

## ACTIVITES LUDIQUES / JEUX D'INTERIEUR ET D'EXTERIEUR

### Activités langagières :

CO : Comprendre à l'oral

PO : Produire à l'oral

L : Lire

E : Écrire

<b>1. Throw the ball and tell a word</b> <b>Une balle, en cercle, dire des mots</b> 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.	<b>PO</b>
<b>2. Throw the ball and count</b> <b>Une balle, en cercle, compter</b> Dire les nombres dans l'ordre au moment de lancer.	<b>PO</b>
<b>3. Throw the ball and ask a question</b> <b>Une balle, en cercle, répondre</b> 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.	<b>PO</b>
<b>4. Find the right number</b> <b>Musique/Connaître les nombres</b> 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.	<b>CO</b>

<p><b>5. Turn and tell a word</b>  <b>Une flèche ou une bouteille/un cercle/ Dire des mots d'une catégorie</b>  Les élèves sont assis en cercle et font tourner une flèche. Le premier élève est celui qui est désigné par la flèche. Il doit proposer un mot d'une catégorie définie (food, animals, colours...).</p> <p>Variante : Le premier élève propose un mot de la catégorie choisie. Le suivant doit répéter le mot précédent plus son propre mot jusqu'à ce qu'un élève se trompe.</p>	<p><b>PO</b></p>
<p><b>6. Simon says (Jacques a dit)</b>  <b>Agir et connaître le sens</b>  Simon says : Say hello, walk, stop, sit down, stand up, turn around, clap your hands, touch your toes, run, swim...</p>	<p><b>CO</b></p>
<p><b>7. Right or Wrong</b>  <b>Flashcards/ une ligne tracée au sol/ connaître des mots</b>  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.</p>	<p><b>CO</b></p>
<p><b>8. The odd-one-out (L'intrus)</b>  <b>Flashcards au tableau/ connaître des mots</b>  Afficher 3 ou 4 images ou écrire ou 3 à 4 mots au tableau. Les élèves doivent trouver l'intrus (e.g.: cat, horse, <u>cake</u>, bird : it isn't an animal)</p>	<p><b>L</b></p>
<p><b>9. Lucky Luke</b>  <b>Flashcards/reconnaître des mots</b>  Afficher des Flashcards représentant le thème travaillé (fruit/animals...) Faire 2 équipes. Un enfant de chaque équipe se tient debout face au tableau. Le maître dit un mot et les élèves montrent l'image le plus vite possible. L'élève qui touche l'image en premier remporte un point pour son équipe.</p>	<p><b>CO</b></p>
<p><b>10. hangman (le pendu)</b>  <b>Tableau/connaître et épeler des mots simples</b>  Choisir un mot sans le dire à la classe et tracer autant de pointillés que de lettres dans le mot. Les élèves devinent le mot en proposant des lettres. Si la lettre est bien dans le mot, le maître l'écrit. Si non, il dessine les différentes parties du pendu.</p>	<p><b>E</b></p>
<p><b>11. The bomb (La bombe)</b>  <b>Un minuteur (egg timer) / en cercle/ répondre à des questions</b>  Prendre un minuteur. Poser une question en passant le minuteur à un élève. Il doit répondre et le passer à un autre élève en lui posant une autre question. L'élève qui a le minuteur au moment où il sonne a perdu.</p>	<p><b>CO / PO</b></p>

<p><b>12. I spy with my little eye something beginning with “b” like “bird”</b>  <b>Reconnaître des sons/ Toucher des objets</b>  Le maître dit “I spy with my little eye something beginning with B like BIRD”. Un élève essaie de trouver quelque chose qui commence comme BIRD et le touche (e.g.book)</p>	<p>PO</p>
<p><b>13. Hot or Cold</b>  <b>Trouver des objets/Connaître des mots</b>  Choisir un petit objet. Un élève, le chasseur, quitte la pièce pendant que les autres décident d’une cachette pour l’objet.  Les indices qui sont donnés sont “hot” lorsque le chasseur s’approche de l’objet et “cold” s’il s’en éloigne. S’il est très prêt, ils peuvent dire BURNING, s’il est très loin, FREEZING.</p>	<p>CO</p>
<p><b>14. Bingo</b>  <b>Grilles correspondent à des catégories</b>  Les bingos peuvent servir pour les lettres, les nombres et les images. Le maître dit des mots de la catégorie. Les élèves ont des grilles différentes. Celui qui a une rangée complète ou une grille complète crie BINGO et gagne.</p>	<p>CO</p>
<p><b>15. Find a word with the last letter</b>  <b>Connaître des mots/ Savoir épeler</b>  Les élèves sont assis en cercle. Le maître dit un mot; l’élève assis à sa droite dit un mot qui commence avec la dernière lettre du mot du maître (e.g.: bus, steak, key, yellow, wine). Continuer jusqu’à ce qu’un élève se trompe.</p>	<p>PO</p>
<p><b>16. Find words</b>  <b>Lettres/ Connaître l’orthographe de certains mots</b>  Ecrire quelques lettres au tableau. En groupe, les élèves doivent fabriquer le plus de mots possibles avec ces lettres.  (e.g.: h a f p e g /cat/tea/hat/get/page)</p>	<p>E</p>
<p><b>17. Stop the bus!</b>  <b>stylo/ feuille/ Ecrire / 5 équipes</b>  Stylo et feuille pour chaque élève. Le maître écrit une lettre au tableau et crie “Start the bus”. Les élèves écrivent autant de mots que possible commençant par cette lettre. Quand l’un d’entre eux dit “Stop the bus”, les élèves ont un point par réponse correcte. L’équipe qui a le plus de mots gagne deux points de plus.</p>	<p>E</p>
<p><b>18. Write words</b>  <b>Connaître des mots/ les prononcer et les épeler correctement</b>  Diviser la classe en 5 groupes et désigner un chef d’équipe. Le maître choisit une catégorie “Fruit, Animals, sports...”. Chaque joueur de l’équipe dicte au chef tous les mots qui appartiennent à cette catégorie. Chaque équipe remporte 1 point par mot juste. La partie dure 1 minute. L’orthographe compte.</p>	<p>E</p>

<p><b>19. Bang</b>  <b>Petits morceaux de papier/ cartes “Bang”/ boîte à chaussures/ Equipes / Lire</b>  Ecrire des mots sur des petits morceaux de papier pliés en deux. Ajouter des cartes BANG. Les élèves piochent chacun leur tour. S'ils lisent correctement, ils gardent le mot. S'ils piochent une carte BANG, ils remettent tout dans la boîte. Faire jouer les élèves par groupes de 4 ou 5.</p>	<p>L</p>
<p><b>21. Scrambled words</b>  <b>Reconnaître un mot et savoir l'orthographe</b>  Ecrire un mot au tableau en mélangeant ses lettres. (e.g.: skatbe = basket). Les élèves doivent remettre les lettres dans l'ordre.</p>	<p>E</p>
<p><b>22. Guess the word</b>  <b>2 équipes/lire/</b>  Faire 2 équipes (2 lignes) et demander au premier de chaque file d'être dos au tableau. Ecrire un mot au tableau "e.g. hamburger". Les élèves dans la file doivent le faire deviner au camarade retourné (It's made of meat and bread, it's brown...). Le premier des deux qui devine le mot gagne 1 point pour son équipe.</p>	<p>CO / PO</p>
<p><b>23. Steal the bacon (Le béret)</b>  <b>2 équipes/ Nombres/ un mouchoir</b>  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.</p> <p><b>Variante</b>  <b>Un coussin/ 2 équipes/ Nombres/ Répondre à des questions /Colours, clothes, face</b>  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?</p>	<p>CO / PO</p>
<p><b>24. Wolves and sheeps</b>  <b>2 équipes/ en cercle/ nombres</b>  L'équipe des loups fait une ronde. Les élèves se donnent la main &amp; 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.</p>	<p>PO</p>

<p><b>25. The starving wolf</b>  <b>Agir/ Connaître les jours de la semaine/ forme affirmative et négative/ Verbe « eat »</b>  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><b>CO / PO</b></p>
<p><b>26. There is.../There are ...</b>  <b>Equipes/ nombres/ Lire et écrire/Enquête</b>  Donner à chaque équipe une liste de questions (les mêmes mais pas dans le même ordre) et les laisser se déplacer librement dans l'école pour trouver les réponses: How many doors are there in the school? Teachers, trees, plants in the hall, tables in the classroom... Les équipes doivent ensuite répondre aux questions. L'équipe qui a le plus de bonnes réponses gagne.</p>	<p><b>L / PO</b></p>
<p><b>27. What time is it, Mr Wolf?</b>  <b>Mur/ les nombres/ les heures</b>  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><b>CO / PO</b></p>
<p><b>28- Noughts and crosses (morpion)</b>  Dessiner une grille de morpion au tableau et numéroter chaque case de 1 à 9.  Faire deux équipes, une équipe « Noughts » et une équipe « Crosses ». Chaque équipe doit répondre à une question (tirée au sort dans un panier ou une boîte). Si la réponse est correcte, l'équipe peut placer son symbole dans une des cases de la grille. L'équipe gagnante est celle qui réussit la première à aligner trois symboles dans la grille.</p>	<p><b>L / CO / PO</b></p>