

EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DU JEU TRADITIONNEL 'WHAT'S THE TIME, MR WOLF?'

Activités langagières entraînées :

- Compréhension de l'oral :

Capacité : Comprendre un message oral pour pouvoir répondre à des besoins concrets ou réaliser une tâche

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

- Réagir et dialoguer en interaction orale :

Capacité : Reproduire un modèle oral

Sous-capacité : Etablir un contact social

Référence :

Jeu traditionnel anglais, cf. *First Picture Playground Games*, Usborne

Matériel :

aucun

Intérêt pédagogique :

Savoir demander et dire l'heure

Formulations :

QUESTIONS	REPOSES
<i>What's the time, Mr. Wolf?</i> <i>What time is it, Mr. Wolf?</i>	<i>Dinner time!</i> <i>It's one o'clock.</i> <i>It's two o'clock.</i> <i>It's three o'clock...</i>

Déroulement du jeu :

cf. tableau au verso

Vous trouverez dans un fichier audio les formulations de jeu pour le maître qui apparaissent en gras dans la troisième colonne de ce tableau.

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

PLAGE- Mr Wolf (formulations de jeu pour le maître)

	FRANCAIS	ANGLAIS	FORMULATIONS DE JEU POUR LE MAITRE (cf. fichier audio)
1	Choisir un élève qui sera Mister Wolf (possibilité de lui faire porter un signe distinctif tel qu'un masque ou une chasuble).	Choose one person to be Mr. Wolf.	<i>Who wants to be Mr. Wolf? Do you want to be Mr. Wolf? You're going to be Mr. Wolf.</i>
2	Les autres joueurs sont placés à 6 ou 7 mètres du loup, en ligne.	The other players stand six or seven meters away from him (her).	<i>Stand in line!</i>
3	Le loup tourne le dos aux joueurs.	The wolf stands with his (her) back to the players.	<i>Turn around!</i>
4	Pour commencer le jeu, les élèves crient en chœur : « <i>What's the time, Mr Wolf?</i> ».	To start the game, the children shout: " <i>What's the time, Mr. Wolf?</i> "	<i>Shout: "What's the time, Mr. Wolf?"</i> (le dire en criant pour que les élèves comprennent qu'ils doivent crier aussi !)
5	Mr Wolf donne une réponse telle que « <i>Three o'clock</i> », sans se retourner.	Mr. Wolf gives a response like " <i>Three o'clock</i> ", without turning.	<i>You answer: "Three o'clock, five o'clock". You choose. Or you say: "Dinner time!"</i>
6	Les autres joueurs avancent du nombre de pas correspondant à l'heure annoncée (« <i>Three o'clock</i> » = 3 pas).	The other players all step forward the number of steps that matches the time Mr. Wolf has said (" <i>Three o'clock</i> " = three steps).	<i>It's <u>three</u> o'clock! Take <u>three</u> steps!</i>
7	Le jeu se poursuit en demandant l'heure et en se rapprochant de Mr Wolf.	Everyone keeps asking the time and moving closer to Mr. Wolf.	<i>Shout again: "What's the time, Mr. Wolf?" Answer: "It's ... o'clock" or "Dinner time!"</i>
8	A tout moment au cours du jeu, Mr Wolf peut se retourner et crier « <i>Dinner time!</i> » au lieu de donner l'heure. Les autres élèves doivent alors se sauver sans être touchés par Mr Wolf.	At any time in the game, Mr Wolf can turn around and shout: " <i>Dinner time!</i> " instead of a time. Then he (she) tries to tag one of the other players.	<i>When you say: "Dinner time!", the players have to run away and you must try to catch one of them. If Mr. Wolf says: "Dinner time!", you must go back.</i>
9	L'élève touché devient Mr Wolf et le jeu reprend.	The player who gets tagged becomes Mr. Wolf and the game begins again.	<i>Mr. Wolf caught you! You are now Mr. Wolf!</i>
10	Si un joueur parvient à toucher l'épaule de Mr Wolf avant qu'il ne crie « <i>Dinner time!</i> », alors ce joueur a gagné.	If a player touches Mr. Wolf's shoulder before he (she) has shouted " <i>Dinner time!</i> ", then that player is the winner.	<i>You managed to touch Mr. Wolf's shoulder. You are the winner! Congratulations!</i>