

Jeux EPS / anglais

Couting Out Rhymes.....	2
The Hunter (le chasseur)	3
Groupes of five	4
Cops and Robbers (variante du béret)	5
Challenge	6
First Shout	7
Orienteering	8
Hot potato	9
Stuck in the mud.....	11
What's the time Mr Wolf?.....	12

Couting Out Rhymes

[Présentation, by Michael Rosen](#)

Type: comptines permettant de désigner une personne dans un groupe (jeux à « plouffer »)	
<p>Eenie, meenie, miney, mo</p> <p>Eenie, meenie, miney, mo Catch a tiger by his toe If he hollas let him go My mother said to pick The very best one And you are nooooooot (not) it</p>	<p>vidéo</p>
<p>Ip dip ip dip</p> <p>Ip dip ip dip You are not it</p>	
<p>One potato, two potato Three potato, four, Five potato, six potato, Seven potato more.</p>	<p>vidéo</p>
<p>Coconut, coconut, coconut, Crack!</p>	<p>vidéo</p>
<p>Black shoe, black shoe, Change you black shoe</p>	<p>vidéo</p>

The Hunter (le chasseur)

Compétences	Compréhension Orale : le meneur est l'enseignant. Production Orale : le meneur est un élève.	
Matériel	/	
Descriptif	Selon le même principe que le jeu de la rivière aux crocodiles, les camarades sont répartis d'un côté de la rivière dans laquelle se trouve un joueur désigné « chasseur », le <i>hunter</i> . Le meneur du jeu annonce une couleur. A l'annonce de la couleur, les élèves traversent et doivent éviter le <i>hunter</i> qui cherche à toucher ceux qui portent cette couleur. Ceux qui sont touchés sont alors momifiés.	
Variantes	- l'élève touché devient <i>hunter</i> ... - indiquer deux couleurs pour pouvoir toucher soit plus de camarades, soit uniquement ceux qui portent les deux couleurs - jouer avec les lettres : le <i>hunter</i> touche ceux dont le prénom comporte la lettre indiquée par le meneur	
Consignes Instructions	Formulations couleurs : -au groupe classe : <i>X est le chasseur. Quand j'indique une couleur, le chasseur court et doit toucher un maximum d'enfants qui portent cette couleur. Ceux qui sont touchés ne doivent plus bouger.</i> -au chasseur: <i>Tu es le chasseur. Quand j'indique une couleur, tu dois courir et attraper un camarade qui porte cette couleur sur ses vêtements.</i> - aux autres joueurs <i>Vous êtes les joueurs. Quand le chasseur vous attrape, vous ne devez plus bouger.</i>	<i>X is the hunter. When I say a colour, the hunter runs and tries to catch the players wearing that colour. When the hunter catches the player, the player is stuck.</i> <i>You are the hunter. When I say the colour, you run and try to catch your friends with this colour on their clothes.</i> <i>You are the players. When the hunter catches you, you are stuck.</i>
	Formulations lettres : -au groupe classe : <i>Quand j'indique une lettre, le chasseur court et essaie d'attraper un joueur dont le prénom contient cette lettre.</i> -au chasseur : <i>Quand j'indique une lettre, tu dois attraper un camarade dont le prénom contient cette lettre.</i>	<i>When I say a letter, the hunter runs and tries to catch the players with this letter in their names.</i> <i>"When I say a letter, you catch your friends with this letter in their names".</i>
Fonction langagière	Utiliser un lexique connu : les couleurs, les lettres	
Lexique	<u>Colours</u> : blue, red, yellow, green, black, white, orange, purple, pink, brown, grey	

Groupes of five

Compétences	Compréhension Orale Production Orale	
Matériel	/	
Descriptif	<p>Les joueurs se déplacent à l'intérieur d'un espace donné.</p> <p>Le meneur de jeu crie : « groups of five ! » (groups of three...). A ce signal, les élèves doivent se regrouper en fonction du nombre indiqué.</p> <p>A la fin, l'enseignant / le meneur interroge sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le nombre de groupes constitués - le nombre d'élèves présents dans un groupe complet - le nombre d'élèves restants - le nombre d'élèves qui serait nécessaire pour compléter le groupe 	
Variante	- annoncer tant de groupes de tant d'élèves...	
Consignes	<i>Quand je dis le nombre, vous devez former un groupe correspondant au nombre et faire un cercle.</i>	<i>When I say the number, you have to do the group corresponding to the number and make a circle.</i>
Instructions	<i>Quand X dit le nombre, vous devez former un groupe correspondant au nombre et former un cercle.</i>	<i>When X says the number, you have to do the group corresponding to the number and make a circle.</i>
Structures	<p>“groups of...” ; “.....groups of”</p> <p>How many groups are there? How many children are there in one group? (Montrer un groupe complet) How many children are there in this group? (Montrer le groupe incomplet) How many are missing in this group?</p>	
Lexique	Les nombres de 1 à 10.	

Cops and Robbers (variante du béret)

Compétences	<p>Compréhension Orale : le meneur est l'enseignant. Production Orale : le meneur est un élève.</p>	
Matériel	<p>chasubles ou dossards (pas indispensables) objets, flashcards</p>	
Descriptif	<p>La classe est partagée en deux équipes : les gendarmes et les voleurs situés de part et d'autre de deux lignes espacées d'environ 4 mètres l'une de l'autre. Dans chaque équipe, on s'attribue un numéro ou une lettre ou une couleur ou le nom d'un animal. Différents objets (ou flashcards) sont éparpillés sur le sol dans la zone centrale. Lorsque le meneur de jeu annonce un numéro (ou une couleur, etc) et le nom d'un objet, un voleur doit s'en emparer et le rapporter dans son camp sans avoir été touché par le gendarme.</p>	
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - appeler plusieurs élèves en même temps - augmenter / diminuer le nombre d'objets au centre - associer un adjectif : proposer donc des représentations du même objet mais dans des tailles et/ou couleurs différentes 	
Consignes	<i>J'ai besoin de deux équipes: les policiers et les voleurs.</i>	<i>I need two teams: cops and robbers.</i>
Instructions	<i>Le voleur doit attraper l'objet avant le policier ne l'attrape.</i>	<i>The robber has to take an object before the cop catches him.</i>
	<i>Je vais annoncer un numéro et un objet.</i>	<i>I say a number and an object.</i>
Structures	<p>Number, go and pick up... Color, go and pick up... Letter, go and pick up...</p>	
Lexique	<p>divers</p>	

Challenge

Compétences	Compréhension Orale Production Orale	
Matériel	chasubles ou dossards (pas indispensables) objets, flashcards	
Descriptif	<p>On forme deux équipes. Les élèves sont en file indienne à une extrémité du terrain. Des objets ou flashcards sont disposés à l'autre extrémité du terrain. Le meneur annonce ce qu'il faut récupérer puis donne le départ. Le premier élève de chaque file part en courant pour récupérer et rapporter dans son camp l'objet ou la flashcard correspondant. On compte à la fin le nombre d'objets récupérés par chaque équipe.</p>	
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - permettre au coureur le plus lent de récupérer un objet différent et valider cet objet si l'élève est capable de le nommer au moment où il le rapporte dans son camp - augmenter / diminuer le nombre d'objets disposés - associer un adjectif : proposer donc des représentations du même objet mais dans des tailles et/ou couleurs différentes - représenter chaque objet ou flashcard en double (cela permet d'organiser cette source en relais) - fonctionner en relais : chaque fois qu'un élève revient dans son camp, le meneur annonce au coureur suivant un autre objet à aller récupérer (si on a prévu les flashcards en double, on peut annoncer le même objet aux deux équipes, sinon, on demande un objet différent à chaque fois...) 	
Consignes Instructions	<p><i>J'ai besoin de deux équipes. Vous devez courir et ramasser la bonne carte/le bon objet et la/le ramener dans votre camp.</i></p> <p><i>Combien... avez-vous ?</i></p>	<p><i>I need two teams. You have to run and pick up the right flashcard/thing and then you have to run back to your camp.</i></p> <p><i>How many... do you have?</i></p>
Structures	<p><i>I need the ... / I want the ... Go and pick the ...</i></p>	
Lexique	divers	

First Shout

Compétences	Production Orale	
Matériel	chasubles ou dossards objets, flashcards	
Descriptif	<p>On forme deux équipes. Les élèves sont en cercle (alterner un élève de chaque équipe côte à côte).</p> <p>Un joueur se déplace autour et s'arrête à côté d'un camarade de l'équipe adverse qu'il défie.</p> <p>Le meneur de jeu montre alors un objet ou une carte sur laquelle figure un objet, une couleur...</p> <p>Le premier des deux joueurs qui énonce le mot correspondant gagne un point.</p> <p>C'est ensuite au joueur qui vient d'être défié de tourner autour de la ronde et de venir se positionner à côté d'un autre camarade etc.</p>	
Variante	- associer un adjectif : proposer des représentations du même objet mais dans des tailles et/ou couleurs différentes	
Consignes Instructions	<p><i>J'ai besoin de deux équipes. Faites une ronde tous ensemble.</i></p> <p><i>Un joueur doit courir et s'arrêter à côté d'un joueur de l'équipe adverse.</i></p> <p><i>Le premier qui dit nomme ce que je vous montre a gagné.</i></p> <p><i>Combien de points avez-vous ?</i></p>	<p><i>I need two teams. Make a circle all together.</i></p> <p><i>You have to run and stop next to one opponent player.</i></p> <p><i>You have to be the first to shout the name of what I will show you.</i></p> <p><i>How many points do you have?</i></p>
Structures	It's a ...	
Lexique	divers	

Orienteering

Compétences	Compréhension Orale et Compréhension Ecrite Production Orale	
Matériel	chasubles ou dossards (pas indispensables) objets, flashcards baguettes, cordes ou plots de couleurs différentes feuilles de route plans de parcours (selon variante choisie)	
Descriptif	<p><u>Disposition en étoile</u> Chaque branche de l'étoile correspond à une couleur. Au bout de la branche, on dispose des flashcards de la même couleur. (Exemples : animaux, vêtements, nourriture, parties du corps...)</p> <p>Les élèves sont répartis par groupes. Chaque groupe reçoit une liste écrite ou illustrée d'objets à collecter. (Exemples : <i>the yellow horse, the blue pen, the red shirt...</i>) et doit aller chercher les objets ou images dans l'ordre de la liste. A chaque objet collecté, le groupe passe par le centre de l'étoile pour nommer l'objet et faire valider sa réponse par l'enseignant.</p>	
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves n'ont que la première indication au départ et pas de liste. L'enseignant valide et indique à chaque fois l'objet suivant à récupérer. - La liste d'objets à récupérer est dessinée ou écrite. - varier le nombre d'objets disposés, ajouter des intrus - associer un adjectif : proposer donc des représentations du même objet mais dans des tailles et/ou couleurs différentes <ul style="list-style-type: none"> - représenter chaque objet ou flashcard en plusieurs fois : cela permet de faire formuler des GN complexes « <i>3 big yellow birds</i> » ou de demander parfois la même chose mais à des groupes différents - disposition en étoile ou sur terrain délimité : les élèves ont un plan et une feuille de route sur lesquels figurent les indications objets/lieux de collectes - course chronométrée : les élèves rassemblent tous les objets et les nomment à l'enseignant quand la collecte est terminée ; l'enseignant peut demander de nommer un nombre d'objets pris sur l'ensemble (quantité à différencier) 	
Consignes Instructions	<p><i>Il y a différentes lignes: la bleue, la verte...</i></p> <p><u>Disposition en étoile</u> <i>Vous devez collecter tous les objets dessinés sur votre carte. Lorsque vous collectez le premier objet, vous revenez ici et vous me dites de quoi il s'agit. Vous ferez de même avec les différents objets.</i></p> <p><u>course chrono</u> <i>Vous devez collecter tous les objets dessinés sur votre carte. À la fin, vous devrez décrire tout / tous les objets / 5 objets sur 8.</i></p>	<p><i>There are different lines: the blue line, the green line...</i></p> <p><i>You have to collect all the objects drawn on your card. When you collect the first object, you come back here and you tell me what it is. You will do the same with the different objects.</i></p> <p><i>You have to collect all the objects drawn on your card. At the end, you will have to describe everything / all the objects / 5 objects out of the 8.</i></p>
Structures	It's a ... There is a... / There are ...	
Lexique	divers	

Hot potato

Compétences	Compréhension Orale vidéo Production Orale	
Matériel	un ballon	
Descriptif	<p>Les élèves sont en cercle, debout. Un élève mène de jeu. Il donne les instructions :</p> <p>1°) « <i>hot potato !</i> » → Les joueurs se passent le ballon sans le lancer, lentement, dans le sens des aiguilles d'une montre</p> <p>2°) « <i>hot potatoes !</i> » → Les joueurs se passent le ballon rapidement dans le sens des aiguilles d'une montre en énonçant une suite numérique ou autre.</p> <p>- Le joueur qui reçoit le ballon à la fin de la comptine pose un genou à terre après la formulation « <i>down on one knee !</i> » par tous les autres joueurs. Et on reprend à la première étape...</p> <p>- Si le même joueur reçoit une seconde fois le ballon en dernier, il pose le second genou à terre après la formulation « <i>down on two knees !</i> » par tous les autres joueurs.</p> <p>- Si ce même joueur reçoit une troisième fois le ballon en dernier, alors il s'assoit à l'extérieur de la ronde après la formulation « <i>sit down, you are out !</i> » et ne reçoit plus le ballon.</p> <p>- Au terme de la partie, les deux derniers joueurs s'affrontent et celui qui reçoit le ballon à la fin du décompte ou de l'énonciation a perdu.</p>	
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> - compter de tant à tant, de 1 à 10 (C2) ; de 1 à ... (C3) - décompter de « n » à 1 (C2 et C3) - énoncer les lettres de l'alphabet de « a » à « z » (C3) - fredonner une comptine <ul style="list-style-type: none"> - pour accélérer le rythme, éliminer l'élève qui tombe sur la dernière syllabe à chaque tour - L'élève peut se remettre en jeu s'il énonce la suite numérique ou alphabétique ou la comptine en entier. 	
Consignes Instructions	<p><i>Donnez-vous la main, faites une ronde. Nous restons debout.</i></p> <p><i>Quand je dis « Hot potato ! » vous passez la balle au voisin de gauche.</i></p> <p><i>Quand je dis « hot potatoes ! », tous les joueurs comptent de 1 à 10 et vous vous faites passer la balle plus rapidement.</i></p> <p><i>Celui qui est pris avec la balle à 10 pose un genou à terre après la formulation « down on one knee » par tous les autres joueurs.</i></p> <p><i>Une nouvelle partie commence ensuite. Je dis « Hot potato ! » ... « Hot potatoes ! »...</i></p> <p><i>La deuxième fois, le joueur pose le second genou à terre après la formulation « down on two knees » par les autres joueurs.</i></p> <p><i>La troisième fois, le joueur s'assoit à l'extérieur de la ronde après la formulation « sit down, you are out » et ne reçoit plus le ballon.</i></p> <p><i>Vous pouvez vous libérer si vous pouvez compter de 1 à 10.</i></p>	<p><i>Take your friend's hand, make a circle. Every one stands in the circle.</i></p> <p><i>When I say "hot potato!", you give the ball to your friend on the left.</i></p> <p><i>When I say "hot potatoes!" all the players count from 1 to 10 and you give the ball faster.</i></p> <p><i>If you get the ball at ten, everybody calls out "go down on one knee" and you go down on one knee.</i></p> <p><i>Then a new game starts. I say "hot potato!"... "hot potatoes!"...</i></p> <p><i>If you get the ball a second time, everybody calls out "go down on two knees" .</i></p> <p><i>If you catch the hot potato a third time, everybody calls out "sit down, you're out". You have to sit down out of the circle.</i></p> <p><i>You can be free if you can count from 1 to 10</i></p>

Structures	<i>go down on one knee ; go down on two knees ; sit down, you're out.</i> toute structure mémorisée (comptine...)
Lexique	divers
Phonologie	O de <i>hOt</i> O de <i>potatO</i> A de <i>potAto</i> S de <i>potatoeS</i>

Stuck in the mud

Compétences	Compréhension Orale Production Orale	How to play « Stuck in the mud »
Matériel	/	
Descriptif	<p>Les élèves sont répartis sur un terrain balisé. 1 ou 2 élèves sont chasseurs ils doivent attraper les joueurs. 1 ou 2 élèves sont les arbitres. Ces derniers doivent veiller à l'emploi des structures langagières. Ils peuvent faire sortir un joueur qui ne les emploierait pas. Quand un chasseur touche un joueur, il dit « <i>stuck in the mud, you can't run</i> ». Le joueur attrapé répond : « <i>I'm stuck in the mud, I can't run</i> » et il reste à sa place, jambes et bras écartés. Les joueurs peuvent être délivrés : pour cela, il faut qu'un autre élève passe sous ses bras en disant : « <i>You're free !</i> ». Le joueur délivré crie : « <i>I'm unstuck, I can run</i> ». Le jeu s'arrête au bout de 3 à 5 minutes.</p>	
Variantes	Nombre de chasseurs.	
Consignes	<p>Pour jouer à ce jeu, nous avons besoin de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 chasseur - 1 arbitre - Les autres élèves sont joueurs. <p>L'arbitre est ... (ou « les arbitres sont : et »)</p> <p>Nous allons « plouffer » pour choisir le chasseur.</p> <p>Les joueurs courent.</p> <p>Le(s) chasseur(s) essaie(nt) de les attraper.</p>	<p><i>To play this game, we need,</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>One catcher</i> - <i>One referee</i> - <i>Players</i> <p><i>The referee is... (or "the referees are and")</i></p> <p><i>To choose the catcher, let's play "Eenie, meenie, miny moe"</i></p> <p><i>Players run.</i></p> <p><i>The it have to catch the players.</i></p>
Instructions	<p>Un joueur touché s'immobilise jambes et bras écartés et dit « Je suis enlisé dans la boue, je ne peux pas courir ». Il/elle doit rester immobile bras et jambes écartés jusqu'à ce que quelqu'un le/la libère.</p> <p>Pour être délivré, il faut qu'un autre joueur passe sous ses bras en disant : « Tu es libre ! ». Le joueur délivré répond : « Je ne suis plus coincé, je peux courir ! ».</p> <p>Le jeu est terminé. Bien joué !</p>	<p><i>When the it catches a player, he says: "stuck in the mud, you can't run." This player says: "I'm stuck in the mud, I can't run". He/she must stand still with arms outstretched and legs apart until someone releases them.</i></p> <p><i>To be unstuck, free players have to run under outstretched arms and says "You're free!". This player answers : "I'm unstuck, I can run" Game over! Well done!</i></p>
Structures	<p><i>Stuck in the mud, you can't run</i> <i>I'm stuck in the mud, I can't run.</i> <i>You're free!</i> <i>I'm unstuck, I can run</i></p>	
Lexique	<p>Instructions : <i>choose, catch, run, stand still, touch, release, stuck, unstuck</i> Parties du corps: <i>legs, arms</i> Prepositions spatiales: <i>in, out, around, on</i> Espace: <i>open space, playground, circle</i></p>	
Phonologie	<p>U de <i>stuck / unstuck / mud / run</i> R de <i>free</i></p>	

Remarque: Celui qui attrape (the catcher) est désigné par "it" lorsque l'on désigne plusieurs chasseurs durant le jeu. On dit « You are the it »

What's the time Mr Wolf?

Compétences	Compréhension Orale How to play « What's the time Mr. Wolf? » Production Orale	
Matériel	/	
Descriptif	<p>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 (contre un mur, à la manière de 1, 2, 3 soleil).</p> <p>Le loup répond par un nombre situé entre 1 et 10.</p> <p>Les moutons doivent avancer du même nombre de pas que le nombre annoncé par le loup.</p> <p>Les moutons le questionnent à nouveau et ainsi de suite.</p> <p>Lorsque le loup répond « It's dinner time ! », il quitte sa tanière et essaie d'attraper les moutons.</p> <p>Si un mouton touche le mur sans se faire attraper par le loup, il devient loup à son tour.</p>	
Variantes	<p>Modifier l'espace de jeu (taille, forme, obstacles...)</p> <p>Varié les modes de déplacements (courir, marcher, sauter...).</p>	
Consignes Instructions	<p><i>Au signal, les moutons demandent tous ensemble : « Quelle heure est-il M. Loup ? »</i></p> <p><i>Le loup répond et les moutons doivent avancer du même nombre de pas que le nombre annoncé.</i></p> <p><i>Si le loup répond « C'est l'heure du diner ! », les moutons courent se réfugier derrière la ligne de départ car il veut les attraper pour les manger.</i></p> <p><i>Si un mouton touche le mur il gagne la partie.</i></p>	<p><i>At my signal, sheep ask together: "What's the time Mr Wolf?"</i></p> <p><i>The wolf responds and sheep must move the same number of steps as the number announced by the wolf.</i></p> <p><i>If the wolf answers "It's dinner time!" sheep run to hide behind the starting line as the wolf wants to catch them for food.</i></p> <p><i>If a sheep touches the wall, he wins the game.</i></p>
Structures	<p>What's the time... ?</p> <p>It's ... o'clock.</p> <p>It's dinner time !</p>	
Lexique	<p>Les nombres de 1 à 12</p> <p>L'heure</p>	
Phonologie	<p>W de what</p> <p>ER de dinner</p>	