

PREREQUIS	Il est important de s'assurer de la bonne santé de tous vos élèves avant de commencer cette séance (asthme, dispenses etc).
NIVEAU	Cette séance peut s'adresser aussi bien aux élèves de fin de cycle 3 ou à ceux de cycle 4.
OBJECTIF	Cette séance permet la révision ou l'acquisition du lexique du corps et des mouvements/déplacements, des couleurs, des formes, etc, par un procédé kinesthésique, à savoir la pratique du sport.
ACTIVITÉS LANGAGIÈRES	Les élèves seront principalement en activité de réception (CO) , mais vous pouvez aussi en mettre quelques uns en activité de production (PO) en vous faisant remplacer pour donner les instructions.
NOMBRE D'HEURES	1 à 2 heures devraient vous permettre de jouer à plusieurs jeux.
AVANTAGES	Séance qui sort de l'ordinaire et du cadre un peu classique qu'offre la salle de cours de langues. Des élèves qui d'ordinaire n'osent pas pourraient se montrer plus intéressés lors d'une telle séance. Le lexique devrait se fixer avec plus d'aisance grâce aux mouvements.
INCONVÉNIENTS	Il n'y a que des avantages à la pratique du sport et de l'anglais ! Le seul inconvénient que je puisse anticiper c'est que certains élèves risquent d'en redemander si la séance se déroule bien...prévoyez de recommencer, et n'hésitez pas à les impliquer, en anglais, dans la préparation ou le choix des activités.
MATÉRIEL À PRÉVOIR	Corde/craie Sifflet Plots ou autres objets pour délimiter des espaces Dossards/chasubles ... à défaut, des points de couleur ou des bouts de tissus colorés Tapis/serviettes Enceintes Eau/boisson sucrée Trophées, diplômes et autres petites récompenses, si possible.

C'est la fin de l'année...C'est aussi l'heure de remplacer vos chaussures confortables par des baskets et d'aller prendre un bol d'air avec vos élèves pour une séance qui sort de l'ordinaire...et de la salle de classe ! Voici donc quelques pistes pour remuer les jambes et les méninges de vos élèves !

Game 1 ==> SIMON SAYS !

Un grand classique qui marche aussi bien avec les petits qu'avec les grands ! C'est le moment de réviser les parties du corps en demandant aux élèves de les montrer. Vous pouvez également introduire quelques mouvements à travers cette activité : GO, COME BACK, STOP, JUMP, LIE DOWN, SQUAT, DUCK, STEP, STRETCH, RUN, WALK, SLOW DOWN, SPEED UP, THROW, ETC. Voyez ce premier jeu comme un petit « échauffement ».

Game 2 ==> LEFT OR RIGHT ?

Vous en avez assez de ces élèves qui ne savent jamais distinguer la droite de la gauche ? Eh bien FORCEZ-LES !

Installez une ligne au sol à l'aide d'une corde ou dessinez-la à la craie .

Au top départ, les élèves se positionnent sur la ligne, puis ils doivent se placer à droite ou à gauche, en sautant/marchant, selon vos instructions. Les plus rapides et concentrés gagneront ce jeu. Rigolade assurée !

Game 3 ==> MAY THE FASTEST WIN !

Alignez vos élèves : 2 lignes, face à face, et fonctionnement en binôme.

A votre signal, ils doivent exécuter un mouvement que vous aurez ordonné, ou toucher une partie de leur corps que vous aurez mentionné. Le premier à avoir exécuté le mouvement marquera le point et éliminera l'autre.

Variante : vous pouvez aussi commencer avec 2 élèves, puis le perdant est remplacé par un nouveau camarade. En bout de course on verra quel élève aura tenu le plus longtemps face à ses camarades.

Game 4 ==> RELAY RACE !

Une petite course de relais pour faire encore bouger vos élèves tout en pratiquant l'anglais.

Au bout d'un parcours, placez 2 cartons avec des mots que vous aurez enroulés comme des parchemins ou des relais. Ces mots doivent former une phrase. Faites 2 groupes (chaque groupe aura son propre carton). Dans chaque groupe, prévoyez encore 2 sous groupes : **RUNNERS** vs **BRAINERS**. Les runners se chargent de se relayer pour aller chercher le plus vite possible tous les mots, tandis que les brainers récupèrent les mots et les ordonnent au plus vite pour découvrir la phrase mystère avant l'équipe adverse. Adrénaline garantie !

Game 5 ==> DODGE BALL !!

C'est un jeu que tous vos élèves connaissent...Mais vous pouvez en faire un jeu d'apprentissage en attribuant des couleurs aux cibles et en ordonnant d'atteindre une couleur en particulier à chaque « round ». Vous déterminerez un espace à l'intérieur duquel les cibles auront le droit de se déplacer. Cela obligera tous les participants à être attentifs aux instructions données, et précis, tout en se défoulant.

GAME 6 ==> SPORTS TRIVIA !

Les élèves se déplacent en se passant la balle. Au signal du professeur (coup de sifflet), l'élève qui tient la balle doit répondre à une question sur le sport (sportifs connus, noms de sports, records, etc).

NB : Selon le niveau de vos classes vous pouvez envisager de vous faire remplacer par les élèves afin qu'ils ne soient pas uniquement en activité de réception, mais aussi de production.

Bonus I :

Pourquoi ne pas terminer cette séance, s'il vous reste du temps, par un brin de relaxation, en anglais, pour aider tout le monde à redescendre ? On s'assoit ou on s'allonge, si possible, on ferme les yeux, on inspire et on souffle, lentement.

Je vous laisse ci-dessous un lien YOUTUBE parmi d'autres. Vous pouvez vous en inspirer et le simplifier pour mener les quelques minutes de relaxation, ou alors laisser la vidéo défiler. Même si les élèves ne comprennent pas tout ce qu'ils entendent, ils peuvent se laisser porter par le ton calme utilisé, et qui sait, réussir à saisir et retenir quelques mots... TRUST THE PROCESS !



**Bonus 2 :**

Si vous le souhaitez, vous pouvez travailler en transversalité avec un collègue d'EPS, ou alors avec d'autres collègues d'anglais. Dans ce 2e cas vous transformez l'heure en défi interclasses. De quoi motiver vos troupes !

Le trophée ?? Un verre d'eau fraîche ou de jus à tous les participants pour les remettre d'aplomb. Prévoyez un diplôme pour tous les élèves. Les 3 meilleurs challengers peuvent recevoir un diplôme avec la mention WINNER ou une petite médaille, à la hauteur de vos moyens.

Bonus 3 :

Je vous laisse avec 2 derniers cadeaux. J'ai créé un Quizlet et un Memory Game sur le thème du sport. Vous pourrez donc aller les explorer avec vos classes en salle informatique lors d'une séance. Pour ce qui est du Quizlet, vous pouvez d'abord entrainer les élèves à l'aide des flash cards, puis transformer ces cartes en test ou autres jeux, à votre convenance.

<https://quizlet.com/1186599840/sports-are-fun-flash-cards/?i=550brk&x=1jqt>

Pour le memory game vous pouvez flasher le code ou utiliser le lien suivants :



<https://puzzel.org/en/memory/play?p=-OulotxwzH0mzYcOeoag>

Sportivement,
Miss POLLION

