

# Titre du jeu : « *Stuck in the mud* »

**Type** : jeu traditionnel correspondant au jeu français « le loup glacé »

**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 d'arrêt) , à l'espace (aire de jeu) et aux rôles des joueurs

## Prérequis

- avoir introduit la formulette de choix des joueurs : « Eenie, meenie, miny moe »

## Lexique et structure mis en jeu

### Lexique :

- **instructions** : choose, catch, run, stand still, chase, trap, touch, release, stuck, unstuck
- **parties du corps**: legs, arms
- **prepositions spatiales**: in, out, around, on
- **espace**: open space, playground, circle

### Structure :

It : "*stuck in the mud, you can't run*"

Players : "*I'm stuck in the mud, I can't run*",

The person who releases : "*you're free!*"

Players : "*I'm unstuck, I can run*"

**Formulette** : "Eenie, meenie miny moe/ catch a tiger by his toe/ if he hollers let him go/ Eenie, meenie miny moe"

## Lieu de l'activité

cour ✓

préau ✓

gymnase ✓

salle de motricité ✓

stade / terrain herbeux ✓

## Organisation

**Organisation du groupe classe** : la classe dont deux chasseurs : « it » et deux arbitres associés aux chasseurs, qui valident l'emploi des structures.

**Durée du jeu** : le jeu est composé de parties de 3 à 5 minutes

**Aménagements de l'espace** : un espace ouvert mais délimité

## Matériel

- Plots pour délimiter le terrain
- 1 chasuble par chasseur
- 1 sifflet pour chaque arbitre

## Description du jeu

### Déroulement :

- Les élèves sont répartis sur le terrain balisé, où les chasseurs se déplacent pour attraper les joueurs.

Quand le chasseur touche un joueur , il dit : "*stuck in the mud, you can't run*". Le joueur attrapé répond : "*I'm stuck in the mud, I can't run*", et reste à sa place, jambes et bras écartés.

Un joueur est délivré quand un autre passe sous ses bras en disant : "*you're free!*". Le joueur délivré lui répond : "*I'm unstuck, I can run*".

-L'arbitre a le droit de faire sortir un joueur si les structures ne sont pas employées.

-Le jeu s'arrête au bout de 3 à 5 minutes

**Objectif :** Utiliser les structures mentionnées ci-dessus.

Consignes en français	Consignes en anglais	Formulations à destination du maître pour organiser et mener le jeu
<b>Etape 1 :</b> organisation 2 élèves sont chasseurs. 2 élèves sont arbitres. Les autres sont joueurs. Vous avez un terrain balisé.	<b>Step 1 :</b> To play this game, we need : <ul style="list-style-type: none"> <li>- An open space</li> <li>- 2 "its"</li> <li>- 2 referees</li> <li>- Players</li> </ul> And bags of energy	<i>We need :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 "its"</li> <li>- 2 referees</li> <li>- Players</li> </ul>
<b>Etape 2 :</b> attribution des rôles -Les arbitres sont : x,y - Nous allons « plouffer » pour choisir les chasseurs. -Toute la classe entonne la formulette	<b>Step 2 :</b> who's it ? To choose 2 its, we play "Eenie, meenie, miny moe" <ul style="list-style-type: none"> <li>- Make a circle</li> <li>- One person goes around the circle of players and points each one on every word.</li> <li>- The player who is pointed out on the last word, is "it".</li> <li>- This is repeated until there are 2 "its".</li> </ul>	<i>We have to chose 2 "its", let's play "Eenie, meenie, miny moe"</i>
<b>Etape 3 :</b> jeu Les joueurs courent. Les chasseurs essaient d'attraper les joueurs	<b>Step 3 :</b> run The people who are "it" chase everybody on the playground, trying to trap them.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Players run</li> <li>- Its chase and trap players</li> </ul>
<b>Etape 4:</b> immobiliser un joueur Un joueur attrapé s'immobilise jambes et bras écartés	<b>Step 4 :</b> How to get stuck ? -Any players who is touched become stuck in the mud and can not move. - The players must stand still with arms outstretched and legs apart until someone releases them.	<i>It traps a player and says : "stuck in the mud, you can't run."</i> <i>This player says: "I'm stuck in the mud, I can't run" . He or she can not move.</i>
<b>Etape 5 :</b> délivrer un joueur Un joueur est délivré quand un autre passe sous ses bras en disant : "you're free!". Le joueur délivré lui répond : "I'm unstuck, I can run". -L'arbitre a le droit de faire sortir un joueur si les structures ne sont pas employées.	<b>Step 5 :</b> How to get unstuck ? The player who is stuck in the mud can be released by free players who must run under stuck players outstretched arms.	<i>To be unstuck, free players have to run under outstretched arms and says "You're free!". This player answers : "I'm unstuck, I can run"</i> <i>Be carefull ! If you don't say the correct sentences, you're out.</i>

Fin de la partie : -Le jeu s'arrête au bout de 3 à 5 minutes	Game over :As the game goes on, more and more players get stuck. The game stops after 3 or 5 minutes.	<i>Game over ! well done !</i>
<b><u>Règle essentielle:</u></b> Il est impératif de s'exprimer en anglais quelque soit le rôle tenu.		
<b>Variantes</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Augmenter le nombre de chasseurs.</li> <li>Utiliser une autre formulette « Ip dip »</li> </ul>		
<b>Propositions d'activités</b>		
<b>Particularités :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ce jeu de cour n'a pas d'exigence de programmation, ni de thème. Son intérêt porte sur l'exigence d'utilisation des structures évoquées.</li> <li>Très utile pour un poste TR.</li> </ul>		