

## 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 ou une balle

**Organisation** : groupe classe en cercle

**Lieu** : la cour, un préau

**Durée** : 5'/10'

**Objectif structurel** : Répondre à la question *What's your name ?* en utilisant la formule *My name is...*

**Déroulement** : L'enseignant, au centre du cercle, envoie la balle à un élève et pose la question *What's your name ?* L'élève lui renvoie la balle et lui répond *My name is...*

### What's your name ?

CE1

**Matériel** : un ballon ou une balle

**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 *What's your name ?* et une des réponses attendues : *My name is..., My name's..., I am..., I'm...*

**Déroulement** : L'élève possesseur du ballon le lance à un pair et lui pose la question *What's your name ?* 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 : *good morning, good afternoon, good night*.

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.

## Mr Bogeyman (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.

## Please Mr Crocodile

CP/CE1

**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 ?*

**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.

## 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.