

Croisement entre enseignements : ACTIVITES Anglais et Education Physique et Sportive

Activités langagières :

CO : Comprendre à l'oral

PO : Produire à l'oral

L : Lire

E : Écrire

Activités possibles pour la mise en train	
1. Throw the ball and tell a word Une balle, en cercle, dire des mots Lancer la balle à un élève en disant un mot anglais d'un champ lexical choisi à l'avance. L'élève qui perd la balle ou qui ne trouve pas de mot est éliminé. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.	PO
2. Throw the ball and count Une balle, en cercle, compter Dire les nombres dans l'ordre au moment de lancer.	PO
3. Throw the ball and ask a question Une balle, en cercle, répondre Les élèves sont assis en cercle. Lancer ou faire rouler la balle vers un élève en lui posant une question. L'élève doit répondre et lancer la balle à un camarade en lui posant une autre question etc. Variante : l'élève renvoie la balle au maître qui doit poser une nouvelle question à l'élève suivant.	PO
4. Find the right number Musique/Connaître les nombres Mettre de la musique et faire évoluer les élèves dans la classe. Arrêter la musique et appeler un nombre (entre 1 et le nombre d'élèves de la classe). Les élèves doivent rapidement se mettre en groupe correspondant au nombre demandé. Tout enfant resté seul s'assoit jusqu'à la partie suivante.	CO

Groupe de travail Langues vivantes DSDEN 78 (inspiré d'un document de Frédérique Klein/Anne Bayart-Villeneuve-CPD LV IA 06)

5. Simon says (Jacques a dit) Agir et connaître le sens Simon says : Say hello, walk, stop, sit down, stand up, turn around, clap your hands, touch your toes, run, swim...	CO
6. Right or Wrong Flashcards/ une ligne tracée au sol/ connaître des mots Tracer une ligne au sol ou coller une bande scotch et désigner un côté de la ligne, RIGHT, et l'autre, WRONG. Montrer une image et dire son nom. Si les élèves pensent que c'est juste, ils sautent du côté RIGHT. Sinon, ils sautent de l'autre côté. Les élèves qui se trompent s'assoient jusqu'à la partie suivante.	CO
Mr Bogeyman (croque-mitaine) Les élèves sont assis par terre et disposés en ronde. Chacun se présente à l'aide d'un nom d'animal, en utilisant la structure « I'm a ... ». Un élève tiré au sort devient le Bogeyman et se place au centre du cercle. Il se dirige vers un élève pour lui mettre la main sur la tête. Pour éviter ce geste, l'élève assis doit dire en montrant un camarade « He/She's a ... ». Mr Bogeyman doit alors se diriger vers cet élève pour lui toucher la tête. Si un élève ne parvient pas à se rappeler l'identité d'un autre élève avant d'être touché ou s'il se trompe, il devient Mr Bogeyman.	
Jeux traditionnels	
7. Steal the bacon (Le bérét) deux équipes/ Nombres/ un mouchoir Faire 2 équipes. Tracer deux lignes et placer les équipes derrière. Les élèves ont une main derrière le dos. Ils ont chacun un numéro. Quand ils entendent leur numéro, les deux élèves de chaque équipe courent pour attraper le mouchoir le premier avec leur main libre. Variante Un coussin/ 2 équipes/ Nombres/ Répondre à des questions /Colours, clothes, face Faire 2 équipes. Tracer deux lignes derrière lesquelles se tiennent les 2 équipes. Chaque élève a un numéro. Lorsqu'ils reconnaissent leur numéro, ils courent pour s'asseoir sur le coussin placé au centre. Une fois assis, l'élève doit répondre à la question qui lui est posée pour remporter 1 point pour son équipe. What's the colour of the sun? ...of Dennis's jumper?...of Dennis's eyes? Is your hair blond?	CO / PO
8. Wolves and sheep 2 équipes/ en cercle/ nombres L'équipe des loups fait une ronde. Les élèves se donnent la main & lèvent les bras en comptant jusqu'au nombre choisi (avant). Les agneaux traversent la ronde et peuvent être faits prisonniers si les loups baissent les bras. S'ils sont attrapés, ils rejoignent le cercle. Le dernier agneau restant gagne.	PO

<p>9. The starving wolf Agir/ Connaître les jours de la semaine/ forme affirmative et négative/ Verbe « eat » Tracer 7 cercles. Chaque cercle représente un jour de la semaine (Monday, Tuesday...). Les élèves (les moutons) courent sur le terrain. Un des élèves est le loup. Les moutons demandent au loup: "When do you eat sheeps?" et le loup répond "I don't eat sheeps on Monday (e.g.)". Aussi, tous les moutons courent se réfugier dans le cercle du lundi "Monday circle". S'ils sont touchés, les moutons deviennent des loups et les loups s'entendent entre eux pour donner l'information suivante (I don't eat sheeps on Tuesday...). Le dernier mouton restant gagne.</p>	<p>CO / PO</p>
<p>10. What time is it, Mr Wolf? Mur/ les nombres/ les heures Règles de 1-2-3 Soleil Le loup est celui qui compte (au mur).Les autres élèves sont dans son dos et demandent: « What's the time Mr Wolf? » Le loup répond: « It's 8 o'clock. » Les élèves avancent de 8 pas. Quand ils sont proches du mur, le loup s'écrie: « It's dinner time ! » et il essaie d'attraper ses camarades. Celui qui est attrapé devient le loup pour la partie suivante.</p> <p><i>Lien vers fiche de preparation Marie-Laure</i></p>	<p>CO / PO</p>
<p>11. Mr CROCODILE Le principe du jeu est celui de «l'épervier» en français. Il s'agit de traverser un terrain sans être touché par le crocodile. On ne peut pas traverser sans risquer d'être touché, sauf si on porte un vêtement de telle ou telle couleur. "Please Mr Crocodile can we cross the river? Yes you can if you're wearing..."</p> <p><i>Lien vers fiche de preparation Marie-Laure</i></p> <p>Variante : Le crocodile est au milieu du terrain. Il pose une question qu'il pioche dans une boîte (question box). Si les joueurs peuvent répondre, ils traversent la rivière en essayant de ne pas se faire toucher.</p>	<p>CO / PO</p>
<p>12. Dodgeball (Balle au capitaine) Passer la balle à son capitaine, placé dans l'en-but derrière le terrain adverse. Déroulement du jeu : Une équipe perd le ballon si un joueur marche avec le ballon, l'envoie hors du terrain ou bouscule un adversaire.</p>	