ANGLAIS & JEUX DE COOPERATION

◉ THE RIGHT WAY GAME ◉

cf dossier avec description et fiches de jeu

◉ GIANT TWISTER («HOT SPOTS») ◉

cf document descriptif

◉ THE TREASURE HUNT ◉

Matériel : - foulards pour bander les yeux ou masque opaque (type avion)
- un objet «treasure» quelconque par équipe (balle de tissu, cône, baton-relai...)

Configuration suggérée : équipes de 2 à 4 joueurs ; chaque équipe s'identifie par une couleur de chasuble (à compléter avec une équipe de sweaters noirs, gris...)

But du jeu : être plus rapide que les autres équipes à rapporter son trésor, en guidant le joueur sur la piste uniquement par la voix.

Principe : à chaque manche, un des joueurs de l'équipe entre en piste (dans un cerceau central par exemple). On lui bande les yeux, puis une équipe adverse va placer le trésor où elle le veut dans l'aire de jeu. L'équipe devra guider son joueur en commençant par annoncer la couleur de l'équipe (ex: «Yellow, turn left !»). Quand le joueur a trouvé le treasure, l'équipe marque un point (ou, s'il y a 5 équipe, 5 points, puis 4 pour l'équipe arrivant 2ème, etc.)

Contrainte : une seule personne à la fois peut guider le joueur (sans quoi on ne s'entend plus). Il faut se mettre «à la place» du joueur pour adapter les ordres (left, right...) Crier «Yellow, stop!» en cas de risque de choc avec un autre joueur.

Lexique : go straight on, turn left, turn right, stop, go backwards, walk slowly, bend your knees, touch the ground, catch the treasure...

◉ COME BACK HOME ! ◉

Matériel : - foulards pour bander les yeux ou masque opaque (type avion)
- 2 cerceaux (rings) de la couleur de chaque équipe

Configuration suggérée : équipes de 2 à 4 joueurs ; chaque équipe s'identifie par une couleur de chasuble (à compléter avec une équipe de sweaters noirs, gris...)

But du jeu : être plus rapide que les autres équipes à réunir tous ses membres, en guidant le joueur sur la piste uniquement par la voix.

Principe : un joueur de chaque équipe est dans son home-ring ; les autres sont dans un school-ring (ou autre nom), yeux bandés. Le joueur à la maison appelle un de ses équipiers en appelant (ex: «Yellow, come back home!»). Il le répète jusqu'à ce que le joueur soit arrivé. Puis celui-ci ôte son foulard et appelle un autre joueur, etc.

Contrainte : une seule personne à la fois peut guider le joueur (sans quoi on ne s'entend plus). Il faut se mettre «à la place» du joueur pour adapter les ordres (left, right...) Crier «Yellow, stop!» en cas de risque de choc avec un autre joueur.

◉ SINGING FISHERMEN ◉

Il s'agit du jeu «poissons et pêcheurs», version anglaise. Les joueurs-filet s'entendent sur un nombre auquel ils abaisseront leurs mains pour attraper des poissons. On peut les faire commencer en chantant une chanson, par exemple «1-2-3-4-5, once I caught a fish alive».
Lexique : il est conseillé de connaître les nombres jusqu'à 50 (20 pour le cycle 2).

C. Hartelaub

CONCEVOIR UNE ACTIVITE ANGLAIS - D.N.L.

INTITULE :	EPS : Jeux de coopération		
☺☺☺effectif (mini-maxi)	Classe entière	⌛ temps d'activité	de 10 minutes à 1h30 en variant les jeux

Consigne Description Variantes	Warm up : Echauffement mené par l'adulte puis par des élèves (selon évaluation de leurs capacités). Parties du corps + verbes d'action. Ex : turn your head, move your right shoulder, count and jump 5 times, bend your knees, cross your fingers and turn your hands fast/slow, stretch/arch your back Twister game : cf fiche détaillée. On place et déplace ses mains et pieds sur un sol de cercles colorés en fonction des indications d'un dés ou d'un plateau de jeu fléché. Right Way game : cf dossier avec description et fiches de jeu. Des joueurs progressent dans un quadrillage «miné» en écoutant les consignes d'un juge et en mémorisant les actions de ses camarades. Singing Fishermen : Jeu des «poissons et pêcheurs» : une équipe de pêcheurs en cercle, se tiennent les mains, décident en secret d'un nombre auquel ils abaisseront le «filet». Ils comptent à voix haute. Les poissons entrent et sortent en passant sous les mains. Les poissons pris deviennent pêcheurs. Treasure Hunt : cf fiche détaillée. But du jeu : un joueur yeux bandés suit les consignes de direction de son équipe pour atteindre et rapporter un objet. Come Back Home : cf fiche détaillée. But du jeu : un joueur yeux bandés doit rejoindre sa «maison» en écoutant les appels de son équipe.
matériel nécessaire	Traçages au sol pour Twister et Right Way. Foulards, chasubles, cerceaux, objets «trésors», dés ou plateau de jeu pour Twister, fiches de jeu pour Right Way.

champ	capacité [Cadre A1]	formulation(s) utilisée(s) [Cadre A1]
☑ Réagir et dialoguer ☑ Comprendre à l'oral ☑ Parler en continu ❑ Lire ❑ Ecrire	RO : Suivre des instructions courtes et simples CO : Comprendre les consignes PC : Reproduire un modèle oral	F19 : Goodbye / Bye-bye F49 : Are you ready to play? F71 : Hands up / down !Nod your head !Clap your hands ! Shake your arms ! F72 : Bend your knees F75 : Start , go straight on, turn left, turn right, stop F78 [comptines/chants]

culture, lexique [Cadre A1]	grammaire [Cadre A1]	phonologie [Cadre A1]	Compétence liée à l'EPS
Parties du corps Couleurs, nombres, directions	Impératif (affirmatif et négatif) Adverbes: left, right, straight, on	Reproduction correcte des phonèmes spécifiques à l'anglais, du rythme, du schéma accentuel, réalisation des plosives à l'initiale, des diphtongues	S'orienter, savoir jouer en équipe et s'entraider.

rôle de l'adulte	Mène le jeu puis choisit un meneur et observe	👍👎valider, évaluer	Evaluation possible en continu, en observation

C. Hartelaub

GIANT TWISTER GAME

Matériel

- un «sol de jeu» par exemple un quadrillage (10x10) tracé sur le sol (carreaux de 35 à 50 cm de côté). On peut le tracer avec une bombe de craie (sur ciment, goudron ou herbe). Ensuite, soit on trace un cercle ou une croix de couleur à la craie dans les cases (une couleur par ligne), soit on place des cônes de couleur à l'extrémité de chaque ligne.
- la roue avec flèche, à poser à plat. (cf modèle ci-dessous, à photocopier en A3 et coller sur bristol fort ; puis colorier les 16 cercles selon l'initiale. Fixer la flèche au centre en veillant à ce qu'elle tourne facilement.)
- *ALTERNATIVE à la flèche si elle tourne mal: utiliser un dé neutre, le lancer sur la roue (à laquelle on peut fabriquer des bords pour le bloquer) et regarder dans quelle section il s'arrête.*

Joueurs (peut se jouer en classe entière)

- un ou deux juges chargés de la roue. Ils tournent la flèche et annoncent.
- les joueurs de plateau (vêtements souples très conseillés)
- éventuellement, des arbitres (jusqu'à 12) de chaque côté du plateau, chargés de vérifier les mouvements, et de répéter l'annonce du juge. Jouer avec des arbitres permet de jouer effectivement avec une demi-classe sur le plateau, mais les arbitres ont un rôle actif.

Déroulement

Les juges tournent la flèche et annoncent: "Put your right hand on red !" (ou pour les plus jeunes, «Right hand, red!»). Les joueurs doivent suivre sa consigne, sachant que:

- Si ma main droite est DEJA sur une case rouge, je peux ne pas la bouger, ou essayer de la placer sur une autre case rouge.
- Une case ne peut être occupée que par un seul pied et/ou une seule main. Si deux joueurs convoitent la même case, un juge ou arbitre décide qui y était en premier.
- Mes mains et pieds doivent toujours rester en contact avec la case jusqu'à l'annonce suivante. *Exception:* je peux soulever un membre quelques instants pour laisser passer une autre main ou un autre pied, MAIS je dois l'annoncer avant aux juges-arbitres en disant «left hand up!» par exemple.

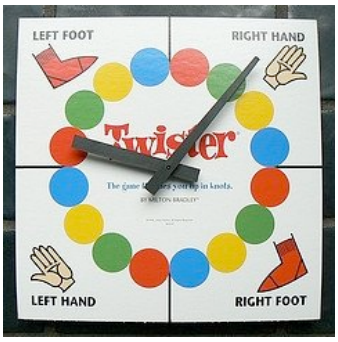
Strategie: j'essaye de remplir une case proche d'un autre joueur, pour l'obliger à se contorsionner en passant par-dessus ou par-dessous un bras ou une jambe !

Elimination

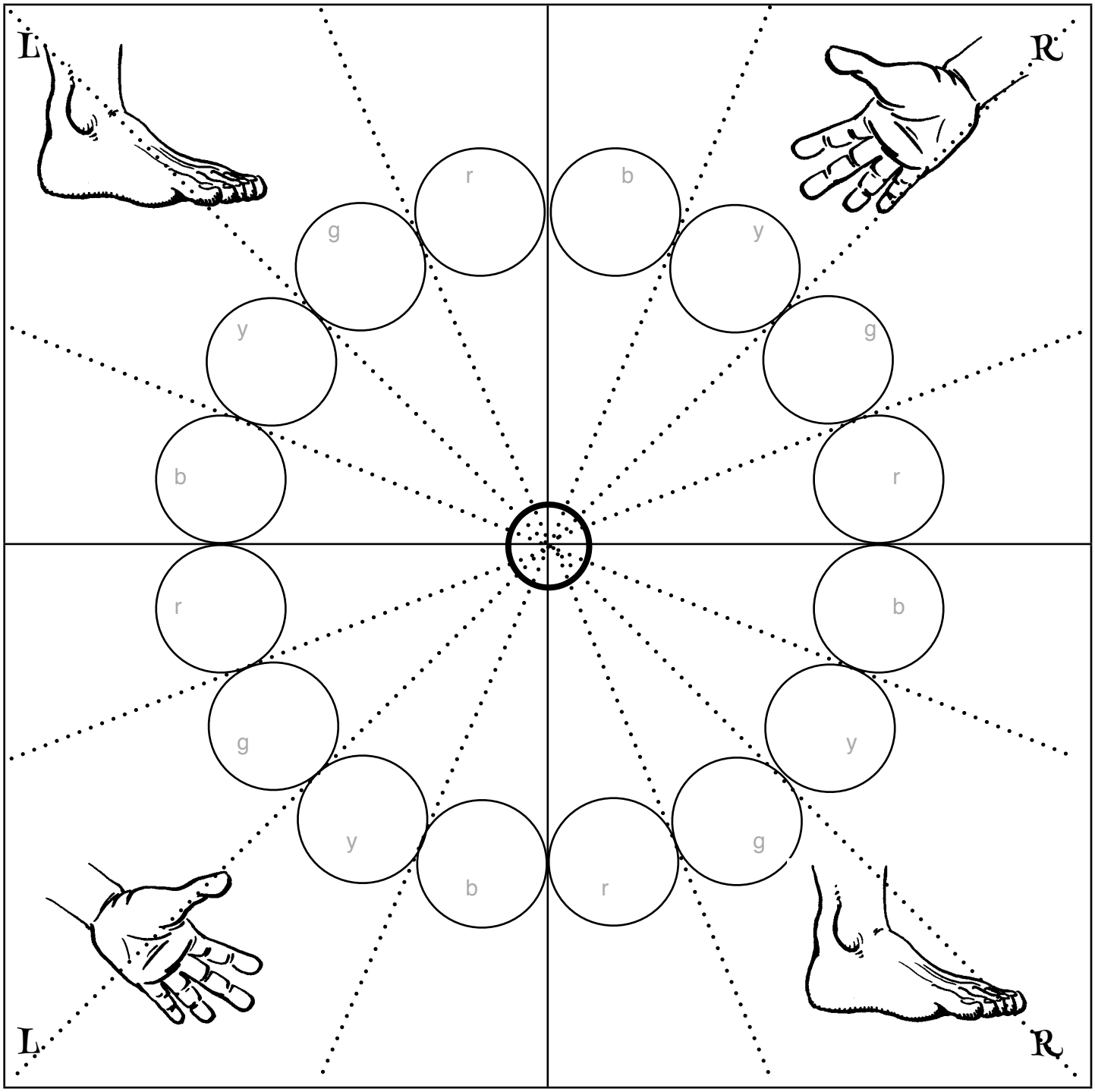
Un joueur est éliminé s'il touche le sol avec n'importe quelle autre partie du corps ou s'il lève une main ou un pied. Il peut s'auto-éliminer s'il sent que la position ou le mouvement est impossible.

Gagner

Le dernier joueur sur le plateau a gagné ! (ou les 3 ou 5 derniers, etc.)



C. Hartelaub



C. Hartelaub

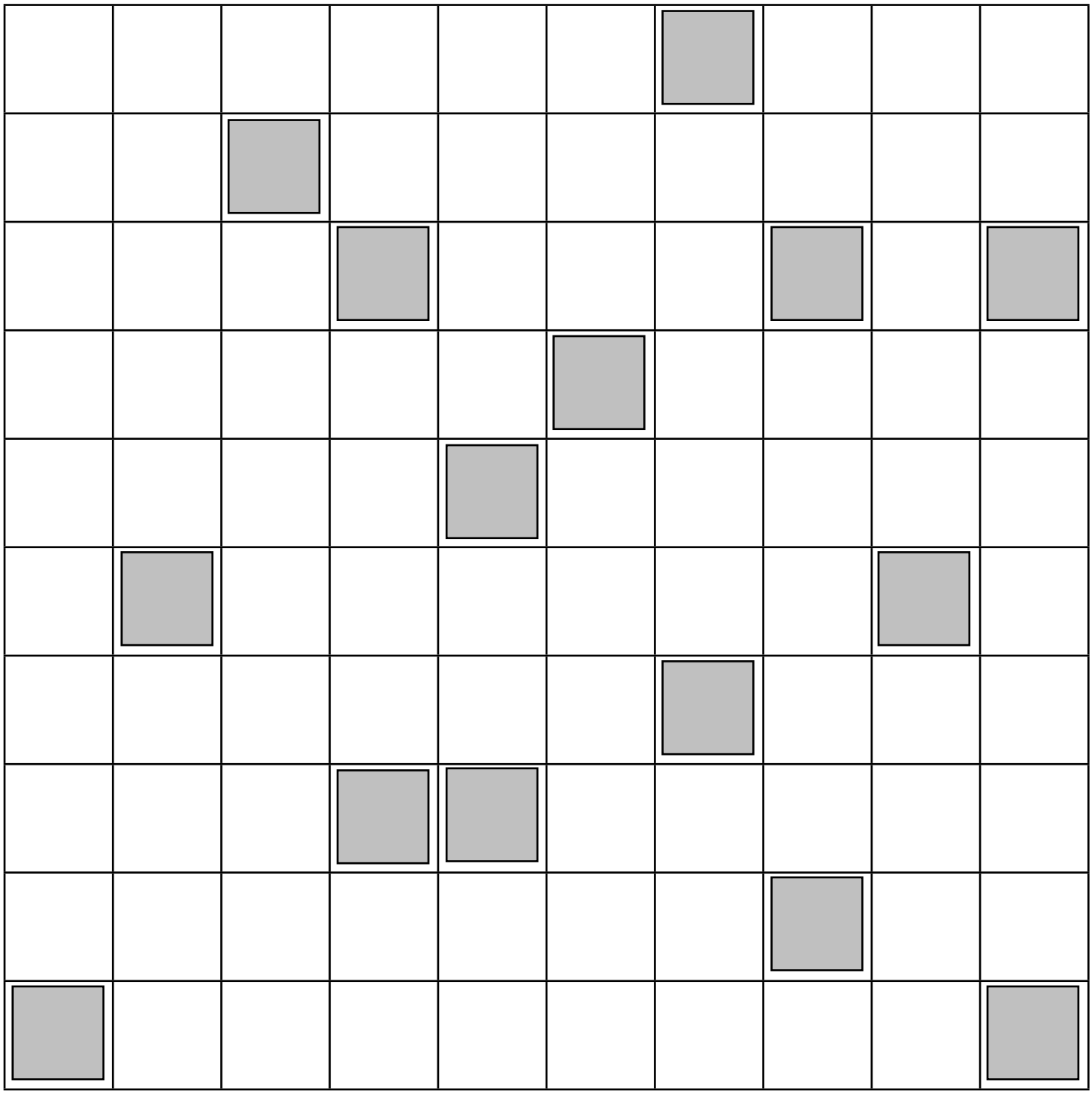
FIND THE RIGHT WAY !

cooperation game

A

Players : min. 2 players/max. 4 teams of 8 players each. 1 player (or 1 per team) is the judge.

Player #1 starts from any square of his side of the grid, and has to find his way to the side opposite, walking slowly square after square. He can go left, right, straight ahead.
If player #1 goes in a grey square, the judge says «Good Bye» or «Back home», etc. Player #2 starts, trying to find a safer path.
When playing with teams, the COMPLETE team has to go through the grid ; the judge of the team comes from another team.



C. Hartelaub

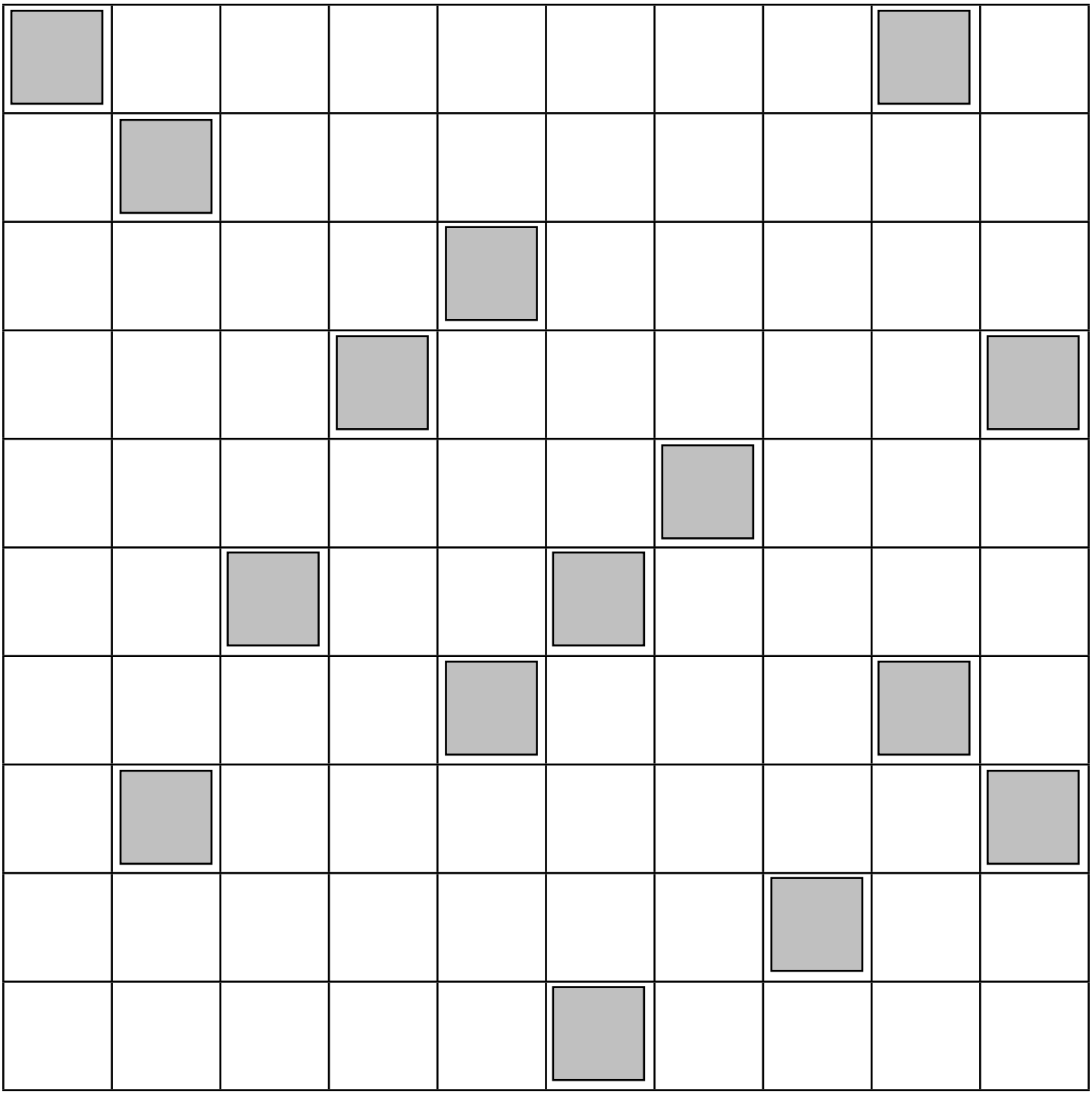
FIND THE RIGHT WAY !

cooperation game

B

Players : min. 2 players/max. 4 teams of 8 players each. 1 player (or 1 per team) is the judge.

Player #1 starts from any square of his side of the grid, and has to find his way to the side opposite, walking slowly square after square. He can go left, right, straight ahead.
If player #1 goes in a grey square, the judge says «Good Bye» or «Back home», etc. Player #2 starts, trying to find a safer path.
When playing with teams, the COMPLETE team has to go through the grid ; the judge of the team comes from another team.



C. Hartelaub

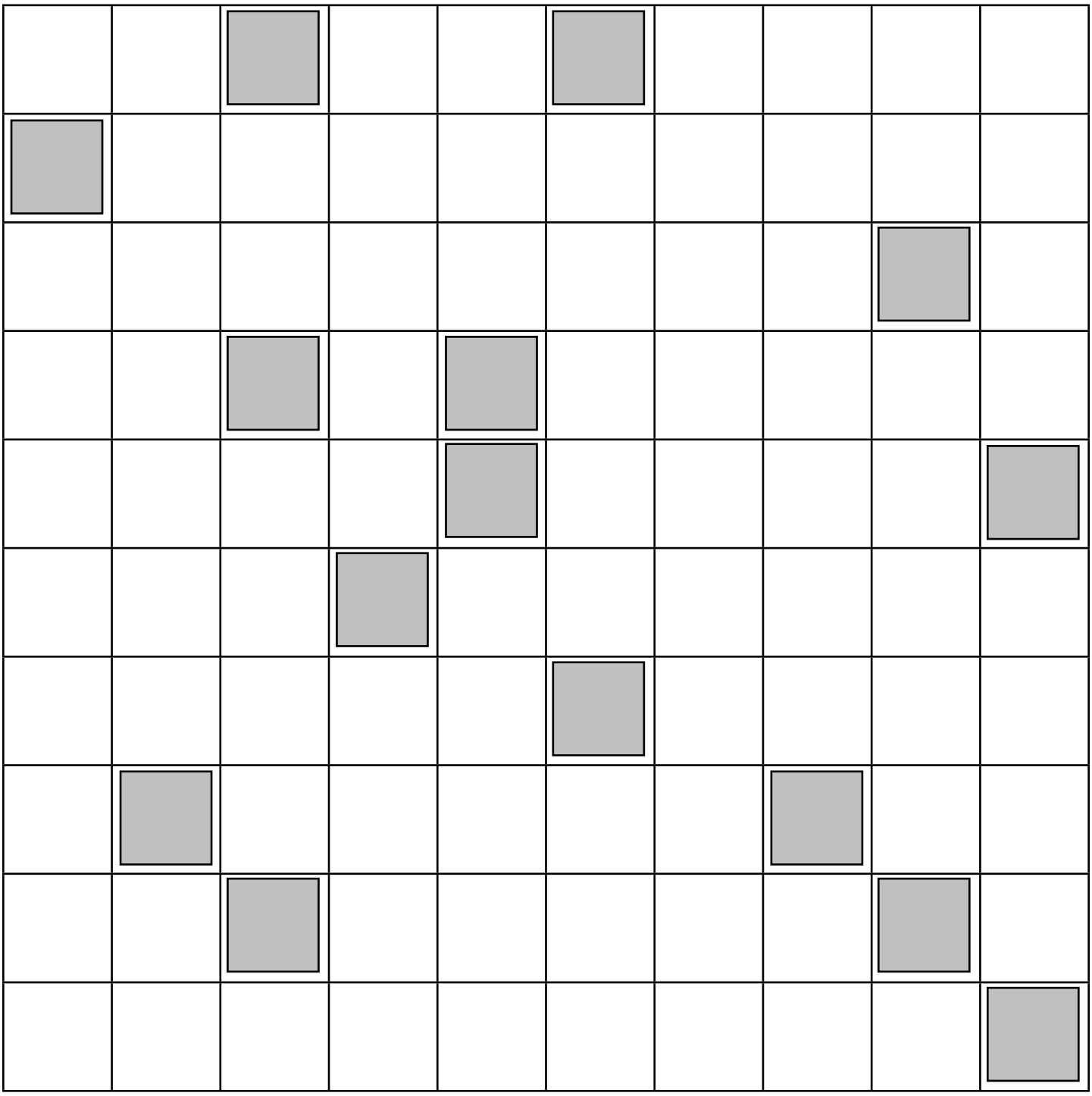
FIND THE RIGHT WAY !

cooperation game

C

Players : min. 2 players/max. 4 teams of 8 players each. 1 player (or 1 per team) is the judge.

Player #1 starts from any square of his side of the grid, and has to find his way to the side opposite, walking slowly square after square. He can go left, right, straight ahead.
If player #1 goes in a grey square, the judge says «Good Bye» or «Back home», etc. Player #2 starts, trying to find a safer path.
When playing with teams, the COMPLETE team has to go through the grid; the judge of the team comes from another team.



C. Hartelaub

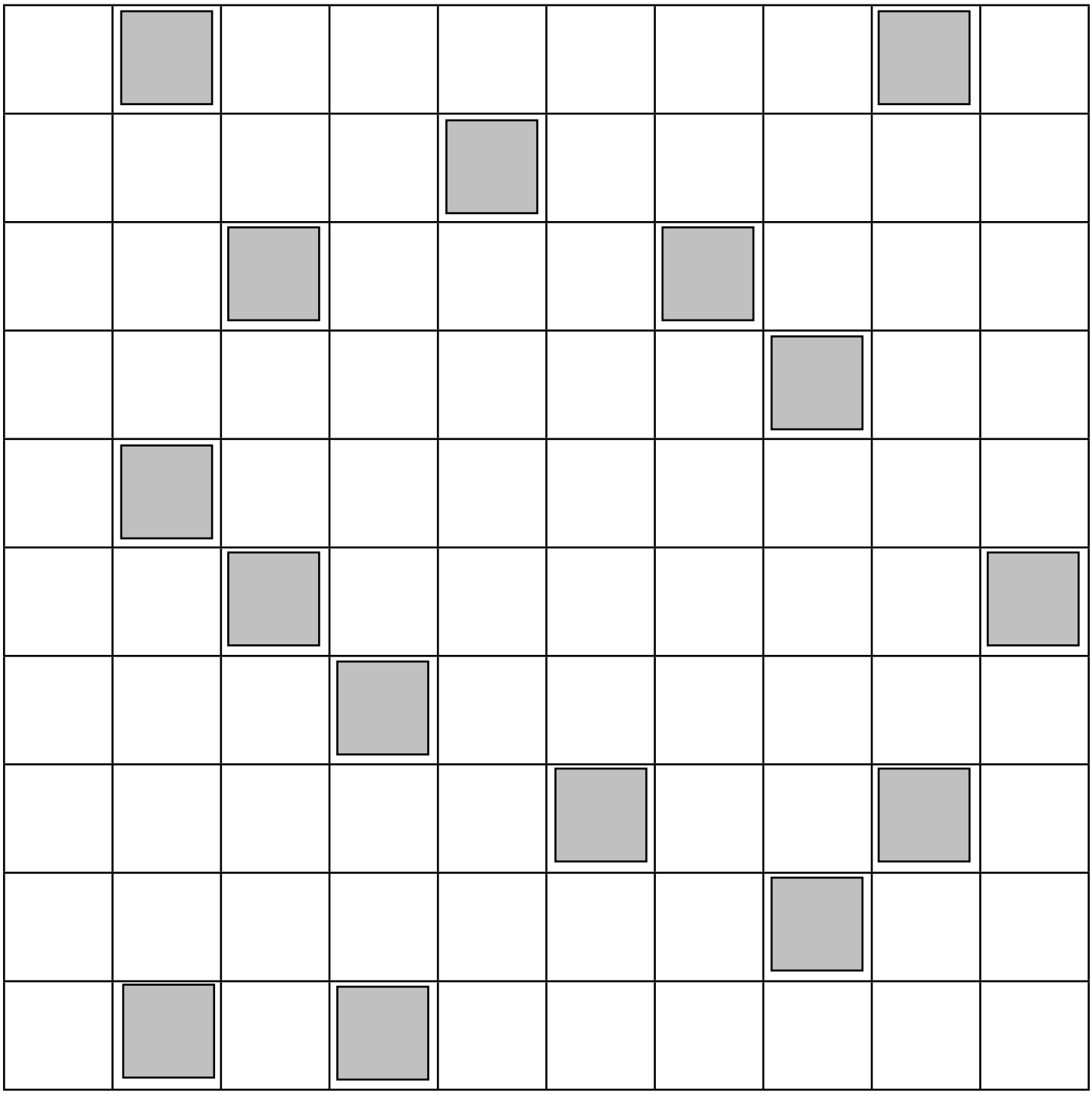
FIND THE RIGHT WAY !

cooperation game

D

Players : min. 2 players/max. 4 teams of 8 players each. 1 player (or 1 per team) is the judge.

Player #1 starts from any square of his side of the grid, and has to find his way to the side opposite, walking slowly square after square. He can go left, right, straight ahead.
If player #1 goes in a grey square, the judge says «Good Bye» or «Back home», etc. Player #2 starts, trying to find a safer path.
When playing with teams, the COMPLETE team has to go through the grid ; the judge of the team comes from another team.



C. Hartelaub

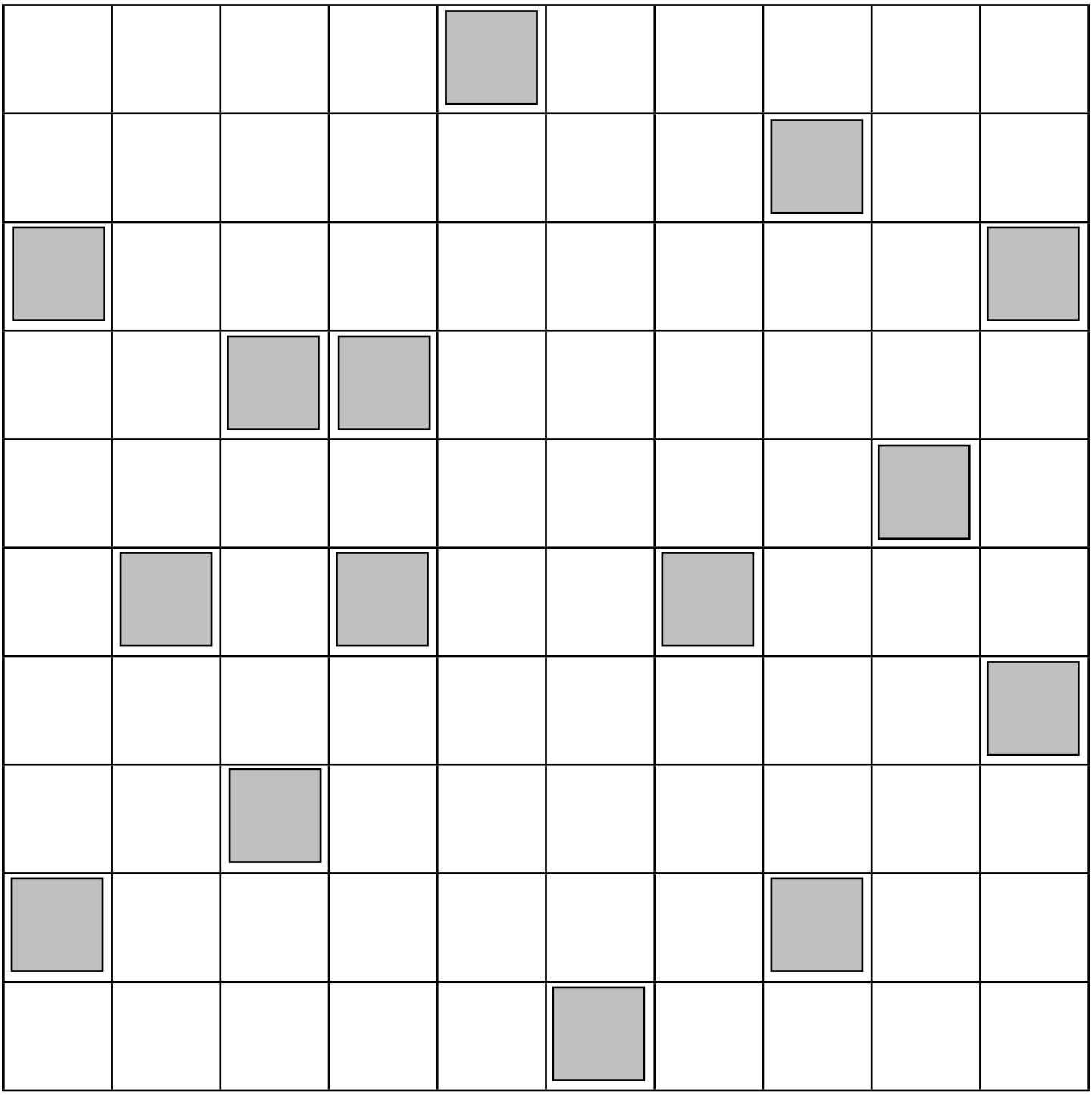
FIND THE RIGHT WAY !

cooperation game

E

Players : min. 2 players/max. 4 teams of 8 players each. 1 player (or 1 per team) is the judge.

Player #1 starts from any square of his side of the grid, and has to find his way to the side opposite, walking slowly square after square. He can go left, right, straight ahead.
If player #1 goes in a grey square, the judge says «Good Bye» or «Back home», etc. Player #2 starts, trying to find a safer path.
When playing with teams, the COMPLETE team has to go through the grid ; the judge of the team comes from another team.



C. Hartelaub

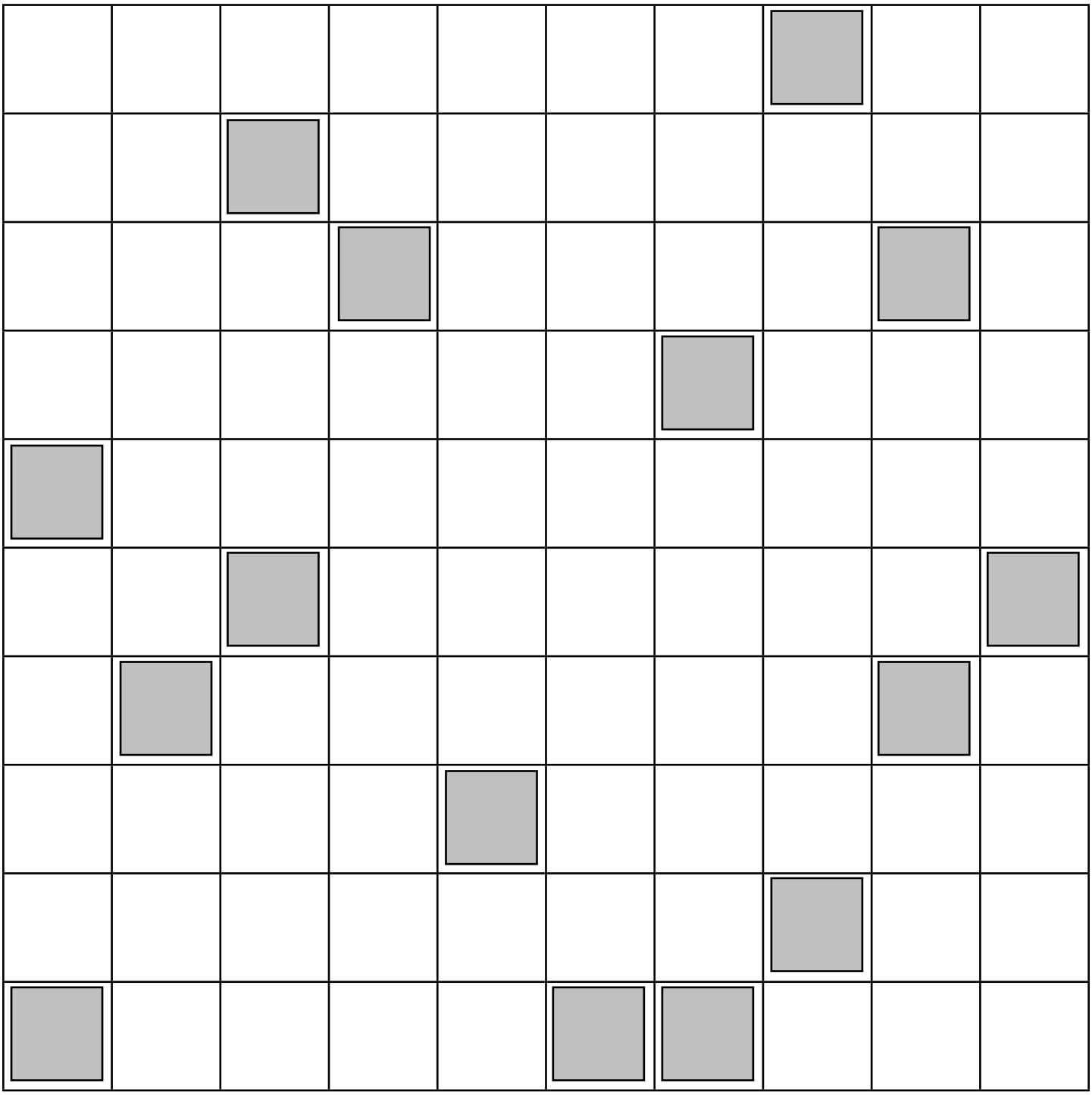
FIND THE RIGHT WAY !

cooperation game

F

Players : min. 2 players/max. 4 teams of 8 players each. 1 player (or 1 per team) is the judge.

Player #1 starts from any square of his side of the grid, and has to find his way to the side opposite, walking slowly square after square. He can go left, right, straight ahead.
If player #1 goes in a grey square, the judge says «Good Bye» or «Back home», etc. Player #2 starts, trying to find a safer path.
When playing with teams, the COMPLETE team has to go through the grid ; the judge of the team comes from another team.



C. Hartelaub

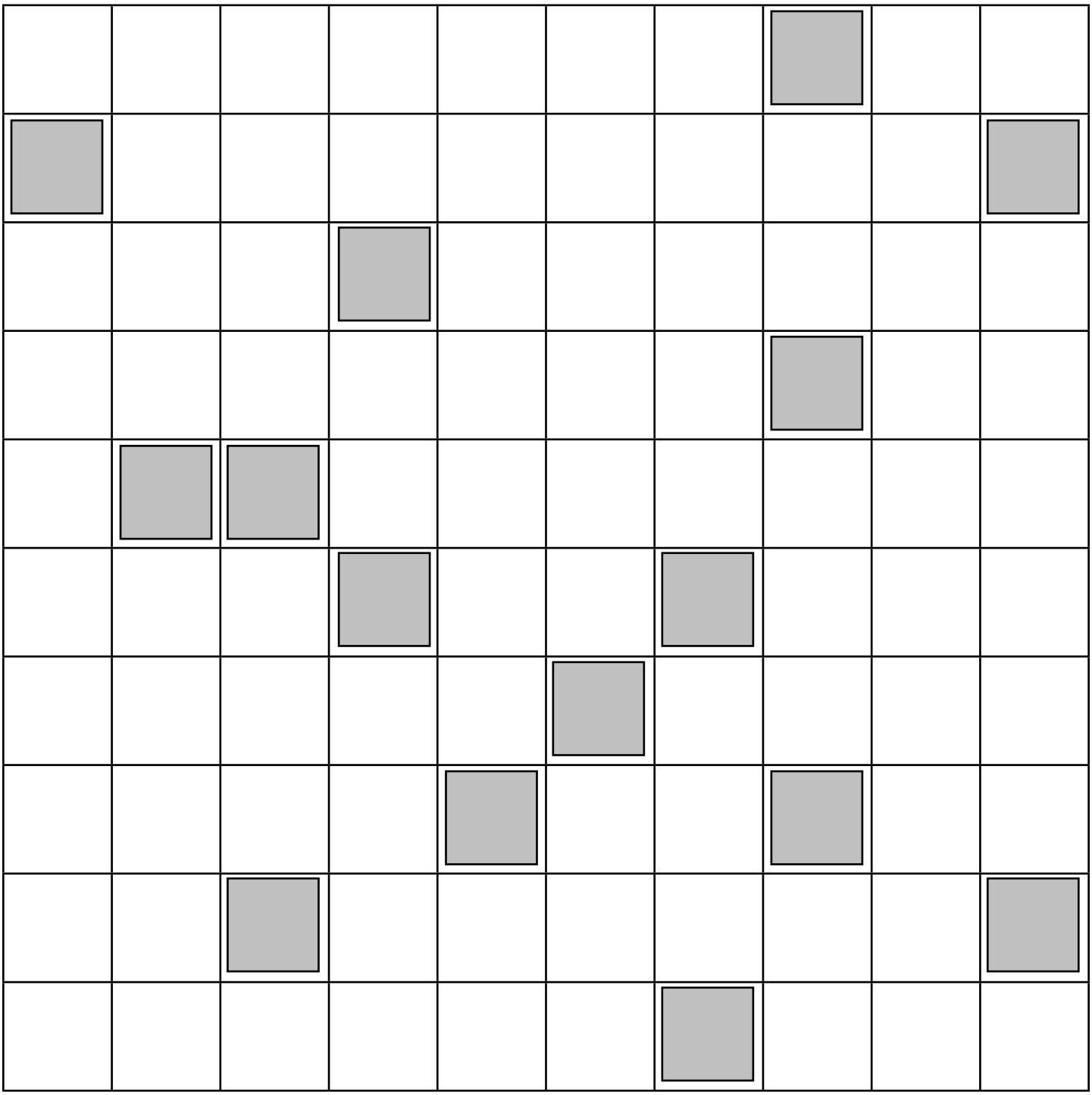
FIND THE RIGHT WAY !

cooperation game

G

Players : min. 2 players/max. 4 teams of 8 players each. 1 player (or 1 per team) is the judge.

Player #1 starts from any square of his side of the grid, and has to find his way to the side opposite, walking slowly square after square. He can go left, right, straight ahead.
If player #1 goes in a grey square, the judge says «Good Bye» or «Back home», etc. Player #2 starts, trying to find a safer path.
When playing with teams, the COMPLETE team has to go through the grid ; the judge of the team comes from another team.



C. Hartelaub

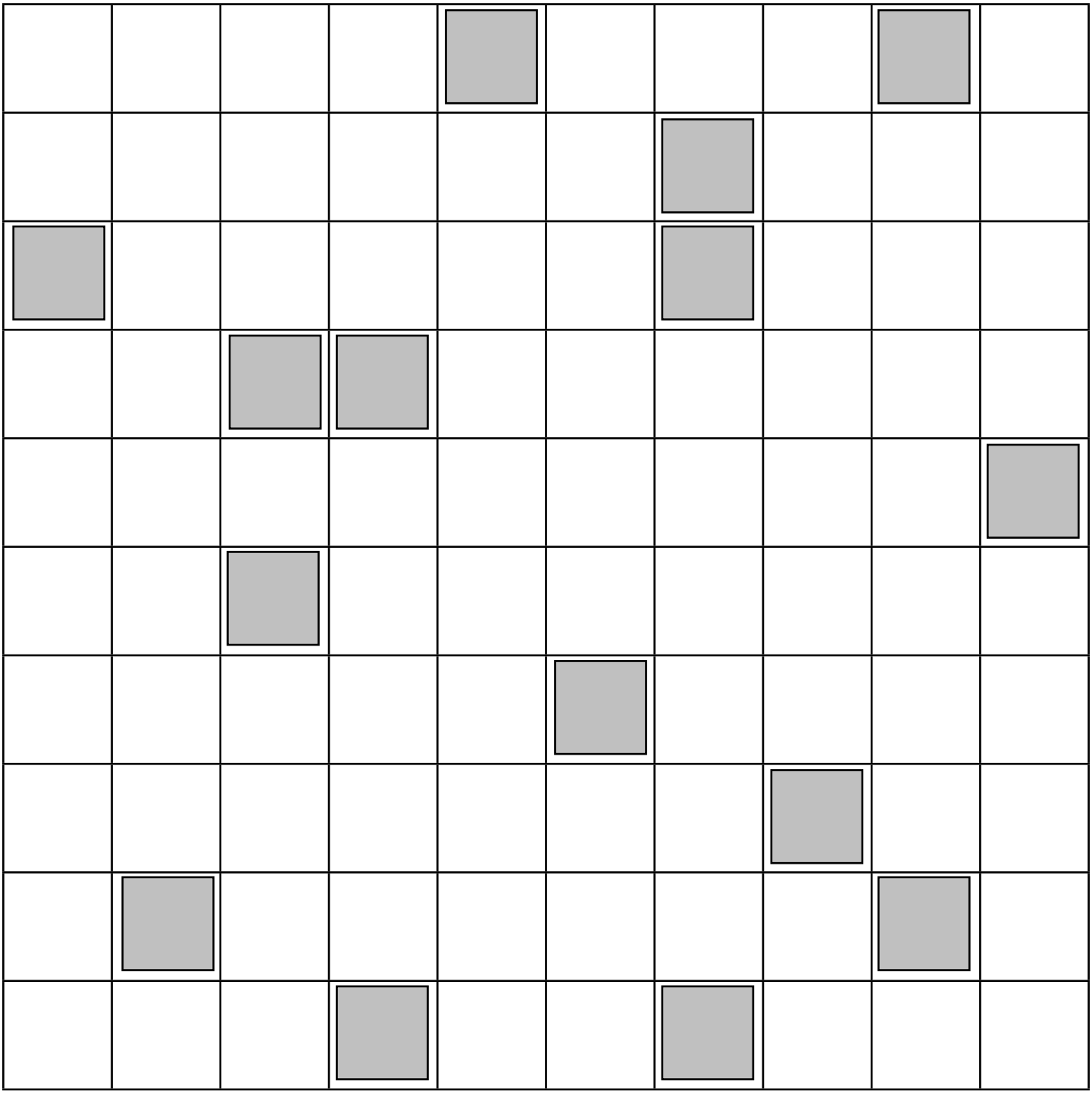
FIND THE RIGHT WAY !

cooperation game

H

Players : min. 2 players/max. 4 teams of 8 players each. 1 player (or 1 per team) is the judge.

Player #1 starts from any square of his side of the grid, and has to find his way to the side opposite, walking slowly square after square. He can go left, right, straight ahead.
If player #1 goes in a grey square, the judge says «Good Bye» or «Back home», etc. Player #2 starts, trying to find a safer path.
When playing with teams, the COMPLETE team has to go through the grid ; the judge of the team comes from another team.



C. Hartelaub