

Playground games				
	Règles du jeu	Consignes	CP	CE1
Simon says	<p>Exploitation pédagogique : http://www.ac-lille.fr/dsden62/IMG/pdf/Jeu_Simon_says.pdf</p> <p>Piste sonore http://www.ac-lille.fr/dsden62/IMG/mp3/Plage_Simon_says.mp3</p>	<p>When I say : « Simon says », act !</p> <p>If I don't say : «Simon says », don't move!</p>	<p>Sit down! / Stand up! Turn around! Run! Stop ! Jump ! Dance ! Clap your hands! Stomp your feet!</p>	<p>Walk! Run ! Nod your head! Hands up! down! Raise your shoulders! Shut your eyes! / Open your eyes!</p> <p>Shake your arms! Cling your fingers!</p>
Compétences visées du CECRL			ÉCOUTER ET COMPRENDRE Comprendre les consignes de classe* Suivre des instructions courtes et simples	
Good-morning Good-bye	<p>Exploitation pédagogique : http://www.ac-lille.fr/dsden62/IMG/pdf/Jeu_Good_morning_goodbye.pdf</p> <p>Piste sonore : http://www.ac-lille.fr/dsden62/IMG/mp3/Plage_Good_morning_goodbye.mp3</p>	<p>Form a circle !</p> <p>Stand up !</p> <p>Look ! (L'enseignant montre ce qu'il faut faire) :</p> <p>You're the tapper and you walk around the outside of the circle.</p> <p>Choose someone else ! Knock ! Run in opposite side (way) !</p>	<p>Hello/bye Good morning/ Good bye</p> <p>What's your name ? I am... How are you? good / fine How old are you? 6</p>	<p>Good morning! / Good afternoon! Good evening! Good night</p> <p>What's your name ? I'm... My name is...</p> <p>How are you today ?I'm good / (fine / tired / happy / sad / angry / so-so) And You? I'm...</p> <p>How old are you? I am ... (years old)</p> <p>Where do you live? I live in ...</p>
Compétences visées du CECRL			RÉAGIR ET DIALOGUER EN INTERACTION ORALE Établir un contact social Saluer* Prendre congé* Demander à quelqu'un de ses nouvelles	
			RÉAGIR ET DIALOGUER EN INTERACTION ORALE Établir un contact social Saluer* Prendre congé* Demander à quelqu'un de ses nouvelles	

			PARLER EN CONTINU Préserver ou décrire Se présenter, se décrire*	
Duck duck goose	Un joueur marche autour du cercle, à l'extérieur. Il vient toucher le dos d'un camarade puis se sauve en courant autour du cercle. Le joueur touché le poursuit. Il faut alors rejoindre la place sans se faire rattraper.	Sit in a large circle ! Choisir un élève et lui dire : « Walk around the circle, tap a child and say, Goose. » Dire ensuite à l'élève touché : Now you're the goose, Chase the tapper around the circle. The geoses go home without getting caught.		
The wolf and the lamb	Exploitation pédagogique : http://www.ac-lille.fr/dsden62/IMG/pdf/Jeu_The_wolf_and_the_lamb.pdf Piste sonore : http://www.ac-lille.fr/dsden62/IMG/mp3/Plage-Wolf_and_lamb.mp3		Nombres de 1 à 10	Nombres de 1 à 20 Croissant, décroissant
Musical pass a ball	But du jeu : Les élèves sont en cercle. Ils se passent la balle sur fond musical. Lorsque la musique s'arrête, la personne qui est en possession de la balle doit poser une question à quelqu'un ou se présenter. Si elle n'y parvient pas, elle doit s'asseoir. Si la personne en interaction ne sait pas répondre, elle s'assied également. Le jeu se poursuit. Le dernier à s'asseoir, est le gagnant.	Stand in a circle ! Pass the ball around the circle! When the music stops the person with the ball must say something. The last one to stay sitted is the winner.	What's your name? I'm... How old are you? I'm...	What's your name? My name is... How old are you? I'm...years old Where do you live? What's the day today ? What's your favorite colour? What's your favorite number? What the weather like?
Compétences visées du CECRL			RÉAGIR ET DIALOGUER EN INTERACTION ORALE Établir un contact social Se présenter*	RÉAGIR ET DIALOGUER EN INTERACTION ORALE Établir un contact social Se présenter*

			Demander à quelqu'un de ses nouvelles*	Demander et donner des informations
			PARLER EN CONTINU	L'expression du goût
			Présenter ou décrire	Le temps qu'il fait
			Se présenter, se décrire*	
Hot potatoe	But du jeu : Etre le dernier joueur à ne pas avoir les deux genoux à terre . Les élèves sont en cercle, debout. Au signal <i>Hot potatoes</i> , les joueurs se passent le ballon sans le lancer dans le sens des aiguilles d'une montre en comptant jusque...ou décomptant de ..., en énonçant les lettres de l'alphabet de « a » à « z » (C3) .Le joueur qui reçoit le ballon en dernier, pose un genou à terre après la formulation « down on one knee » par tous les autres joueurs. - Si le même joueur reçoit une seconde fois le ballon en dernier, il pose le second genou à terre après la formulation « down on two knees » par tous les autres joueurs. - S'il reçoit une troisième fois le ballon en dernier, alors il s'assoit à l'extérieur de la ronde après la formulation « sit down, you are out » et ne reçoit plus le ballon. Le décompte peut être remplacé par une liste de mots sous forme de comptine.	Form a circle Pass the ball (slowly) from player to player Count down from ten to one and pass the ball You're the last, go down on one knee Go down on two knees. You're out, sit down	Les nombres Sit down You're out	Les nombres L'alphabet Go down on one knee one two knees You're out
Compétences visées du CECRL				RÉAGIR ET DIALOGUER EN INTERACTION ORALE
				Épeler des mots familiers
				Dire ou chanter l'alphabet *
	http://www.videojug.com/film/how-to-play-wacky-races	Form two teams with an equal number of players Form two queues		
	Former deux équipes de nombre égal			

Wacky Races	<p>Délimiter une ligne de départ et une d'arrivée Se ranger les uns derrière les autres par équipe, les deux équipes côte à côte.</p> <p>Les deux premiers de chaque équipe passent le ballon par dessus à celui derrière lui, qui le transmet à son tour derrière lui par en dessous etc (alterner les passes hautes et basses) le plus vite possible. Le dernier de l'équipe à avoir la balle revient se placer devant et le jeu se poursuit.</p> <p>But : être la première équipe à franchir la ligne d'arrivée.</p>	<p>Pass the ball</p> <p>The last player with the ball runs to the front of the queue, and the game is repeated .</p> <p>The winning team is the one that reaches the finish line first.</p>		
Traffic game	<p>Exploitation pédagogique : http://www.ac-lille.fr/dsden62/IMG/pdf/Jeu_The_Traffic_Game.pdf</p>		<p>go, slow down, stop green, yellow, red</p>	<p>Ajouter plus d'actions Variable : Cat crossing! or Dog crossing!</p>
Stuck in the mud	<p>Les élèves sont répartis sur le terrain balisé. Un « loup » se déplace pour attraper les joueurs. Quand le « loup » touche un joueur, il dit : <i>“stuck in the mud, you can't run”</i>. Le joueur attrapé peut répondre (ou pas) : <i>“I'm stuck in the mud, I can't run”</i> et reste à sa place immobile.</p> <p>Variable : Un joueur est délivré quand un autre le touche en disant : <i>“you're free!”</i>. Le joueur délivré lui répond : <i>« I can run”</i>.</p>	<p>You're the wolf</p> <p>You run and caught someone else</p> <p>When you touch, you say : « Stuck in the run » and people don't move, they are stuck in the mud.</p>	<p>Stuck in the mud</p> <p>Free</p> <p>Great</p>	<p>(Stuck in the mud) you can't run</p> <p>I can run</p> <p><u>Variante</u> : you're free Great</p>

Compétences visées du CECRL		PARLER EN CONTINU Reproduire un modèle oral Faire une très courte annonce (une ou deux phrases) répétée auparavant	PARLER EN CONTINU Reproduire un modèle oral Faire une très courte annonce (une ou deux phrases) répétée auparavant
Crocodile, Crocodile May We Cross Your Golden River?	Exploitation pédagogique : http://www.ac-lille.fr/dsden62/IMG/pdf/Jeu_Crocodile_crocodile.pdf	Crocodile, crocodile can we cross the golden river? yes , no Yes for yellow	Crocodile, crocodile can we cross the golden river? Yes you can, no you can't
What's the time, Mr. Wolf?	Exploitation pédagogique : http://www.ac-lille.fr/dsden62/IMG/pdf/Jeu_What_s_the_time_Mr_Wolf_.pdf Piste sonore : http://www.ac-lille.fr/dsden62/IMG/mp3/Plage-_Mr_Wolf.mp3	What's the time, Mr. Wolf? Dinner time! one (o'clock) The winner is Great!	What time is it, Mr. Wolf? Dinner time! It's one o'clock You are the winner! Congratulations!
The safari	Exploitation pédagogique : http://www.ac-lille.fr/dsden62/IMG/pdf/Jeu_The_Safari.pdf	pets, farm animals Have you got a cat?	wild animals Can I have a cat please? Give me the cat please!
Colour colour Exploitation de l'album « <i>Colour me happy</i> ». Shen RODDIE- Ben CORT (MacMillan children's books).	Un chasseur annonce le nom d'une couleur « <i>Colour, colour...green !</i> » Les proies vont à la recherche de la couleur citée dans l'espace balisé. Pendant cette recherche, le chasseur peut les attraper. La proie attrapée vient remplacer le chasseur et le jeu recommence. Variable : attraper plusieurs proies. Les proies attrapées aident le chasseur à attraper les proies restantes.	Let's make a team with 8 or 9 pupils. You, You're the wolf. The other are players. Says « <i>Colour, colour...green !</i> » (for example). The players : run to find the colour ! Wolf : <i>Touch a player.</i> Run as fast as you can. The players : Hurry up, the wolf can	red, orange, yellow, green, blue, purple, pink, grey, brown, black My favourite colour is...

		touch you.		
Steal the bacon	Exploitation pédagogique : http://www.ac-lille.fr/dsden62/IMG/pdf/Jeu_Steal_the_bacon.pdf Piste sonore : http://www.ac-lille.fr/dsden62/IMG/mp3/Plage_Steal_the_bacon.mp3		Nombres de 1 à 10 Adjectifs de couleur Animaux, aliments	Nombres de 1 à 12 matériel scolaire vêtements

- Privilégier l'interdisciplinarité permet de développer l'oral au travers de situations réelles de communication.
- Réinvestir des notions d'anglais en EPS permet de diversifier les apprentissages et d'accroître l'intérêt de l'élève pour l'enseignement d'une langue étrangère.
- Jouer suscite le plaisir d'apprendre et facilite la permanence des apprentissages.