

ACTIVITES PHYSIQUES ET ENSEIGNEMENT DES LANGUES VIVANTES

Pour un échauffement en E.P.S.

- *Simon says* :

C'est l'équivalent anglais de notre jeu « Jacques a dit ».

Les instructions peuvent être données de plusieurs façons :

- par l'enseignant au groupe classe,
- par un élève au groupe classe,
- par un élève à un autre (en binôme) lors d'un échauffement en extérieur.

Il peut permettre de réinvestir le vocabulaire des verbes d'action et des parties du corps (*jump, run, bend your knees, turn your head...*) mais aussi le vocabulaire des animaux (*jump like a kangourou, bend your knees like a camel...*) ou celui des couleurs (*point to something blue...*).

- *1, 2, 3, go !*

C'est l'équivalent de « 1, 2,3, soleil ! »

Revue EPS 1 / n°118 (revue et simplifiée): Un enfant face au mur du préau annonce « *run ! 1, 2, 3, go !* » ou « *Hop 1, 2, 3, go !* » ou encore en combinant deux activités « *walk and clap your hands 1, 2, 3, go !* ». Ses camarades exécutent la consigne et tentent de se rapprocher. Mais dès que le meneur se retourne, ils doivent s'immobiliser sinon ils repartent du début (c'est plus sympa que de les éliminer).

On pourrait répartir les joueurs en 3 équipes : 2 sur le terrain et une équipe observatrice pour vérifier la bonne exécution des consignes (sinon les élèves arbitres peuvent s'exclamer : « *you're wrong !* » « *go back to the departure !* »)

L'équipe gagnante est celle qui a réussi à faire traverser le préau par 3 membres de son équipe. Celui qui sera arrivé en tout premier, remplacera le meneur de jeu pour la manche suivante.

ACTIVITES PHYSIQUES ET ENSEIGNEMENT DES LANGUES VIVANTES

Pour faire acquérir et réinvestir le vocabulaire et les structures en cours d'apprentissage

- *le Béret*

La classe est répartie en deux équipes rangées face à face. Au milieu des deux rangées, un béret (foulard) est posé au sol. Dans chaque groupe, chaque élève est en possession d'une flashcard du vocabulaire en cours d'apprentissage. Face à lui, dans le groupe adverse, un autre élève est en possession de la même carte.

A l'appel de cette flashcard, par un meneur de jeu (dans un premier temps, c'est l'enseignant), les deux élèves concernés doivent se ruer sur le béret et le ramener dans leur équipe pour lui rapporter un point.

On insistera sur la nécessité, pour le meneur de jeu, de formuler une phrase à chaque fois : « *I want...* » « *I've got ...* » « *Can I have... ?* ». On peut même faire formuler des structures comme « *I like...* » lorsqu'on joue avec les flashcards de la nourriture.

Variantes :

- On peut distribuer aux deux clans des cartes différentes : dans un clan, les nombres (ou les couleurs) et dans l'autre le vocabulaire du moment (les animaux par exemple). Et le meneur de jeu annonce une combinaison de ces deux éléments. Exp : « *I've got five dogs !* » L'élève « *five* » et l'élève « *dog* » doivent alors réagir pour aller chercher le béret.
- D'après le même déroulement, on peut jouer avec 3 équipes (l'équipe des nombres, l'équipe des couleurs, et l'équipe du vocabulaire en cours d'apprentissage) en combinant ces 3 éléments dans l'appel du meneur. Exp « *I've got three red dogs !* ». Mais on insistera sur la nécessité de donner le départ sur un tintement de cloche pour ne pas léser l'équipe dont le mot est énuméré en dernier.
- Pour doubler le point, on peut demander que l'élève qui ramène le béret formule à nouveau la phrase complète qui vint d'être énoncée par le meneur de jeu.
- On peut mettre au centre du jeu les objets demandés par le meneur de jeu. Par exemple, s'il énonce « *I want one blue shirt* », les élèves concernés par son appel devront ramener dans leur camp la chemise bleue. Ceci demande un peu plus de préparation matérielle, mais ça donne beaucoup plus d'intérêt au jeu.

- *The market race*

C'est un peu la course de relais, ou le jeu des déménageurs.

Matériel : les objets qui apparaissent sur la liste des joueurs (ils peuvent être symbolisés par des flashcards), deux listes de courses.

Les élèves sont répartis en 4 équipes :

- 2 équipes qui jouent,
- 1 équipe qui distribue les objets aux joueurs
- 1 équipe qui vérifie la justesse des formulations en anglais (elle vérifie surtout qu'on n'utilise pas le français).

Les deux équipes qui sont sur le terrain sont disposées en file indienne, dans des coins opposés de la cour. Chacune possède une liste d'objets (*food / animals / clothes / toys / ...*) qu'ils doivent ramener dans leur équipe.

Dans deux autres coins de la cour, il y a deux points de distribution (ou plus) des objets à ramener (qui se trouvent soit à un point soit à l'autre, mais pas dans les deux).

L'équipe des juges vérifie la justesse des échanges.

Au top départ, les élèves vont chercher tour à tour l'objet désiré dans l'ordre d'apparition sur la liste. Ils s'adressent au point de distribution de leur choix jusqu'à ce qu'ils trouvent l'objet. L'élève doit formuler correctement la question « *Have you got...?* » « *Give me...* » « *Can I have...* » « *I would like...* » « *I need...* » pour obtenir ce qu'il désire. Lorsqu'il revient à son équipe avec l'objet, il tape dans la main de l'un de ses camarades pour lui donner le départ.

L'équipe des juges est répartie aux côtés des élèves des points de distribution, pour vérifier la justesse des échanges qui ont lieu, mais aussi aux côtés des joueurs pour leur énumérer tour à tour ce qu'il y a sur la liste.

L'équipe gagnante est celle qui, au bout d'un temps prédéfini, a rapporté le plus d'objets figurant sur sa liste.

NB : Les « commissaires » du jeu peuvent utiliser des grilles* et distribuer des points bonus lorsque l'une des structures de demande est utilisée et pas seulement le mot (c'est plus sympa que d'enlever des points quand la formulation n'est pas correcte) : 1 point de plus pour « *have you got cheese, please* » au lieu de « *cheese !* ».

Pour aller plus loin,

Les « commissaires » peuvent aussi distribuer ces bons points à l'équipe distributrice à chaque fois que l'un de ses membres formule une phrase de réponse au demandeur : « *Here you are !* » « *Sorry, I've got nothing* ».

Ils peuvent aussi mettre des malus pour l'utilisation du français.

*

<i>NAMES</i>	<i>I've got...</i>	<i>Here you are</i>	<i>No, sorry</i>	<i>French used</i>	<i>Points</i>

<i>NAMES</i>	<i>Have you got...</i>	<i>Please</i>	<i>Thank you !</i>	<i>French used</i>	<i>Points</i>