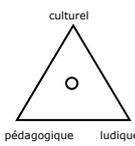


|                                            |                                      |     |                                                                                   |                     |           |
|--------------------------------------------|--------------------------------------|-----|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-----------|
| <b>P<sub>g</sub>1</b>                      | <b>What's the time, Mister Wolf?</b> |     | Age :                                                                             | 6 et plus           |           |
|                                            |                                      |     | Cycle :                                                                           | cycle 2, cycle 3    |           |
| <b>Origine :</b><br><br><i>Royaume-Uni</i> | Intérêt culturel                     | 4/5 |  | Nombre de joueurs : | 5 et plus |
|                                            | Valeur ludique                       | 4/5 |                                                                                   |                     |           |
|                                            | Richesse des formulations            | 4/5 |                                                                                   |                     |           |
|                                            | Adaptabilité lexicale                | 4/5 |                                                                                   |                     |           |
|                                            |                                      |     | Durée :                                                                           | 0 à 5 minutes       |           |

**Lexique A1 :**  
*time, wolf, nombres de 1 à 12, dinner.*  
**Formulations pour l'élève :**  
*What's the time, Mr Wolf? / It's ... o'clock.*  
*It's dinner time!*

**Ancrage culturel :**  
**Cycle 2 :** L'enfant, L'organisation de la journée et les habitudes de l'enfant, les nombres, les repères temporels, les animaux  
**Cycle 3 :** littérature de jeunesse, œuvres célèbres, grands récits populaires

**Description :**  
On choisit un loup. Le loup se met en position à proximité d'un mur. Il tourne le dos aux poules. Les poules se mettent en position en ligne dans leur cabane qui se situe à l'autre extrémité du terrain, à une quinzaine de mètres du loup et de son mur. Les poules demandent : "What's the time Mr Wolf?". Le loup répond par exemple : "It's three (o'clock)". Les joueurs avancent alors de trois pas vers le mur, en comptant leurs pas à haute voix. Le jeu continue jusqu'à ce que le loup réponde "It's dinner-time!". Il se retourne alors et pourchasse les poules pour les attraper. S'il capture des poules, soit elles sont immobilisées comme des statues, soit, elles deviennent des loups et aident le premier loup à capturer les autres.

**Variantes et adaptations :**  
Beaucoup de variantes, en anglais, ici : [http://en.wikipedia.org/wiki/What%27s\\_the\\_time,\\_Mr\\_Wolf%3F](http://en.wikipedia.org/wiki/What%27s_the_time,_Mr_Wolf%3F)  
Une variante intéressante consiste à jouer au même jeu dans une piscine. Le loup deviendra alors le requin : "Mr Shark".  
Ce jeu peut être abordé en lien avec l'album du même nom.  
Cet album permet d'aborder l'heure, ainsi que certaines actions quotidiennes.

**Consignes de l'enseignant :**  
*Let's play!*  
*You're the wolf. You stand next to the wall (with your back to the rest of the players).*  
*You are the hens. You stand in a line in your field.*  
*Ask the question : What's the time Mr Wolf?*  
*The wolf calls a time.*  
*Listen and take the same number of steps as the time called out : for example 2 steps if it's 2 o'clock, etc.*  
*If it's dinner time, you need to run back to your field.*  
*Don't get caught/tagged!*  
*(Ces consignes gagneront à être mimées ou au minimum accompagnées d'une mise en situation, à moins de ne s'appuyer sur la vidéo proposée)*  
*(to) tag/catch : attraper*  
*(to) chase : poursuivre*

**Prolongements et projets possibles :**  
Il est possible d'associer l'étude de l'album de Colin Hawkins à un travail sur ce jeu de cour.  
Un travail sur l'heure et les temps de la journée est alors envisageable.  
Ce travail peut par exemple déboucher sur la production d'un album avec les différents temps de la journée à l'école.



**Matériel :**  
chasuble(s), plot(s)

**Exploitations existantes :**

Exploitation du jeu de cour :  
Sur DSDEN72 :  
[http://www.ia72.ac-nantes.fr/medias/fichier/what-s-the-time-mr-wolf\\_1478182910441-pdf?INLINE=FALSE](http://www.ia72.ac-nantes.fr/medias/fichier/what-s-the-time-mr-wolf_1478182910441-pdf?INLINE=FALSE)

Sur DSDEN26 :  
[http://www.ac-grenoble.fr/lve26/IMG/pdf\\_Fiche\\_jeu\\_What\\_s\\_the\\_time\\_Mr\\_Wolf\\_.pdf](http://www.ac-grenoble.fr/lve26/IMG/pdf_Fiche_jeu_What_s_the_time_Mr_Wolf_.pdf)

Exploitation de l'album :

<http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/didactisation-d-albums/what-s-the-time-mr-wolf/>

