

Titre du jeu : What's the time mister Wolf ?

Type : jeu collectif

Niveau : cycle 1-cycle 2

Compétences

Activités langagières et capacités LV :

Comprendre, réagir et parler en interaction orale

- poser une question

Comprendre à l'oral :

- comprendre une réponse

Parler en continu

- reproduire un modèle oral

Compétences spécifiques à l' EPS

- Collaborer, coopérer, s'opposer
- conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Compétence sociale et civique

- respecter les règles du jeu

Prérequis

AUCUN

Lexique et structures mis en jeu

Lexique :

- **Mots** : mister Wolf, les nombres de 1 à 12
- **Structures** : What's the time mister Wolf? It's X o'clock! It's dinner time!

Lieu de l'activité

cour ✓

préau ✓

gymnase ✓

salle de motricité ✓

stade / terrain
herbeux ✓

Organisation

Organisation du groupe classe : les élèves sont placés sur une ligne à une vingtaine de mètres du loup, le loup, lui, est placé face au mur, dos aux autres élèves.

Durée du jeu : 5 à 10 minutes

Material

Un mur

Rules of the game

One pupil is the wolf and is staying back to the others about 5 meters away from them. The group shouts: "What's the time mister Wolf?" and the wolf turns back and shouts for example: "10 o'clock!". The group goes 10 steps forward in the direction of the wolf. Announced hour = number of steps. The wolf turns his back to the group and turns only when he gives the answer. When the group is coming close to him and is asking him: "What's the time Mr. Wolf?" the wolf shouts: "It's DINNER TIME!" and chases the pupils who try to join the departure line without getting caught. The first captured pupil becomes the wolf.

How to go further

How could you get the pupils to talk more?

For example, before the game starts again with another wolf, the first wolf could ask the next wolf a question like: "How are you today?" or "How many brothers and sisters do you have?" or "Have you got a pet?"...