	10 à 15 minutes
Règle du jeu	<ul style="list-style-type: none">- Un élève est assis le dos tourné à la classe. Sous sa chaise se trouve un objet qui figure un os. Il a les yeux fermés (voire bandés).- Silencieusement, un élève est désigné. Il se lève et vient prendre « l'os » qu'il cache sur lui.- Le groupe chante: "Doggy, doggy, where's your bone ? Someone stole it from your home. Guess who it may be."- L'élève qui était assis a alors trois chances de trouver celui qui lui a pris son os.- S'il trouve, il reste le « doggy ». S'il ne trouve pas, il laisse sa place à celui qui le lui avait pris.
Utilisation langagière	Il s'agit principalement de travailler la comptine sur un plan phonologique (phonèmes, accentuation, intonation).
Variantes possibles	On peut donner plus de chances de trouver. On peut aussi le combiner au jeu « Hotter, colder » (voir fiche).

7- DO YOU LIKE YOUR NEIGHBOUR ?	
Nombre de joueurs	10 élèves à classe entière
Matériel	chaises
Lieu	Classe ou cantine (chaises)
Temps approximatif	8 à 15 minutes
Règle du jeu	<p>Les élèves sont assis en cercle. Le meneur de jeu n'a pas de chaise et cherche à s'asseoir.</p> <p>Il demande à un élève : « Do you like your neighbour ? »</p> <p>L'élève peut répondre : « Yes, I do. ». le meneur de jeu va alors poser la question à quelqu'un d'autre.</p> <p>Si l'élève interrogé répond : « No, I don't. », il doit ajouter : I like people with blue eyes/ brown hair/ long hair/ glasses/ white T-shirts.. »</p> <p>Tous les élèves correspondant à cette description doivent se lever et changer de place. Le meneur de jeu en profite pour s'asseoir. Celui qui reste debout devient meneur de jeu.</p>
Utilisation langagière	<p>On travaille la question : « Do you like.. ? » et les réponses : « Yes, I do/ No, I don't. »</p> <p>On travaille également la description physique, les couleurs, les vêtements.</p>
Variantes possibles	<p>On peut changer les exigences :</p> <p>I like people who...</p> <ul style="list-style-type: none">• Have ...brother(s)/sister(s)• Have a cat/ a dog...• Play football/basket-ball...

8- DRESSING UP RACE	
Nombre de joueurs	4 à 5 à la fois
Matériel	Des vêtements assez grands pour être enfilés rapidement (un jeu par joueur) Une ligne de départ et une d'arrivée matérialisées.
Lieu	Cour de récréation ou terrain de jeu
Temps approximatif	2 minutes par groupe
Règle du jeu	Quatre à cinq élèves sont sur la ligne de départ. Au top, ils se mettent à courir. Sur leur chemin sont déposés des vêtements. Ils doivent nommer le premier sur leur chemin à voix haute et l'enfiler tout en avançant. Ils font de même avec le vêtement suivant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils aient tout nommés et enfilés. Le premier qui franchi la ligne d'arrivée habillé a gagné.
Utilisation langagière	On peut faire dire seulement les noms es vêtements. On peut aussi demander : « I put on my... »
Variantes possibles	On peut faire de même avec des objets que l'on met dans un sac : Matériel scolaire Objets de la table Animaux...

9- FOUR CORNERS	
Nombre de joueurs	4
Matériel	Flashcards variant selon le vocabulaire étudié
Lieu	Salle de classe
Temps approximatif	10 minutes. Plus si le jeu est pratiqué par équipes.
Règle du jeu	<p>Un élève est à chaque coin de la classe.</p> <p>Le maître montre une carte et demande :</p> <p>« What is it ? » ou « Was ist das ? »</p> <p>Le premier élève qui répond se déplace dans le coin suivant.</p> <p>Quand l'élève est revenu à sa place initiale, il a gagné.</p>
Utilisation langagière	<p>Principalement lexicale. Le maître reformule les réponses des élèves :</p> <p>« dog ! »</p> <p>« Yes, it's a dog. »</p> <p>« Hund! »</p> <p>« Ja, das ist ein Hund. »</p> <p>Peu à peu, les élèves peuvent reproduire le schéma et donner des réponses sous forme de phrases.</p>
Variantes possibles	<p>-Jouer par équipes : quand le premier de l'équipe a fait un tour complet, c'est le second qui prend sa place. Quand tous les joueurs d'une équipe ont effectué un tour, l'équipe a gagné.</p> <p>-remplacer les flashcards par des questions de calcul mental en anglais : five and three. Il faut donner le résultat. Cela permet de mémoriser les nombres.</p>

10- THE GREAT BRITISH GAME	
Nombre de joueurs	Demi-classe ou classe entière
Matériel	Pas obligatoire, mais on peut fabriquer les drapeaux anglais, écossais, gallois et irlandais pour renforcer l'apport culturel.
Lieu	Salle de jeux, gymnase ou extérieur
Temps approximatif	10 à 20 minutes
Règle du jeu	<ul style="list-style-type: none">- Vous montrez 4 actions associées aux 4 nations :<ul style="list-style-type: none">• drink a cup of tea ou bow in front of the queen = England• play the bagpipe = Scotland• sing a Welsh song = Wales• dance an Irish dancing = Ireland- Vous expliquez que lorsque vous citez une de ces actions, les élèves doivent se rendre dans le coin correspondant et mimer l'action à leur tour.- Si un élève se trompe, il est éliminé. Sinon, le dernier arrivé est éliminé.- Les joueurs éliminés deviennent arbitres assistants.
Utilisation langagière	Compréhension orale des énoncés.
Variantes possibles	<p>Les coins peuvent être utilisés différemment :</p> <ul style="list-style-type: none">• Bedroom/bathroom/kitchen/living-room...• Classroom/playground/canteen/library /gym/computer corner... <p>Dans ce cas, les mimes seront adaptés :</p> <ul style="list-style-type: none">• Sleep/brush your teeth/cook/ watch TV...• Write a paper/play hopscotch/eat/read /do exercises/work on the keyboard...

11- HINAUS DER STUBE !	
Nombre de joueurs	Classe entière. Convient plutôt aux élèves de cycle 2
Matériel	Un cerceau qui matérialise le panier du chat sur un espace délimité.
Lieu	Extérieur ou intérieur (salle de jeu, gymnase)
Temps approximatif	5 à 15 minutes
Règle du jeu	<ul style="list-style-type: none">- Désigner un chat parmi les élèves. Les autres sont les souris- Le chat sort de son panier- Les souris se promènent en chantant : « Es tanzt eine Maus ins Großvaters Haus ».- Quand elles chantent : « Hinaus der Stube ! », elles se précipitent dans leur trou et s'enfuient.- Le chat essaie d'en attraper une.- S'il y parvient, la souris attrapée devient le chat.
Utilisation langagière	<p>Ce jeu permet la reproduction orale des deux phrases. Il est facile à présenter en langue-cible grâce au mime et offre donc l'occasion de travailler la compétence « comprendre et réagir ».</p> <p>Explication possible :</p> <p>Hier befindet sich das Mauseloch und hier schläft die Katze. Die Mäuse dürfen sich hier bewegen.</p> <p>Wer möchte die Katze sein/spielen? Du bist die Katze und ihr seid die Mäuse. Ihr geht in diesem Feld spazieren und singt das Lied.</p> <p>Wenn ihr "Hinaus der Stube" singt, müßt ihr so schnell wie möglich in das Mauseloch laufen.</p> <p>Du müßt versuchen, die Katze fangen.</p> <p>Die Maus, die gefangen wird, wird im nächsten Spiel die Katze sein.</p>
Variantes possibles	Il peut être adapté en anglais : « The mice are dancing in Grandpa's house. » « Go out of the room ! »

12- HOTTER, COLDER	
Nombre de joueurs	5 à classe entière
Matériel	Un objet à cacher
Lieu	Salle de classe
Temps approximatif	Quelques minutes
Règle du jeu	<p>C'est le principe de cache-tampon. Un élève sort. On cache un objet. Il devra le retrouver en suivant les indications des autres.</p> <p>S'il se rapproche, ils diront: » It's hot, it's hotter, it's burning. »</p> <p>S'il s'éloigne, ils diront: »It's cold, it's colder,it's freezing. »</p> <p>On peut aussi remplacer les phrases ci-dessus par le nom de l'objet lui-même. Celui-ci sera murmuré si celui qui est sorti est loin, puis prononcé de plus en plus fort quand l'élève se rapproche. Cela permet une répétition du mot, donc un travail de mise en bouche intéressant ainsi qu'une activité propice à la mémorisation grâce à une répétition qui implique les élèves.</p>
Utilisation langagière	Les éléments cités dessus seront manipulés dans le cadre d'un travail sur la météo.
Variantes possibles	On peut introduire encore plus de nuances: freezing, very cold, cold, cool, mild, warm, cold, si les élèves sont déjà familiers d'une partie du lexique.

13- I SPY WITH MY LITTLE EYE	
Nombre de joueurs	Classe entière
Matériel	Les objets qui sont dans la classe.
Lieu	Salle de classe
Temps approximatif	10 à 15 minutes.
Règle du jeu	<ul style="list-style-type: none">- On apprend aux élèves la comptine: « I spy with my little eye something beginning with a/an + lettre de l'alphabet ».- Le premier meneur de jeu chante cette comptine. Les autres proposent des objets qui commencent par cette lettre. Quand un joueur trouve celui que le meneur de jeu avait choisi, il devient à son tour meneur de jeu.
Utilisation langagière	<p>Outre la comptine elle-même qui est intéressante d'un point de vue phonologique, ce jeu permet de réviser l'alphabet ainsi que vocabulaire déjà acquis par les élèves (matériel scolaire, vêtements, parties du corps ou tout objet présent ou affiché dans la classe).</p> <p>Cela permet aussi d'ancrer le lien graphie/phonie car les élèves doivent se représenter le mot écrit et le dire.</p>
Variantes possibles	<p>Il existe un jeu allemand dont le principe est sensiblement le même. A partir de la comptine : « ... », les élèves doivent proposer des objets qui sont de la couleur désignée.</p> <p>En anglais, la comptine est : « I can see what you can't see and that thing is ... »</p>

14- MEIN RECHTER PLATZ IST FREI !	
Nombre de joueurs	5 élèves minimum à classe entière
Matériel	Autant de chaises que d'élèves + une Des flashcards (en double, voire en triple)
Lieu	Intérieur ou extérieur
Temps approximatif	5 à 10 minutes
Règle du jeu	<ul style="list-style-type: none">- Les joueurs assis forment un cercle. Le maître est assis sur la chaise supplémentaire.- Les élèves reçoivent une ou plusieurs cartes.- Le maître annonce : « Mein rechter Platz ist frei ! » suivi de la demande : « Ich möchte.../ Ich wil.../ Ich brauche... » suivi de l'élément lexical choisi. Puis il libère la chaise pour lancer le jeu.- Les élèves qui ont la carte désignée doivent réagir au plus vite pour occuper la chaise vide. Le premier arrivé a gagné. La place qu'il a quittée est maintenant libre. Celui qui se trouve à gauche de la nouvelle chaise vide devient le meneur de jeu et annonce à son tour : « Mein rechter Platz ist frei ! » suivi d'une nouvelle demande.
Utilisation langagière	<p>Ce jeu cible surtout la mémorisation du lexique ainsi que l'utilisation des blocs lexicalisés choisis.</p> <p>Tous les champs lexicaux sont utilisables : les animaux, les vêtements, les aliments, les moyens de transport, les nombres, le matériel de l'écolier, la famille...</p> <p>On peut utiliser les conjonctions « und » ou « oder ».</p> <p>On peut enrichir l'énoncé selon le calendrier : « Zu Weihnachten/ Zu meinem Geburtstag möchte ich/wünsche ich... »</p> <p>Lorsqu'on travaille l'alimentation, on peut ajouter : « Ich habe Durst/ Ich habe Hunger .».</p> <p>On peut ajouter des civilités : « Bitte ! Danke ! Nicht zu danken ! »</p>

**Variantes
Possibles**

- Le jeu est possible en anglais :
The next seat on my right is free!
I'd like/ I want/ I need...
For Christmas/ For my birthday...
I'm hungry/ I'm thirsty...
Please! Thank you! You're welcome!

- On peut distribuer plusieurs cartes à chaque élève afin de multiplier les chances de participer et augmenter ainsi le vocabulaire à acquérir.

15- ONE POTATO	
Nombre de joueurs	3 à 8
Matériel	aucun
Lieu	Intérieur ou extérieur
Temps approximatif	2 à 10 minutes
Règle du jeu	<p>Il s'agit d'une « comptine » (voir fiche Blue Shoe).</p> <ul style="list-style-type: none">- Les élèves sont en rond. Ils chantent la comptine: One potato, two potatoes, three potatoes, four, five potatoes, six potatoes, seven potatoes, more.- En même temps qu'ils chantent, ils empilent leurs poings droits les uns sur les autres puis leurs poings gauches.- Lorsqu'on arrive au terme, sur « MORE », l'élève dont le poing est en dessous de la pile, met celui-ci dans son dos.- On reprend la comptine en plaçant à chaque fois le poing qui est en dessous sur le dessus.- A nouveau, quand on arrive à « MORE », l'élève qui est en dessous met son poing dans son dos.- L'élève gagnant est celui qui reste le dernier. <p>Attention au rythme accentuel. « Potato » est accentué sur la deuxième syllabe : oOo. On ne compte les élèves que sur les accents toniques :</p> <p>« ONE poTAtO, TWO poTAtOes, THREE poTAtOes, FOUR, FIVE potatoes, SIX potatoes, SEVEN potatoes, MORE. »</p>
Utilisation langagière	La comptine permet de travailler les nombres de 1 à 7 ainsi que la marque du pluriel. Sur le plan phonologique, c'est l'occasion de travailler l'accent sur la deuxième syllabe.
Variantes possibles	On peut remplacer "potato" par un autre mot, à condition qu'il ait aussi l'accent sur la deuxième syllabe : tomato, banana, umbrella.

16- PASS THE PARCEL	
Nombre de joueurs	3 à 10
Matériel	Cartes emballées dans plusieurs enveloppes successives.
Lieu	intérieur
Temps approximatif	Selon le nombre de cartes.
Règle du jeu	<ul style="list-style-type: none">- Les élèves ont assis en rond. Sur un air de musique, les élèves se passent le « paquet » (parcel).- On interrompt la musique et l'élève qui tient le paquet entre ses mains, ôte la première enveloppe.- Les autres lui demandent : « What is it ? ». Il répond : « I don't know. »- On recommence l'opération, toujours sur un air de musique.- Quand un élève ôte la dernière enveloppe et que l'on peut voir la carte, les autres demandent : « What is it ? » et l'élève répond : « It 's a/an... » et marque un point. S'il ne sait pas, on refait passer la carte.
Utilisation langagière	On travaille la question « What is it ? » et les réponses : « I don't know.» ou « It's a/an... » ainsi que les intonations correspondantes.
Variantes possibles	On peut travailler la question « Who is it ? » avec des personnages anglophones célèbres. On peut travailler: « Where is he ? » avec des lieux (maison, parties d'une école). On peut travailler « What time is it? » ou "What's the time?" avec des cartes représentant des horloges.etc...

17- RED LETTER	
Nombre de joueurs	6 à classe entière
Matériel	aucun
Lieu	Extérieur ou salle de jeu
Temps approximatif	5 à 15 minutes
Règle du jeu	<ul style="list-style-type: none">- Les élèves sont en ligne.- Un autre est plusieurs mètres plus loin, le dos tourné.- Quand le meneur de jeu dit « The red letter is A », les élèves doivent compter combien leur nom comporte la lettre A. Ils avancent du nombre de pas correspondant.- Quand un élève est arrivé au niveau du meneur de jeu, il devient meneur de jeu.
Utilisation langagière	On travaille l'alphabet ainsi que la formule : « the red letter is... »
Variantes possibles	On peut changer la couleur.

18- TOMATO	
Nombre de joueurs	10 à classe entière
Matériel	chaises
Lieu	Classe
Temps approximatif	5 à 10 minutes
Règle du jeu	<p>Le meneur de jeu doit trouver une chaise. Il pose une question à un des joueurs assis.</p> <p>Celui-ci ne peut que répondre « tomato » sans rire.</p> <p>S'il n'y parvient pas, il peut soit poser une autre question au même joueur, soit aller voir un autre joueur.</p> <p>"What's your name?" – "Tomato".</p> <p>"How old are you?" - "Tomato."</p> <p>"What colour is your bag?" - "Tomato".</p> <p>S'il y parvient, c'est à dire si l'élève interrogé rie ou répond par une vraie réponse, il devient meneur de jeu.</p>
Utilisation langagière	<p>Cela permet une utilisation des questions connues ou même d'utiliser des schémas connus pour formuler de nouvelles questions.</p> <p>En effet, on peut ajouter une contrainte, ne pas poser une question déjà posée.</p> <p>Il faudra alors « inventer » une question sur un autre modèle :</p> <p>What's your (address/e-mail/phone number)?</p> <p>What's your favourite...?</p> <p>What colour is your...?</p> <p>Avec des CM2, on peut faire implicitement de la pratique raisonnée de la langue:</p> <p>How old is your sister/brother/cat...?</p> <p>What's the name of your...?</p>
Variantes possibles	<p>On peut naturellement remplacer "tomato" par un autre mot. Il est pertinent de choisir un mot intéressant du point de vue phonologique (phonème/accentuation sur la 2^{ème} syllabe..)</p>

19- WHAT'S FOR DINNER TODAY?	
Nombre de joueurs	Classe entière
Matériel	aucun
Lieu	Salle de classe ou extérieur
Temps approximatif	5 à 10 minutes
Règle du jeu	<ul style="list-style-type: none">- Le meneur de jeu est face au groupe. »- Les autres demandent : « What's for dinner today? »- Le meneur de jeu mime ce qu'il y a à manger.- L'élève qui donne le premier la bonne réponse a gagné
Utilisation langagière	On travaille la question « What's for dinner today? » ainsi que les réponses: « No, it isn't. » et « Yes, it is. » On travaille aussi le vocabulaire de la nourriture.
Variantes possibles	On peut remplacer « dinner » par un autre repas : breakfast, lunch, tea en adaptant les aliments

20- WHAT'S THE TIME, MR WOLF?	
Nombre de joueurs	5 à classe entière
Matériel	Pas de matériel nécessaire
Lieu	Cour de récréation/gymnase / terrain de jeu
Temps approximatif	5 à 15 minutes
Règle du jeu	<p>Mr WOLF a le dos tourné aux autres joueurs. Les autres sont des agneaux. Ils se trouvent à une certaine distance et demandent : « What's the time, Mr Wolf ? »</p> <p>Le loup répond par exemple : « It's two o'clock. » Les agneaux avancent alors de deux pas le plus silencieusement possible.</p> <p>Lorsque le loup sent les agneaux à sa portée, il répond : « It's dinner-time ! » et essaie d'attraper l'un d'eux.</p> <p>Celui-ci devient Mr Wolf.</p>
Utilisation langagière	<p>Le jeu permet de faire travailler la question : « What's the time ? » tout aussi courante que : « What time is it ? »</p> <p>On fait aussi travailler l'énoncé : « It's... o'clock. » et les nombres jusqu'à douze, car dans la vie courante les anglophones ne disent pas « fourteen » mais « two P.M. »</p>
Variantes possibles	<p>On peut varier les noms des repas :</p> <p>« It's breakfast/lunch/tea/snack-time »</p>

FICHE D'OBSERVATION

N° de la fiche :	Nom du jeu :	
Objectif lexical :	Structure(s) visée(s) :	Objectif culturel :
Remarques concernant la préparation du jeu		
Rôle du maître		
Rôle imparti aux élèves		
Remarques concernant le déroulement du jeu		
Gestion du groupe		
Durée effective		
Activité des élèves		
Plus value pédagogique		
Adaptations apportées à la fiche		
Evolutions possibles du jeu		
Suggestion de modifications et/ou remarques à ajouter à la fiche		

FICHE D'OBSERVATION

N° de la fiche :	Nom du jeu :	
Objectif lexical :	Structure(s) visée(s) :	Objectif culturel :
	STAGIAIRE	FORMATEUR
Remarques concernant la préparation du jeu		
Rôle du maître		
Rôle impartie aux élèves		
Remarques concernant le déroulement du jeu		
Gestion du groupe		
Durée effective		
Activité des élèves		
Adaptations apportées à la fiche		
Evolutions possibles du jeu		
Suggestion de modifications		