

## 2. RONDES, JEUX ET CHANTS DANSÉS

Les activités décrites dans ce paragraphe s'adressent avant tout aux enfants de l'école maternelle et à ceux qui débutent dans l'apprentissage de l'allemand. Elles n'ont pour objectif que de restituer un chant mémorisé auquel on ajoute des mouvements de mime et de danse. Les enfants se familiarisent ainsi avec la musicalité, la prosodie et le rythme de la langue. Ces rondes, jeux chantés et chants dansés sont le plus souvent issus de la tradition enfantine, mais permettent le réemploi dans le cadre d'une activité ludique de structures apprises par ailleurs.

Les propositions que nous faisons ici peuvent être complétées par la large palette de celles contenues dans l'ouvrage de Dorothee KREUSCH-JACOB, *Tanzlieder* (Ravensburger).

## DER FUCHS GEHT RUM

### ► Matériel : Un mouchoir

#### Der Fuchs geht um

Volksgut.



Dreht euch nicht um! Der Fuchs geht rum. Er  
wird euch schon be - lau - schen. Er frißt die grü - nen  
Blät - ter ab. Die an - dern läßt er rau - schen.

### ► Déroulement :

Les enfants sont assis en rond. Un enfant joue de rôle du renard et tient le mouchoir. Il tourne autour du cercle (à l'extérieur) pendant que les enfants chantent. Il laisse tomber le mouchoir derrière un camarade. Celui-ci le ramasse et poursuit le renard. Le renard se dépêche de s'asseoir dans la ronde à la place vide. Si le renard est attrapé, il reste renard. Dans le cas contraire, c'est le poursuivant qui devient renard.

### ► Consignes utiles au maître :

Du bist der Fuchs.

Wer möchte den Fuchs spielen ?

Der Fuchs geht um den Kreis herum und läßt das Taschentuch hinter einem von euch fallen.

Du hebst es (das Taschentuch) auf / Heb das Taschentuch auf !

Fang den Fuchs !

Du sollst den Fuchs fangen.

Jetzt bist du der Fuchs.

Du hast den Fuchs nicht gefangen, also bist du jetzt der Fuchs.

## ICH BIN DIE KLEINE HEXE (Cf Chapitre V, thème "Hexe")

---

► **Matériel** : Un balai, des chaussures ou des bottes rouges (les choisir de façon à ce que tous les élèves puissent les chausser).

---

► **Déroulement** :

Les enfants sont assis en formant un cercle. Un élève (la petite sorcière) se tient au milieu du cercle, chevauche le balai et porte des bottes (ou chaussures) rouges. Elle fait le tour du cercle pendant que les autres chantent. La sorcière s'incline devant l'un (l'une) de ses camarades et lui demande :

– "Ich bin die kleine Hexe. Was bist du für eine Hexe ?"

L'autre répond (par exemple) :

– "Ich bin die Musihexe, die Einkaufshexe, die grosse Hexe, die alte Hexe, ...".

Celui qui a répondu en formulant la réponse correctement prend alors possession du balai et devient à son tour la petite sorcière (die kleine Hexe).

---

► **Consignes utiles au maître** :

Wir bilden einen Kreis und setzen uns auf den Boden.

Wer möchte die kleine Hexe spielen ?

Möchtest du die kleine Hexe sein ?

Du bist die kleine Hexe.

Die kleine Hexe geht im Kreis herum, während die anderen das Lied singen.

Wenn das Lied zu Ende ist, kommt die kleine Hexe zu einem von euch und fragt ihn (sie) :  
"..."

Das Kind, das angesprochen wird, antwortet : "..."

Wer seine Antwort richtig sagt/formuliert, darf die kleine Hexe spielen.

## STEIGT DAS BÜBLEIN AUF DEN BAUM (Cf Chapitre V, thème "Baum")

---

► **Matériel** : aucun

---

► **Déroulement** :

Les enfants sont debout en cercle. Ils chantent et miment en même temps selon les instructions suivantes :

*"Steigt das Büblein auf den Baum"*

Chacun tend le bras gauche en l'air et les doigts de la main droite montent le long du bras gauche.

*"Hüpft von Ast zu Ästchen"*

Arrivés au niveau de la main gauche, l'index de la main droite passe de doigt en doigt.

*"Schlüpft ins Vogelnestchen"*

Les doigts de la main gauche forment un nid, la main droite se blottit dans le nid.

*"Ui, da lacht es"*

Frapper dans les mains.

*"Ui, da kracht es"*

Frapper sur les cuisses.

*"Plumps da liegt es unten"*

Laisser tomber les bras et se courber (ou carrément se laisser tomber par terre)

---

► **Structures utiles au maître** :

Wir bilden einen Kreis und singen das Lied.

Während wir singen, mimen wir die Geschichte.

Ich zeige es euch vor.

So geht das.

Ich zeige es zuerst vor, dann macht ihr mir nach.

## HÄSLEIN IN DER GRUBE (Cf Chapitre V, thème "Hase/Kaninchen")

---

► **Matériel :** Un masque de lièvre

---

► **Déroulement :**

Les enfants forment une ronde. Un enfant (das Häslein) porte le masque du lièvre et s'assied au centre du cercle. La ronde tourne en se donnant la main et en chantant jusqu'à "hüpfen kannst". Puis la ronde s'arrête et ordonne au lièvre en chantant : "Häslein hüpf". Lorsque le lièvre entend "hüpf", il se réveille et se dirige en sautillant vers un/une de ses camarades qui devient le lièvre à son tour. Et le jeu reprend.

---

► **Structures utiles au maître :**

Wir bilden einen Kreis.

Wer möchte das Häslein spielen/sein ?

Du bist das Häslein.

Wir drehen und singen zugleich das Lied bis "hüpfen kannst", dann bleiben wir stehen.

Wir singen "Häslein hüpf" und dann erwacht das Häslein.

Das Häslein hüpf bis zu einem Freund/einer Freundin, der/die dann selbst zum Häslein wird.

## GEFANGEN IST EIN VÖGELEIN (Cf Chapitre V, thème "Vögel")

---

► **Matériel** : un masque d'oiseau

---

► **Déroulement** :

Les enfants, debout en cercle, forment une cage en tendant le bras droit au-dessus d'un enfant (das Vögelein) assis par terre. La ronde tourne en chantant et s'arrête lorsque la chanson est terminée. Les enfants se donnent alors la main et l'oiseau supplie la ronde : *"Ach, bitte, laßt mich raus !"* et tente de s'échapper de la cage. Les enfants de la ronde montent ou baissent leurs bras selon leur envie de le laisser s'échapper ou de vouloir le tenir prisonnier.

---

► **Structures utiles au maître** :

Wir bilden einen Kreis und strecken den rechten Arm hoch : wir bilden den Käfig, in dem das Vögelein sitzt.

Wer möchte das Vögelein spielen ?

Möchtest du das Vögelein spielen/sein ?

Wir singen das Lied und drehen zugleich.

Wenn das Lied zu Ende ist, bleibt der Käfig stehen und alle geben sich die Hände.

Dann sagt das Vögelein "... " und versucht, aus dem Käfig zu fliehen.

Wenn wir möchten, daß das Vögelein wegfliegt, heben wir die Arme.

Wenn wir aber möchten, daß es im Käfig bleibt, lassen wir die Arme unten.

**KLINGELINGELING, NIKLAUS IST DA (Cf Chapitre V, thème "Advent - St. Nikolaus - Weihnachten")**

---

► **Matériel** : éventuellement un costume de Saint-Nicolas

---

► **Déroulement** :

Les enfants forment une ronde sans se tenir par la main. La ronde ne se déplace pas. Un enfant (Niklaus) tourne autour de la ronde (à l'extérieur).

A "*Du darfst mit*", le Saint-Nicolas choisit un/une camarade en lui tapant sur l'épaule. Cet enfant quitte la ronde et donne la main au Saint-Nicolas (pour commencer une farandole). Puis le chant est repris et à "*Du darfst mit*", le Saint-Nicolas tape sur l'épaule d'un autre enfant qui se rajoute à la farandole. Et ainsi de suite.

---

► **Structures utiles au maître** :

Wir bilden einen Kreis, ohne uns die Hände zu geben.

Wer möchte der St. Nikolaus sein / den St. Nikolaus spielen ?

Du bist der St. Nikolaus.

Wenn wir "*Und du darfst mit*" singen, klopfst du einem Freund/einer Freundin auf die Schulter.

Dieser Freund/diese Freundin geht dann aus dem Kreis, hängt sich an den Nikolaus und geht mit ihm um den Kreis herum.

**ELEFANT - FANT - FANT (Cf Chapitre V, thème "Elefant und andere Dickhäuter")**

---

► **Matériel :** aucun

---

► **Déroulement :**

Les enfants forment une ronde au milieu de laquelle se trouve l'éléphant. La ronde tourne et chante pendant que l'éléphant mime les actions évoquées par le texte du chant. La ronde s'arrête à "*Armer Elefant*", mais le chant continue. L'éléphant choisit un enfant, se dirige vers lui et se dandine devant lui. L'enfant choisi fait semblant de lui donner un sucre. A la fin du chant, cet enfant s'accroche aux épaules de l'éléphant et devient éléphant avec lui. Le jeu recommence sur le même schéma.

---

► **Structures utiles au maître :**

Wir bilden einen Kreis um den Elefanten.

Wer möchte den Elefanten spielen ?

Wer möchte der Elefant sein ?

Während wir singen, drehen wir im Kreis.

Während wir singen, mimit der Elefant, was wir singen.

Nach "*Armer Elefant*" bleibt der Kreis stehen, aber wir singen das Lied zu Ende.

Du gehst zu einem Kind, das dir einen Zucker gibt.

Du machst, als ob du dem Elefanten ein Stück Zucker geben würdest. Du streckst deine Hand aus.

Am Ende des Liedes hängst du dich an den Elefanten und wirst ebenfalls ein Elefant.



## PETERSILIE, SUPPENKRAUT (Cf Chapitre V, thème "Obst - Gemüse")

---

► **Matériel** : un voile, une couronne

---

► **Déroulement** :

Les enfants forment une ronde en se tenant par la main.

1. La ronde tourne autour d'un "fiancé" qui se déplace en tenant à la main un accessoire (voile ou couronne) destiné à la mariée. Il choisit la mariée en lui posant le voile ou la couronne sur la tête.
  2. La ronde continue de tourner alors que la mariée rejoint le "fiancé" au milieu (après "warten").
  3. La ronde s'arrête. Les enfants chantent "*Roter Wein, weißer Wein, ...*", frappent dans les mains pendant que les "fiancés" dansent au milieu.
- 

► **Structures utiles au maître** :

Wir bilden einen Kreis und geben uns die Hände.

Wir singen und drehen uns im Kreis.

Wer möchte der Bräutigam sein ?

Du bist der Bräutigam.

Du wählst dir eine Braut aus und legst ihr den Schleier/die Krone auf den Kopf.

Die Braut verläßt die Runde (nach "warten") und geht zum Bräutigam in die Mitte des Kreises.

Der Kreis dreht sich weiter, bis ihn die Braut verläßt.

Dann bleibt er stehen, singt "*Roter Wein, ...*", klatscht in die Hände und in der Mitte tanzen die Brautleute.

## DAS WILDE TIER (Cf Chapitre V, thème "Trampelfant und fabelhafte Tiere")

---

► **Matériel** : éventuellement un masque ou un déguisement pour l'animal.

---

► **Déroulement** :

Les enfants se promènent dans un espace délimité en chantant. L'enfant qui joue de rôle de l'animal (das wilde Tier) est caché. Lorsque les enfants chantent "*Um elf da pocht's*", l'animal frappe avec la main contre le mur ou la porte. Quand ils chantent "*Um zwölf da kommt's*", il s'élançait et attrape un camarade qui devient l'animal à son tour.

---

► **Structures utiles au maître** :

Ihr dürft diese Fläche (Viereck, Quadrat oder Kreis) nicht verlassen.

Während wir singen, gehen wir in diesem Feld umher.

Wer möchte das wilde Tier spielen ?

Du spielst das wilde Tier.

Geh und verstecke dich.

Wenn wir "... " singen, schlägst du gegen die Wand/die Tür.

Wenn wir "... " singen, kommst du hervor und versuchst ein Kind zu fangen.

Das Kind, das gefangen wird, wird dann das wilde Tier

## GING EINMAL IM REGEN (Cf Chapitre V, thème "Regen")

---

► **Matériel** : chapeau, éventuellement un parapluie.

---

► **Déroulement** :

L'enfant coiffé d'un chapeau fait les cent pas dans un espace délimité. Les enfants se déplacent en file indienne autour de cet espace. A "Wer kann mir entgegen ...", le porteur du chapeau choisit un camarade et s'arrête devant lui. Au dernier "gegen" tous les enfants s'arrêtent de marcher et demandent au porteur du chapeau : "Nun, wer war's ?". Le porteur du chapeau répond par le prénom du camarade qu'il avait choisi. Ce dernier prend alors la place du porteur de chapeau et salue son prédécesseur en disant : "Ei, da nahm ich schnell mein Hütchen ab". Les deux enfants dansent pendant que tous les autres chantent en frappant dans les mains "tra la la ...".

---

► **Structures utiles au maître** :

Wer möchte den Hut aufsetzen ?

Das Kind mit dem Hut darf sich nur in diesem Feld bewegen.

Die anderen gehen außerhalb dieses Striches um das Feld herum.

Bei "..." wählt das Kind mit dem Hut einen Mitspieler aus und bleibt beim letzten "gegen" vor ihm stehen.

Alle Kinder fragen ihn : "Nun, wer war's ?"

Das Kind mit dem Hut sagt dann laut dem Vornamen des Kindes, das er ausgewählt hat.

Das ausgewählte Kind wird im nächsten Spiel der Hutträger.

Du nimmst den Hut ab und grüßt ihn : "..."

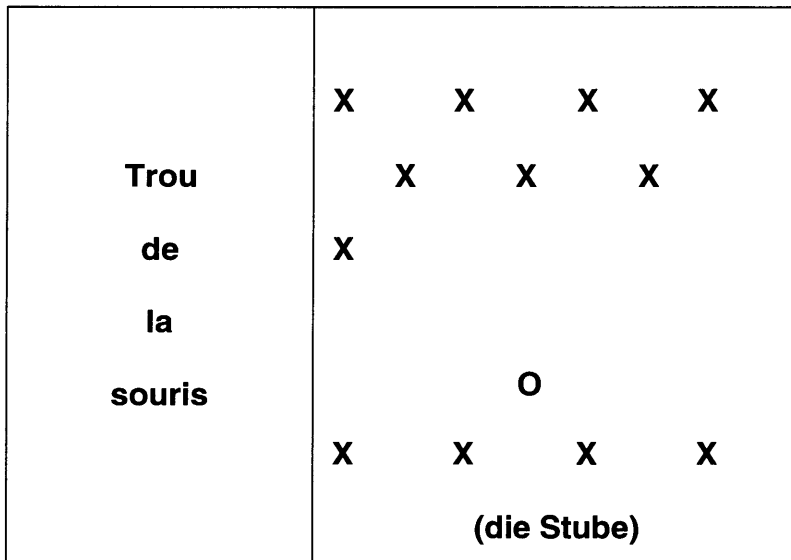
Bei "Tra la la ..." tanzen der Hutträger und sein Nachfolger, während die anderen in die Hände klatschen.

## HINAUS AUS DER STUBE (Cf Chapitre V, thème "Maus")

► **Matériel** : Un cerceau qui matérialise le panier du chat.

► **Déroulement** :

Un espace est délimité pour matérialiser la "Stube" et un enfant est choisi pour jouer le rôle du chat.



X = souris  
O = chat

Le chat dort dans son panier. Les souris se promènent en chantant : " Es tanzt eine Maus in Großvaters Haus". Quand elles chantent "Hinaus aus der Stube" elles se précipitent dans leur trou. La chat essaye d'en attraper une. S'il y parvient, celle-ci devient chat à son tour et le jeu reprend.

► **Structures utiles au maître** :

Hier befindet sich das Mauselloch und hier schläft die Katze.

Die Mäuse dürfen sich hier bewegen.

Wer möchte die Katze spielen/sein ?

Du bist die Katze und ihr seid die Mäuse.

Ihr geht in diesem Feld spazieren und singt das Lied.

Wenn ihr "Hinaus aus der Stube" singt, müßt ihr so schnell wie möglich in das Mauselloch laufen.

Du müßt versuchen, eine Maus zu fangen.

Die Maus, die gefangen wird, wird im nächsten Spiel die Katze sein.