

Titre du jeu : *Steal the bacon*

Type : jeu traditionnel correspondant au jeu français du bérét

Niveau : fin de cycle 2/ début 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 introduit les nombres de 1 à 12, voir plus en fonction du nombre d'élèves de la classe
- avoir introduit en classe le nom des couleurs, des objets de classe et des vêtements

Lexique et structure mis en jeu

Lexique :

- **Colours** : red, orange, yellow, green, blue, purple, pink, grey, brown, black
- **Classroom materials**: notebook, pencil, pen, eraser/rubber, pencil case, ruler, book, binder
- **Clothes**: short, jumper, dress, trouser, socks, shoes, hat, coat, scarf, gloves, shorts, t-shirt, jacket, sweatshirt
- **Animals**: ...
- **Body parts**: ...

Structure :

"Take..., go!"

Lieu de l'activité

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

Organisation

Organisation du groupe classe : élèves répartis en deux équipes

Durée du jeu : 20 min

Aménagements de l'espace : deux lignes face à face sur lesquelles sont disposés les élèves et une ligne médiane sur laquelle sont posées les flashcards (5 à 10 selon le niveau des élèves)

Matériel

Les flashcards plastifiées ou en pochette plastique ou des objets, des plots pour baliser les lignes

Description du jeu

Déroulement :

Les élèves sont répartis en deux équipes, disposées face à face en ligne.

Chaque élève se voit attribuer un numéro. Le même numéro est donné à un élève de l'autre équipe. Des flashcards ou objets correspondant au champ lexical travaillé en classe sont disposés sur la ligne médiane. Alternier l'orientation des flashcards pour permettre à chaque équipe d'être face à un nombre égal d'objets représentés.

Le meneur de jeu appelle un numéro et demande un objet posé au sol. Les deux élèves dont le numéro a été appelé doivent, au signal (« Go ! »), prendre l'objet le plus vite possible et le ramener dans leur camp sans être touché par l'élève de l'équipe adverse.

S'il y réussit, il marque un point pour son équipe. Sinon, c'est l'autre équipe qui marque le point.

Objectif : Utiliser ses connaissances lexicales 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
Formez deux équipes et disposez-vous face à face sur chaque ligne.	Divide into two teams. Stand face to face on each line.	<i>"Divide into two teams. Stand face to face on each line."</i>
Chaque élève a un numéro. Le même numéro est donné à un élève de l'autre équipe.	Team A, I give you a number Team B, I give you the same number.	<i>"Team A, Audrey, number one, ..."</i>
Je place des images au centre du terrain de jeu.	I put pictures in the middle of the playground.	
J'appelle un numéro et je demande d'aller chercher une des images disposées au milieu du terrain.	I call a number and I say : take the ...	<i>"Number one, take the red"</i>
Au signal, les deux joueurs appelés partent chercher l'image.	At the signal, the players go and take the picture.	<i>"Go! "</i>
Prenez l'objet le plus vite possible et ramenez-le dans votre camp sans être touché par l'élève de l'équipe adverse.	Take the picture and return as fast as you can with your team without being touched.	
Règles essentielles: Un élève porteur d'une flashcard ou d'un objet ne peut être touché dès lors qu'il franchit la ligne de son camp.		
Variantes		
<ul style="list-style-type: none"> • Plusieurs numéros peuvent être appelés en même temps, ou en cours de jeu. • Faire varier le nombre de flashcards , augmenter la tranche des nombres manipulés • Mêler les thèmes (animaux, couleur, ...) • Faire varier la formulation : En CM : « <i>Can I have (the) ...</i> » Proposer à un élève d'être meneur de jeu 		
Propositions d'activités		
<ul style="list-style-type: none"> • disciplinaires : jeu de bingo, dictée de nombres, comptines numériques très connues (One, two, buckle my shoe ; One, two, three, four, five, Once I caught a fish alive ; ...), un album : "<i>One to ten and back again</i>" de Nick SHARRATT & Sue HEAP (Puffin books), visionnage vidéos sur videojug et discussion autour des éléments culturels observés (uniforme, espace de jeu, bus, architecture, ...) • interdisciplinaires : calcul mental 		