

Anglais et E.P.S. au cycle 2

Voici quelques idées de jeux pour pratiquer conjointement l'anglais et l'E.P.S. au cycle 2.

What's your name ?		CP
Matériel : un ballon	Organisation : groupe classe en cercle	
Lieu : la cour, un préau	Durée : 5'/10'	
Objectif structurel : Répondre à la question <i>What's your name ?</i> en utilisant la formule <i>My name is...</i>		
Déroulement : L'enseignant, au centre du cercle, envoie la balle à un élève et pose la question <i>What's your name ?</i> L'élève lui renvoie la balle et lui répond <i>My name is...</i>		

What's your name ?		CE1
Matériel : un ballon	Organisation : groupes en cercle (plusieurs groupes de 6 ou 7 pour une classe entière)	
Lieu : la cour, un préau	Durée : 10'	
Objectif structurel : Utiliser la question <i>What's your name ?</i> et une des réponses attendues : <i>My name is..., My name's..., I am..., I'm...</i>		
Déroulement : L'élève possesseur du ballon le lance à un pair et lui pose la question <i>What's your name ?</i> L'élève lui répond par une des formules attendues.		

What's your name ?		CE2
Matériel : un ballon	Organisation : groupes en cercle (plusieurs groupes de 6 ou 7 pour une classe entière)	
Lieu : la cour, un préau	Durée : 10'	
Objectif structurel : Utiliser différentes questions → <i>What's your name ? How are you ? How old are you ?</i> et leurs réponses.		
Déroulement : L'élève possesseur du ballon le lance à un pair et lui pose une question. L'élève lui répond par une des formules attendues.		

Hello Bob

Matériel : un ballon

Organisation : groupes en cercle (plusieurs groupes de 6 ou 7 pour une classe entière)

Lieu : la cour, un préau

Durée : 10'

Objectif lexical : Utiliser les salutations.

Déroulement : (CP)

Les élèves font circuler le ballon en le passant à leur voisin et se disent « Hello ». Lorsqu'un joueur fait tomber le ballon, tous les autres lui disent « Goodbye » et le joueur se retourne. Il est hors-jeu jusqu'à ce qu'un nouvel élève fasse tomber la balle à son tour et prenne sa place.

Déroulement : (CE1)

Même dispositif mais les élèves doivent utiliser deux ou trois formules différentes pour se saluer : *hello, good morning, good afternoon*.

Pour faire varier les réponses, on peut désigner un élève meneur de jeu qui montrerait des flashcards pour évoquer les différents moments de la journée.

L'enseignant circule entre les différents groupes et reprend la prononciation si nécessaire.

Déroulement : (CE2)

Même dispositif mais les élèves peuvent utiliser plusieurs formules différentes pour se saluer : *hello, good morning, good afternoon, good evening, see you...*

L'enseignant circule entre les différents groupes et reprend la prononciation si nécessaire.

Number Snatch

Matériel : un foulard

Organisation : deux équipes de 10 enfants

Lieu : la cour, un préau

Durée : 10'

Objectif lexical : Mémoriser les nombres, les couleurs, les noms d'animaux...

Déroulement : (CP-CE1)

Les élèves constituent deux lignes de dix élèves qui se font face. Ils choisissent soit un nombre de 1 à 10, soit un nom de couleur différent, soit un nom d'animal...

Un élève ne faisant pas partie des deux équipes est le meneur de jeu. Il appelle un nombre (ou une couleur...) et les deux enfants qui sont appelés doivent venir récupérer le foulard et le rapporter dans leur équipe.

(CE2)

Utiliser un vocabulaire plus varié et plus étendu.

Mr Bogeyman (Le croque-mitaine)

Matériel : un ballon ou une balle

Organisation : groupes en cercle (plusieurs groupes de 6 maximum)

Lieu : la cour, un préau

Durée : 10'/15'

Objectif lexical : Mémoriser des noms d'animaux, d'aliments, de couleurs...

Objectif culturel : Pratiquer un jeu typiquement anglo-saxon.

Déroulement : CP

Les élèves sont assis en cercle. Ils piochent une carte animal (par exemple) dont le lexique est connu et la posent devant eux. Ils présentent leur animal : *a dog, a cat...*

Un élève tiré au sort devient Mr Bogeyman et se place au centre du cercle. Il se dirige vers un élève pour lui mettre la main sur la tête. Pour éviter d'être touché, l'élève assis doit citer le nom d'un autre animal présent dans le cercle, vers lequel Mr Bogeyman doit se diriger. Si un élève ne parvient pas à trouver un nom d'animal, il prend la place de Mr Bogeyman.

Déroulement : CE1

Même dispositif.

Selon le niveau des élèves, on peut imaginer qu'ils emploient une formule plus élaborée du type : *I am a dog...* Si l'on travaille sur les couleurs, il faudra utiliser : *It's red...*



Si l'on travaille sur le thème des animaux, ce jeu peut se faire en lien avec l'album ***Brown Bear, Brown Bear, What Do You See*** d'Eric Carle ou l'album ***Meet the animals*** de Cat and mouse. Si l'on travaille sur les couleurs, il est possible de le faire un lien avec l'album : ***Learn the colours*** de Cat and mouse ou le précédent d'Eric Carle.

Déroulement : CE2

Même dispositif.

On peut utiliser le vocabulaire des vêtements, de la famille, des fêtes traditionnelles...

Duck duck goose

CP

Matériel : aucun

Organisation : groupes en cercle (plusieurs groupes de 6 ou 7 pour une classe entière)

Lieu : la cour, un préau, une salle

Durée : 15'

Objectif lexical : Mémoriser des noms d'animaux, de couleurs...

Objectif culturel : Pratiquer un jeu typiquement anglo-saxon.

Déroulement :

Les élèves se disposent en cercle assis au sol. Un élève se déplace derrière ses camarades, leur touche la tête et dit : *Duck*. Lorsqu'il désigne un participant par *Goose*, celui-ci se lève et essaie de l'attraper avant qu'il ne prenne sa place.

Variante : Varier les paires d'animaux ou de couleurs.

Red light / Green light

CP-CE1

Matériel : aucun

Organisation : groupe classe

Lieu : la cour, un préau

Durée : 5'/10'

Objectif lexical : Mémoriser des noms de couleurs.

Objectif culturel : Pratiquer un jeu typiquement anglo-saxon.

Déroulement :

Les élèves sont dispersés dans la cour ou sous le préau. Lorsque l'enseignant dit *Green Light* : les élèves courent, lorsqu'il dit *Yellow light* : les élèves ralentissent et lorsqu'il dit *Red light* : les élèves doivent s'arrêter. S'ils ne le font pas, ils sont éliminés et s'assoient par terre.

Variante : Un élève remplace l'enseignant.

The Clock

Matériel : trois ballons

Organisation : trois groupes placés en cercles

Lieu : la cour, un préau

Durée : 10'

Objectif lexical : Mémoriser les nombres, l'alphabet...

Déroulement : CP-CE1

Au signal, le joueur en possession du ballon dans chaque équipe le passe à son voisin, qui le passe à son voisin et ainsi de suite. Chaque passe est comptabilisée à haute voix par tous les coéquipiers. Si une passe n'est pas réceptionnée, le lanceur va chercher le ballon, revient à sa place et le relance. Au signal final, les trois équipes annoncent le nombre de passes réalisées. L'équipe totalisant le plus grand nombre a gagné.

CE2

Pour les CE2, compter de 2 en 2, de 5 en 5, à l'envers, réciter l'alphabet à l'envers...

British Bulldog (L'épervier version 1)

CE1-CE2

Matériel : aucun

Organisation : groupe classe en ligne

Lieu : la cour, un préau

Durée : 15'

Objectif lexical : Mémoriser des noms de couleurs.

Objectif structurel : L'épervier prononce la formule (*nom de couleur*) *British Bulldog*.

Objectif culturel : Pratiquer un jeu typiquement anglo-saxon.

Déroulement :

Le principe du jeu est celui de « l'épervier » en français. Il s'agit de traverser un terrain sans être touché par le bulldog. On ne peut pas traverser sans risquer d'être touché, sauf si on porte un vêtement de la couleur citée.

Pour les CE2, nommer également le vêtement ce qui permet de travailler la place de l'adjectif dans le groupe nominal.

Please Mr Crocodile (L'épervier version 2)

CE2

Matériel : aucun

Organisation : groupe classe en ligne

Lieu : la cour, un préau

Durée : 15'

Objectif lexical : Mémoriser le nom des couleurs.

Objectif structurel : Reproduire la formule *Please, Mr Crocodile, can we cross the river ?*

Répondre par *Yes if you're wearing some blue trousers... / if you've got the number 10...*

Objectif culturel : Pratiquer un jeu typiquement anglo-saxon.

Déroulement :

Le principe du jeu est celui de « l'épervier » en français. Il s'agit de traverser un terrain sans être touché par le crocodile. On ne peut pas traverser sans risquer d'être touché, sauf si on porte un vêtement de la couleur citée.

Look out !

CE1-CE2

Matériel : aucun

Organisation : groupes en cercle (plusieurs groupes pour une classe entière)

Lieu : la cour, un préau

Durée : 10'

Objectif lexical : Mémoriser les nombres, les couleurs, les noms d'animaux...

Déroulement :

Chaque élève du groupe se voit attribuer un nombre (de 1 à n, autant qu'il y a d'élèves). Ils se placent en cercle. Un élève est tiré au sort et se place au centre. Il doit dire deux nombres. Les élèves concernés doivent échanger leur place mais le joueur du centre peut prendre la place de l'un d'entre eux. Celui qui n'a pas de place se met au centre du cercle et appelle deux nouveaux nombres.