

P_g5

Duck, Duck, Goose

Age :	4 et plus
Cycle :	cycle 1, cycle 2
Nombre de joueurs :	8 et plus
Durée :	0 à 5 minutes

Origine :USA (19^è siècle) / Suède

Intérêt culturel	5/5	
Valeur ludique	3/5	
Richesse des formulations	2/5	
Adaptabilité lexicale	2/5	

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

Illustration :**Ancrage culturel :****Cycle 2 :** L'enfant, les animaux**Cycle 3 :****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/graye/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.

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

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

Supports pour la classe :

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

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



V.Beckmann Equipe départementale LV DSDEN44—2018

Ce(tte) œuvre est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 non transposé](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).

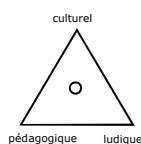
Version du : 07/03/2023 à 16:44

Age :	6 et plus
Cycle :	cycle 2
Nombre de joueurs :	10
Durée :	0 à 5 minutes

Origine :

Puerto Rico / Espagne

Intérêt culturel	4/5
Valeur ludique	4/5
Richesse des formulations	2/5
Adaptabilité lexicale	4/5

**Lexique A1 :**

les fruits, les animaux, les nombres, les couleurs ...

Formulations pour l'élève :

Pase misí pase misá
 Por las puertas de Alcalá
 La de alante corre mucho
 Y la de atrás se quedará.

Ancrage culturel :

Cycle 2 : L'enfant, éléments de description physique et morale, les recettes

Description :

Pase Misin est assez similaire au jeu "London Bridge is Falling Down" et son origine est espagnole. Deux personnes servent de pont en se tenant la main et tous les autres participants au jeu passent sous le pont formé. Chacune des personnes formant le pont a secrètement choisi un fruit. Pendant que le pont tombe et qu'ils chantent, la personne piégée dans le pont est censée dire le nom d'un fruit et si elle mentionne un des fruits choisis par les personnes formant le pont, la personne piégée prend la place formant le pont.

Variantes et adaptations :

Il est possible de choisir un autre corpus de mots que celui des fruits, en fonction du lexique qui a été appris en classe.

Consignes de l'enseignant :

Dos personas forman un puente con las manos mientras los demás pasan rápidamente por debajo.

Los dos alumnos que forman el puente deben coger una fruta en su mente, en secreto.

Todos cantan la canción mientras pasan por debajo del puente.

Una vez que termina la canción, la persona que está atrapada bajo el puente debe intentar adivinar la fruta que eligió una de las dos personas del puente. Si aciertan, los sustituyen en el puente.

El nuevo miembro del puente elige una fruta y todos continúan jugando.

Prolongements et projets possibles :

Il est possible de s'appuyer sur un autre corpus lexical que les fruits. Il est également possible de faire tirer ou choisir des flashcards aux élèves qui forment le pont (afin de faciliter la vérification).

Illustration :**Matériel :****Exploitations existantes :**

Un support pour apprendre la chanson en espagnol :

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/64075206d64d2>

Sur mamalisa : <https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=1790>

Supports pour la classe :

Des élèves qui jouent
<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/6407523d18510>