

# Titre du jeu : *What's the time, Mr Wolf ?*

Type : jeu traditionnel anglais  
Niveau : cycle 3 (cf. variante cycle 2)

## Compétences

### Activités langagières et capacités LV :

#### Comprendre à l'oral :

- comprendre les consignes de classe
- suivre des instructions courtes et simples

#### Comprendre, réagir et parler en interaction orale

- reproduire un modèle oral

### Compétences spécifiques à l'EPS

- coopérer et s'opposer collectivement

### Compétences sociales et civiques

- respecter les règles du jeu
- respecter les autres joueurs

### Compétence : autonomie et initiative

- respecter les contraintes inhérentes au temps (signal de départ) et à l'espace (aire de jeu)

## Prérequis

Avoir abordé en classe la lecture de l'heure en anglais et en français / cycle 2 : avoir abordé l'âge.

## Lexique et structures mis en jeu

### Lexique :

- les nombres de 1 à 12

### Structures :

Questions	Réponses
<i>What's the time, Mr Wolf ?</i> <i>What time is it, Mr Wolf ?</i>	<i>Dinner time!</i> <i>It's one o'clock.</i> <i>It's two o'clock.</i>
<b>CYCLE 2 :</b> <i>How old are you ?</i>	... <i>I am/I'm 6 (years old).</i>

## Lieu de l'activité

cour ✓    préau ✓    gymnase ✓    salle de motricité ✓    stade / terrain herbeux ✓

## Organisation

**Organisation du groupe classe :** scinder le groupe classe en deux. Dans chaque groupe, désigner un élève qui sera le loup, les autres élèves seront les moutons. Possibilité de désigner cet élève nommé « It » grâce au chant « Eenie Meenie Miny Moe ».

**Durée du jeu :** 20 min

**Aménagement de l'espace :** matérialiser par des plots une ligne qui représentera la bergerie et à 6 ou 7 m de cette ligne, baliser la ligne de la forêt sur laquelle se trouve le loup. Ces deux espaces se font face.

## Matériel

Des plots pour matérialiser les différents espaces de jeu

## Description du jeu

### Déroulement :

Les moutons se placent dans la bergerie et le loup se place dans la forêt, dos aux moutons.

Les moutons crient tous en cœur : « *What's the time, Mr Wolf ?/How old are you ?* », les joueurs avancent vers la forêt du nombre de pas correspondant à l'heure annoncée par le loup : « *It's two o'clock/I'm five (years old)* », les moutons font deux pas vers l'avant.

A chaque réponse du loup, les moutons font ainsi autant de pas que l'heure indiquée par le loup. Ils s'approchent peu à peu du loup.

Lorsque le loup s'écrie « *Dinner time !/I'm 0 !* », les moutons regagnent le plus vite possible la bergerie pour lui échapper.

Si un mouton est touché, il devient le loup.

**Objectif :** utiliser ses connaissances lexicales et syntaxiques pour permettre à son équipe de marquer un maximum de points.

Consignes en français	Consignes en anglais	Formulations à destination du maître pour organiser et mener le jeu
Choisir un élève qui sera Mister Wolf (possibilité de lui faire porter un signe distinctif tel qu'un masque ou une chasuble).	Choose one person to be Mr. Wolf.	<i>Who wants to be Mr. Wolf? Do you want to be Mr. Wolf? You're going to be Mr. Wolf. OU "Eenie Meenie Miny Moe"</i>
Les autres joueurs sont placés à 6 ou 7 mètres du loup, en ligne.	The other players stand six or seven meters away from him (her)	<i>Stand in line!</i>
Le loup tourne le dos aux joueurs.	The wolf stands with his (her) back to the players	<i>Turn around!</i>
Pour commencer le jeu, les élèves crient en chœur : « <i>What's the time, Mr Wolf?/ How old are you ?</i> ».	To start the game, the children shout: " <i>What's the time, Mr. Wolf?/ How old are you ?</i> "	<i>Shout: "What's the time, Mr. Wolf?/How old are you ?"</i>
Mr Wolf donne une réponse telle que « <i>Three o'clock/three (years old)</i> », sans se retourner.	Mr. Wolf gives a response like " <i>Three o'clock/I'm three (years old)</i> ", without turning back.	<i>"Three o'clock, five o'clock". Or "Dinner time !/ I'm 0 !"</i>
Les autres joueurs avancent du nombre de pas correspondant à l'heure annoncée (« <i>Three o'clock</i> » = 3 pas).	The other players react.	<i>It's three o'clock/He's three years old ! Take three steps!</i>
Le jeu se poursuit en demandant l'heure et en se rapprochant de Mr Wolf.	Everyone keeps asking the Time/age and moving closer to Mr. Wolf.	- " <i>What's the time, Mr. Wolf?/ How old are you ?</i> - " <i>It's ... o'clock/I'm three</i> " or " <i>Dinner time !/I'm 0 !</i> "
A tout moment au cours du jeu, Mr Wolf peut se retourner et crier « <i>Dinner time!</i> » au lieu de donner l'heure. Les autres élèves doivent alors se sauver sans être touchés par Mr Wolf	Mr Wolf can turn around and shout: " <i>Dinner time !/ I'm 0 !</i> ". Then he(he) tries to tag one of the other players.	- " <i>Dinner Time !/ I'm 0 !</i> , <i>Run to go back.</i>
L'élève touché devient Mr Wolf et le jeu reprend.	The player who gets tagged becomes Mr. Wolf and the game begins again.	<i>Mr. Wolf caught you! You are now Mr. Wolf!</i>

### **Règles essentielles :**

Adapter son comportement en fonction de l'énoncé du loup.

### **Variantes**

Si un joueur parvient à toucher l'épaule de Mr Wolf avant qu'il ne crie pas «*Dinner time !/I'm 0 !*», alors ce joueur a gagné.

Transformer le jeu traditionnel pour les cycles 2 : modifier la structure «*What's the time, Mr Wolf ?* » en «*how old are you ?* » par-exemple.

### **Propositions d'activités**

- **disciplinaires** : Travailler à partir de l'album : «*What's the time, M. Wolf ?* » Annie KUBLER (Child's play)  
Mémoriser une comptine ou un chant sur le thème de l'heure.  
Visionnage vidéos sur videojug et discussion autour des éléments culturels observés (uniforme, espace de jeu, bus, architecture, ...)
- **interdisciplinaires** : fuseaux horaires et pays anglophones, afficher des horaires sur des pendules à partir de consignes données en anglais