

Consignes pour un échauffement en anglais :

Pour échauffer les élèves penser à des jeux de consignes :

- run,
- jump,
- walk,
- sit down,
- stand up,
- skip (sautiller),
- hop (cloche pied)
- walk backwards (marcher en arrière)
- stop
- turn around
- 3 steps left / right/ forward / backwards

NOM	OBJECTIF MATERIEL	INSTRUCTIONS	REMARQUES et CONSIGNES
Le béret	NOMBRES Un « béret »	Pratiquer le béret mais en appelant les nombres en anglais	Ready, steady number... Variante: au lieu de choisir un numéro chaque élève est un animal et le maître annonce : I've got a + nom d'animal Même règle que les poissons et les pêcheurs
The wolf and the lamb	NOMBRES	Faire deux équipes de même nombre. Les loups forment une ronde. Les agneaux doivent passer à l'intérieur du cercle pendant que les loups comptent. Quand ils ont fini de compter, ils baissent les bras afin de capturer les agneaux. Les agneaux pris rentrent dans la ronde. Le dernier agneau restant a gagné.	
Le béret des couleurs	COULEURS Une chaise	Les élèves sont partagés en 2 équipes et ont chacun un numéro. Le meneur pose une question puis appelle un numéro Les deux élèves appelés se précipitent pour s'asseoir sur la chaise. Le premier assis peut répondre à la question S'il répond correctement (« It's... ») son équipe gagne 1 point, sinon le point va à l'autre équipe.	What colour is the chair ? What colour is Mike's jumper? What colour is my hair? Variante. Au lieu de poser une question le maître peut mimer un action suivie d'un hochement de tête pour signifier can et can't. Arrivé sur la chaise l'élève doit expliquer le mime : You can / can't swim.
Jeu de rapidité par équipe	VERBES D'ACTION CORPS COULEURS	Prévoir deux équipes. Donner un numéro à chaque élève (ex de 1 à 10 dans chaque équipe) Puis donner une consigne : Come here and + consigne -toucher ou trouver quelque chose (vocabulaire ou couleur) - accomplir une action le premier qui y parvient marque 1 point pour son équipe	Peut également se pratiquer à l'extérieur dans une sorte de jeu de béret Touch something + colour Sit down on a white line Jump 3 times Turn around

			<p>Touch your + part of the body Touch somebody's + part of the body Pour faire participer tous les élèves en même temps annoncer: «all »</p>
<p>The musical circles</p>	<p>VERBES D'ACTION VOCABULAIRE E un cerceau de moins que le nombre d'élèves</p>	<p>Les cerceaux sont disposés dans le terrain autour duquel les élèves tournent en respectant les actions indiquées par le meneur. Le meneur propose différentes actions parmi lesquelles : « sit / stand in a circle. » A ce moment là les élèves doivent rejoindre un cerceau. Celui qui n'en a pas est éliminé.</p>	<p>Touch something + colour / vêtement... Sit down on a white line Jump 3 times Turn around Touch your + part of the body Touch somebody's + part of the body Stop Sit / stand in a circle</p>
<p>What time is it Mr. Wolf</p>	<p>HEURE</p>	<p>Même principe que 1 2 3 soleil. Un élève est face au mur : c'est Mr. Wolf Les autres élèves à l'autre bout de la cour, lui posent la question : « What time is it, Mr Wolf ? » Mr Wolf répond : "It's...o'clock" et les élèves avancent du nombre de pas indiqué. Quand il le choisit Mr Wolf annonce : « It's dinner time » et poursuit les élèves qui se sauvent. Celui qui se fait attraper ou qui est le premier à toucher le mur, devient le loup</p>	<p>Permet de travailler sur l'heure au moment de l'apprentissage de cette notion.</p>
<p>The Human clock</p>	<p>HEURE Placer 12 cerceaux en cercle pour former un cadran et écrire les heures dedans</p>	<p>2 équipes face à face et chaque élève prend un numéro. Une équipe représente la grande aiguille l'autre la petite. Le maître annonce une heure « it's 10 past 3 » et appelle un numéro Les deux élèves de chaque équipe doivent se placer dans les cerceaux pour former l'heure indiquée Le premier bien placé remporte un point pour son équipe Changer ensuite les équipes d'aiguille.</p>	
<p>I spy with my little eye</p>	<p>VOCABULAIRE ALPHABET</p>	<p>Les enfants sont assis en cercle et le meneur annonce: "I spy with my little eye something beginning with +lettre de l'alphabet" Les enfants vont montrer ou toucher un objet commençant par cette lettre</p>	<p>Exemple : "I spy with my little eye something beginning with t" Tree, trousers, tennis shoes... Ce jeu peut être individuel ou collectif</p>
<p>Greeting race</p>	<p>SALUTATIONS</p>	<p>Les élèves s'assoient en cercle. Le meneur fait le tour du cercle en marchant et s'arrête derrière un camarade et dit : Good morning + name » et se met à courir autour du cercle. L'élève appelé essaie de l'attraper avant qu'il n'ait pris sa place. Si un élève est attrapé il est amené au centre et les autres lui disent « good bye »</p>	<p>Même règle que la chandelle ou le facteur.</p>
<p>Who are you?</p>	<p>ARE YOU ? PRESENTATIO</p>	<p>Les élèves sont en cercle et tourment autour du meneur qui a les yeux bandés.</p>	

	N	<p>Quand le meneur dit walk, ils marchent, quand il dit stop ils s'arrêtent. Le meneur se dirige au hasard vers un élève qu'il doit identifier au toucher. Il dit « are you + name ? »</p> <p>L'autre répond "Yes I am / no I'm not"</p> <p>S'il a faux, il recommence sinon l'autre prend sa place</p>	
The hurdle race	LOCALISATIO N 4 à 6 chaises ou matériel pour parcours d'EPS	Travail par groupe de 2. Un parcours est installé avec du matériel approprié. Chaque groupe fait son parcours avec l'un guidant l'autre	Walk / run / jump / walk backwards to the chair Climb on / go under / jump over the chair Turn around / run around the chair Stand on / sit under / sit on the chair Variante: un des élèves peut demander à l'autre "can I + action » et l'autre répond : « Yes you can No you can't » Exemple : I eat sheep on Fridays / Mondays...
The hungry wolf	JOURS DE LA SEMAINE + WHEN sept cercles dessinés à la crate	Chaque cercle représente un jour de la semaine (écrire à l'intérieur). Les cercles sont placés à l'intérieur du terrain. Un loup et des moutons. Le loup est au centre du terrain. Les moutons posent au loup la question : « When do you eat sheep ? » et le loup répond « I eat sheep on + jour de la semaine » Les moutons doivent se précipiter dans le cercle correspondant sans se faire toucher par le loup. Ceux qui sont touchés deviennent loup à leur tour. Le gagnant est le dernier mouton.	