

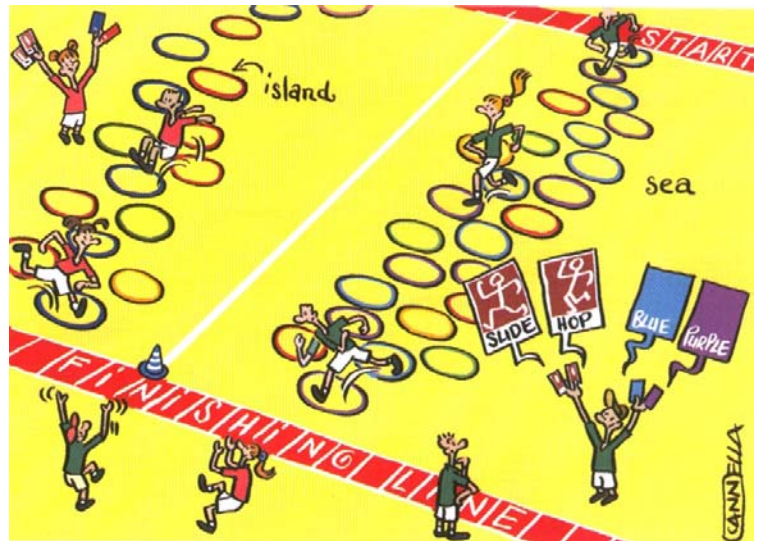
Fondamental

- cycle 2 -

Fiche d'exercices

Je joue en anglais - Jeux traditionnels -

Cette fiche propose trois jeux collectifs adaptés dans leur déroulement pour permettre aux élèves de réinvestir des connaissances spécifiques d'anglais.



L'EPS est un support privilégié pour la mise en place de situations fonctionnelles de communication dans une langue étrangère. Au cycle 2 (l'enseignement d'une langue étrangère est obligatoire dès le CE1 : cf. programmes de l'école primaire, BOEN HS n°5 du 12/04/2007), les acquisitions langagières sont essentiellement orales : les situations d'EPS peuvent être un prétexte à l'apprentissage d'un lexique spécifique (par exemple, les verbes d'action) ou l'occasion de réinvestir des acquis lexicaux et syntaxiques, comme dans cette fiche. Les compétences EPS et anglais sont travaillées en amont, indépendamment, dans des séances spécifiques à chaque domaine. Lors de la mise en place de ces jeux, la durée d'action doit demeurer majoritaire tout au long de la séance d'EPS.

Les îles

Objectifs :

- EPS : combiner différentes actions motrices (marcher, courir, sauter à pieds joints ou à cloche-pied, marcher à grandes enjambées) ;
- linguistiques : le lexique des couleurs (red, light blue, light green, dark blue, dark green, yellow, orange, pink, purple) et celui des verbes d'action (to walk, to run, to jump, to hop, to stride) ; des structures questions-réponses (have you got a pencil ?, yes, I have ; no, I haven't).

Dispositif : un vaste terrain comportant des îles matérialisées par des cerceaux de couleurs différentes. Deux équipes de 3 joueurs s'opposent en binôme, pour chacune est désigné un enfant-meneur.

Matériel : des cerceaux et deux séries de cartes, les 9 couleurs connues et les verbes d'action.

But du jeu : il s'agit de traverser la mer en se déplaçant d'île en île.

Déroulement : le meneur tire au sort deux cartes de couleurs différentes et deux qui déterminent la manière dont doit être effectué le trajet. Chaque binôme s'élance d'île en île jusqu'à l'arrivée en respectant les consignes initiées par le tirage au sort. Le premier arrivé compte un point, le total de chaque enfant désignera l'équipe

gagnante.

Variables :

- les déplacements : combiner plus de deux actions différentes ou adapter son action motrice en fonction de l'écart des cerceaux (par exemple, enjamber plutôt que sauter à cloche-pied) ;
- la règle : on ne peut se retrouver à deux dans un même cerceau, il faut soit emprunter un chemin différent soit attendre que le camarade ait quitté l'île ; le départ peut être déclenché par une question-réponse « sésame » : deux objets scolaires (stylo, gomme, etc.) sont cachés dans un sac qu'il faut découvrir en questionnant un joueur arbitre ;
- l'espace : augmenter le nombre d'îles pour que les six joueurs agissent simultanément tout en respectant les règles de déplacement qui peuvent être arbitrées par un élève observateur.

Les banquiers

Objectifs :

- EPS : réagir à un signal et courir le plus vite possible.
- linguistiques : les nombres de 1 à 12 ; pour la variable, un lexique spécifique (les aliments) et des structures syntaxiques (do you like... ? yes, I do ; no, I don't).

Dispositif : deux équipes s'affrontent sur un terrain aménagé avec deux maisons diamétralement opposées et situées à égale distance d'une zone centrale, la banque (ces espaces sont délimités par des plots de couleurs différentes).

Matériel : deux dés par équipe ; des plots ; des perles ; un lacet par enfant ; des cartes, une par nombre.

Buts du jeu : pour les banquiers, amasser le plus de colliers de perles possible ; pour les adversaires, gêner la progression de leurs camarades et confisquer le plus de perles possible.

Déroulement : le meneur lance les deux dés et annonce le total obtenu. Ce résultat détermine le nombre de perles à transporter en une seule fois (toutes les minutes, on tire un nouveau nombre). Les



banquiers s'élançant vers la banque pour rapporter les perles dans leur maison, après les avoir enfilées sur un lacet. L'équipe adverse tente de toucher les banquiers pour leur confisquer les perles et les reposer dans la réserve centrale. Gagne l'équipe qui a le plus de transports validés (un élève vérifie et coche une case sur la bande de papier qui sert de compteur) lorsque la réserve centrale est vidée.

Variantes :

- La règle : introduire une phrase « sésame » pour déclencher la partie ; chaque équipe envoie un de ses joueurs dans le camp adverse. Celui-ci tire au sort une carte représentant un aliment connu et demande au meneur adverse s'il aime ou non l'aliment représenté ; la réponse positive entame la course (à chaque manche, on tire une autre carte) ;
- l'espace : augmenter la distance entre les maisons et la banque pour progressivement amener les enfants à s'organiser en relais.

Le loup dans la bergerie

Objectifs :

- EPS : courir et intégrer le renversement des rôles ;
- linguistiques : des structures questions-réponses (Is it a... ?Yes, it is, isn't.) ; le lexique, a pencil-case, a ruler, a rubber, etc.), celui des animaux, des couleurs, etc., pour intégrer la place de l'adjectif et complexifier l'énoncé (is it a black cat ? etc.).

Dispositif : les enfants sont répartis par groupes de 10 à 12, chacun sur un terrain matérialisé avec la tanière du loup située à l'opposé de la bergerie.

Matériel : des cartes représentant le matériel scolaire, les animaux, les couleurs.

Buts du jeu : pour les moutons, découvrir la carte choisie et rejoindre la bergerie sans avoir été touchés ; pour le loup, saisir le plus de moutons possible.

Déroulement : le loup choisit une carte. Chacun à leur tour, les moutons l'interrogent pour découvrir l'objet représenté sur la carte. Lorsque le loup donne une réponse positive, la poursuite est déclenchée : tous les moutons doivent rejoindre leur bergerie sans avoir été touchés sinon ils deviennent loup et le jeu continue ainsi avec plusieurs loups ; les moutons choisissent alors le loup qu'ils vont questionner.

Variables :

- la règle : on peut décider de ne conserver qu'un seul loup et ce dernier est changé après chaque poursuite ; dans ce cas, les moutons touchés comptabilisent un point, celui qui compte le plus de points a perdu ;
- l'espace : augmenter la surface du terrain et installer des cerceaux symbolisant des refuges dans lesquels les moutons sont intouchables.



Christophe Bourse,
Véronique Filipe,
Jocelyne Soury-Lorius,
Illustrations: R. Cannella.

Extrait de la revue EPS 1 n°136, janvier-février 2008,
pp. 19-20.

www.revue-eps.com