

## Atelier EPS en anglais

---

### 1. EPS : warm up time !

- La chanson [Head and shoulder](#) permet d'introduire le lexique en amont. Le site [SuperSimpleSongs](#) propose flashcards et conseils pour faire mémoriser les chansons.
  - Can you... ?

Obj. disciplinaire : s'échauffer pour préparer son corps à une activité physique.

Obj. linguistique : comprendre et nommer des parties du corps.

Jeu individuel, debout en cercle « *can you touch your left foot with your left hand ? Can you touch your knee with your elbow ?* »

*Variante avec contact au sol : « find a way to have 2 hands and 1 foot in contact with the floor »*  
*Variante par 2 « can you touch both elbows ? » où les 2 élèves doivent mettre en contact une partie du corps.*

- Animals and actions :

Obj. disciplinaire : s'échauffer pour préparer son corps à une activité physique.

Obj. linguistique : comprendre et nommer des verbes d'action associés à un animal, structure **like a**.

- Fly like an eagle
- Jump like a kangaroo / jump like a bunny/ jump like a frog
- Stamp like an elephant
- Swim like a fish
- Waddle like a penguin
- Swing like a monkey
- Run like a tiger : fast/slow
- Stretch like a tall giraffe
- Slide like a snake
- Move sideways like a crab

*Variante : donner une consigne, ils font le geste. Puis l'inverse et l'élève qui trouve la consigne devient le meneur de l'échauffement.*

### 2. EPS, jeux traditionnels

- Quelques consignes de placement : make a line side by side, make groups/teams of 4, form a circle (debout), sit in a circle (assis), face me, face the wall, on this side, against the wall, at one end of the room (à une extrémité, un bout de la pièce).

○ Red light, green light : jeu du feu rouge, feu vert. Cousin du 1, 2, 3 soleil où le meneur fait face aux joueurs dans la version de base. Une variante peut être d'ajouter a "yellow light" (feu orange mais nommé jaune en anglais) lors duquel les joueurs doivent ralentir.

1 player **stands at one side** of the play area. The others **are facing him/her in a line**. When the "leader" says *Green Light*, the kids **walk towards him/her** but when he/she says *Red Light*, the kids must stop otherwise they **go back at the end of the play** area and **start again**. The 1<sup>st</sup> player **to reach** the other side **wins** and becomes the leader. For each new game, add an instruction like « jump » or « walk backwards » or "moonwalk" or "crawl", etc.

○ Mr Crocodile : variante américaine du jeu de l'épervier. Version classique (avec la couleur des vêtements) et variantes avec des étiquettes forms ou animaux qu'on leur donne.

All the players (except one who is chosen as 'Mr Crocodile') **stand side by side at one side** of the classroom, **facing the other side**. Mr Crocodile **stands in the middle** of the yard or room. The players chant, "Please Mr Crocodile can we cross the river ? ».

Mr Crocodile calls out one colour name and any of **the players wearing that colour are safe to cross** past Mr Crocodile to the other side of the classroom. For example, if Mr Crocodile calls, "red" anyone wearing red clothing is safe to cross/ or the simple phrase 'only blue.'

Once the safe players are across to the other side of the space, the players not wearing the selected colour **must try to run across** to the other side of the classroom **without being caught by** Mr Crocodile. The player that is caught becomes the next Mr Crocodile and the game starts again.

○ Huddle : simple jeu de groupement selon une consigne donnée. Afin d'optimiser l'écoute et la concentration, l'idéal est de faire marcher les élèves à la file indienne autour d'un cercle matérialisé ou imaginaire. Version classique avec les nombres, puis avec une consigne sur les couleurs des vêtements (ex : 2 people, black and blue !) ou encore avec les cartes de formes géométriques (ex : 3 people, by colour **ou** by shape)

Ask your students to **walk around** the classroom, and the teacher **shouts out** a number. Give the students ten seconds **to make groups** with that number of people. For example, if the teacher said "3", then the students get in groups of three.