

Still English

Tous vos élèves
vont adorer
parler anglais !

Livret d'accompagnement
pédagogique



**Livret d'accompagnement
pédagogique**

Bienvenue dans le livret d'accompagnement pédagogique de *Still English* !

Il était une fois *Still English*...

Enseignante d'anglais à différents niveaux, Sophie Martinez s'est heurtée aux difficultés inhérentes à l'enseignement des langues : niveau très hétérogène des élèves, difficulté à donner la parole à tous, lacunes récurrentes d'année en année... Forte de ce constat, elle a créé en 2009 un outil destiné à multiplier les prises de parole des élèves tout en leur permettant de (re)mettre en place les bases de construction de la langue anglaise. Cette mallette a été testée et améliorée au fil du temps et a permis à sa créatrice de remporter un prix d'innovation pédagogique en 2014. Sophie Martinez s'est ensuite rapprochée des éditions Nathan pour proposer une version de la mallette spécialement dédiée au collège, en collaboration avec Patrick Moore, professeur d'anglais en collège depuis 18 ans.

Still English, c'est quoi ?

- Un outil **pragmatique** et **progressif**...
pour mieux comprendre le fonctionnement de la langue

Still English propose une approche concrète de l'anglais et donne aux élèves la possibilité de mettre en place des schémas logiques de construction et d'organisation de la langue. Les différents jeux proposés font progresser les élèves de la construction de phrases simples à l'expression orale libre.

- Un outil **ludique**...
pour changer le rapport au cours d'anglais

Dans le cadre d'un atelier *Still English*, les élèves « oublient » qu'ils sont en cours d'anglais pour s'immerger dans la langue grâce aux défis qui leur sont proposés.

- Un outil **libérateur**...
pour contourner la « peur » de parler devant tout le monde

L'organisation par petits groupes laisse de l'espace à chaque élève pour prendre la parole devant une assistance plus restreinte que le groupe classe. Les composantes ludiques associées à la progressivité de la méthode permettent de plus à chacun de lever les éventuels blocages et de gagner en confiance, ainsi que de développer de réelles compétences d'expression orale.

- Un outil **collaboratif**...
pour favoriser le travail en équipe

Les différents jeux proposés reposent tous sur la collaboration et l'émulation entre les membres du groupe. L'inter-correction, voire la mise en place de tutorat, est encouragée, toujours sous le contrôle de l'enseignant bien sûr.

- Un outil **multiple**...
avec de nombreuses possibilités de mise en œuvre en classe

Still English comprend 4 jeux (*Memo challenge*, *Building time*, *Role play* et *Once upon a time*). Pour chacun, deux modes de jeu distincts sont proposés afin de pouvoir différencier les mises en œuvre en fonction des groupes et des classes.

Have fun et rendez-vous sur still-english.nathan.fr !

Sommaire

► Le contenu de la mallette <i>Still English</i>	4
► Présentation du matériel.....	6

RÈGLES DES JEUX

<i>Memo challenge</i>	8
<i>Building time</i>	10
<i>Role play</i>	13
<i>Once upon a time</i>	16

MISE EN PRATIQUE EN CLASSE

Comment utiliser <i>Still English</i> en classe ?	18
Quand utiliser <i>Still English</i> en classe ?	20
Exemple 1	22
Exemple 2	25
Exemple 3	28

MATÉRIEL PHOTOCOPIABLE

Fiches d'aide

Comment construire une phrase déclarative ?	31
Comment construire une phrase interrogative ?	31
Comment utiliser les cartes Espace ?	32
Comment utiliser les cartes Quantité ?	33
Comment utiliser les cartes Temporalité ?	34
Comment utiliser les cartes Mot de liaison A1 A2 ?	35
Comment utiliser les cartes Mot de liaison A2 B1 ?	36
Comment utiliser les cartes Structure ? La proposition relative	37
Comment utiliser les cartes Structure ? La voix passive	37
Comment utiliser les cartes Structure ? Le comparatif.....	38
Comment utiliser les cartes Structure ? Le superlatif.....	38
Comment utiliser les cartes Type de phrase ? La phrase impérative	39
Comment utiliser les cartes Type de phrase ? La phrase exclamative	39

Grilles de scores	40
--------------------------------	----

Cartes vierges	41
-----------------------------	----

Fiche de vocabulaire vierge	43
--	----

► Liste des cartes	44
---------------------------------	----

Auteurs : Sophie Martinez et Patrick Moore

Édition : Pauline Gaberel et Fabienne Hérou

Maquette : Élise Launay

Mise en pages : Thomas Winock

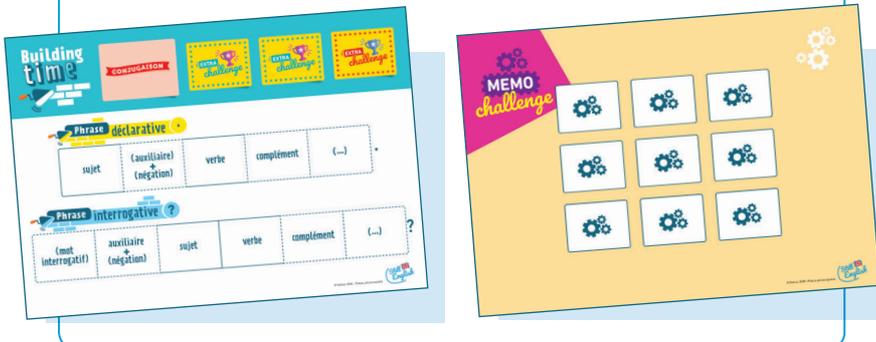
Illustrations : Vincent Bergier

Le contenu de la mallette

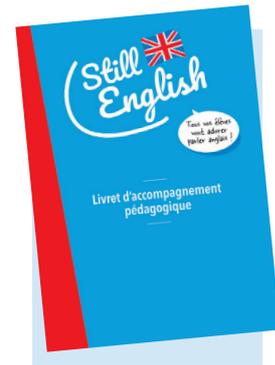
Still English

Le plateau de jeu

en format A3, photocopiable et téléchargeable sur le site still-english.nathan.fr



Le livret



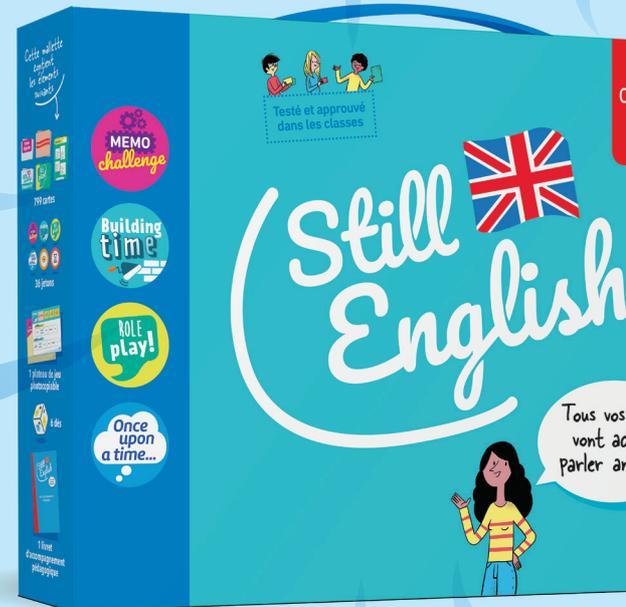
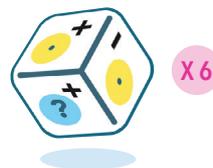
avec les règles des jeux, des exemples de mise en pratique, des fiches d'aide, des grilles de scores...

Les jetons

-  Jeton de jeu **Memo challenge** X6
-  Jeton de jeu **Building time** X6
-  Jeton de jeu **Role play!** X6
-  Jeton de jeu **Once upon a time...** X6
-  Jeton **Observation** X6
-  Jeton **Sablier** X6

Le dé

fourni en 6 exemplaires



Les cartes

70 cartes

Sujet



66 cartes

Complément



105 cartes

Verbe régulier



92 cartes

Verbe irrégulier



Les cartes *Extra Challenge*

83 cartes

Temporalité



36 cartes

Espace



39 cartes

Quantité



57 cartes

Mot de liaison



42 cartes

Structure



18 cartes

Type de phrase



Les cartes Conjugaison



86 cartes

15 fiches de vocabulaire thématique



Les cartes *Role play!*

90 cartes proposant chacune 3 défis



Anglais
CYCLES 3 et 4

6^e > 3^e

élèves
adorer
l'anglais !

Nathan

Présentation du matériel

1 Le plateau de jeu

Imprimé en recto verso, le plateau peut être utilisé au cours de deux jeux.



- Pendant un *Memo challenge*, la face quadrillée permet de disposer les neuf cartes qui devront être mémorisées.



- Pendant un *Building time*, les structures représentées guident les joueurs dans la construction de leurs phrases. Les cases cernées de pointillés matérialisent l'emplacement des éléments facultatifs (l'auxiliaire, la négation, le complément ou le mot interrogatif dans une phrase interrogative). Les indications sont données en français pour cette activité pendant laquelle les élèves vont réfléchir et échanger sur le fonctionnement de la langue pour produire une phrase syntaxiquement correcte en anglais, mais les cartes sont posées face en anglais visible.

- Ce plateau peut être photocopié en A3 ou imprimé depuis le site still-english.nathan.fr

2 Les jetons



Chacun des 4 jeux proposés dans la mallette est représenté par un jeton qui est à placer sur la table pour lancer l'activité.

Fourni en 6 exemplaires dans la mallette



▶ Le jeton **Observation** est utilisé au cours d'une variante du jeu *Building time* pour signaler que l'évaluation est réalisée par un pair à l'aide d'une grille de scores fournie → p. 40.



▶ Le jeton **Sablir** rappelle aux élèves que le jeu se déroule dans un temps limité.

3 Le dé



Fourni en 6 exemplaires dans la mallette

- Utilisé au cours du jeu *Building time*, il détermine le type de phrase que les joueurs doivent construire :



▶ une phrase **déclarative affirmative**



▶ une phrase **déclarative négative**



▶ une phrase **interrogative affirmative**



▶ une phrase **interrogative négative**

4 Les cartes



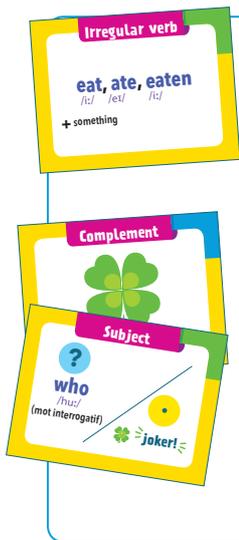
- Toutes les cartes **Sujet**, **Complément** et **Verbe** présentent :
 - une face en anglais, avec les indications utiles sur la construction et la prononciation (syllabe accentuée soulignée, phonétique des lettres qui posent souvent problème) ;
 - une face en français fournissant la traduction ;
 - un code couleur indiquant le niveau du CECRL : **A1**, **A2**, **B1**.

- Pendant les jeux, les cartes sont posées sur le plateau avec la face en anglais apparente.

- Grâce à l'application **Nathan live!** (téléchargeable sur tablette ou téléphone), les joueurs peuvent écouter la prononciation anglaise de n'importe quel mot en scannant simplement la carte correspondante.

- Les 784 cartes du jeu sont listées en fin de livret et des cartes vierges sont proposées pour compléter le jeu selon les besoins de chaque enseignant → p. 41-42.





Les cartes de **base** présentent des mots dans quatre catégories : sujet, complément, verbe régulier et verbe irrégulier.

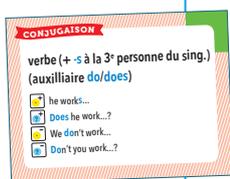
Le symbole **Joker!** figure sur certaines cartes **Sujet** et **Complément** :
 – les joueurs sont libres de choisir le mot ou groupe de mots qui leur convient pour construire leur phrase ;
 – si le dé tombe sur une face , les joueurs doivent utiliser le mot interrogatif ; s'il tombe sur une face , la carte est utilisée comme un Joker.

Les cartes **Extra challenge** imposent des contraintes supplémentaires aux joueurs pour complexifier leurs productions en utilisant :

- des connecteurs logiques (cartes **Mot de liaison**) ;
- des indications spatiales (cartes **Espace**) ;
- des indications de nombre, de volume (cartes **Quantité**) ;
- des indications de temps (cartes **Temporalité**) ;
- des structures précises (cartes **Structure**) ;
- des types de phrases imposées (cartes **Type de phrase**).

Des fiches d'aide peuvent être photocopiées et distribuées pour aider les élèves à utiliser ces cartes

→ p. 31-39.



Les cartes **Conjugaison** permettent de travailler :

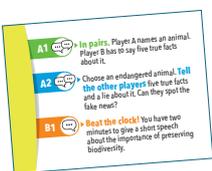
- les temps (passé, présent, futur) ;
- les aspects (simple, progressif, parfait) ;
- la modalité (*can, could, may, might, must, should, will, would*).

5 Les fiches de vocabulaire thématique



- Les fiches sont fournies en support aux jeux *Role play* et *Once upon a time*. Le vocabulaire présenté peut être mémorisé au cours du jeu *Memo challenge*.
- Elles couvrent **15 thèmes** : *Nature and animals, Entertainment and arts, Family and home, Food and cooking, Health and fitness, History and tradition, School, Screen time, Jobs and work, Money and shopping, Personality and character, Science and inventions, Sports, Tales and legends, Travelling*.
- Le recto présente du vocabulaire de niveau **A1** / **A2** et le verso du vocabulaire de niveau **A2** / **B1**. Les mots sont classés par sous-thème et un code couleur indique leur classe grammaticale (nom, adjectif, verbe). La syllabe accentuée est indiquée, ainsi que la phonétique des lettres qui posent souvent problème.
- Ces fiches sont photocopiables ou téléchargeables sur le site still-english.nathan.fr, et une fiche vierge est fournie afin de compléter le jeu selon les besoins → p. 43.

6 Les cartes Role play!



- Support du jeu *Role play*, elles sont au nombre de 6 pour chacun des 15 thèmes couverts par les fiches de vocabulaire thématique et proposent un défi par niveau du CECRL : **A1**, **A2**, **B1**.

7 Le livret

- Il détaille les règles des jeux et apporte des conseils pour utiliser *Still English* en classe. Des exemples concrets de séance sont proposés.
- Il fournit du matériel photocopiable, qui est aussi téléchargeable sur le site still-english.nathan.fr, et la liste des 784 cartes contenues dans la mallette.

Matériel photocopiable :

- fiches d'aide
- grilles de scores
- cartes vierges
- fiche de vocabulaire vierge

1 Comment utiliser *Still English* en classe ?

► Devenez maître du jeu

Still English change votre place dans la classe. Vous n'êtes plus le centre d'attention des élèves, vous êtes maintenant le maître du jeu.

Votre rôle sera de lancer les différentes phases de la séance, de circuler entre les groupes afin d'en vérifier le bon déroulement, éventuellement d'apporter une aide aux élèves qui en manifestent le besoin, et d'assurer la phase de validation nécessaire en fin de séance.

Si vous n'intervenez pas lors des phases de production d'énoncés, vous aurez cependant bien souvent orienté celles-ci en sélectionnant en amont de la séance les cartes avec lesquelles les élèves vont jouer. Vos choix dépendront de vos objectifs langagiers, des impossibilités syntaxiques liées à des modalités, aspects ou temps et de la séquence que vous menez au moment où vous organisez la séance → p. 20.

► Donnez des rôles aux élèves

Afin de vous assurer de l'implication de tous et dans un souci d'efficacité, vous pourrez attribuer des rôles aux élèves au sein de chaque groupe : ils seconderont le *Leader*, qui mènera le jeu dans son groupe.



The Secretary •

Le Secrétaire est chargé de noter les productions de ses partenaires. Il est la « mémoire » du groupe et a le dernier mot en cas de doute concernant une des productions lors de la phase de validation.



The Master of the Clocks •

Le Gardien du temps garde un œil sur le minuteur lorsqu'il est employé. Il assure la bonne gestion du temps lors des phases de production collectives. Il peut également demander à un joueur d'interrompre sa prise de parole si cela s'impose. Le maître du jeu veillera à ce que chaque groupe soit bien équipé d'un chronomètre, sablier ou smartphone avant de démarrer l'activité. Un minuteur pourra également être vidéoprojeté au tableau.



The Referee • Le Gardien de la règle

s'assure que ses partenaires respectent bien les instructions données en début de séance. Si un doute émerge concernant le règlement du jeu, il est l'interlocuteur du maître du jeu auquel il pourra faire appel en cas de désaccord au sein du groupe.



The Moderator • Le Modérateur

est le garant de la courtoisie et de la bonne tenue des échanges. Il est en charge du volume sonore au sein du groupe et gère les désaccords. Il a pour responsabilité de signaler tout débordement ou toute situation conflictuelle au maître du jeu.



The Ambassador • L'Ambassadeur

s'adresse à la classe au nom du groupe. Il prend la parole lors des phases de restitution et de validation afin de rapporter les productions de son groupe ou d'annoncer les points attribués.

► Favorisez la communication entre élèves

Lors des premières séances *Still English*, prendre le temps de bien mettre en place les automatismes favorisera le fonctionnement en groupes autonomes par la suite.

Ainsi, il est important que vous expliquiez les règles des jeux en **français** au moment où les élèves y jouent pour la première fois.

De même, il faut accepter et permettre des échanges en français entre les élèves au sein de chacun des groupes.

En effet, lorsque l'élève est en posture réflexive, que ce soit sur le fonctionnement de la langue cible ou sur celui du jeu lui-même, il aura naturellement tendance à s'adresser à ses pairs dans la langue dans laquelle il est le plus performant, dans un souci d'efficacité et d'économie.

Très rapidement, au fur et à mesure des séances, les règles de fonctionnement, les types de cartes et le métalangage employé sur le plateau seront intégrés par les élèves. En devenant des joueurs réguliers, puis experts, les questions de vérification, les besoins de rappels de la règle du jeu se feront de plus en plus rares. Les élèves abandonneront leur posture réflexive et se détacheront du besoin de recourir au français.

À ce moment-là, vous pourrez **conduire l'atelier dans la langue cible** et l'élève ayant endossé le rôle de modérateur se verra chargé de veiller à ce que ses partenaires n'échangent plus qu'en **anglais**.

► Organisez votre classe

Still English implique une organisation de la classe en groupes ou îlots, et un fonctionnement collaboratif au sein de chaque groupe, le nombre idéal d'élèves par groupe étant de 4 ou 5. Les séances *Still English* peuvent donc être envisagées dans de nombreux contextes :

- en **classe entière**, avec possibilité de différencier en ne donnant pas le même jeu ou les mêmes cartes à tous les groupes. En effet, une fois familiarisés avec les différents modes de jeux, les élèves deviendront rapidement autonomes ;
- dans le cadre d'heures en **demi-groupes**, ce qui paraît idéal lors de la prise en main du jeu ;
- dans le **cadre de l'aide personnalisée**, avec pour objectif de travailler différemment ;

- dans le cadre d'un fonctionnement en **îlots bonifiés**, ce qui est particulièrement adapté à la nature collaborative du jeu.

Les tables seront regroupées, les élèves n'ayant plus à faire face au tableau, ce qui favorisera la **communication** entre les élèves.

Pour la mise en place des jeux, vous pourrez soit anticiper en posant les différents éléments nécessaires à chaque groupe sur les tables, soit vous appuyer sur le *Leader* de chaque groupe pour venir chercher ces éléments.

Le recours au vidéoprojecteur afin de préciser le temps imparti (et d'afficher le minuteur s'il s'agit d'une phase chronométrée) et le mode de communication autorisé (pas de communication, chuchotements, à voix haute) est conseillé.

2 Quand utiliser *Still English* en classe ?

► Intégration à la séquence en cours

Si le fonctionnement du jeu et l'organisation de la classe qui en découle peuvent signifier une rupture avec la routine habituelle du cours d'anglais, il ne faut pas voir *Still English* comme une activité exceptionnelle et déconnectée de la séquence menée.

En effet, la conformité aux programmes du collège en ce qui concerne les contenus langagiers, ainsi que l'adéquation entre les thèmes des fiches de vocabulaire et cartes **Role play** et ceux abordés en classe d'anglais au collège en font un outil parfaitement complémentaire de la méthode que vous employez.

Ainsi, la séance *Still English* s'intégrera à la séquence menée et sera au service de la bonne réalisation du projet final par l'élève.

Sa place pourra, par exemple, être :

- en **début de séquence**, avec les jeux *Memo challenge* et *Building time*, si vous souhaitez réactiver certaines notions grammaticales ou lexicales que vous considérez comme des prérequis à votre projet pédagogique ;
- en **milieu de séquence**, pour une phase de Pratique Raisonnée de la Langue et d'entraînement à l'utilisation d'une notion cible grâce au jeu *Memo challenge* associé au jeu *Building time* ;
- **à la place d'une tâche intermédiaire**, le jeu *Role play* étant l'occasion pour l'élève de montrer qu'il est capable d'utiliser les apports langagiers nouveaux de la séance dans un exercice d'oral libre sur un sujet donné ;
- en **préparation du projet final** de la séquence, le jeu *Once upon a time* permettant, collectivement, d'élaborer un corpus d'énoncés recevables dans lequel l'élève pourra piocher pour sa production individuelle s'il en ressent le besoin ;
- à **l'issue d'une phase d'évaluation**, avec le jeu *Building time* si une remédiation s'impose.

► Progression dans les jeux

De façon générale, la logique étant d'aller progressivement d'un mode d'expression contrainte vers un mode d'expression libérée, la progression conseillée avec les jeux *Still English* est la suivante.

- Au cours des premières séances, limitez-vous aux deux premiers jeux : lancez un *Memo challenge* en amorce pour que les élèves mémorisent les éléments lexicaux cibles, puis animez un *Building time* au cours duquel ils construiront des énoncés syntaxiquement corrects.
- Lorsque les élèves sont bien familiarisés avec ce jeu, intégrez les cartes **Extra Challenge** et **Conjugaison**, qui créent des contraintes supplémentaires. Vous pouvez distribuer des fiches d'aide pour guider les élèves dans la construction de leurs énoncés (→ encadré ci-dessous).
- Vous pourrez proposer une séance centrée sur un *Role play* quand la correction grammaticale et syntaxique aura été travaillée grâce au *Building time* lors de séances précédentes. Avec ce jeu, ce sont essentiellement l'aisance, la fluidité et la richesse de l'expression qui rapportent des points. Là encore, faites précéder le *Role play* d'un *Memo challenge* (privilégiez le mode 2 à partir des fiches de vocabulaire thématique).
- Il sera ensuite temps de proposer une séance centrée sur le quatrième jeu, *Once upon a time*, quand les élèves se seront suffisamment approprié les éléments langagiers de la séquence.

Comment utiliser les fiches d'aide ?

Les fiches d'aide (→ pp. 31 à 39) ont pour vocation d'aider les joueurs à construire des phrases plus complexes avec les cartes **Extra Challenge**.

Elles reprennent le principe du plateau de jeu *Building time* en y faisant figurer le placement des catégories de mots présentés sur les cartes (mots de liaison, mots donnant des indications temporelles, spatiales...).

Vous pouvez en distribuer une copie par groupe ou par joueur selon vos objectifs ou les difficultés rencontrées.

Niveau du cadre CECRL	A1
Classe	6 ^e
Thème de la séquence	► School
Objectifs langagiers	<ul style="list-style-type: none"> • Échanger des informations • Présenter quelqu'un • Comprendre et dire ce que je peux faire ou non
Apports grammaticaux	<ul style="list-style-type: none"> • Questions en <i>Who / What / Where?</i> • <i>Be</i> au présent • <i>Can</i> et <i>Can't</i>
Apports lexicaux	<ul style="list-style-type: none"> • Les lieux dans l'école • Le personnel scolaire • Les matières et le matériel • Les règles de vie
Intitulé et type de la tâche finale	<i>Talk with your friend about your new school</i> Expression orale en interaction

1 Cartes *Still English* à sélectionner

Sujet

- a / an / the + sing. noun (x 2)
- he or it
- I
- my + noun
- she or it
- there is + sing. noun / there are + plur. noun
- they
- we
- what? / 
- who? / 
- you
- your + noun

Complément

- a / an / the + sing. noun
- her / it
- her / its + noun
- him / it
- his / its + noun
- me
- my + noun
- our + noun
- their + noun
- these / those + plur. noun
- this / that + sing. noun
- you
- your + noun
- 

Verbe régulier

- ask
- close
- like
- listen to
- open
- phone
- stop
- talk
- walk
- want
- work

Verbe irrégulier

- be
- choose
- do
- drink
- eat
- go
- run



- at a quarter past six / at a quarter to six
- at eleven am / at two am
- at four pm / at seven pm
- at half past eight / half past one
- at seven o'clock / at ten o'clock
- at twenty to five / twenty past five
- in the afternoon
- in the morning
- on Friday / on Fridays
- on Monday / on Mondays
- on Thursday / on Thursdays
- on Tuesday / on Tuesdays
- on Wednesday / on Wednesdays



- inside / outside
- next to / far from



- a lot of / lots of
- five / six / seven / eight
- nine / ten / eleven / twelve
- one / two / three / four



- and
- but
- or
- with



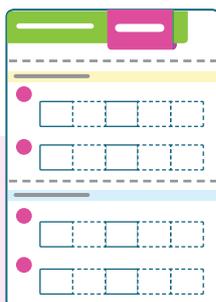
- Possibilité / Permission au présent
- Présent simple



- School



- Les 6 cartes School



- Comment construire une phrase interrogative ?
- Comment utiliser les cartes Temporalité, Espace, Mot de liaison et Quantité ?

Fiche d'aide

Comment construire une phrase déclarative ?

1 Phrase déclarative sans auxiliaire

sujet	(auxiliaire) + (négation)	verbe	complément	(...)	.
She		<u>likes</u>	videogames.		

2 Phrase déclarative avec auxiliaire

sujet	(auxiliaire) + (négation)	verbe	complément	(...)	.
He	<u>is</u>	wait <u>ing</u>	for you	every day.	

Souviens-toi

Auxiliaires be, was/were, been – do, did, done – have, had, had

Modaux can, could – will, would – shall, should – may, might – must

Fiche d'aide

Comment construire une phrase interrogative ?

1 YES/NO questions

(mot interrogatif)	auxiliaire + (négation)	sujet	verbe	complément	(...)	?
	<u>Does</u>	she	<u>like</u>	<u>ice cream</u> ?		

2 WH- complement questions (La question porte sur le complément.)

(mot interrogatif)	auxiliaire + (négation)	sujet	verbe	complément	(...)	?
<u>What</u>	do	you	have	for breakfast?		

3 WH- subject questions (La question porte sur le sujet.)

(mot interrogatif)	(auxiliaire) + (négation)	sujet	verbe	complément	(...)	?
		<u>Who</u>	built	Tower Bridge?		

(= mot interrogatif sujet)

Souviens-toi

Auxiliaires be, was/were, been – do, did, done – have, had, had

Modaux can, could – will, would – shall, should – may, might – must

1 Pour situer un élément dans l'espace 

★ (mot interrogatif)	auxiliaire + (négation)	sujet	verbe	complément	(...)	?
----------------------	-------------------------	-------	-------	------------	-------	---

Where is the restaurant?

sujet	(auxiliaire) + (négation)	verbe	★ complément	(...)	.
-------	---------------------------	-------	--------------	-------	---

The restaurant is near the Town Hall.

2 Pour indiquer un déplacement 

★ (mot interrogatif)	auxiliaire + (négation)	sujet	verbe	complément	(...)	?
----------------------	-------------------------	-------	-------	------------	-------	---

Where can I find a restaurant?

sujet	(auxiliaire) + (négation)	★ verbe	complément	(...)	.
-------	---------------------------	---------	------------	-------	---

You must go down the street.
You must walk past the railway station.

3 Pour exprimer une distance 

★ (mot interrogatif)	auxiliaire + (négation)	sujet	verbe	complément	(...)	?
----------------------	-------------------------	-------	-------	------------	-------	---

How far is the restaurant?

sujet	(auxiliaire) + (négation)	verbe	★ complément	(...)	.
-------	---------------------------	-------	--------------	-------	---

The restaurant is 100 meters away from here.

Souviens-toi

Mouvement 

jump **over** – crawl **under** – jump **off** – go **up** – go **down**
go **forwards** – go **backwards** – come **in** – go **out**
walk **straight on/ahead** – go **from a to b** – run **away** – run **across**

Statique 

sit **on** – sleep **under** – be **inside** –
be **outside** – stand **between** –
wait **in the middle of** –
lean **against**

