

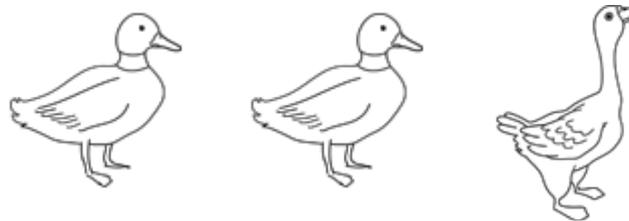


EMILE* : pratiquer l'EPS en anglais

Jeu « Duck Duck Goose »

Il s'agit d'un jeu traditionnel correspondant au jeu français
« Le facteur n'est pas passé »

Il s'agit de courir autour d'un cercle et de s'asseoir à la place de celui qui a été désigné avant d'être touché



RESSOURCES PROPOSEES

- Fiche de préparation pour l'enseignant
- Un lot de flashcards à imprimer
- un fichier audio/images

OBJECTIFS

Objectifs LVE	<p>Compréhension orale :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendre des consignes de classe ✓ Suivre des instructions courtes et simples ✓ Associer une consigne à une action <p>Production orale :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Reproduire un modèle oral ✓ Mémoriser du vocabulaire
Objectif(s) EPS	<ul style="list-style-type: none"> ○ Courir vite ○ Réagir à un signal ○ Respecter les règles essentielles et de sécurité

NOMBRE DE SEANCES

Une séance de 15 minutes (en extérieur ou en salle de motricité)
Une séance de 20 minutes (à l'extérieur)

**EMILE : enseignement d'une matière intégré à une langue étrangère*

SEANCE 1 : Présentation du jeu et de ses règles en jouant		
Durée 15 minutes	Lieu la cour de récréation, un terrain de sport ou une salle de motricité.	Matériel Lot de flashcards
1	<p>L'enseignant explique aux élèves qu'ils vont apprendre à jouer à un nouveau jeu en anglais ; il donne le nom du jeu & montre les images (cf flashcards - annexe 1)</p> <p><i>Now, we are going to play « Duck Duck Goose». This is a duck!, This is a goose.</i> Les élèves sont invités à répéter « duck » et « goose ».</p>	 <p>Si besoin, l'enseignant fait confirmer la compréhension de l'image – les élèves donnent le nom des animaux en français.</p>
2	<p><i>“Ok let's go outside to play! Get in line and walk to the playground, be quiet, stop talking, Shhhh !”</i></p> <p>Dans la cour ou la salle de motricité : <i>« First, make a circle and sit down.»</i></p> <p>Pour commencer, l'enseignant joue en même temps qu'il donne les consignes, il est donc l'oie.</p> <p><i>« I'm a goose and I walk around the circle. I touch each head and I say « Duck » « Duck, duck, duck...»</i></p> <p>L'enseignant qui joue le personnage « oie » se déplace autour du cercle et touche la tête des enfants assis en disant à chaque fois « duck ».</p> <p><i>« Then, I choose to say Goose. (L'enseignant désigne un élève et lui fait faire les actions énoncées.)The player stands up and runs after me. I run very fast and go to the free space. »</i></p> <p>L'élève désigné ainsi « oie », se lève et doit courir après le meneur et le toucher avant qu'il ne parvienne à s'asseoir à la place laissée vide.</p> <p><i>If the player touches me, I'm still the goose.</i></p> <p><i>If the player doesn't touch me, he/she is the new goose.</i></p>	 <p>L'enseignant peut utiliser un support de flashcards photocopiés pour aider à la compréhension des règles du jeu après avoir présenté le jeu une première fois (annexe 1)</p>
3	<p>L'enseignant demande aux élèves de formuler en français les premières consignes.</p> <p><i>« Qui peut expliquer ce qu'il a compris ? »</i></p> <p>L'enseignant valide ou précise les propositions des élèves et reformule la consigne en anglais.</p> <p>Il pourra être intéressant ici d'associer ce jeu à celui du « Le facteur n'est pas passé »</p>	 <p>Les élèves reformulent en français. Il est possible de « valider » la reformulation avec une réponse en anglais « <i>yes</i> » « <i>very good</i> » « <i>exactly</i> » « <i>that's right</i> » ...</p>
4	<p>Le jeu se déroule maintenant avec les élèves. L'enseignant désigne le premier élève pour jouer le rôle de l'oie.</p> <p><i>« You are the goose ».</i></p> <p>Puis suit l'élève dans son tour du cercle et l'aide à prononcer <i>“duck, duck, duck, goose!”</i></p> <p>Il peut accompagner les actions ou aider les élèves en énonçant des parties de consignes.</p> <p><i>“Touch each head, say “Duck”, say “Goose”, run, sit down”</i></p>	 <p>Les élèves peuvent parler en français mais l'enseignant continuera à énoncer les consignes en anglais.</p>
5	<p>La séance peut se finir par un petit récapitulatif du vocabulaire retenu et sur les impressions à propos de ce jeu.</p>	 <p>Les élèves parlent ici en français et donnent le vocabulaire retenu en anglais.</p>

BOX LVE – Cycle 2 – Février 2021

SEANCE 2 : Jeu sur le terrain de sport ou dans la cour de récréation		
Durée	Lieux	Matériel
20 minutes	Intérieur : la classe / Extérieur : un terrain de jeu	Flashcards
1	L'enseignant demande à un élève de résumer le jeu « Duck, duck, Goose» qui a été présenté à la séance précédente. Il peut aussi montrer le fichier audio/images pour reprendre chaque étape du jeu.	
2	<p>Il dispose ensuite des flashcards au tableau (dans un ordre aléatoire) et demande aux élèves de les placer dans l'ordre du déroulement du jeu.</p> <p>Pour cela il énonce une consigne en anglais et un élève vient choisir la première image et la placer dans le bon ordre. Les autres valident. "Listen to the actions of the game "Duck, duck, goose! ". Choose the right picture"</p> <p>Action number 1: Make a circle. Action number 2: You are the goose Action number 3: Walk and touch each head. Action number 4: Say "Duck, duck..." Action number 5: Say "Goose" Action number 6: Run Action number 7: Sit down"</p>	<p> Ces actions peuvent être utilisées dans des phrases en employant il ou elle pour donner la consigne, il convient alors de ne pas oublier d'ajouter le « s » de la troisième personne du singulier aux verbes d'action.</p> <p> Les flashcards de taille réduite pourraient être distribuées aux élèves pour être collées dans le cahier d'anglais.</p>
3	<p>La classe se déplace ensuite sur un terrain de jeu et joue au jeu à l'identique. (cf. séance 1)</p> <p>« You are the goose. Walk, touch each head and say « Duck » Then say « Goose » The goose stands up and runs fast. And you, run fast and sit down. »</p>	

REMARQUES

L'activité proposée a été conçue pour 2 séances mais qui peuvent être reproduites de nombreuses fois.

 Il est préférable de ne pas « se » traduire mais de privilégier la reformulation en français par les élèves.

PROLONGEMENT : compétences LVE / Démarche EMILE / CLIL

Ce jeu peut servir à mémoriser ou à revoir du vocabulaire dans de nombreux champs lexicaux : les élèves répètent alors 2 autres mots ou une liste spécifique de mots.

- Thème spécifique : 2 couleurs, 2 parties du corps, 2 vêtements, etc.
- Liste : les jours de la semaine (l'élève debout récite les jours de la semaine et c'est l'élève désigné à l'énonciation de dimanche qui est celui qui doit se lever et courir)
- Liste : les nombres >> tous les élèves comptent en même temps. Le jeu démarre à « 1 ». Un élève est désigné tous les 5 (ou tous les 6 ou tous les 7 selon le nombre d'élèves). Après le premier « tour » et le premier élève désigné à 5, on repart 6, 7, 8, 9, 10 et le 2^e élève est désigné. Puis on repart 11, 12, 13 etc.

Pour plus d'information, consulter le [site elv34](http://site.elv34) et/ou se rapprocher de l'équipe LV du département