



L'important, c'est de communiquer !

## Duck, Duck, Goose

<b>Origine :</b>  USA (19 <sup>e</sup> siècle) / Suède	Age :	4 et plus
	Cycle :	cycle 1, cycle 2
	Nombre de joueurs :	8 et plus
	Durée :	0 à 5 minutes

### Illustration :



### Lexique A1 :

duck, goose, it (you're it)

**Formulations pour l'élève :** You're a duck. You're a goose. You're it. éventuellement les verbes d'action : Chase/Tag/Run/Walk/Stand up/Sit down

### Ancrage culturel :

**Cycle 2 :** L'enfant, les animaux

### Matériel :

### Description :

Les élèves sont assis en cercle. Un enfant est choisi pour être "it". Il marche autour du cercle en touchant la tête des enfants et en leur disant "duck" ou "goose". Quand il dit « goose », celui qui est "goose" se lève et pourchasse "it" qui essaie de rejoindre la place de son poursuivant. Si "it" parvient à s'asseoir, Goose devient "it". Si Goose attrape "it", "it" doit s'asseoir au centre du cercle (in the moon/cookie jar !) et Goose devient "it". L'élève restera au centre, jusqu'à ce qu'un autre élève prenne sa place

### Variantes et adaptations :

Il existe beaucoup de variantes et de noms différents pour ce jeu.

Une des variantes intéressante, jouée dans le Minnesota s'appelle Duck Duck Gray Duck. La principale différence de jeu est que le picker tape sur la tête des autres joueurs tout en appelant « duck, duck, ... », puis appelle « gray duck ! » pour signaler quel joueur doit se lever. Le joueur peut tendre des pièges en utilisant différentes couleurs ou adjectifs qui ressemblent à « gray duck », comme dire « duck, duck, green/grape/gross duck! »

### Consignes de l'enseignant :

Let's play "duck duck goose".

You have to sit in a circle (drawing a large circle with both arms)

(point to a student and say) You are going to be "it".

The student (it) walks around the circle touching the children's heads and says "You're a duck" or "You are a goose". When he says "You are a goose," the one who is "goose" gets up and chases "it." At the same time, "it" tries to reach the place of the goose. If "it" manages to sit down, goose becomes "it". If goose catches "it", "it" must sit in the center of the circle (in the moon!/cookie jar) and goose becomes "it". The student will remain in the center, until another student takes his place.

### Prolongements et projets possibles :

Beaucoup d'albums de littérature de jeunesse ont pour personnage principal une oie ou un canard. On peut imaginer exploiter ou lire l'un de ces albums, par exemple « Silly Suzy Goose » de Petr Horáček

### Supports pour la classe :

Une vidéo d'élèves qui jouent

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/64075a7e28cbc>

### Pour aller plus loin, d'autres exploitations existantes :

Pôle d'expertise LVE-LVR Hérault / Document proposé par Céline Rebière et l'équipe départementale 2020/2021: [https://prim50.discip.ac-caen.fr/IMG/pdf/boxlv\\_c2\\_soft-clil\\_duckgoose\\_fichedepreparation.pdf](https://prim50.discip.ac-caen.fr/IMG/pdf/boxlv_c2_soft-clil_duckgoose_fichedepreparation.pdf)

Sur DSDEN76 : <https://mission-langues-76.spip.ac-rouen.fr/IMG/doc/jeux/6%20-%20Playground%20Game%20-Duck>