

Duck duck goose

Activités langagières de l'enfant	<ul style="list-style-type: none">• Compréhension des consignes• Production orale lors de la situation de jeu : <i>duck</i> ; <i>goose</i>
Vocabulaire spécifique du jeu	<ul style="list-style-type: none">• <i>the picker</i> (le joueur qui choisit)• <i>a duck</i> (un canard)• <i>a goose</i> (une oie)• <i>to tag</i> (attraper quand on joue au loup)
Matériel	<ul style="list-style-type: none">• Flashcards <i>duck</i> et <i>goose</i>
Règle du jeu	<p>Les enfants sont assis en cercle, sauf le meneur de jeu (« picker ») qui reste debout. Il se tient à l'extérieur du cercle. Quand il passe derrière ses camarades, il leur touche l'épaule en prononçant « <i>duck</i> » en anglais. Au moment où il dit le mot « <i>goose</i> » en anglais, l'enfant touché doit se lever et attraper le « picker » qui doit courir le plus rapidement possible et se rasseoir à la place de l'enfant touché.</p> 

Consignes de l'animateur

This is a duck. This is a goose.

Repeat: « duck ». Repeat: « goose ».

Make a circle. Sit down.

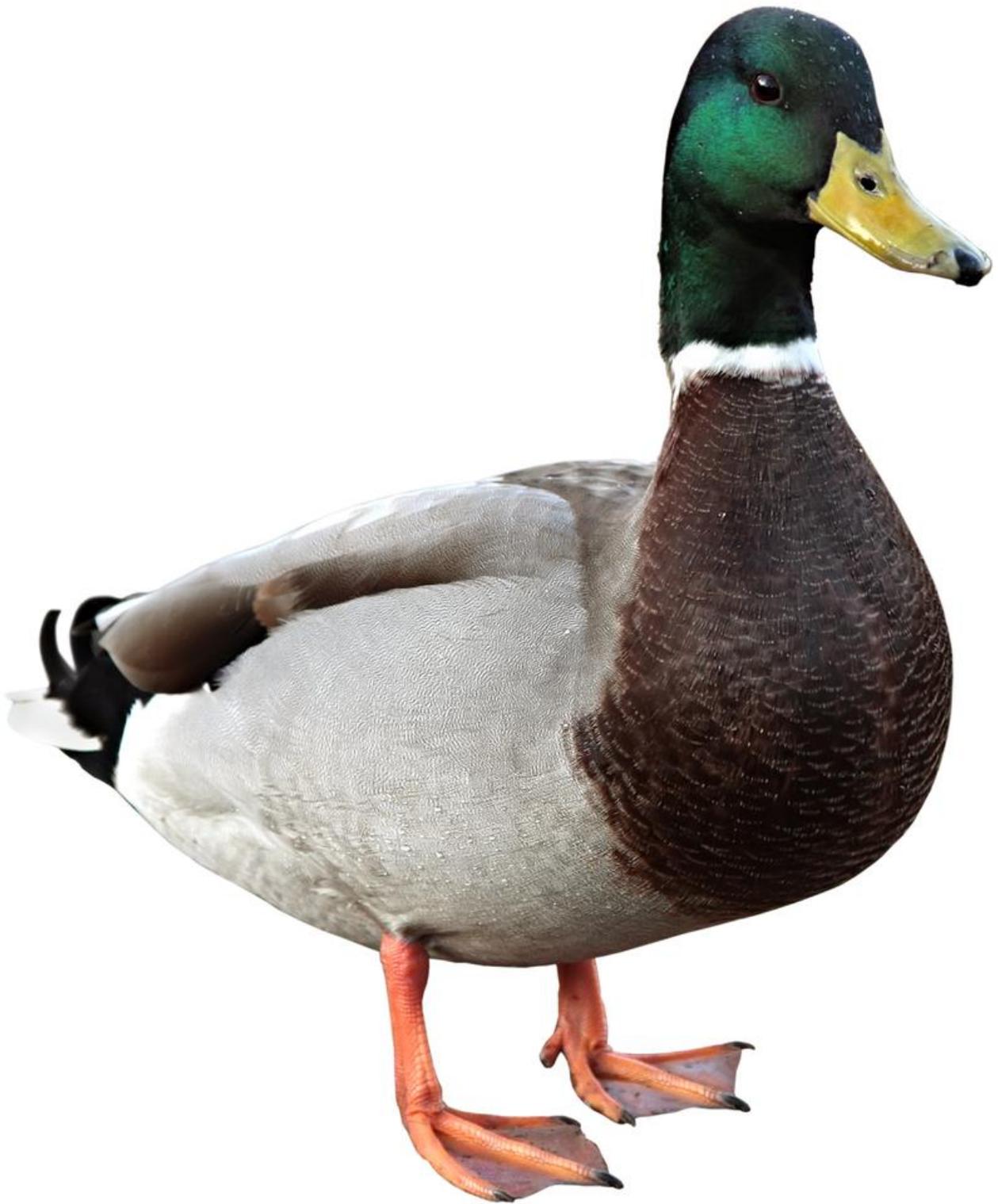
*You are the « picker ». Walk around the circle. Touch the shoulders and say « duck ».
Now say « goose ».*

You must stand up and try to tag him/her.

You must run around the circle and try to sit down where he/she was.

If you can't tag him/her, you become the picker. But if you tag him/her, you sit back down.

FLASHCARD duck



FLASHCARD goose

