Présentation

HELLO, BOB : En cercle, l'élève A lance un ballon à l'élève B et le salue «*Hello X* ». Balle rattrapée, l'élève B continue ; balle non réceptionnée, l'élève B est éliminé « *Goodbye* ! » (ou idem avec un crayon-micro)

WHO'S KNOCKING on the door ? Une ou plusieurs personnes dehors. Mimer la situation. *Is it X ? No... Yes. Hello X. Goodbye X.*

ROUNDABOUT : Les enfants sont en rond, debout. Chaque enfant doit dire très vite et sans se stromper *« I'm…X, I'm not ….Y »* (nom du voisin)

BLIND MAN'BUFF : Un enfant a les yeux bandés, on le fait tourner sur lui-même (pendant ce temps ses camarades peuvent par exemple compter jusqu'à 5. Il désigne ensuite du doigt un enfant qui s'avance vers lui et l'interroge " *Who is it ?* ". Il répond " *It's*…. ". Il est ensuite remplacé par l'enfant qu'il a désigné.

GOOD MORNING ! Une voix (*Good morning*) à reconnaitre, dos tourné. "*Are you X ?" "No" "Are you Y"...*

FIND YOUR PARTNER avec *Good morning, good afternoon, good evening, good night* et la gestuelle correspondante choisie en classe : diviser la classe en 2 groupes, en faire 2 lignes. Les enfants sont dos à dos. Les enfants de la ligne 1 devront prendre une pose qui correspond aux expressions de salutation. Au signal, la ligne 2 se retourne et chaque enfant dit à son partenaire l'expression qui convient, suivant la pose prise.

WHAT'S MY NAME ? : On bande les yeux d'un enfant et on lui donne 3 cartes qui serviront de points. Les autres enfants, chacun leur tour, lui demandent : " What's my name ? " On compte lentement jusqu'à 4 et si à 4 la bonne réponse n'est pas trouvée, l'enfant donne un point (une carte) à celui dont il n'a pas deviné le nom et passe au suivant. Lorsqu'il n'a plus de points, il ôte son bandeau

FAMOUS COUPLES : Réaliser des couples de cartes (Winnie/Mickey Astérix/Obélix)… avec les enfants. Les distribuer. Retrouver son partenaire en posant des questions du type "*Are you a boy ? / are you a girl? Are you Mickey ? what's your name ?"*
http://www.jardinalysse.com/quelques-lecons-de-debut-d-annee-a2321342

POSTMAN'S GAME : Chaque enfant a écrit son " English name " sur une enveloppe. La moitié des enveloppes sont mises dans un sac. Le Postman fait sa tournée en interrogeant les enfants l'un après l'autre : " *Hello, what's your name ?* ". L'élève interrogé répond : " *My name's ….* ". Le Postman selon le cas répondra " *A letter for you … ou Sorry, no letter* " L'élève dira alors " *Thank you, goodbye* ".... Dans les lettres, des instructions pour faire des courses, une recette...

Consignes

SIMON SAYS : Pour l'introduction (ou la réactivation) de vocabulaire concernant le **corps humain** **ou les verbes d'action** notamment. Les élèves doivent réagir aux consignes précédées de « Simon says » (*Simon says : show me your nose*), et doivent ignorer les consignes qui ne le sont *pas* *(Show me your nose)*

TPR (total physical response) : ce type d'activité est idéal pour démarrer la séance de langue et «faire la coupure » avec la séance précédente.1 : L'enseignant donne des **consigne**s en les mimant, les élèves regardent. 2 : L'enseignant donne les consignes en les mimant, les élèves miment avec lui. 3 : L'enseignant donne les consignes, les élèves miment. 4 : L'enseignant donne les consignes dans le désordre, les élèves miment. Un élève peut aussi donner des consignes déjà maîtrisées à ses camarades. *« Stand up, put your arms up, reach high, relax, sit down. » « Stand up, jump, run, swim, fly, curl up, sit down. »*

WHAT WHERE *:* Reconstituer des phrases le plus rapidement possible. 3 enveloppes avec phrases en morceaux :
Enveloppe A : Where do you live ? How old are you ? What is your name ?
Enveloppe B Where do you come from ? How are you ? What colour is your T-shirt ?
Enveloppe C :When is your birthday ? Have you got a pet/sister/brother? What is your favourite food ?
Gage : poser les questions et y répondre : l'équipe la moins rapide devra former 3 couples qui devront dialoguer (devant le reste du groupe)

Couleurs

CHAISE COLOREE : Les enfants sont en rond autour de chaises marquées d'une couleur chacune. Comme pour le jeu des chaises musicales, les enfants se déplacent le temps d'une musique. A l'arrêt de celle-ci le meneur de jeu annonce une couleur sur laquelle il ne faudra pas s'assoir. La personne sans chaise sort avec la chaise nommée.

LIAR : Chaque élève reçoit des cartes de couleur. Un enfant pose une carte par terre, face apparente et dit " *It's blue* ". Les autres enfants posent à tour de rôle une carte, face colorée cachée, et disent "*it's blue* " (par la suite, ils pourront même dire *it's blue too* ". Si quelqu'un a un doute, il peut dire "*Liar* " et le joueur mise en cause, doit montrer sa carte. S'il a menti, il ramasse tout le paquet. S'il a dit la vérité, c'est l'accusateur qui ramasse. Le gagnant est celui qui n'a plus de cartes.

MEMORY : Des cartes de couleur sont disposées au sol face colorée cachée. Les enfants sont assis en rond. Ils choisissent une couleur avant de jouer. Puis, ils désignent une carte en annonçant sa couleur. On vérifie, s'ils ont raison, ils gardent la carte et peuvent rejouer. S'ils ont tort, ils la remettent à sa place en faisant bien attention aux différentes cartes retournées.

BINGO : Cet exercice peut être utilisé avec différents types de vocabulaire. L'enseignant a préparé des cartes de Bingo quadrillées. Quelques cases sont colorées. L'enseignant tire des jetons de couleur en disant "*what colour is it ?* " L'enfant qui donne la bonne réponse, prend le jeton et le met sur sa case. On peut faire varier ce jeu en faisant tirer les jetons par un élève qui annonce la couleur. "blue " or " it's blue ". L'élève qui a une case bleue, doit alors dire rapidement, *I've got it* –

MASTERMIND Course coopérative 4 équipes de 4 pour aller chercher rapidement des puces de couleurs à aligner dans un ordre précis. Les4 courses ont lieu en parallèle. Un enfant consulte une carte présentant 5 points de couleurs dans un ordre précis. Il n'a pas le droit de se déplacer. Il doit donc demander à ses coéquipiers d'aller chercher les puces de la bonne couleur et de les placer en suivant ses instructions. Vainqueur : la première équipe ayant posé ses 5 puces dans l'ordre demandé.

COLOR SALAD (EPS/LVE) Voir aussi fruit bowl • Dans la cour, les élèves sont en cercle, dans un cerceau. Chacun dispose d'une petite carte couleur, visible par tous. Les élèves mentionnent leur couleur à tour de rôle *(Red, and you ?)*. Le meneur de jeu (l'enseignant lors de la première partie), au centre du cercle, n'a pas de carte couleur et n'est pas dans un cerceau. Il demande à tous les élèves de s'asseoir *(Sit down)* puis aux élèves d'une ou plusieurs couleurs de se lever : *Blue stand up. Yellow stand up.* Tous les élèves répètent systématiquement ses instructions.

• Le meneur dit alors : *Blue, yellow, go!* Les bleus et les jaunes doivent changer de place le plus vite possible. Le meneur de jeu court se placer dans un cerceau vide. L'élève qui se retrouve sans cerceau devient le meneur de jeu. Il donne sa petite carte couleur à l'ancien meneur de jeu.

Consignes de jeu

• L'enseignant mène le jeu lors de la première partie. Distribution par l'enseignant d'une petite carte couleur par élève en utilisant les formules de politesse.

Enseignant : *Here you are.*

Élèves : *Thank you.*

Enseignant : *You're welcome. Let's go out (to play in the playground). Form a circle. Stand in a hoop.* (*hoop* = cerceau)

• Faire énoncer sa couleur par chaque élève à tour de rôle, en faisant le tour du cercle.

Cécile Vacher

Élève A : *Red and you ?*
Élève B : *Blue and you? etc.*
Enseignant : *Everybody sit down please. Blue, stand up. Repeat. When I say go, you* (en pointant les « bleus ») *have to run to swap places* (montrer, par un geste du bras, qu'il s'agit de traverser le grand cercle et non d'en faire le tour) *but I'll run too to take somebody's place. Ready? Blue go!*
• Commencer par appeler une couleur à la fois avant d'appeler plusieurs couleurs en même temps.

UNO : cartes nombre et couleur ou couleur et forme. Le but se débarrasser des toutes ses cartes. Les cartes sont distribuées équitablement avec la pioche pickaxe (ou 7 pour les joueurs, le reste pour la pioche). Chaque joueur tente de poser ses cartes une par une avec un point commun avec la précédente (*four, red*). Quand il ne peut plus poser de carte, il pioche (« Go fish »). Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une carte en main, il doit dire « Uno » http://www.ecoledecrevette.fr/jeu-de-uno-des-chiffres-et-des-couleurs-a44695667

THE BALLOONS : Placer dans chaque coin de la cour un bac ou un cerceau vide. Les ballons sont tous placés au centre. Chaque équipe doit déposer le plus de ballons possible de la couleur donnée dans son bac. Put all the red balloons in the box (or in the hula-hoop). Au signal, les élèves s'arretent et comptent leur collecte.

Corps humain

TWISTER : couleurs et vocabulaire du corps humain. Si on n'a pas le tapis de jeu, poser des cartes de couleur sur le sol. Deux à quatre élèves suivent les consignes du meneur de jeu qui dispose (ou non) de la roue des choix. Spin the wheel. *Blue hand… You win, you lose !*

SIMON SAYS : Pour l'introduction (ou la réactivation) de vocabulaire concernant le corps humain ou les verbes d'action notamment. Les élèves doivent seulement réagir aux consignes précédées de « Simon says » (*Simon says : Put your hands up/down ; jump ; touch your ear ; stand up ; sit down ; finger up ; put your hand up ; arms up*).

DESCRIPTION : Il faut deux jeux de cartes identiques (garçon ou fille, yeux et cheveux coloriés, âge indiqué par des bougies sur un gâteau dans un coin de la carte). Un jeu est distribué à deux ou trois meneurs de jeu, l'autre est distribué au reste de la classe. Les meneurs décrivent leurs cartes tour à tour. Dès qu'un élève de la classe reconnaît sa carte, il se lève et vient la comparer à celle du meneur. « *I'm a boy, I've got blond hair and blue eyes, I'm seven.* »
http://ekladata.com/i3n0STTbtcS7_81CfeD1M_AarT8.docx

HEADS, BODIES AND LEGS. Donner 4 instructions par étapes : *Draw the head, draw the body, draw the legs, draw the feet*." Après chaque étape les différents joueurs plient le papier pour cacher leur dessin en laissant apparaitre un petit bout d'attache pour le suivant. L'enfant chantonne pendant qu'il dessine « *I'm drawing the head* » On découvre ensuite ensemble le dessin réalisé.

Vêtements

PACKING A SUITCASE : popular travel game, A tour de rôle, allonger la liste de ce que l'on met dans sa valise : *I'm packing my suitcase and I put in… a hat*. Each person repeats the list and adds another thing

COLOR MEMORY : On utilise des flashcards, 5 cercles en papier de couleurs différentes (suffisamment grandes pour recouvrir les flashcards) et un dé sur lequel est collé des gommettes des 5 couleurs et une gommette en forme d'étoile. Les flashcards sont disposées au sol. Les enfants s'installent autour, en cercle. On cache 5 des flashcards avec les cercles en papier. Le premier joueur lance le dé et doit nommer la flashcard cachée par le papier de la couleur correspondant au dé. On vérifie en soulevant le papier. Si le joueur ne trouve pas, il passe le dé au joueur suivant. Si le joueur trouve la bonne réponse, il remporte la flashcard, cache une nouvelle flashcard avec le cercle de couleur (en la nommant si possible) et passe le dé au joueur suivant. Lorsqu'il tombe sur la face "étoile" du dé, le joueur choisir la couleur qu'il veut. La partie se termine quand toutes les flashcards ont été découvertes. Le vainqueur est celui qui a le plus de flashcards à la fin de la partie.

Cécile Vacher

Alimentation

MEMORY : On joue avec au moins six paires de cartes. Les cartes sont mélangées et retournées. Le premier élève à jouer retourne deux cartes et les nomme (« this is an apple and this is a salad »). Lorsque les deux cartes sont identiques, l'élève les garde, sinon il les retourne. L'élève ayant en le plus de paires à la fin du jeu a gagné. (*Shuffle the cards and lay them all out face down. Take it in turns. Turn over two cards and say their English names out loud. If they are a pair, keep them. If not, turn them back over in exactly the same position)*

LA COURSE A L'ECHALOTE : former deux équipes de 4 élèves en file indienne à 1m50 du tableau (two teams, four children, here, in a line). Annoncer "I like milk". Au signal, le premier enfant de chaque équipe doit toucher la flashcard correspondante. L'enfant le plus rapide donne un point à son équipe (voir well done card). La première équipe ayant 4 points a gagné. Script : I like milk. Go. - I don't like cereal. Go. - I like tea. Go.- I don't like bacon. Go.- I like eggs. Go. -I don't like toast. Go. - I like baked beans. Go. - I don't like jam. Go. - I like orangejuice. Go.

Variante : Course à l'échalotte version « Grand-mère aimes-tu ? » Équipes en file indienne : un enfant demande au meneur "*Do you like... ?"* Si la réponse est *I like... Go*, les enfants partent au signal *Go* toucher la bonne carte. Si la réponse est "I don't like", l'enfant suivant pose une nouvelle question.

LE PANIER COLLECTIF : remplir avec ce que l'on aime. Chaque enfant place un aliment différent dans le panier et annonce "*I like*" + le nom de l'aliment. L'enfant suivant annonce "*I like*" + le nom de l'aliment précédent "*and*" + le nom de l'aliment qu'il a mis dans le panier. Recommencer plusieurs fois. Faire une démonstration. Consignes : "Look, here is a basket/box. Mmm, I like eggs (placer la carte dans le panier) *and you ?"* (à l'enfant suivant) "*I like eggs and cereal* (placer la carte dans le panier) *and you ?*", (au suivant) "*I like eggs, and cereal and...*.". De même avec *" I don't like*" quand on retire les aliments un par un du panier.

PIC-NIC : Distribuer des flashcards à tous : *In my basket, there are....*

JEU DE LA MARCHANDE. Ne pas oublier les phrases de politesse dans le script : *Good morning, Please, Thank you…*

FRUIT BOWL (voir color salad): Players sit in circle on chairs, one **player in middle.** Player in middle names players in circle alternately *: Orange or Grapefruit.* If he then calls *Oranges* all the oranges change places. If he calls *Grapefruits...* If he calls Fruit bowl all the players change places... The one in middle trying to sit on a chair to leave one player without a chair who becomes "the **player in middle**"... etc.

Variante plus complète Objectif : Reactivation du lexique et de l'emploi des déterminants : a, an ainsi que le non-emploi de déterminants pour les pluriels génériques.

disposition en cercle. Matériel :Flash-cards représentant des fruits : Ex : pour 20 élèves : 7 oranges, 7 bananes, 7 pommes. Ce choix permettra différents emplois des déterminants et un travail sur la place de l'accent dans les mots ainsi que des prononciations différentes des pluriels.

Au centre du cercle les cartes sont disposées face retournée. Le professeur propose aux élèves de tirer une carte au sort.

Cécile Vacher

- Alan, it's your turn to take one. All right? What is it? Do you like it?
Quand tous les élèves sont servis ainsi que lui-même, qui doit participer au jeu, il peut leur poser la question : *Now, what have you got?*
- I've got an apple.
- What about you, David?
- I've got an orange.
Les élèves s'interrogent mutuellement en tournant de gauche à droite. Le professeur qui est le meneur de jeu au centre du cercle propose :
- All those who ve got oranges, stand up!
Ils se lèvent et attendent.
- Now, when I say "GO!" all the oranges change places...
Même exercice avec les autres fruits jusqu'à ce que le meneur de jeu profite des déplacements des joueurs pour prendre la chaise d'un élève qui se retrouve isolé au centre, et debout. Il devient le meneur de jeu. Quand on dit : *FRUIT BOWL* tous les joueurs sont obligés de changer de place.

LET'S GO SHOPPING Take it in turns to say : *"I'm going to the shop and I'm going to buy… a tomato"* (*I went to the market and I bought a banana*…) Then each player adds one thing.

RECIPES : Distribuer une carte aliment par enfant : *Here is a food/drink card. You are …the bread… Cards up when you hear your food or drink. Yucky, I don't like… / Yummy I like…What's in the salad/sandwich/chocolate cake ? Salad ingredients, cards up !/ If your're not in the salad/sandwich/chocolate cake, cards up ! Now, put your food card in the right box :good/No, Not here.*

WAITER !" Le groupe est séparé en 4 équipes de 4 qui font une course de relais. Le joueur A dispose d'une liste de 3 plats qu'il peut consulter librement. Il passe sa commande au joueur B qui la transmet au joueur C... Le dernier choisit la flashcard voulue et la fait passer par l'équipe.
Vainqueur : la première équipe qui a placé les trois flashcards devant le client.

WHO TOOK THE COOKIES ? Réaliser des cartes "Not me" et une avec un cookie, à distribuer dans le dos des joueurs assis en ronde. Gestuelle à voir sur http://supersimplelearning.com/songs/original-series/two/who-took-the-cookie/

Sit on a circle, and sing the song with your own name :
Who took the cookies from the cookie jar?
Cindy took the cookies from the cookie jar?
Who me? Yes, you ! Not me! Then who ?

STEAL THE BACON (voler le lard) List items of food (jam, fish…). Each pupil from the 2 teams adopts a name from the list. The two teams face each other. In the middle, there is a sponge ball. The teacher calls out a name. *When you hear your name, you run to pick up the ball. The object of the game is to return the ball to your team. If you do, you score one point. Be carreful ! Don't be touched. If you are touched, the ball is return to the middle.*

CHOISIR LE LOUP PAR ELIMINATION : chacun met son poing (ou les deux) au centre du cercle, le meneur chante « one potato, two potatoes.. » à « more », l'enfant désigné baisse le poing et on continue la chanson.

Objets

CHINESE WHISPERS : Ce jeu correspond à notre « téléphone arabe » et peut, par exemple être adapté de la façon suivante : Des objets ou des flashes cards sont posés au sol, les élèves sont assis en cercle autour ; le maître ou un des élèves choisit un de ces objets sans le montrer. Il dit à voix basse le nom de cet objet à l'oreille de son voisin qui lui même le dit à l'oreille du sien et ainsi de suite jusqu'au dernier élève qui doit montrer l'objet ou la carte en question.

SECRET CODE : On associe au tableau un **nombre** au dessin correspondant à chacun des **éléments lexicaux** enseignés. Par ex : *1/scissors – 2/glasses – 3/pencil – 4/copy book*. Puis l'enseignant ou le meneur de jeu cache le « code » indiqué au tableau et annonce une suite de nombres aux élèves (*two, one, five, four*). Les élèves doivent donner la suite d'éléments de vocabulaire correspondante (*glasses, scissors…)*

I GUESS *:* Deux équipes. Dans chaque équipe, un enfant a un numéro identique à un enfant de l'équipe adverse (qui peut être assis en vis-à-vis). Des cartes sont placées au centre. L'enseignant appelle un numéro en même temps qu'il retourne une carte. Le premier des deux enfants à dire ce qu'il voit (lexique) correctement marque un point ou gagne la carte. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points ou de cartes.

THROUGH THE PEEPHOLE : Pour travailler les structures « *Who is it ? Is it ? Yes it is / No it isn't* »Une grande photo d'un élève de la classe ou d'un personnage connu de tous les élèves est affichée au tableau. Elle est recouverte de cinq feuilles cartonnées. Dans chacune de ces feuilles cartonnées est découpé un trou en forme de trou de serrure. Le trou de serrure sur la première feuille est de petite taille, celui sur la deuxième feuille est un peu plus grand et ainsi de suite jusqu'au dernier trou qui est suffisamment grand pour lever le doute pesant sur l'identité du personnage. L'enseignant mène le jeu pour la première fois. Les élèves sont assis devant l'affiche recouverte. Ils doivent trouver de qui il s'agit, le meneur de jeu enlève les feuilles cartonnées s'ils ne trouvent pas.

TORNADO : Mêle principe que fruit bowl ou color salad. Une carte par élève avec l'image du lexique à travailler. Les cartes sont en double. Les élèves s'installent au sol en ronde. Le meneur de jeu nomme une carte. Les élèves concernés se lèvent et échangent rapidement leurs places tandis que le meneur tente de prendre l'une d'entre elles. A « *Tornado* », tout le monde échange de place.

KIM GAME :***1 -Who's missing ?*** Cet exercice permet de réviser le lexique connu en même temps que l'on différencie WHAT de WHO. Travailler par exemple avec les personnages du conte. Au tableau fixer les images de 3 puis 4 puis 5 personnages. Laisser aux enfants le temps de mémoriser les noms. L'enseignant dit : close your eyes (geste pour expliquer) et retire un personnage. Open your eyes - who's missing ? E : Zorro is missing.***2 - what's missing ?*** Même type d'exercice mais avec des animaux ou des objets.

HOT/ COLD GAME : jeu du chaud ou froid qui consiste à chercher un objet caché. L'enfant qui cherche se déplace en fonction des indications données : *Find the object* !
(you're getting) cold, colder, colder... (you're) freezing !
(you're) warm, warmer, warmer... (you're) hot ! You're very hot !... you're burning ! Found it !

Cécile Vacher

GUESS WHAT I'M DRAWING. Commencer à dessiner un objet : les élèves doivent deviner avant la fin du dessin. En collectif pour les première fois (en challenge d'équipes, par exemple) puis en pair work.

GUESS WHAT ? Poser des objets sur un plateau que l'on observera en silence. Recouvrir d'un tissu et essayer de lister de mémoire les objets vus, sur papier d'abord ou directement à l'oral. *There's*….
Variation : mettre les objets dans un sac et deviner le contenu en les touchant.

SCHOOL PICTIONARY : voir jeu

TARGET : Viser des cibles (boites de conserve) associée à une flashcard. Chaque équipe de 3 a le droit à 6 lancers. A la fin du jeu, révéler la flashcard des cibles touchées qui sont tombées.
Comptage : 1 point par cible touchée + 1 point par mot trouvé en anglais bien sûr.

ROCK SCISSORS PAPER: pour choisir le loup ou éliminer les joueurs, avec les mêmes règles que chez nous !

Animaux

PICTURE DICTATIONS : Les élèves doivent réaliser ou colorier un dessin d'animal ou un monstre en suivant les consignes de l'enseignant ou d'un camarade. *He's got a big head, 4 short arms, a bleu t-shirt and a purple skirt. He's got 6 eyes and he's wearing a hat…*

GUESSING GAMES : Les devinettes peuvent être posées à partir de flash cards, L'enseignant ou un élève **décrit un animal** au reste de la classe *« It's brown, it has got two arms and two legs, it loves to eat bananas. What is it ? »* Les élèves doivent trouver de quel animal il s'agit : *« A monkey».*

DUCK, DUCK, GOOSE : Les élèves sont en ronde, assis. Le renard (fox) passe en touchant les têtes des enfants en disant *duck* sur chacune d'elles. Lorsqu'il dit *Goose*, l'oie nommée doit attraper le renard avant qu'il ne s'assoit à sa place (cf chandelle)

HOP-SCOTCH : sorte de marelle. Des cartes illustrant le vocabulaire connu sont disposées au sol. On lance un palet, un élève saute en disant le vocabulaire
« Number one is a cat, number two is a dog… »

Météo

WHAT'S THE WEATHER LIKE, MR WOLF ? Adaptation de « What's the time, mr Wolf"?" S'enfuir lorsque la réponse est "*It's raining*"

Nombres

JEU du BERET = STEAL THE BACON (voler le lard) *When you hear your number, you run to pick up the ball. If you do, you score one point. Be carreful ! Don't be touched. If you are touched, the ball is returned to the middle.*

BINGO : Ce jeu correspond à notre loto, le premier groupe d'élèves ayant obtenu un « carton plein» lève la main et dit « bingo ». L'enseignant ou le meneur de jeu contrôle en demandant aux gagnants de nommer tous **les éléments lexicaux (couleurs nombres…)** figurant sur le carton.
Ou chaque élève prépare sa grille de nombres. *Choose six numbers between zero and ten, different numbers. Write them on your paper, in squares (*cases*) or on your slate* (ardoise)
http://cp.c-ij.com/en/contents/2023/bingo-game/index.html boite à bingo à construire

QUEL NOMBRE L'enseignant a inscrit les nombres connus au tableau. Les élèves sont répartis en 2 groupes. L'enseignant dit un nombre. Un élève de chaque groupe se lève. Le premier a avoir entouré le nombre a gagné. Puis ce sera le tour des deux suivants…etc…

RELAY : Course de relais. Les élèves sont en 2 équipes, formant deux files. Chacun à reçu oralement un numéro, ces mêmes nombres sont écrits au tableau. L'enseignant donne le départ, les enfants doivent les uns derrière les autres entourer leur nombre le plus vite possible. L'équipe qui a correctement tout entouré la première a gagné. *I need two teams. Listen and touch the right flashcard. Are you ready ? One point for this team. Go to the back and the next one your turn.*

FIGURES ON THE FLOOR OR ON YOUR BACK : Tracer des chiffres par terre avec le doigt - ou dans le dos d'un élève. Si l'enfant reconnaît le chiffre, il marque un point. Les élèves peuvent travailler ce jeu par couple.

CLAP OR TAP : Quelqu'un tape dans ses mains, ou tape des pieds un certain nombre de fois : le premier à dire le bon chiffre prend sa place (pour jouer de façon plus calme, on peut montrer les doigts tout simplement).

ON THE PHONE : Mimer une conversation téléphonique. Il faut deux séries de cartes identiques sur lesquelles figurent un cadran et **deux numéros de téléphone** : un écrit en vert, l'autre écrit en rouge. Mélanger les cartes et en distribuer une par élève, expliquer que le numéro vert est le leur et que le numéro rouge est celui d'un camarade. L'enseignant compose le numéro sur sa carte téléphone en le prononçant à haute voix et les élèves regardent leur carte afin de voir s'il s'agit de leur numéro. L'élève le plus rapide qui reconnaît son numéro répond « *Hello, X here* » ou "*Jenny's speaking*". L'enseignant peut prolonger la conversation en posant un certain nombre de questions. L'élève qui a répondu compose le numéro suivant. En anglais, les numéros se disent chiffre par chiffre.
Variante : les cartes ne sont pas en double

THE FISHING-NET : Les enfants sont divisés en 2 groupes. Le premier groupe forme un cercle en se joignant les mains, c'est le filet (the net) de pêche. Les enfants de ce groupe se réunissent et décident d'un nombre (ou d'une lettre, d'un jour). Ils appellent alors les enfants du deuxième groupe (ex : *come here*…. ou … *come in*) et ceux-ci se promènent en entrant et en sortant du filet, tandis que

les pêcheurs comptent à haute voix jusqu'au nombre choisi. A ce moment, les bras se baissent brusquement et tous les poissons qui se trouvent emprisonnés dans le cercle sont pris et viennent agrandir le filet de pêche. Lorsque tous les poissons sont pris, on intervertit les rôles.

RACE TO PLACE : voir fruit bowl… Les élèves sont assis en rond, chacun a un nombre. Un élève est au centre du cercle, il appelle 2 nombres. Les élèves concernés échangent rapidement leur place car l'enfant du milieu va tenter d'occuper l'une des 2 places. S'il y arrive, l'enfant " sans place " restera au milieu et à son tour appellera 2 nouveaux nombres.

UNO : couleurs et nombre

WHAT'S THE TIME, MR WOLF ? Il s'agit d'un jeu traditionnel qui nécessite de l'espace. Le but du jeu est d'éviter de se faire attraper par le meneur de jeu « the wolf ». Les autres élèves sont les «chikens ». Les poules se tiennent à un bout de la cour, une main contre le mur. Le loup se tient à quelques mètres des poules, il leur tourne le dos. Les poules demandent en choeur : « *What's the time, Mr Wolf ?* ».Le loup fait un pas en avant (en s'éloignant donc des poules) et dit, par exemple « *It's one o'clock* » ou « *half past one* », les poules répètent l'heure et effectuent également un pas en avant, avant de reposer la question. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le loup déclare: « *It's dinner-time !* ». Les poules se retournent et courent vers le mur aussi vite que possible, le loup essaye de les toucher avant qu'elles n'y parviennent. La dernière poule à survivre est la gagnante. (Des variations existent, les poules prises deviennent de nouveaux loups, ou la première poule prise remplace le loup. Le loup tourne parfois aussi autour de la pièce et les poules le suivent) – voir enregistrement chanson

LIVING BINGO : Pour cette variante du jeu de loto, il vous faudra 5 séries de cartes :
- 4 séries d'images (nombres,opération, lexique, actions, etc… selon les besoins)
- Une série de cartes mots ou images des 4 séries précédentes

Diviser la classe en 4 groupes qui restent debout + 1 ou plusieurs personnes pour piocher et annoncer les cartes. Lorsqu'une carte est appelée, les joueurs qui ont cette carte doivent s'assoir (et éventuellement répéter, ou répondre s'il s'agissait d'une question). Le premier groupe dont tous les membres sont assis a gagné.

COME AND SIT BY ME. Le faire avec un groupe de 10 élèves si on a appris à compter jusqu'à 10. Chaque joueur a un post-it avec un nombre. Les élèves sont assis en cercle et une chaise reste vide à la droite du meneur. Appeler par exemple "*number 7, come and sit by me*". L'élève 7 vient s'asseoir à côté mais laisse une chaise vide. Son voisin dit alors "*number ...2, come and sit by me*" etc ... NB : ce jeu peut s'appliquer à d'autres champs lexicaux.

NOMBRE CACHE : dissimuler une carte avec un nombre. Le montrer progressivement jusqu'à ce que les élèves devinent de quel nombre il s'agit. *Is it number… ? Yes it is !*

KIM : afficher cartes avec nombres. Pendant que les élèves ferment les yeux, enlever un nombre. Au signal, ils ouvrent les yeux et énoncent le nombre manquant. *Look at the flashcards. Now, close your eyes…open your eyes. What's missing ?*

LES CHAISES MATHEMATIQUES *:* donner un nombre de 1 à 20 à chaque élèves. On dispose 3 chaises face aux élèves. Le meneur de jeu énonce une opération simple « 5 and 10 ». Les élèves qui ont ce nombre viennent s'assoir sur les deux premières chaises. L'élève dont le nombre correspond au résultat s'assoit sur la troisième en disant son numéro.