

Titre du jeu : Hip-Hop

Type : jeu collectif rythmique de ronde (Ecosse)

Niveau : cycle 3

Compétences

Activités langagières et capacités LV :

Comprendre à l'oral :

- suivre des instructions courtes et simples

Parler en continu

- reproduire un modèle oral

Compétences spécifiques à l'EPS

- coopérer et s'opposer collectivement

Compétences sociales et civiques

- respecter les règles du jeu
- respecter les autres joueurs

Compétence : autonomie et initiative

- respecter les contraintes inhérentes à l'espace (aire de jeu)

Prérequis

- Avoir introduit en classe le lexique des différents poissons.

Lexique et structure mis en jeu

Lexique :

- **Mouvements corporels :** clap clap, hop hop, leg criss cross, jump forward and backward, jump left then right, two high knees, two kicks ...

Structure :

Hip Hop, your turn, jump, clap, cross.

Lieu de l'activité

cour ✓

préau ✓

gymnase ✓

salle de motricité ✓

stade / terrain herbeux ✓

Organisation

Organisation du groupe classe : organiser la classe en plusieurs rondes de 6 élèves. Un élève est meneur de jeu.

Durée du jeu : 5 minutes

Matériel

Aucun.

Règles du jeu

Un élève du cercle commence en lançant un mouvement de son choix et termine en disant « hi-hop ». Ensuite, les autres élèves du cercle doivent répéter le mouvement et dire « hip-hop » à la fin. Puis, l'élève du cercle suivant reprend le premier mouvement et en ajoute un, termine en disant « hip-hop », et les deux mouvements sont repris par le groupe, etc.

Mise en place du jeu : Rebrasser les mouvements corporels et leurs noms. Réaliser ensuite une ronde et faire s'asseoir les élèves. Faire une partie « zéro ».

Objectif : Utiliser ses connaissances lexicales et syntaxiques pour jouer à un jeu rythmique.

Consignes en français	Consignes en anglais	Formulations à destination du maître pour organiser et mener le jeu
Nous allons faire une ronde.	Make a circle.	Take your friend's hand and make a circle.
Asseyez-vous.	Sit down.	<i>Sit down (avec mouvements/mime).</i>
Je choisis un mouvement et je dis « hip-hop » quand j'ai fini.	I choose a movement and I say "Hip Hop" when I'm done.	<i>Clap-clap, hip hop !</i>
Les joueurs répètent le mouvement et disent « hip-hop » quand ils ont fini.	Players repeat the movement and say "Hip Hop" when they're done.	<i>Mimer le collectif : clap-clap, hip hop !</i>
Mon voisin choisit un mouvement et doit faire le mien et le sien, puis dit "hip-hop" quand il a fini.	My neighbour chooses a movement and adds it to mine, then he says "Hip Hop" when he's done.	<i>Make "clap-clap – leg criss cross, hip hop !"</i>
Les joueurs répètent les deux mouvements et disent « hip-hop » quand ils ont fini.	Players repeat both movements and say "Hip Hop" when they're done.	<i>Mimer le collectif : clap-clap – leg criss cross, hip hop.</i>
Le jeu s'arrête si un élève se trompe ou si le tour du cercle est réalisé.	The game ends when a player makes a mistake or if the circle is done.	<i>Mimer "end of game" dans les deux cas.</i>
Le cercle gagnant est celui qui a réussi à réaliser le plus de tours de cercle dans les cinq minutes (un point par tour complet).	The winners are those who have made the more rounds in 5 minutes. You win a point for each complete round.	<i>Mimer un tour complet et annoncer "1 point" à chaque tour.</i>
Variantes		
- On peut jouer en une seule ronde une fois que le jeu est connu. - Les élèves doivent annoncer leurs mouvements en les faisant / ne font que les mouvements. - Pour simplifier le jeu, réaliser plus de rondes avec moins d'élèves par cercle. - Accélérer le rythme ou le diminuer. - Introduire de nouveaux mouvements. - Chaque élève peut faire plus d'un mouvement à son tour.		
Propositions d'activités		
disciplinaires : jeu de Simon says, bingo d'actions, maze (labyrinthe) d'actions, réalisation d'un film (movie maker) avec mouvements corporels et commentaires/légendes. interdisciplinaires : réalisation d'une production en chant ou danse (réalisation d'un « chant » rythmé à filmer et commenter par-exemple).		