

Jeux en anglais Cycle 3



Please Mr Crocodile

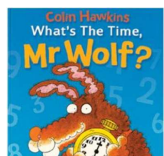
Le principe du jeu est celui de « l'épervier ».

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 telle ou telle couleur par exemple.

Lexique possible : Les couleurs / Les vêtements...

Structures utilisées :

- *Please Mr Crocodile can we cross the river ?*
- *Yes you can if you're wearing...*
- Place de l'adjectif : *a blue jumper*



What's the time Mr Wolf ?

Le principe du jeu est celui de « Minuit dans la bergerie ». Les moutons doivent traverser le terrain pour rejoindre leur bergerie. Pour ce faire, ils demandent l'heure au loup qui est dans sa tanière. Lorsque le loup répond « *It's three o'clock.* », les moutons doivent avancer de trois pas. Lorsque le loup répond « *It's dinner time !* », il quitte sa tanière et essaie d'attraper les moutons.

Lexique : Les nombres / L'heure

Structures utilisées :

- *What's the time Mr Wolf ? / It's... o'clock.*
- *It's dinner time !*
- *Pour les CM2 : It's a quarter to three. → On recule d'un pas.*
It's a quarter past three. → On avance d'un pas.
It's half past three. → On avance d'un pas.

Mr Bogeyman (croque-mitaine)

Les élèves sont assis par terre et disposés en ronde. Chacun se présente à l'aide d'un nom d'animal, en utilisant la structure « *I'm a ...* ».

Un élève tiré au sort devient le Bogeyman et se place au centre du cercle. Il se dirige vers un élève pour lui mettre la main sur la tête. Pour éviter ce geste, l'élève assis doit dire en montrant un camarade « *He/She's a ...* ». Mr Bogeyman doit alors se diriger vers cet élève pour lui toucher la tête. Si un élève ne parvient pas à se rappeler l'identité d'un autre élève avant d'être touché ou s'il se trompe, il devient Mr Bogeyman.

Lexique possible : Un champ lexical connu (animaux, pays, vêtements, couleurs...).

Structures utilisées : *I'm... / He-She's...*

Autres structures possibles : *I've got... / He-She's got...*

Number Snatch

Les élèves constituent deux lignes de dix élèves qui se font face. Ils choisissent soit un grand nombre, une dizaine, un nom de couleur, un nom d'animal, d'autres mots de vocabulaire étudiés.

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.

Lexique possible : Les nombres > 30 / Les couleurs / Les animaux...

Dodge the ball

Un ballon est posé par terre. Un élève a les yeux bandés, il donne des ordres à ses camarades : *walk, run, jump...* Quand il dit « Stop ! », tous doivent s'arrêter. Il s'adresse alors à un camarade et lui pose la question : « *Camille, can you catch Clément ?* ». Elle prend un ballon et le lance sur son camarade pour le toucher. Si elle y parvient, elle dit « *Yes, I can.* » Clément prend alors le foulard et se bande les yeux. Si elle n'y arrive pas, elle dit « *No, I can't* » et c'est elle qui va se bander les yeux.

Objectif lexical : Utiliser les verbes d'action.

Structures utilisées :

- *Can you catch / touch _____ ?*
- *Yes I can / No, I can't.*

Look out !

Chaque élève du groupe se voit attribuer un nombre. Les élèves se placent ensuite 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 avant que le joueur du centre ne prenne la place de l'un d'entre eux. Celui qui n'a pas de place se met au centre du cercle et appelle deux nombres.

Lexique possible :

- CM1 → Des dizaines pleines
- CM2 → Des séries comme 5-15-25-35

Objectif lexical : Utiliser les nombres.