

Playground games

The Fishing net (réactivation des nombres)

Split the class into 2 groups (the fishermen and the fish)

- The Fishermen form a circle.
- They hold each others' hands
- They choose a number
- They count (1,2,...)
- When the fishermen begin to count, the fish run through the net.

If they are still in the net when it closes, they become part of the net.

Please Mr Crocodile

Les joueurs attendent derrière la ligne.

- Un joueur est Mr Crocodile. Il se tient entre les 2 lignes.
- Les joueurs crient : «**Please Mr Crocodile, can we cross the river ?** »
- Mr Crocodile répond : “**No you can’t. Unless you’re wearing ...**” (couleur – ex : Red)

Les joueurs portant la couleur mentionnée par le crocodile traversent (en marchant tranquillement) la rivière.

Les joueurs qui ne portent pas la couleur mentionnée courent de l’autre côté de la rivière.

Le crocodile essaie de les toucher.

S’il parvient à toucher quelqu’un, il devient lui aussi crocodile.

What’s the time, Mr Wolf ?

- Un joueur est Mr Loup (Mr Wolf). Il est dos à ses camarades.
- Les autres joueurs marchent lentement en direction de Mr Wolf et crient :
« **What’s the time Mr Wolf ?** » Mr. Wolf se retourne et crie par exemple : “**Two o’clock**” puis se retourne à nouveau. Les joueurs se rapprochent de Mr. Wolf en avançant de 2 pas et posent à nouveau la question : «**What’s the time Mr Wolf ?**»
- Mr Wolf se retourne rapidement et crie par exemple « **Dinner time** » il court après les joueurs et essaie d’en toucher un. S’il en touche un, il devient Mr Loup...

Frog in the middle

Un joueur est la grenouille. Il est assis sur le sol. Il ne pas peut se lever.

Les joueurs (10 élèves maxi) sont debout en cercle autour de lui. Ils le touchent et lui crient :

« **Frog in the middle, you can't catch me** »

La grenouille essaie de toucher quelqu'un (sans se lever). S'il touche quelqu'un, il devient la grenouille.

Lucy Locket

Les joueurs (au moins 12) sont assis dans un cerceau. 1 joueur est « Lucy Locket ».

Lucy Locket est en dehors du cercle. Lucy Locket a un mouchoir.

Lucy Locket marche lentement autour du cercle. Les joueurs chantent :

« **Lucy Locket lost her pocket**

Where did she drop it ?

Drop it. Drop it ... »

Lucy Locket fait tomber son mouchoir et commence à courir autour du cercle. Les joueurs arrêtent de chanter.

Le joueur le plus proche du mouchoir le ramasse rapidement. Il court autour du cercle dans la direction opposée.

Le premier joueur qui parvient à s'asseoir dans le cerceau vide est le gagnant. Le perdant est maintenant Lucy Locket.

*Lucy Locket lost her pocket,
Kitty Fisher found it;
Not a penny was there in it,
Only ribbon round it.*^[1]

Queenie

Un joueur est Queenie. Elle est dos à ses camarades (environ 6) qui sont derrière elle.

Queenie a une petite balle. Elle lance le ballon au-dessus de sa tête.

Un joueur saisit la balle. Il la cache derrière son dos.

Alors les joueurs se mettent en ligne.

Les joueurs crient :

« **Queenie, queenie who's got the ball ?**

Is she big or is she small ?

Is she fat or is she thin ?

Or is she like a rolling pin ? (rouleau de pâtisserie)

Queenie se retourne. Elle essaie de deviner qui a le ballon.

Si elle dit vrai, elle est encore Queenie. Si elle dit faux, le joueur avec la balle est Queenie.

