

Titre du jeu : *What's the time, Mr Wolf ?*

Type : jeu traditionnel anglais

Niveau : cycle 3

Compétences

Activités langagières et capacités LV :

Comprendre à l'oral :

- comprendre les consignes de classe
- suivre des instructions courtes et simples

Comprendre, réagir et parler en interaction orale

- reproduire un modèle oral

Compétences spécifiques à l'EPS

- coopérer et s'opposer collectivement

Compétences sociales et civiques

- respecter les règles du jeu
- respecter les autres joueurs

Compétence : autonomie et initiative

- respecter les contraintes inhérentes au temps (signal de départ) et à l'espace (aire de jeu)

Prérequis

Avoir abordé en classe la lecture de l'heure en anglais et en français.

Lexique et structures mis en jeu

Lexique :

- les nombres de 1 à 12

Structures :

Questions	Réponses
<i>What's the time, Mr Wolf ?</i> <i>What time is it, Mr Wolf ?</i>	<i>Dinner time!</i> <i>It's one o'clock.</i> <i>It's two o'clock.</i> <i>It's three o'clock.</i> ...

Lieu de l'activité

cour ✓ préau ✓ gymnase ✓ salle de motricité ✓ stade / terrain herbeux ✓

Organisation

Organisation du groupe classe : scinder le groupe classe en deux. Dans chaque groupe, désigner un élève qui sera le loup, les autres élèves seront les moutons.

Durée du jeu : 20 min

Aménagement de l'espace : matérialiser par des plots une ligne qui représentera la bergerie et à 6 ou 7 m de cette ligne, baliser la ligne de la forêt sur laquelle se trouve le loup. Ces deux espaces se font face.

Matériel

des plots pour matérialiser les différents espaces de jeu

Description du jeu

Déroulement :

Les moutons se placent dans la bergerie et le loup se place dans la forêt, dos aux moutons.

Les moutons crient tous en cœur : « *What's the time, Mr Wolf ?* », les joueurs avancent vers la forêt du nombre de pas correspondant à l'heure annoncée par le loup : « *It's two o'clock* », les moutons font deux pas vers l'avant.

A chaque réponse du loup, les moutons font ainsi autant de pas que l'heure indiquée par le loup. Ils s'approchent peu à peu du loup.

Lorsque le loup s'écrie « *Dinner time* », les moutons regagnent le plus vite possible la bergerie pour lui échapper.

Si un mouton est touché, il devient le loup.

Objectif : utiliser ses connaissances lexicales et syntaxiques pour permettre à son équipe de marquer un maximum de points.

Consignes en français	Consignes en anglais	Formulations à destination du maître pour organiser et mener le jeu
Choisir un élève qui sera Mister Wolf (possibilité de lui faire porter un signe distinctif tel qu'un masque ou une chasuble).	Choose one person to be Mr. Wolf.	<i>Who wants to be Mr. Wolf?</i> <i>Do you want to be Mr. Wolf?</i> <i>You're going to be Mr. Wolf.</i>
Les autres joueurs sont placés à 6 ou 7 mètres du loup, en ligne.	The other players stand six or seven meters away from him (her)	<i>Stand in line!</i>
Le loup tourne le dos aux joueurs.	The wolf stands with his (her) back to the players	<i>Turn around!</i>
Pour commencer le jeu, les élèves crient en chœur : « <i>What's the time, Mr Wolf?</i> ».	To start the game, the children shout: " <i>What's the time, Mr. Wolf?</i> "	<i>Shout: "What's the time, Mr. Wolf?"</i>
Mr Wolf donne une réponse telle que « <i>Three o'clock</i> », sans se retourner.	Mr. Wolf gives a response like " <i>Three o'clock</i> ", without turning.	<i>"Three o'clock, five o'clock".</i> <i>Or "Dinner time!"</i>
Les autres joueurs avancent du nombre de pas correspondant à l'heure annoncée (« <i>Three o'clock</i> » = 3 pas).	The other players react.	<i>It's three o'clock! Take three steps!</i>
Le jeu se poursuit en demandant l'heure et en se rapprochant de Mr Wolf.	Everyone keeps asking the time and moving closer to Mr. Wolf.	- " <i>What's the time, Mr. Wolf?</i> " - " <i>It's ... o'clock</i> " or " <i>Dinner time!</i> "
A tout moment au cours du jeu, Mr Wolf peut se retourner et crier « <i>Dinner time!</i> » au lieu de donner l'heure. Les autres élèves doivent alors se sauver sans être touchés par Mr Wolf	Mr Wolf can turn around and shout: " <i>Dinner time!</i> ". Then he(he) tries to tag one of the other players.	- " <i>Dinner time!</i> ", <i>Run to go back.</i>
L'élève touché devient Mr Wolf et le jeu reprend.	The player who gets tagged becomes Mr. Wolf and the game begins again.	<i>Mr. Wolf caught you!</i> <i>You are now Mr. Wolf!</i>

Règles essentielles :

Adapter son comportement en fonction de l'énoncé du loup.

Variantes

Si un joueur parvient à toucher l'épaule de Mr Wolf avant qu'il ne crie pas «*Dinner time!*», alors ce joueur a gagné.

Propositions d'activités

- **disciplinaires** : Travailler à partir de l'album : « *What's the time, M. Wolf ?* » Annie KUBLER (Child's play)
Mémoriser une comptine ou un chant sur le thème de l'heure.
Visionnage vidéos sur videojug et discussion autour des éléments culturels observés (uniforme, espace de jeu, bus, architecture, ...)
- **interdisciplinaires** : fuseaux horaires et pays anglophones, afficher des horaires sur des pendules à partir de consignes données en anglais