

Duck duck goose

Duck duck goose est un jeu traditionnel pour les enfants aux Etats-Unis. Il présente des similitudes avec le jeu du facteur.

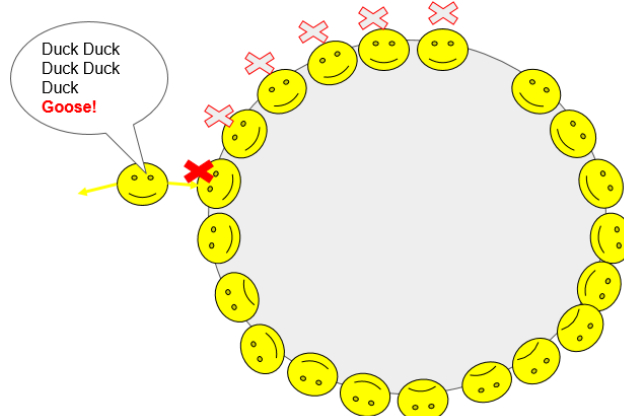
Place : Playground

Players : Everyone

Story : Les enfants sont assis en cercle et se font face. Un enfant, le « picker » tourne autour de la ronde et tapote la tête de chaque joueur en disant « Duck », jusqu'à choisir un joueur et dire « goose ». Ce joueur ainsi désigné doit alors se lever et partir à la poursuite du « picker » et tenter de l'attraper avant que ce dernier ne parvienne à s'asseoir à la place libérée par le joueur « goose ».

Si le « picker » s'assoit, l'élève « goose » devient le « picker ». Si le « picker » est attrapé, le joueur « goose » revient à son emplacement d'origine et le « picker » recommence.

Instructions : The picker knocks each head and say « Duck ». When the picker says « Goose », you have to stand up and run after the picker. If you catch him before he/she sits down, you become the picker.



Variantes :

- Modifier les mots-clés, par exemple black/black/white, ou apple/apple/banana, ...
- Travailler les catégories de mots : red/black/blue/green/orange/DOG, ou cheese/chocolate/ham/BOOK

Dragon pursuit

Place : Playground

Players : Everyone

Playing equipment : plots ou craie pour délimiter l'espace de jeu (un cercle de diamètre suffisant)

Story : La classe est séparée en deux équipes.

Chaque équipe forme un dragon en se positionnant en file indienne. Chaque enfant tient l'enfant qui le précède par les épaules. Le dernier enfant a une queue accrochée dans le dos.

Les équipes se placent autour du cercle de sorte qu'elles soient diamétralement opposées. La course commence autour du cercle. L'équipe qui attrape la queue du dragon adverse remporte la manche. Le dragon doit rester solidaire.

Instructions : There are two teams, two dragons. You have to hold your neighbour by the shoulders. Your dragon has to run after the other one and catch his tail to win. Be careful, you can't separate.

