

Activités Cycle 2 + CE2	
Inside (If Enough Space : IES)	Outside
1. La balle qui dit un mot Une balle, en cercle, dire des mots Lancer la balle à un élève en disant un mot anglais. Si l'élève perd la balle, il est éliminé. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Peut être pratiqué avec différents champs lexicaux.	1. Le chat court après le chien En cercle/ courir/ jouer (=le facteur) Les élèves sont assis en cercle. Le maître fait le tour de la ronde et touche la tête des élèves en disant "dog". Soudain, il dit "cat" en touchant un élève. L'élève se lève et poursuit le maître jusqu'à ce que l'un des deux rejoigne la place dans la ronde.
2. La balle qui compte Une balle, en cercle, compter Dire les nombres dans l'ordre au moment de lancer	2. La course des salutations En cercle/ courir/ se saluer (= le facteur) Les élèves sont assis en rond. Un des élèves fait le tour et s'arrête derrière un élève assis. Il lui dit "Good Morning Dennis" et il s'enfuit. Celui qui a été salué se lève et lui court après. S'il est attrapé, il est emmené au centre de la ronde où tous lui disent "Good Bye".
3. La balle qui pose une question Une balle, en cercle, répondre Les élèves sont assis en cercle. Lancer ou faire rouler la balle vers un élève en lui posant une question (toujours la même e.g. How old are you?) Variation: l'élève renvoie la balle au maître qui doit poser une nouvelle question à l'élève suivant.	3. Le "béret" 2 équipes/ Nombres/ un mouchoir Faire 2 équipes. Tracer deux lignes et placer les équipes derrière. Les élèves ont une main derrière le dos. Ils ont chacun un numéro. Quand ils entendent leur numéro appelé, les deux élèves de chaque équipe courent pour attraper le mouchoir le premier avec leur main libre.
4. Le bon nombre dans le groupe (IES) Musique/Connaître les nombres Mettre de la musique et faire évoluer les élèves dans la classe. Arrêter la musique et appeler un nombre (entre 1 et le nombre d'élèves de la classe). Les élèves doivent rapidement se mettre en groupe correspondant au nombre demandé. Tout enfant resté seul s'assoit jusqu'à la partie suivante.	4. La chaise musicale En cercle/ jouer/ Vocabulaire " Walk, Go in a circle" Des cerceaux sont posés au sol. Les élèves marchent entre les cerceaux. Lorsque l'élève désigné donne l'ordre d'entrer dans les cerceaux « Go in the circle », les élèves s'y précipitent. Celui qui n'est pas dans un cerceau est éliminé et un des cerceaux doit être retiré.
5. Faisons tourner ! Une flèche ou une bouteille/un cercle/ Dire des mots d'une catégorie Les élèves sont assis en cercle et font tourner une flèche. Le premier élève est celui qui est désigné par la flèche. Il doit proposer un mot d'une catégorie définie (food, animals, colours...)	5. Le loup et l'agneau (= le pêcheur et le poisson) 2 équipes/ en cercle/ nombres L'équipe des loups fait une ronde. Les élèves se donnent la main & lèvent les bras en comptant jusqu'au nombre choisi (avant). Les agneaux traversent la ronde et peuvent être faits prisonniers si les loups baissent les bras. S'ils sont attrapés, ils rejoignent le cercle. Le dernier agneau restant gagne.

Activités Cycle 2 + CE2	
Inside (If Enough Space : IES)	Outside
6. Jacques a dit Agir et connaître le sens Jacques a dit: fais attention, salue, dis bonjour, marche sur place, arrête-toi, assieds-toi, lève-toi, marche en rond, tape dans tes mains, touche tes orteils, cours sur place, nage Jacques a dit peut être remplacé par "Please" ou le prénom d'un élève	6. Le loup affamé Agir/ Connaître les jours de la semaine/ forme affirmative et négative/ Verbe « eat » Tracer 7 cercles. Chaque cercle représente un jour de la semaine (Monday, Tuesday...). Les élèves (les moutons) courent sur le terrain. Un des élèves est le loup. Les moutons demandent au loup: "When do you eat sheep?" et le loup répond "I don't eat sheep on Monday (e.g.)". Aussi, tous les moutons courent se réfugier dans le cercle du lundi "Monday circle". S'ils sont touchés, les moutons deviennent des loups et les loups s'entendent entre eux pour donner l'information suivante (I don't eat on Tuesday...). Le dernier mouton restant gagne.
7. La ligne "Vrai ou Faux" (IES) Flashcards/ une ligne tracée au sol/ connaître des mots Tracer une ligne au sol ou coller une bande scotch et designer un côté de la ligne, TRUE, et l'autre, FALSE. Montrer une image et dire son nom. Si les élèves pensent que c'est juste, ils sautent du côté VRAI. Si non, ils sautent de l'autre. Les élèves qui se trompent s'assoient jusqu'à la partie suivante.	
8. L'intrus (The odd-one-out) Flashcards au tableau/ connaître des mots Afficher 3 ou 4 images ou écrire ou 3 à 4 mots au tableau. Les élèves doivent trouver l'intrus (e.g.: cat, horse, cake, bird : it isn't an animal)	
9. Boules de neige (IES) Flashcards/chiffon humide /reconnaître des mots Aimer des Flashcards représentant le thème travaillé (fruit/animals...) Faire 2 équipes. Un enfant de chaque équipe a un chiffon (boule de neige) et se tient debout face au tableau. Le maître dit un mot et les élèves visent l'image. L'élève qui s'approche le plus remporte un point pour son équipe.	
10. Tornade Flashcards avec images et nombres + cartes "Tornade" avec des nombres/ connaître les flashcards Coller les flashcards sur le tableau avec la face "image" contre le tableau. Ajouter 6 cartes Tornade avec des nombres et les mélanger. Les élèves choisissent un numéro de carte et doivent dire le mot correspondant. Si c'est juste, ils dessinent leur maison. Si c'est une carte Tornade, ils détruisent la maison de l'équipe adverse. L'équipe qui dessine sa maison la première a gagné.	

Activités Cycle 2 + CE2	
Inside (If Enough Space : IES)	Outside
11. Le pendu Tableau/connaître et épeler des mots simples Choisir un mot sans le dire à la classe et tracer autant de pointillés que de lettres dans le mot. Les élèves devinent le mot en proposant des lettres. Si la lettre est bien dans le mot, le maître l'écrit. Si non, il dessine les différentes parties du pendu.	
12. La bombe Un minuteur (egg timer)/ en cercle/ répondre à des questions Prendre un minuteur. Poser une question en passant le minuteur à un élève. Il doit répondre et le passer à un autre élève en lui reposant la même question. L'élève qui a le minuteur au moment où il sonne a perdu.	
13. Je vois quelque chose qui ... Reconnaître des sons/ Toucher des objets Le maître dit "Je vois quelque chose qui commence comme BIRD". Un élève essaie de trouver quelque chose qui commence comme BIRD et le touche (e.g.book)	
14. Des objets cachés Trouver des objets/Connaître des mots/ Connaître le sens de 'hotter' "colder" (chaud/froid) Choisir un petit objet. Un élève, le chasseur, quitte la pièce pendant que les autres décident d'une cachette pour l'objet. Les indices qui sont donnés sont "hotter" lorsque le chasseur s'approche de l'objet et "colder" s'il s'en éloigne. S'il est très prêt, ils peuvent crier BURNING, s'il est très loin, FREEZING.	
15. Bingo Grilles correspondent à des catégories Les bingos peuvent servir pour les lettres, les nombres et les images. Le maître dit des mots de la catégorie. Les élèves ont des grilles différentes. Celui qui a une rangée complète ou une grille complète gagne.	

Activités Cycle 3	
Inside (If Enough Space : IES)	Outside
1 Le pendu Tableau/Connaître et épeler des mots simples Le maître choisit un mot sans le dire aux élèves. Ils doivent le deviner en proposant différentes lettres. Si les lettres proposées sont bien dans le mot, le maître les inscrit à la place des pointillés. Si non, il continue à dessiner les différentes parties du pendu.	1. There is.../There are ... Equipes/ nombres/ Lire et écrire/Enquête Donner aux élèves une liste de questions et les laisser se déplacer librement dans l'école pour trouver les réponses: How many doors are there in the school? Teachers, trees, plants in the hall, tables in the class...
2. Je vois quelque chose qui... Reconnaître des sons/ Connaître des mots/ Savoir épeler Le maître dit "I spy with my little eye something that begins with B". Les élèves essaient de deviner l'objet qui commence avec B. Le maître aura d'abord écrit le mot sur une ardoise de façon à ce que les élèves puissent vérifier.	2. Le béret – Variation Un coussin/ 2 équipes/ Nombres/ Répondre à des questions /Colours, clothes, face Faire deux équipes. Tracer deux lignes derrière lesquelles se tiennent les 2 équipes. Chaque élève a un numéro. Lorsqu'ils reconnaissent leur numéro, ils courent pour s'asseoir sur le coussin placé au centre. Une fois assis, l'élève doit répondre à la question qui lui est posée pour remporter 1 point pour son équipe. What is the colour of the sun? ...of Dennis's jumper?...of Dennis's eyes? Is your hair blond?
3. 1ère et dernière lettre Connaître des mots/ Savoir épeler Les élèves sont assis en cercle. Le maître dit un mot; l'élève assis à sa droite dit un mot qui commence avec la dernière lettre du mot du maître (e.g.: bus, steak, key, yellow, wine). Continuer jusqu'à ce qu'un élève se trompe.	3. What time is it Mr Wolf? Mur/ les nombres/ les heures Règles de 123 Soleil Le loup est celui qui compte (au mur). Les autres élèves sont dans son dos et demandent: What's the time Mr Wolf? Le loup répond: It's 8 o'clock. Les élèves avancent de 8 pas. Quand ils sont proches du mur, le loup s'écrie: It's dinner time et il essaie d'attraper les élèves. Celui qui est attrapé devient le loup pour la partie suivante.
4. Jouer avec les mots Lettres/ Connaître l'orthographe de certains mots Ecrire quelques lettres au tableau. En groupe, les élèves doivent fabriquer le plus de mots possibles avec ces lettres. (e.g.: g h a f p e g /cat/peg/tea/hat/get)	4. What time is it? 12 cercles dessinés/ 2 équipes/ les heures Donner un nombre à chaque joueur des 2 équipes. Appeler un nombre et donner une heure. Les 2 élèves appelés doivent se dépêcher de se placer dans le bon cercle. (représentant les minutes ou les heures).
5. L'intrus Lire et trouver l'intrus Ecrire 4 mots au tableau. Les élèves doivent entourer l'intrus (eg: cat/horse/cake/bird)	

Activités Cycle 3	
Inside (If Enough Space : IES)	Outside
6. La chasse au trésor Pâte à fixe/poser des questions sur le lieu Faire une première démonstration: aller vers un élève et dites-lui de cacher la pâte dans un endroit « un peu » difficile à trouver. Quittez la pièce, donnez aux élèves un peu de temps pour cacher la pâte, revenez et demandez/ Is it on the desk? Is it near the desk? Is it in front half of the classroom? Is it under a chair? (Réponses attendues: Yes it is, no, it isn't) Lorsque vous l'aurez trouvée, donnez votre rôle à un élève (le questionneur). Faire pratiquer le jeu à 2. <i>Tack: clou, punaise mais Blue Tack: pâte adhésive</i>	
7. Arrêtez le bus! stylo/ feuille/ Ecrire / 5 équipes Stylo et feuille pour chaque élève. Le maître écrit une letter au tableau et crie "start the bus". Les élèves écrivent autant de mots possibles commençant par cette lettre. Quand l'un d'entre eux dit "stop the bus", les élèves ont un point par réponse correcte. L'équipe qui a le plus de mots gagne deux points de plus.	
8. Mémoriser des mots Connaître des mots/ les prononcer et les épeler correctement Diviser la classe en 5 groupes et désigner un chef d'équipe. Le maître choisit une catégorie "Fruit or Animals". Chaque joueur de l'équipe dicte au chef tous les mots qui appartiennent à cette catégorie. Chaque équipe remporte 1 point par mot juste. La partie dure 1 minute. L'orthographe compte.	
9. Bang Petits morceaux de papier/ cartes "Bang"/ boîte à chaussures/ Equipes / Lire Ecrire des mots sur des petits morceaux de papier pliés en deux (sight words). Ajouter des cartes BANG. Les élèves piochent chacun leur tour. S'ils lisent correctement, ils gardent le mot. S'ils piochent une carte BANG, ils remettent tout dans la boîte.	

Activités Cycle 3	
Inside (If Enough Space : IES)	Outside
10. Jacques a dit Variation pour les plus grands Fais ce que je dis, pas ce que je fais Une fois le jeu traditionnel maîtrisé, demander aux élèves de faire ce que dit Jacques (e.g.: touch your toes) alors qu'il touche ses oreilles. Bon moyen de voir qui écoute et qui « copie ».	
11. Décode ! / jeu d'équipe Reconnaître un mot et savoir l'orthographe Ecrire un mot au tableau en mélangeant ses lettres. (e.g.: skatbe = basket). Les élèves doivent remettre les lettres dans l'ordre.. <i>Unscramble:décoder</i>	
12. 1 mot au tableau 2 équipes/lire/ Parler en PPC Faire 2 équipes (2 lignes) et demander au premier de la file d'être dos au tableau. Ecrire un mot au tableau "e.g. hamburger". Les élèves dans la file doivent le faire deviner au camarade retourné (It's made of meat, it's brown, and you can eat it, in a Mac Donald...) Le premier des deux qui devine le mot gagne 1 point pour son équipe.	
13. La Bombe Un minuteur/ en cercle/ parler Poser une question et passer le minuteur à un camarade qui répond et pose une nouvelle question à un autre camarade. Celui qui a le minuteur lorsqu'il sonne est éliminé.	

Activités Cycle 3	
Inside (If Enough Space : IES)	Outside
14. Boules de neige (IES) Flashcards/ chiffon humide / lire Ecrire des mots correspondants à des catégories (Fruit/animals...) Faire deux équipes. Le premier élève de chaque équipe se tient devant le tableau. Le maître dit un mot du tableau et les élèves visent ce mot. L'équipe qui a visé le mieux gagne 1 point.	
15. Tornado Flashcards avec des mots écrits et des nombres + cartes « Tornado » avec des nombres / Lire Aimanter les Flashcards avec le côté "mot écrit" contre le tableau. Ajouter 6 cartes Tornado avec des nombres. Les élèves choisissent un numéro. Ils doivent alors retourner la carte et lire le mot. Si c'est juste, ils dessinent leur maison. S'ils appellent une carte Tornado, ils détruisent la maison de l'équipe adverse. L'équipe qui dessine sa maison la première gagne.	
16. Questionner les yeux bandés (IES) En cercle/ chiffon /Poser et répondre aux questions Les élèves sont en cercle et l'un d'entre eux a les yeux bandés au milieu du cercle. Faites-le tourner sur lui-même. Puis demandez-lui de montrer quelqu'un du doigt et de lui poser une question (how old are you? Can you play football? Do you have green eyes?) Après avoir entendu la réponse, il essaie de deviner le nom du camarade.	
17. Faites tourner! (IES) Une flèche ou une bouteille / en cercle/ Mémoriser des mots Les élèves sont en cercle. Faites tourner la flèche. Le premier est celui que la flèche désigne. Il propose un mot appartenant à la catégorie choisie auparavant. Le suivant désigné à nouveau par la flèche doit répéter le mot précédent plus son propre mot jusqu'à ce qu'un élève se trompe.	

Activités Cycle 3	
Inside (If Enough Space : IES)	Outside
18. Buzz (IES) Compter/ en cercle/ une balle/ Nombres & multiples Les élèves sont assis en cercle. Ils se font des passes en comptant 1 2 3 ...Quand on arrive au chiffre 7, l'élève doit dire BUZZ. Tout nombre qui s'écrit avec 7 doit être BUZZER (17, 27...) de même que les multiples (14, 21...)	
19. Bingo Grilles avec catégories ou catégories mélangées Les bingos conviennent pour les lettres, nombres, images ou mots écrits. Le maître dit des mots représentés sur les grilles. Les élèves ont des grilles différentes. Le vainqueur a une ligne ou une grille complète.	