

Jeux du mois – n°4 : Décembre 2025
Games of the month – n°4 : December 2025



Tous les cycles

La cocotte / The cootie catcher

But :

- Réaliser les actions sportives de la cocotte

Lien avec l'anglais :

- Connaître le lexique des nombres, des couleurs
- Apprendre quelques phrases

Espace :

- La cour de récréation, salle de motricité, salle de classe

Temps :

- Au choix, cela peut aller de 5 minutes à plus longtemps selon le nombre de tours que vous choisissez



Matériel :

- Cocottes en papier à réaliser en amont par les élèves (en autonomie par exemple)
- Une par groupe

Déroulement :

- Le PE imprime différentes cocottes. Les élèves les forment.
- Lors d'une pause active ou pour une mise en train, on sort les cocottes. Le PE répartit les élèves en groupes.
- Chacun son tour : donner un nombre puis une couleur et réaliser l'action écrite. On inverse les rôles.

Il n'y a pas de gagnant. Le but est de bouger. Le nombre d'équipes est au choix de l'enseignant, tout comme le temps donné à l'activité.

Vous trouverez deux modèles de cocottes à imprimer à la fin du document.

Variantes :

Cycle 1 :

- Compter de 1 à 5 seulement
- La cocotte avec les images et non celle avec les phrases

Cycles 2 et 3 :

- Adapter selon les nombres vus en classe
- Lire à voix haute les phrases ou non
- Donner une aide avec les nombres et les couleurs en anglais

Consignes à donner en anglais :

1. Nous allons faire une pause pour bouger un peu à l'aide d'une cocotte en papier.
We're going to have a break to move around a bit using a cootie catcher.
2. Pour commencer le jeu, un joueur doit choisir un nombre.
To start the game, a player must choose a number.
3. En utilisant la cocotte en papier, l'autre joueur doit ouvrir et fermer la cocotte autant de fois que le nombre indiqué, en comptant à voix haute.
Using the cootie catcher, the other player must open and close the cootie catcher as many times as the number indicated, counting aloud.
4. Ensuite, le premier joueur doit choisir une couleur et l'énoncer à voix haute, lire à voix haute l'action et la réaliser.
Next, the first player must choose a color and say it aloud, read the action aloud, and do it.
5. On inverse les rôles.
We change the roles.

Les actions de la cocotte :

- Jump on one foot for 20 seconds : saute sur un pied pendant 20 secondes
- Run twice around the playground : fais deux tours de la cour en courant
- Dance for 20 seconds : danse pendant 20 secondes
- Pretend to jump rope for 20 seconds : fais semblant de sauter à la corde pendant 20 secondes
- Do push-ups for 20 seconds : fais des pompes pendant 20 secondes
- Do the mountain climber for 20 seconds : fais le grimpeur de la montagne pendant 20 secondes
- Stand on one foot for 20 seconds : tiens sur un pied pendant 20 secondes
- Jumping jack for 20 seconds : jumping jack pendant 20 secondes


Lexique des couleurs utilisées avec la cocotte :

- rouge : red
- bleu : blue
- jaune : yellow
- marron : brown
- rose : pink
- violet : purple
- orange : orange
- vert : green


Lexique des nombres en anglais :

Numbers			
1	one	11	eleven
2	two	12	twelve
3	three	13	thirteen
4	four	14	fourteen
5	five	15	fifteen
6	six	16	sixteen
7	seven	17	seventeen
8	eight	18	eighteen
9	nine	19	nineteen
10	ten	20	twenty


Have a nice time !




Éduquer... tout un sport !




Jump on one foot
for 20 seconds




Run twice around the
playground




Jumping jack for
20 seconds




Dance for 20 seconds




Stand on one foot for
20 seconds




Pretend to jump rope
for 20 seconds




UGSEL
Éduquer... tout un sport !





Do the mountain climber
for 20 seconds



Do push-ups
for 20 seconds



UGSEL
Éduquer... tout un sport !



UGSEL

Éduquer... tout un sport !

Move while having
fun, have fun while
playing

