

Nom du jeu :	Langue :
A toi, à moi !	Arabe
Matériel :	
Un lacet noué aux 2 extrémités, sur lequel 10 perles d'une couleur sont enfilées à une extrémité et 10 perles d'une couleur sont enfilées à l'autre extrémité + 1 dé + 1 sablier	
But du jeu :	
Ce jeu se joue par 2. Chaque joueur a le même nombre de perles au début de la partie. On retourne le sablier au début de la partie. Le premier joueur lance le dé et prend à son adversaire le nombre de perles correspondant au chiffre inscrit sur le dé. Puis c'est le tour du 2 ^{ème} joueur. Ainsi de suite jusqu'à ce que le sable soit entièrement écoulé dans le sablier. Le gagnant est celui qui a le plus de perles au bout du temps écoulé.	
Lexique :	
Lance le dé	إِرْمِي النَّرْدَ (Irmii narda) (pour une fille) إِرْمِ النَّرْدَ (Irm narda) (pour un garçon)
Tu as gagné	لَقَدْ فُزْتُ (Lapad fouzdi) (pour une fille) لَقَدْ فُزْتُ (Lapad fouzda) (pour un garçon)
0 : صِفْرٌ (Séfr) 1 : وَاحِدٌ (aHAD) 2 : اِثْنَانٌ (isNAAAni) 3 : ثَلَاثَةٌ (seLAATHa) 4 : أَرْبَعَةٌ (ARbaha) 5 : خَمْسَةٌ (CHAMsa) 6 : سِتَّةٌ (SITta) 7 : سَبْعَةٌ (SÈbaha) 8 : ثَمَانِيَةٌ (sèMÈnia) 9 : تِسْعَةٌ (Tisaha) 10 : عَشْرَةٌ (aHACHala)	11 : أَحَدَ عَشَرَ (aHADaahachala) 12 : اِثْنَا عَشَرَ (isNAAahachala) 13 : ثَلَاثَةَ عَشَرَ (seLAATHataahachala) 14 : أَرْبَعَةَ عَشَرَ (ARbahataahachala) 15 : خَمْسَةَ عَشَرَ (CHAMsataahachala) 16 : سِتَّةَ عَشَرَ (SITtataahachala) 17 : سَبْعَةَ عَشَرَ (SÈbahataahachala) 18 : ثَمَانِيَةَ عَشَرَ (séMÈniataahachala) 19 : تِسْعَةَ عَشَرَ (TIsahataahachala) 20 : عِشْرُونَ (eicheROUN)

Lien pour visionner la vidéo en se connectant sur POD en cliquant sur :

Authentification CAS Académie de Normandie

et en entrant ses identifiants INTRANET.

Lien : <http://pod.ac-normandie.fr/video/7122-a-toi-a-moi-arabemp4/>

Nom du jeu :	Langue :
Jeu de 7 familles Tchoupi (Chupi en esp.)	Espagnol
Matériel :	
Cartes du jeu de 7 familles + cartes des 5 personnages (Tchoupi, Lalou, Pilou, Fani et Doudou) + cartes couleurs	
But du jeu :	
<p>Ce jeu se joue à 4 ou 6 joueurs. 4 cartes sont distribuées à chaque joueur et le reste est posé au milieu face contre table. Ce sera la pioche. A tour de rôle les joueurs vont demander au joueur de leur choix, une carte qui leur manque pour obtenir la famille complète.</p> <p>Le joueur qui a réuni le plus de familles à la fin de la partie a gagné.</p> <p>Pour choisir la carte qu'ils souhaitent demander, les enfants peuvent montrer la couleur de la famille (l'enseignant peut la dire en espagnol) et le personnage qu'ils veulent (s'ils ont oublié son nom). Pour guider les enfants, les personnages manquants sont dessinés en petit en haut de chaque carte.</p>	
Lexique :	
Je voudrais ... (personnage)... (couleur)	Quiero ... (personnage)... (couleur)
Pioche !	Roba (una carta) ! (en montrant la pioche)
Qui ?	Quien ? (avec geste des mains)
Quelle couleur ?	Que color ? (en montrant les cartes couleur)
Tu as gagné	Has ganado. (en faisant bravo avec les mains)
A ton tour !	A tu ! (en montrant du doigt)
Bleu : azul jaune : amarillo rouge : rojo vert : verde gris : gris	violet : morado turquoise : turquesa orange : naranja rose : rosa

Lien pour visionner la vidéo en se connectant sur POD en cliquant sur :

Authentification CAS Académie de Normandie

et en entrant ses identifiants INTRANET.

Lien : <http://pod.ac-normandie.fr/video/7150-7-familles-espagnolmp4/>

Nom du jeu :	Langue :
Der Obstgarten	Allemand
Matériel :	
Un plateau de jeu imprimé et plastifié, un dé avec 2 gommettes de couleur (les couleurs des fruits) sur 5 faces et un corbeau sur la 6 ^{ème} face, les cartes des fruits et la carte du corbeau (plastifiées) et un panier pour l'équipe.	
But du jeu :	
<p>C'est un jeu collaboratif : soit toute l'équipe gagne, soit toute l'équipe perd. Ce jeu se joue par 4. Chaque joueur lance le dé tour à tour et choisit une des 2 couleurs figurant sur la face du dé. Il prend alors 1 fruit de cette couleur et le met dans le panier de l'équipe. Si le dé tombe sur le corbeau, le joueur avancera alors le corbeau sur son parcours numéroté. Le but du jeu est d'avoir ramassé tous les fruits avant que le corbeau arrive au bout de son parcours, sinon c'est le corbeau qui gagne !</p>	
Lexique :	
Lance le dé	Würf !
Vous avez gagné	Ihr hat gewonnen
Le corbeau a gagné.	Der Rabe hat gewonnen.
Tu peux choisir la couleur.	Du kannst die Farbe wählen.
Montre-moi !	Zeige mir !
Le panier	Der Korb
Jaune : gelb Rose : rosa Rouge : rot Orange : orange	Vert : grün Bleu : blau Violet : lila Marron : braun
Si on souhaite travailler avec les fruits : Le citron : die Zitrone Les cerises : die Kirschen La fraise : die Erdbeere L'orange : die Orange	La pomme : der Apfel La prune : die Pflaume Le raisin : die Traube La poire : die Birne

Lien pour visionner la vidéo en se connectant sur POD en cliquant sur :

Authentification CAS Académie de Normandie

et en entrant ses identifiants INTRANET.

Lien : <http://pod.ac-normandie.fr/video/7162-obstgarten-allemandmp4/>

Nom du jeu :	Langue :
Jeu du bus	Finois
Matériel :	
Un plateau de jeu imprimé et plastifié par enfant, un dé par enfant, 10 cartes « enfant ».	
But du jeu :	
<p>Ce jeu est un jeu individuel. Le joueur lance le dé et pose dans son bus autant de cartes « enfant » que de points indiqué par le dé. La partie est terminée quand le bus est plein. Il n'est pas possible de faire monter dans le bus plus de 10 enfants. Il est donc nécessaire d'obtenir le nombre exact d'enfants manquants pour arriver à 10. <i>Par exemple, s'il y a déjà 8 enfants dans le bus et que le dé indique 4. Il ne sera pas possible d'ajouter 4 enfants. Il faudra attendre de faire un 2 ou 2 fois un 1.</i></p>	
Lexique :	
Lance le dé	Heittää noppaa !
Tu as gagné	Sinä voitit
Non, lance le dé encore une fois	Ei, heittää noppaa taas kerran
1 : yksi	6 : kuusi
2 : kaksi (a comme o de porte)	7 : seitsemän
3 : kolme	8 : kahdeksan (h comme ch/j)
4 : neljä	9 : yhdeksän (h comme j/ch)
5 : viisi	10 : kymmenen

Lien pour visionner la vidéo en se connectant sur POD en cliquant sur :

Authentication CAS Académie de Normandie

et en entrant ses identifiants INTRANET.

Lien : <http://pod.ac-normandie.fr/video/7138-jeu-du-bus-finnoismp4/>

Nom du jeu :	Langue :
Jeu Ente Ente Gans	Allemand
Matériel :	
Pas de matériel	
But du jeu :	
<p>Ce jeu peut jouer avec la classe entière. Un joueur reste debout. On peut utiliser une comptine d'élimination dans la liste ci-dessous pour choisir l'élève qui reste debout : Par exemple : Äpfel, Birnen und Spinat : https://www.mamalisa.com/?t=es&p=3719</p> <p>Äpfel, Birnen und Spinat, Sauerkraut und Kopfsalat, schau, wer an der Reihe ist, sag mir jetzt, wie alt du bist.</p> <p>Les autres sont en cercle, assis en tailleur. L'élève debout marche autour du cercle et pose sa main sur la tête des enfants en disant à chaque tête, « Ente ». Au moment où il en a envie, il peut choisir de dire « Gans » à la place de « Ente ». L'élève touché devra alors se lever et courir après l'élève debout pour le toucher. S'il est touché avant qu'il soit assis, l'élève debout reste le loup. S'il n'est pas touché, c'est le 2^{ème} enfant qui devient loup.</p>	
Lexique :	
canard	Ente
oie	Gans
Cours	Lauf !
Assieds-toi	Setzt dich !
Bravo !	Prima !

Lien pour visionner la vidéo en se connectant sur POD en cliquant sur :

Authentification CAS Académie de Normandie

et en entrant ses identifiants INTRANET.

Lien : <http://pod.ac-normandie.fr/video/7121-ente-ente-gans-allemandmp4/>

Nom du jeu :	Langue :
Hot potato	Anglais
Matériel :	
Ballon + comptine (enregistrée si besoin)	
But du jeu :	
<p>Ce jeu peut se jouer avec toute la classe. Les enfants sont en cercle, assis en tailleur. L'enseignant donne le ballon à l'un des enfants et il doit le donner à l'enfant qui est assis à côté de lui sans le lancer. Le jeu démarre quand l'enseignant commence à dire la comptine :</p> <p>Hot potato, hot potato, hot hot hot, Hot potato, hot potato, hot hot hot,</p> <p>Ainsi de suite, jusqu'à ce que l'enseignant s'arrête de dire la comptine ou arrête l'enregistrement. L'enfant qui a le ballon dans les mains à ce moment-là sort du cercle et va avec l'enseignant pour choisir quand arrêter de dire la comptine et dire la comptine lui-aussi s'il en a envie. Quand il reste 2 ou 3 enfants dans la ronde, on les déclare gagnant et on peut commencer une autre partie.</p>	
Lexique :	
Chaud(e)	hot
Pomme de terre	Potato
Tu viens chanter avec moi (nous)	You came and sing with me (us)
C'est toi le/la gagnant(e) ! Bravo !	You are the winner ! Well done !

Lien pour visionner la vidéo en se connectant sur POD en cliquant sur :

Authentification CAS Académie de Normandie

et en entrant ses identifiants INTRANET.

Lien : <http://pod.ac-normandie.fr/video/7124-hot-potato-anglaismp4/>

Nom du jeu :	Langue :
Jeu Simone dice (Jacques a dit)	Italien
Matériel :	
Pas de matériel	
But du jeu :	
<p>Ce jeu peut jouer avec la classe entière. C'est le jeu de « Jacques a dit » en italien. L'enseignant est le meneur. Il demande de toucher des parties du corps en mimant à chaque fois les actions. Quand l'enseignant commence en disant « Simone dice », l'enfant doit faire l'action. Quand l'enseignant ne commence pas en disant « Simone dice », l'enfant ne doit pas faire l'action. L'enseignant doit mimer l'action à chaque fois. Les enfants s'assoient dès qu'ils sont éliminés. On recommence une autre partie dès qu'il ne reste plus que quelques enfants.</p>	
Lexique :	
Touche ta tête	Tocchi la testa
Touche tes épaules	Tocchi le spalle
Touche ton ventre	Tocchi la pancia
Touche tes genoux	Tocchi le ginocchia
Touche tes pieds	Tocchi le piedi
Bravo !	Bravo !
Non	No

Lien pour visionner la vidéo en se connectant sur POD en cliquant sur :

Authentification CAS Académie de Normandie

et en entrant ses identifiants INTRANET.

Lien : <http://pod.ac-normandie.fr/video/7155-simone-dice-italienmp4/>

Nom du jeu :	Langue :
Snakes and ladders	Anglais
Matériel :	
Un plateau de jeu dessiné sur du linoleum ou une toile cirée (ou à défaut le plateau de jeu pour jouer sur une table) + des plots ou des coupelles (ou à défaut des jetons) + 1 gros dé en mousse (ou à défaut un dé traditionnel)	
But du jeu :	
Ce jeu se joue par 4 ou 6. Chaque joueur lance le dé tour à tour et avance du nombre de cases indiqué par le nombre sur le dé. Si on tombe sur une case avec le bas de l'échelle, on monte dans la case sur laquelle il y a le haut de cette échelle. Si on tombe sur une case avec une queue de serpent, on descend dans la case dans laquelle se trouve la tête de ce serpent. Le gagnant est celui qui arrive le premier à la case « END ».	
Mise en route :	
* Découverte de UP et DOWN : DOWN → on s'accroupit et UP → on se lève (plusieurs fois) * Découverte de SNAKE et LADDER : A SNAKE → on montre en ayant peur et LADDER → on montre en étant ravi	
Lexique :	
Lance le dé	Throw the die Throw the dice
Tu as gagné	You are the winner !
1 : one	6 : six
2 : two	7 : seven
3 : three	8 : eight
4 : four	9 : nine
5 : five	10 : ten
Descends ! (ton pion jusqu'à la queue du serpent)	Go down !
Monte ! (ton pion jusqu'à la queue du serpent)	Go up !

Lien pour visionner la vidéo en se connectant sur POD en cliquant sur :

Authentification CAS Académie de Normandie

et en entrant ses identifiants INTRANET.

Lien : <http://pod.ac-normandie.fr/video/7134-snakes-and-ladders-anglaismp4/>

Nom du jeu :	Langue :
Trouvé ! (Encuentra !)	Espagnol
Matériel :	
Un plateau de jeu et trois dés (1 avec une couleur, 1 avec une forme et 1 avec un animal)	
But du jeu :	
<p>C'est un jeu de rapidité qui demande de la concentration. Quatre joueurs peuvent jouer. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit 6 anneaux. Un joueur lance les 3 dés et tous les joueurs doivent chercher le dessin qui comporte l'animal, la forme et la couleur annoncés par les dés. L'enfant qui trouve le bon dessin le plus rapidement, place un de ses anneaux dessus. Le gagnant est celui qui a placé ses 6 anneaux le premier.</p>	
Lexique :	
Lance les dés !	Tira los dados !
Trouve le dessin	Encontra el dibujo !
Tu as gagné	Has ganado. (en faisant bravo avec les mains)
Place ton anneau	Pon tu aros
Zèbre : cebra Tortue : tortuga Baleine : ballena	Abeille : abeja Perroquet : loro Singe : mono
Carré : cuadrado Rond : círculo Cœur : corazón	
Bleu : azul jaune : amarillo rouge : rojo	

Lien pour visionner la vidéo en se connectant sur POD en cliquant sur :

Authentification CAS Académie de Normandie

et en entrant ses identifiants INTRANET.

Lien : <http://pod.ac-normandie.fr/video/7142-trouve-espagnolmp4/>

Nom du jeu :	Langue :
Twister	Russe
Matériel :	
Tapis de jeu + cadran avec aiguille (pied/main droit/gauche) Cartes des 4 couleurs pour aider les enfants à comprendre.	
But du jeu :	
Ce jeu se joue à 4 joueurs. L'enseignant montre sa main et dit « Rouka ». L'enseignant montre son pied et dit « stupnya ». Un enfant tourne l'aiguille, montre sa main ou son pied et la carte couleur. L'enseignant dit « rouka » ou « naga » et la couleur en russe. L'enfant dont c'est le tour de jouer doit placer sa main ou son pied sur la couleur énoncée.	
Lexique :	
Main	(Rouka) рука
Pied	(stoupnia) ступня *
Tourne	(Vertiet) вертеть
vert	(zilioni) зеленый
bleu	(signi) синий
jaune	(jôltéi) желтый
rouge	(krasni) красный

Lien pour visionner la vidéo en se connectant sur POD en cliquant sur :

Authentification CAS Académie de Normandie

et en entrant ses identifiants INTRANET.

Lien : <http://pod.ac-normandie.fr/video/7141-twister-russemp4/>

* Sur la video, j'utilise "gana" (la jambe) plutôt que « stoupnia ». Il vaut mieux être précis et utiliser « stoupnia ».

Nom du jeu :	Langue :
Jeu What's the time Mr Wolf ?	Anglais
Matériel :	
Un chasuble pour le loup («éventuellement»)	
But du jeu :	
<p>Ce jeu peut jouer avec la classe entière. Un joueur est le loup. On peut utiliser une comptine d'élimination dans la liste ci-dessous pour choisir le loup : Par exemple : Eeny Meeny Miny Moe : https://www.mamalisa.com/?t=fs&p=6663</p> <p>Eeny, meeny, miny moe, Catch a tiger by the toe. If he squeals, let him go, Eeny, meeny, miny moe. Pig snout you're out.</p> <p>La classe crie « What's the time Mr Wolf ? » et le loup répond par exemple "It's 3" ou "3". Les enfants avancent de 3 pas en comptant « one, two, three ». Les enfants crient à nouveau « What's the time Mr Wolf ? » et le loup répond une autre heure. Les enfants avancent du même nombre de pas. Au moment où il en a envie, le loup peut choisir de répondre « Time for dinner ! » et essaie d'attraper un enfant, qui deviendra ensuite le loup.</p>	
Lexique :	
Quelle heure est-il M. Loup ?	What's the time Mr Wolf ?
Il est... (heure)	It's... (hour)
L'heure du dîner !	Dinner time !
1 : one	6 : six
2 : two	7 : seven
3 : three	8 : eight
4 : four	9 : nine
5 : five	10 : ten

Lien pour visionner la vidéo en se connectant sur POD en cliquant sur :

Authentification CAS Académie de Normandie

et en entrant ses identifiants INTRANET.

Lien : <http://pod.ac-normandie.fr/video/7161-whats-the-time-mr-wolf-anglaismp4/>