

EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DU JEU TRADITIONNEL 'STEAL THE BACON'

Activités langagières entraînées :

- Compréhension de l'oral :

Capacité : Comprendre un message oral pour pouvoir réaliser une tâche

Sous-capacités : Comprendre les consignes de classe. Suivre les instructions courtes et simples.

- Réagir et dialoguer en interaction orale :

Capacité : Reproduire un modèle oral

Sous-capacités : Produire une structure langagière mémorisée. Féliciter.

Référence :

Ce jeu traditionnel correspond au jeu français du bétet.

Matériel :

En fonction du champ lexical travaillé, prévoir :

- des objets de différentes couleurs
- des objets de la classe (crayons, crayon de bois, gomme, règle etc.)
- des vêtements (ou des flashcards de vêtements) etc.

Prérequis :

- Les nombres de 1 à 12 (voire plus, en fonction du nombre d'élèves de la classe - cf. déroulement)
- Avoir introduit en classe le nom des couleurs, des objets de la classe, des vêtements etc.

Intérêt pédagogique :

- Mémorisation active d'un champ lexical
- Travail sur une structure de phrase (demande polie)

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 : shirt, jumper, dress, trouser, socks, shoes, hat, coat, scarf, gloves, shorts, t-shirt, jacket, sweatshirt* etc.

- *Animals*, pets

- *Body parts* etc.

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 objets correspondant au champ lexical travaillé sont disposés en ligne à égale distance des

deux équipes.

- Le meneur de jeu appelle un numéro et demande un objet posé au sol (possibilité de travailler les différentes façons de demander quelque chose).
- Les deux élèves dont le numéro a été appelé doivent prendre l'objet le plus vite possible et le ramener dans le camp de leur équipe sans être touché par l'élève de l'équipe adverse.
- Si le joueur parvient à ramener l'objet sans être touché, il marque un point pour son équipe. S'il est touché, c'est l'autre équipe qui marque le point.
- Le jeu peut se poursuivre aussi longtemps que souhaité.

Prolongements possibles :

- Jeu de bingo
- Dictée de nombres
- Comptines numériques très connues telles que 'One, two, buckle my shoe', 'One, two, three, four, five, Once I caught a fish alive' etc. Il existe sur internet de nombreux enregistrements audio et vidéo de ces comptines (par exemple sur YouTube).
- Chansons traditionnelles anglaises. Il existe de nombreux ouvrages et CD les recensant (par exemple *One, Two, Buckle my Shoe: A Book of Counting Rhymes* de Rowan Barnes-Murphy).
- Chanson 'The rainbow song' (dont vous trouverez sur YouTube un enregistrement vidéo).

Vous trouverez dans un fichier audio le lexique qui apparaît en gras au paragraphe lexique de la page précédente.

Ce document est accompagné d'un fichier audio en MP3 :

PLAGE- Steal the bacon