

Titre du jeu : Good morning, good bye

Type : jeu collectif de ronde

Niveau : cycle 2 et cycle 3

Compétences

Activités langagières et capacités LV :

Comprendre, réagir et parler en interaction orale

- établir un contact social : saluer et prendre congé, se présenter

Comprendre à l'oral :

- comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même
- Suivre des instructions courtes et simples

Parler en continu

- reproduire un modèle oral

Compétences spécifiques à l'EPS

- conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Compétences sociales et civiques

- respecter les règles du jeu
- respecter les autres joueurs

Compétence : autonomie et initiative

- respecter les contraintes inhérentes à l'espace (aire de jeu)

Prérequis

- avoir introduit en classe le nom des salutations
- avoir introduit en classe les présentations.

Lexique et structures mis en jeu

Lexique :

- **Salutations et prises de congé :** good morning, goodbye
- **Structures :**

QUESTIONS

*Good morning! / Good afternoon!
Good evening!
What's your name? How old are you? Where do you live? How are you?*

RESPONSES

*Goodbye!
Good night!
My name is ...
I am ... years old
I live in ...
I'm good / fine / tired / happy / sad / angry / so-so*

Lieu de l'activité

cour ✓

préau ✓

gymnase ✓

salle de motricité ✓

stade / terrain herbeux ✓

Organisation

Organisation du groupe classe : organiser la classe en ronde. Les élèves sont assis.

Mise en place du jeu : Proposer une partie « zéro » au cours de laquelle les structures syntaxiques et les déplacements sont présentés

Objectif : Utiliser ses connaissances syntaxiques pour tenir son rôle

Durée du jeu : 5 à 10 minutes

Material

NONE

Rules of the game

The students sit in a circle. A student walks outside the circle. He chooses one of his friends, behind which he stops. He greets his friend or questions him.

- Each starting to one side, they circle around the circle running.
- When they cross paths, they say "Goodbye"!
- Then they continue their race. The first to arrive sits in the vacant seat.
- The student who remains standing chooses another classmate and the game continues.

Instructions in English	Sentences for the teacher to organize and lead the game
<p>Make a circle. Sit down. X stands up.</p> <p>X walks around the circle. X chooses a pupil and stops behind him. He says hello or something else.</p> <p>The pupil answers. Each player runs around the circle, in the opposite direction. The fastest player stops and sits down in the empty place.</p>	<p>Take your hand and make a circle. Sit down and stand up! (give the instructions with the gestures) Walk (slowly/ quickly) around. Walk - Choose - Stop Say hello or ask something. (have examples formulated by the students) Answer please. You, run, in this direction and you, run in that direction. Stop and sit down here, please.</p>

Variants

- Several pupils can be asked to be the walkers
- Make one or more circles
- Vary the speed of movement
- Vary the time of the game

Activity ideas

- **disciplinaires** : chant ou comptine sur ce thème, album "*Say Hello to the animals*" Ian WHYBROW (Campbell books Ltd), jeu de rôles, visionnage vidéos sur videojug et discussion autour des éléments culturels observés (uniforme, espace de jeu, bus, éléments architecturaux, ...)
- **interdisciplinaires** : connaître les manières de se saluer à travers le monde.

Titre du jeu : Duck, duck, goose

Type : jeu collectif de ronde

Niveau : cycle 1 et cycle 2

Une variante pour les plus petits.

Rules of the game

Form a circle and sit down, one pupil is « it » and walks around the outside of the circle. As he/she passes around the circle, he/she taps each head and says « duck ». Then he/she decides to choose someone and instead of saying « duck » he/she says « goose ». This pupil then has to chase « it » as « it » runs back to his/her own place. If he/she is tagged, he/she is still « it », if not the new pupil becomes « it ».

How to go further?

How could you get the pupils to talk more?

For example, you could develop the lexicon by giving male and female (cock, hen; horse, mare; bull, cow...) or mother and young (cow, calves; hen, chicks; dog, puppy; cat, kitten...).