



Titre du jeu : Steal the Bacon (jeu du béret)

Compétences

Activités langagières et capacités LV :

Ecouter et comprendre :

- les consignes de classe ;
- des instructions courtes et

simples ;

Réagir et dialoguer

- Reproduire un modèle oral

Compétences spécifiques à l'EPS

- Coopérer et s'opposer collectivement

Compétences sociales et civiques

- Respecter les règles de jeu
- Respecter les autres joueurs

Compétence : autonomie et initiative

- Respecter les contraintes inhérentes au temps (signal de départ) et à l'espace (aire de jeu)

But du jeu : Utiliser ses connaissances lexicales pour permettre à son équipe de marquer un maximum de points.

Prérequis

Connaissance des nombres au moins de 1 à 12

Connaissance des couleurs

Lexique

Lexique de Noël étudié : bauble/ball/tinsel/snowflake/Christmas

Stocking/reindeer/bell/Santa Claus/Christmas tree/ candle/star

Structures: « Can you take.... »

« go ! »

Lieu de l'activité : cour, préau, salle de jeu, terrain herbeux etc..

Organisation

Organisation du groupe classe : élèves répartis en deux groupes

Durée : 20 min

Aménagement de l'espace : deux lignes face à face sur lesquelles sont disposés les élèves et une ligne médiane sur laquelle sont posés les flashcards ou objets réels du lexique étudié

Description du jeu

Déroulement :

Les élèves sont répartis en deux équipes disposés face à face sur deux lignes. Chaque élève se voit attribuer un numéro ou une couleur. Le même numéro ou la couleur est donné à un élève de l'autre équipe en face.

Les flashcards ou objets sont disposés sur la ligne médiane (alterner l'orientation des flashcards pour permettre à chaque équipe face à un nombre égal d'objets représentés.

Le meneur du jeu (qui peut être un élève) appelle un numéro ou une couleur et demande un objet posé au sol « Can you take the » Les deux élèves appelés doivent au signal « go », prendre l'objet ou la flashcard le plus vite possible et le ramener dans leur camp sans être touché par l'élève de l'équipe adverse.

Celui qui réussit marque un point pour son équipe. Sinon, c'est l'autre équipe qui marque le point.





Consignes en français	Consignes en anglais
Formez deux équipes et disposez-vous face à face sur chaque ligne.	I need two teams. Stand face to face on each line.
Chaque élève a un numéro (une couleur). Le même numéro est donné à un élève de l'autre équipe.	Team A, I give you a number (a colour) Team B, I give you the same number (same colour)
Je place des images au centre du terrain de jeu	I put the flashcards on the line in the middle of the playground/field
J'appelle un numéro (une couleur) et je demande d'aller chercher une des images disposées au milieu du terrain.	I call a number (a colour) and say « Can you take the »
Au signal, les deux joueurs appelés partent chercher l'image demandée.	At the signal « GO », the players run and take the right picture.
Prenez l'objet le plus vite possible et ramenez-le dans votre camp sans être touché par l'élève de l'équipe adverse.	Take the picture and return as fast as you can with your team without being touched.

Règles essentielles :

Un élève porteur d'une flashcard ou d'un objet ne peut pas être touché dès lors qu'il franchit la ligne de son camp.

