



A game to run:

Cops and Robbers

Pré-requis

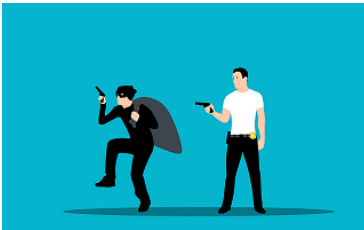
Connaître les couleurs

Place : schoolyard.

Players : Everyone.

Playing equipment : coupelles pour tracer les espaces, divers objets.

Story : La classe est partagée en deux équipes : les gendarmes et les voleurs. Ils sont situés de part et d'autres de deux lignes tracées à environ 4 mètres l'une de l'autre. Différents objets sont éparpillés sur le sol entre les deux équipes. Lorsque le meneur de jeu annonce le nom d'un objet (ou d'une couleur...), un joueur de l'équipe des voleurs doit s'en emparer et le rapporter dans son camp sans avoir été touché par un gendarme.



Give instructions :

Everyone is playing.

There are two teams : cops and robbers.

Cops are behind this line. (Montrer la ligne)

Robbers are behind this line. (Montrer la ligne)

You have objects everywhere. (Montrer les objets dans la zone de jeu.)

When I name something or a colour, one of the robbers has to steal it and come back home. Cops have to touch robbers before they go back home.

Variants : Donner le nom de plusieurs objets/couleurs.

Lexicon : cops, robbers, colours, ball, ring, scarf..., behind, to steal, to touch, come back, go back

What's the time Mr Wolf ?

Pré-requis

Connaître les structures langagières nécessaires au jeu.

Savoir demander l'heure.

Connaître les nombres jusqu'à 12.



Place : schoolyard.

Players : Everyone.

Story : Mr WOLF a le dos tourné (Mr Wolf is turned back) aux autres joueurs. Les autres élèves sont des agneaux (lamb).

Give instructions :

Everyone is playing.

You are mister Wolf. (Désigner Mister Wolf)

You are lambs. (montrer les agneaux)

You ask « What's the time Mr Wolf ? ». (En s'adressant aux agneaux.)

You answer « It's 2 o'clock. » for example. (En s'adressant à M. Wolf.)

You go 2 steps forward in silence. (En s'adressant aux agneaux.)

If Mister Wolf is hungry and wants to eat a lamb, he says « I'm Mister WOLF, I'm hungry ! »

You have to escape. (En s'adressant aux agneaux.)

If you're touched, you become Mr Wolf and you become hungry.

If he touches your shoulder, Mr Wolf has to shout : shoulder.

What can Mister Wolf touch ? A hand, an arm, the back, a leg...

Variants : varier les noms des repas : « It's breakfast/lunch time/tea time/snack time/dinner time »

Lexicon : parts of the body, wolf, lamb, hungry, breakfast/lunch time/tea time/snack time/dinner time

A game to throw

Bottle Toss game

Playing equipment : Des balles. Des boîtes de conserve, un banc, un drap pour récupérer les boîtes.

Instructions : Lancer plusieurs balles (bras cassé) sur la pyramide pour faire tomber de plus de boîtes de conserves.



Give instructions :

You have to throw balls on the pyramid to make tins fall.

Variants :

Attribuer des points aux boîtes et demander un tir de précision. Limiter le nombre d'essais. Jouer sur la distance.

Lexicon : ball, tin, numbers

Cool down :

Qui est-ce ?

Playing equipment : None.

Instructions : L'enseignant dit « J'ai choisi un enfant (ou un objet). Vous pouvez me poser des questions pour trouver de qui (quoi) il s'agit. Pour cela, il vous suffit de lever le doigt. Je ne peux répondre que par oui ou par non ».

Exemple de questions : « Est-ce que ton personnage a les cheveux bouclés ? »

Give instructions :

I choose one of you (or an object). You can ask me questions to guess who (what) it is. You raise your hand. I can answer by saying « yes » or « no ».

For example : Does your character have curly hair ?

