

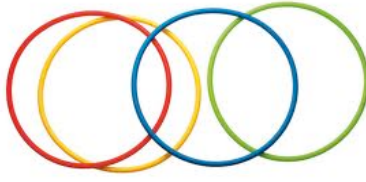



## Plots and Cones Game

X représente le nombre de joueurs, donc le nombre de plans disponibles. Le nombre de plans, de coupelles (voir légende) et d'élèves doit être le même.

Légende : (ce qui est en italique est en anglais)

<b><i>Cones</i></b> (anglais)		<b>Plots</b> (français)
<b><i>Plots</i></b> (anglais)		<b>Coupelles</b> (français)
<b><i>Hoops</i></b> (anglais)		<b>Cerceaux</b> (français)
<b><i>Gate</i></b> (anglais)		<b>Porte</b> (français) (matériel à adapter, on pourra utiliser deux objets espacés symbolisant une entrée)

### GAME 1 :

*X players; X maps; 1 child, 1map*

*Plots/hoops (coupelles ou cerceaux mais pas de plot)*

Consignes:

*Look at the floor. You can see plots/hoops.*

*Look at your map. Each plot has a number on the map.*

*Listen!*

*You look at your map. Run to number ... and stop.*

## ***We can't play!***

(Il manque le plot de départ donc les élèves devraient être en difficulté.)

Aide pour faire comprendre aux élèves : avoir 4 plans identiques en grand format, les distribuer à 4 élèves et les placer aux 4 points de départs possibles. Appeler le numéro 14 et constater qu'on arrive à des endroits différents.

***"You see I called the same number and you went to different plots. So what's missing? You need to know where to start."***

### GAME 2:

*Maps, plots/hoops, 1 yellow/blue/green cone*

Consignes:

***Let's play again.***

***Take a new map / I give you a new map.***

***Look at your map and look at the ground/floor. You can see the yellow/blue/green cone on the map.***

***Listen!***

***Run to number ... and stop.***

#### ***2.A. Keep your map in your hands.***

Constat de problème : si des élèves arrivent au même plot, c'est qu'il y a eu un problème d'orientation.

L'erreur peut avoir 3 origines différentes :

- l'orientation du plan: ***"It's not your plot. Look at the ground/floor and look at your map."*** (guider les élèves gestuellement pour les aider à orienter leur plan par rapport au plot).
- le repérage ligne/colonne : ***"It's not your plot. Look at the lines and the columns."*** (guider les élèves gestuellement pour les aider à repérer les colonnes et les lignes sur leur plan et sur la configuration au sol)
- le comptage des plots. ***"It's not your plot. Count the plots : 1,2..."*** (guider les élèves gestuellement pour les aider à repérer le bon numéro sur la configuration au sol)

***2.B. Look at your map and leave it on the ground/floor. (Remember where your map is.)*** Cette situation ne pourra être mise en place que lorsque la situation 2.A. aura été comprise par une majorité d'élèves.

### GAME 3:

*Maps, plots, 4 coloured cones (different colours)*

Consignes:

*Look at the ground. There are four coloured cones: a blue one, a red one, a green one, a yellow one. Point to the cones.*

*Look at your map.*

*Listen!*

*I call a number and the colour of a cone.*

*Look at your map. Run to corresponding plot and stop.*

Aide : "Orientate your map according to the colour of the cone I called." (guider les élèves gestuellement pour les aider à orienter leur plan par rapport au plot).

*3.A. Keep your map in your hands.*

*3.B. Leave your map on the ground/floor. Remember where your map is.*

GAME 4:

Maps, plots, 4 coloured cones (different colours)

Consignes:

*Listen!*

*It's the same game.*

*Run around the playground.*

*I call a number and the colour of a cone.* (pour aider à la compréhension de la consigne, utiliser deux flashcards : nombre et couleur)

*Look at your map. Run to the corresponding plot and stop.*

Aide : *Start from the coloured cone I called.*

GAME 5:

Maps, cones, plots, one gate

Consignes:

*Listen!*

*Look at the gate.*

*Run around the playground.*

*I call a number and the colour of a cone.*

*Pay attention! Before going to the corresponding plot, you must go through the gate.*

GAME 6

Maps, cones, plots, 2/3/4 gates (different colours)

Consignes:

***Listen!***

***Run around the playground.***

***I call a number, the colour of a cone and the colour of a gate. (Example: 10, yellow cone, blue gate!)***

***Pay attention! Before going to the corresponding plot, you must go through the (colour) gate.***

### **GAME 7: Snatch the bacon (jeu du béret)**

Pour changer, on peut éventuellement remplacer les nombres par des mots de vocabulaire (en fonction du lexique à travailler).

*The same map for every player (change maps every four games), one cone, plots  
2 identical packets of cards with a letter on each card (A.B.C... : the number of letters is the same as the number of players in each team)*

**Consignes:**

***Make two teams with the same number of pupils.***

***In each team, deal the cards. (one card, one player)***

***Everybody has the same map.***

***I call a letter and a number.***

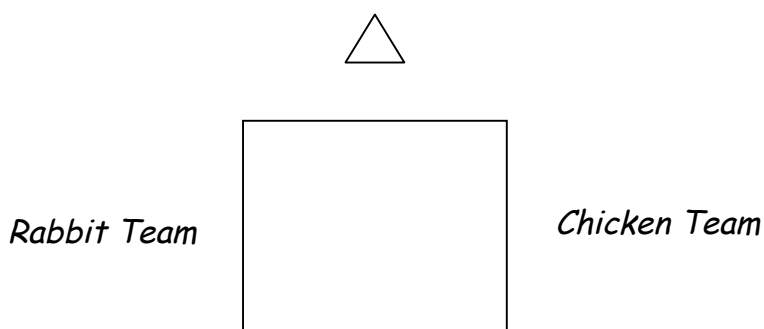
***For example : "B, 15. B players run to the corresponding plot."***

***The first player who touches the plot wins a point for his team.***

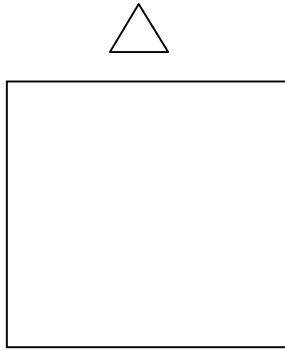
***7.A. Every player has a map.***

***7.B. Each team has only one map. The map stays on the ground/floor. The players called have to take the team's map before running to the plot.***

***7.C. The two teams are situated face to face as shown:***

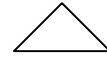
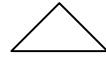
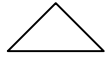
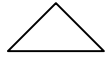


**7.D. The two teams are situated at the opposite side of the plot:**



**Chicken Team    Rabbit Team**

Plateau de jeu pour 16



**1**

**2**

**3**

**4**

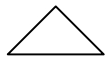


**5**

**6**

**7**

**8**

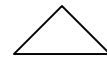
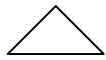


**9**

**10**

**11**

**12**

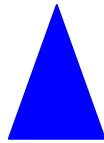


**13**

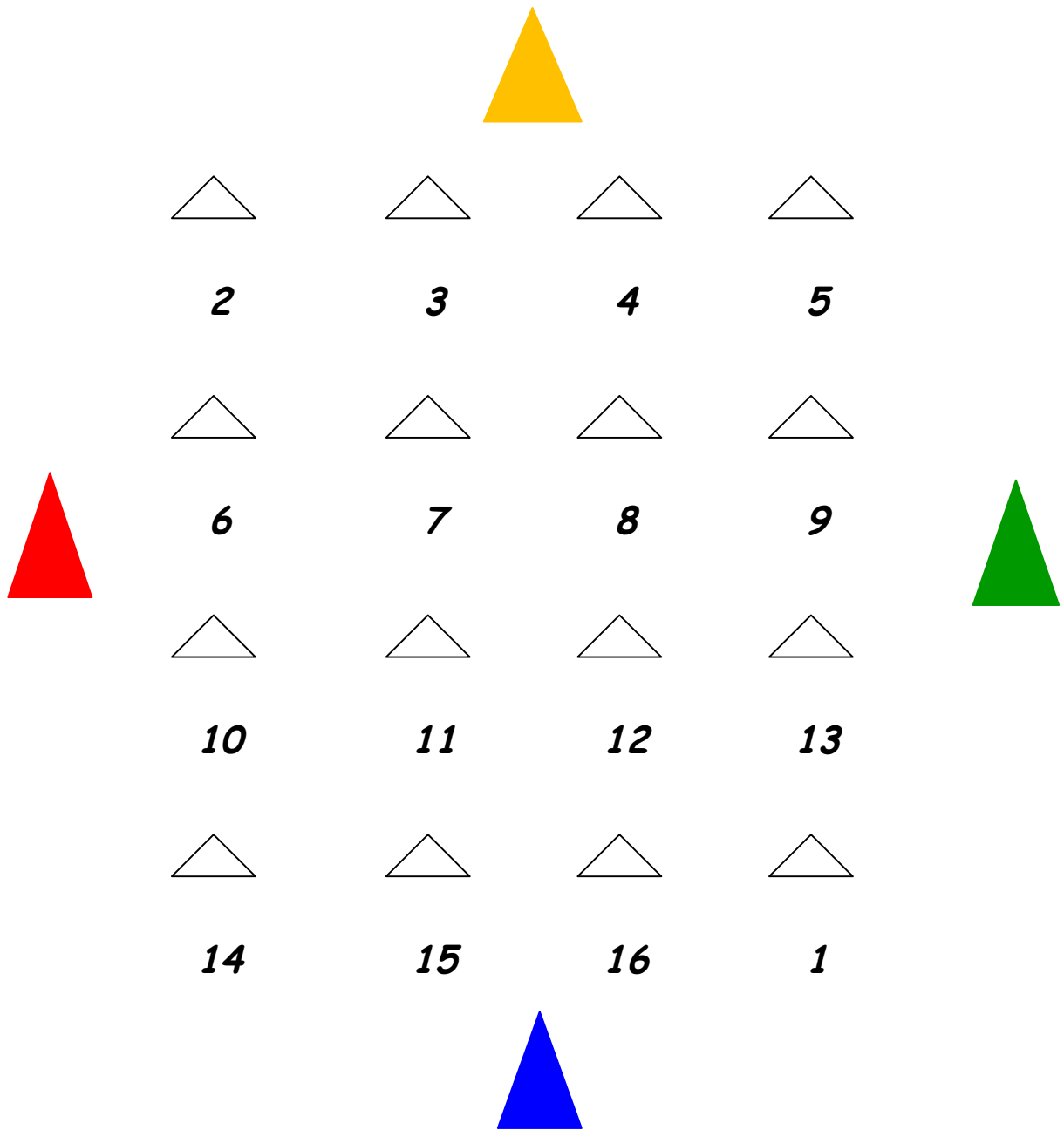
**14**

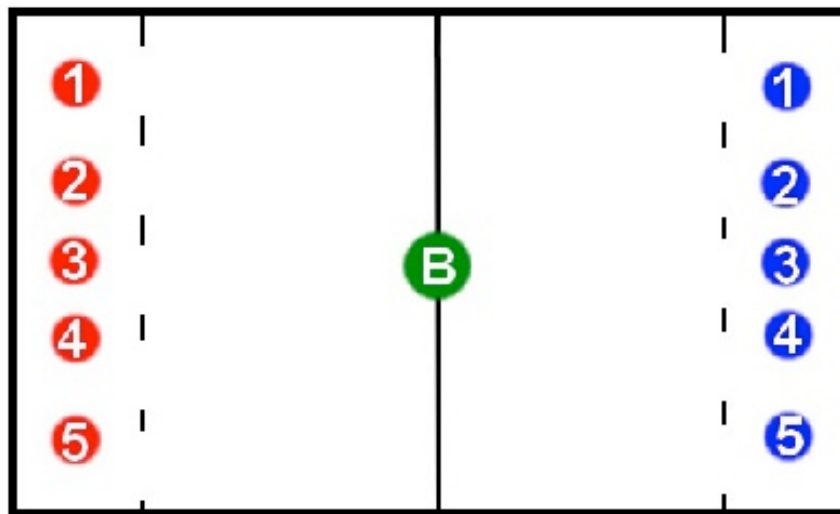
**15**

**16**



Plateau de jeu pour 16





**A**

Jeu du béret



