

► **Actes de langage :** Établir des contacts sociaux

Identifier une personne

► **Objectif langagier :**

Savoir demander à quelqu'un qui il est

Savoir dire qui l'on est

Savoir utiliser la négation

Savoir poser une question

► **Réinvestissement linguistique :** Geht ! - Halt ! - Bist du... ? - Ja, ich bin... - Nein, ich bin nicht...

► **Lieu :** salle de classe, cour, préau, salle de jeux

► **Matériel :** un foulard

► **Déroulement :**

Un élève A a les yeux bandés. Les autres sont dispersés dans la classe ou un espace délimité. L'élève A leur demande de marcher en disant "Geht !". Lorsqu'il le désire, il les arrête en disant "Halt !". Il se dirige alors au hasard vers un élève qu'il doit identifier au toucher. S'il pense l'avoir reconnu, il dit alors : "Bist du X ... ?", et l'autre répond "Ja, ich bin X ..." ou "Nein, ich bin nicht X ..." selon le cas. Si l'élève A a identifié son camarade, il lui cède la place.

► **Structures utiles au maître :**

Deine Augen werden verbunden.

Siehst du noch etwas ?

Wenn du sagst (er sagt) "Geht", dann könnt ihr gehen, wohin ihr wollt.

Ihr dürft diese Linie nicht überqueren.

Du kannst "Halt !" sagen, wann du willst.

Wenn du "Halt" sagst, müssen alle Kinder stehen bleiben.

Du mußt dann zu einem Kind gehen und es erkennen.

Du mußt die Frage stellen : "Bist du, X... ?"

Du mußt ihm (ihr) antworten : "Ja, ich bin X..." oder "Nein, ich bin nicht X..."

Wenn du ihn (sie) erkannt hast, nimmt er (sie) deinen Platz ein.

## GRÜß DICH !

---

- ▶ **Actes de langage :** Établir des contacts sociaux
  - ▶ **Objectif langagier :** Savoir pratiquer les salutations
  - ▶ **Réinvestissement linguistique :** Guten Tag, Gute Nacht, Guten Abend, Guten Morgen
- 

▶ **Lieu :** Cour de récréation, préau, salle de jeux

▶ **Matériel :** aucun

▶ **Déroulement :**

Les élèves s'assoient en cercle. Un élève A se lève et fait le tour du cercle en marchant. Il s'arrête près d'un camarade et le salue : "Guten Tag X ..." (ou toute autre salutation mentionnée ci-dessus, éventuellement suggérée par une image montrée par le maître) et se met à courir autour du cercle. L'élève X se lève et essaie d'attraper l'élève A. Après avoir fait un tour complet, l'élève A peut s'asseoir à la place vacante pour éviter d'être capturé. C'est alors à l'élève X de saluer un autre camarade. Dans le cas où l'élève A est capturé, celui-ci est éliminé et doit quitter le cercle.

---

**Structures utiles au maître :**

Wir bilden einen Kreis.

Wir setzen uns im Kreis.

Du stehst auf und gehst um den Kreis herum.

Wer möchte aufstehen ?

Du suchst ein Kind aus und sagst ihm (ihr) : "Guten Tag !".

Dann läufst du so schnell wie möglich um den Kreis herum.

Du setzt dich an den Platz, den X... freigemacht hat.

Wenn du gefangen wirst, scheidest du aus.

## GUTEN TAG !

## Établir et gérer des contacts sociaux :

- ▶ **Actes de langage** : Établir des contacts sociaux
- ▶ **Objectif langagier** : Pratiquer les salutations complexes
- ▶ **Réinvestissement linguistique** : Guten Tag, Guten Morgen, Guten Abend.

▶ **Lieu** : salle de jeux, cour de récréation

▶ **Matériel** : un foulard

▶ **Déroulement** :

Un élève A, les yeux bandés, se tient face à la classe.

Le maître désigne du doigt un élève B qui doit saluer l'élève A : "Guten Tag, A !". L'élève A doit alors répondre en mentionnant le prénom de l'élève B qu'il pense avoir reconnu : "Guten Tag, B !". S'il a raison, l'élève B vient prendre sa place. Si au contraire l'élève A n'a pas identifié la voix de son camarade, un autre élève prend la parole et ceci jusqu'à ce que l'élève A reconnaisse la voix de son interlocuteur.

En maternelle, on choisira une seule salutation. En CP et CE1, les enfants auront le choix entre les trois salutations ci-dessus (suggérées par exemple par une image montrée par le maître).

▶ **Structures utiles au maître** :

Du hast die Augen verbunden.

Siehst du etwas ?

Du sollst ihn (sie) bei seinem (ihrem) Namen nennen.

Hast du ihn (sie) erkannt ?

Wie heißt er (sie) ?

Sag seinen (ihren) Namen.

Du bist erkannt worden.

Du nimmst seinen (ihren) Platz ein.

Von nun an sagen wir "Guten Tag", "Guten Morgen", ...

## HINTER UND VOR DEN STUHL

---

- ▶ **Acte de langage** : établir des contacts sociaux  
se situer dans l'espace
  - ▶ **Objectifs langagiers** : être capable de donner un ordre
  - ▶ **Réinvestissement linguistique** : vocabulaire concernant les repères spatiaux usuels
- 

- ▶ **Lieu** : salle de jeux, préau ou cour, classe si l'espace le permet.
- ▶ **Matériel** : chaises (une par enfant pour la moitié de la classe).

▶ **Déroulement** :

Le meneur de jeu, le grand nain donne des ordres à sa troupe de petits nains.  
Les petits nains sont assis chacun sur une chaise disposées en demi cercle.  
La moitié de la classe joue pendant que l'autre observe et joue le rôle d'arbitre.  
Le jeu consiste à exécuter une consigne orale le plus rapidement possible.  
Consignes : "Wir stellen uns hinter/auf/vor/neben den Stuhl".

" Wir stellen uns rechts/links vom Stuhl auf".

L'enfant qui se trompe s'assied sur sa chaise.

Le dernier qui reste a gagné et devient meneur de jeu qui donne les consignes.

---

▶ **Structures utiles au maître** :

Wir sind jetzt alle Zwerge und das ist der große Zwerg.

Der große Zwerg sagt uns, was wir machen sollen.

Wir müssen alles schnell machen.

Wir gehen zu zweit : einer spielt und der andere schaut, ob er es richtig macht.

Wenn es falsch ist, setzt sich der kleine Zwerg auf seinen Stuhl.

- ▶ **Acte de langage** : régir des contacts sociaux
- ▶ **Objectif langagier** : Etre capable de donner des consignes simples
- ▶ **Réinvestissement linguistique** : des verbes d'actions au présent

---

▶ **Lieu** : indifférent (il faut un minimum d'espace)

▶ **Matériel** : aucun

▶ **Déroulement** :

Le meneur de jeu (die große Ente par exemple) dit à ses canetons ce qu'ils doivent faire :

– Wir fliegen, wir schwimmen, wir watscheln, wir schnattern, wir tanzen ...

Tous les canards s'exécutent et répètent ce qu'ils font tous ensemble.

Dans un premier temps, le canard-meneur de jeu s'exécute en même temps que ses canetons et fait exactement ce qu'il dit.

Dans un deuxième temps, il prévient ses canetons que ce qu'il fait n'a aucun rapport avec ce qu'il dit.

Celui qui se trompe va s'asseoir.

Au début, le maître est le meneur de jeu, puis il est remplacé par un élève.

---

▶ **Structures utiles au maître** :

Die Entchen machen, was die große Ente sagt.

Achtung ! Die große Ente macht nicht mehr, was sie sagt.

Die große Ente macht etwas anderes, aber ihr müßt weiterhin machen, was sie sagt.

**GROBES TIER, KOMM ZU MIR !**

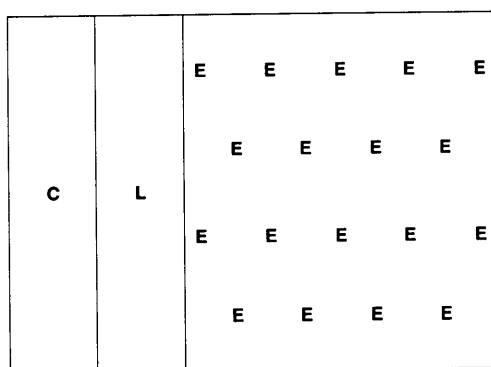
- ▶ **Actes de langage :** établir des contacts sociaux
- ▶ **Objectifs linguistiques :** Etre capable de prendre sa place dans un dialogue
- ▶ **Réinvestissement linguistique :** éléments de dialogue rencontrés dans une histoire, une comptine ...  
interrogations/exclamations/ affirmations

▶ **Lieu :** Grande salle ou cour de récréation

▶ **Matériel :** un anneau ou une balle (servant de clé)

▶ **Déroulement :**

Sur le sol est tracé un grand rectangle divisé en trois : le © représente le cornac, les (E) les éléphants et entre les deux se déplace (L) le lion.



Un dialogue s'établit entre les E et le C :  
 C : – Elefant (Elefanten), komm (kommt) zu mir !  
 E : – Ich kann (wir können) nicht ...  
 C : – Warum nicht ?  
 E : – Ich habe (wir haben) keinen Schlüssel.  
 C : – Dann fang (fangt) ihn !

A l'issu du dialogue, le cornac lance la "clé" dans le camp des éléphants. L'éléphant qui l'attrape crie : "Los" et tous les éléphants courent vers le cornac (sauf celui qui a la "clé"), en essayant de ne pas se faire toucher par le lion. Celui qui est touché devient également lion. Si le lion intercepte la "clé" il devient cornac et désigne parmi les éléphants un autre cornac. Le cornac qui a mal lancé la "clé" est éliminé. Le jeu se termine lorsque le camp occupé par les éléphants est vide.

▶ **Variante :** L'éléphant touché par le lion est éliminé et quitte le terrain.

▶ **Structures utiles au maître :**

Wer möchte den Elefantenführer spielen ?

Wer möchte den Löwen spielen ?

Die anderen sind die Elefanten.

Hier ist das Spielfeld.

Hier bewegt sich der Elefantenführer/der Löwe.

Hier sind die Elefanten.

Wenn das Gespräch zwischen dem Elefantenführer und den Elefanten zu Ende ist, wirft der Elefantenführer den Elefanten den Schlüssel zu.

Der Löwe darf den Schlüssel nicht fangen, sonst wird er zum Elefantenführer und der Elefantenführer scheidet aus.

Der Elefant, der den Schlüssel fängt, schreit : "los".

Dann müssen die Elefanten zum Elefantenführer rennen.

Wenn ein Elefant vom Löwen gefangen wird, wird dieser auch ein Löwe.

Wenn ein Elefant vom Löwen gefangen wird, scheidet er aus (Variante)

► **Actes de langage :** Donner un ordre/une consigne

► **Objectifs langagiers :**

Savoir formuler/donner une consigne/un ordre

Savoir comprendre une consigne simple

Savoir reconnaître les registres du dialogue (1ère et 2ème personnes)

► **Réinvestissement linguistique :** Das ist ... - Du bist ... - Impératif présent de "laufen".

---

► **Lieu :** cour, préau, salle de jeu

► **Matériel :** un cerceau par enfant moins un.

► **Déroulement :**

Le maître désigne un cerceau en disant : "Das ist ein Häuschen" et en montrant un enfant "Du bist ein Mäuschen".

Le meneur dit : "Lauf kleine Maus" et les souris se promènent à quatre pattes entre les cerceaux disséminés dans la salle. Au signal : "Lauf schnell in dein Haus !" chaque souris doit essayer de se trouver une maison. Celui qui reste sans maison, devient meneur de jeu et donne les ordres.

---

► **Structures utiles au maître :**

Der Spielleiter sagt ...

Wer möchte der Spielleiter sein ?

Möchtest du der Spielleiter sein ?

Ihr geht wie ein Mäuschen, auf vier Pfötchen.

Jede Maus muß sich ein Haus suchen.

Die Maus, die kein Haus findet, wird Spielleiter.

## HINAUS AUS DER STUBE

---

► **Actes de langage** : Exprimer un ordre

► **Objectifs langagiers** :

Savoir formuler une mise en garde

Savoir utiliser une syntaxe simple et correcte (sujet + verbe = ich + verbe).

► **Réinvestissement linguistique** : Achtung - ich komme/ ich fange euch - hinaus aus...

---

► **Lieu** : extérieur ou salle de jeu

► **Matériel** : 1 cerceau matérialise le panier du chat.

► **Déroulement** :

L'espace est délimité pour matérialiser la "Stube" et le trou de souris. Un enfant est désigné pour être le chat, les autres sont les souris. Le chat dort dans son panier et les souris se promènent en chantant un chant connu (dans le thème du chat de préférence. Par exemple : "Es tanzt eine Maus in Großvaters Haus"). Quand le chant est terminé, le chat dit : "Achtung, ich komme. Hinaus aus der Stube oder ich fange euch !". Les souris se précipitent dans leur trou. Le chat essaie d'en attraper une. S'il y parvient, celle-ci devient "chat" et le jeu reprend depuis le début.

---

► **Structures utiles au maître** :

Das ist die Stube und hier steht der Korb.

Die Katze schläft im Korb.

Du bist die Katze.

Wer möchte die Katze spielen ?

Die Anderen sind die Mäuse.

Die Mäuse singen das Lied ...

Wenn das Lied zu Ende ist, sagt die Katze : "..."

Dann laufen die Mäuse schnell ins Mäuseloch.

Wenn eine Maus gefangen wird, dann wird sie die Katze.



► **Actes de langage :** Donner un ordre/une consigne

► **Objectifs langagiers :**

Savoir écouter attentivement une comptine et la comprendre

Savoir exprimer un ordre/une consigne

Savoir reconnaître les repères spatiaux les plus courants

► **Réinvestissement linguistique :** Hinein in ... - hinaus aus ...

► **Lieu :** salle de jeu, salle de sport

► **Matériel :** aucun

► **Déroulement :**

Les élèves sont répartis en deux groupes. Les enfants du premier groupe, debout en cercle les jambes écartées et les pieds se touchant, délimitent l'espace de la "Stube". Les enfants de l'autre groupe sont les souris qui se déplacent à l'intérieur du cercle, "in der Stube". Le meneur de jeu se tient à l'extérieur du cercle. Les souris se déplacent à l'intérieur du cercle. Au signal du meneur : "Hinaus aus der Stube !", chaque souris se glisse entre les jambes d'un camarade pour sortir du cercle. Les souris courent autour du cercle dans un sens préalablement défini. Au signal "Hinein in das Loch !", chaque souris repasse entre les jambes d'un camarade et s'assied en tailleur devant lui, bouchant ainsi l'entrée. La dernière souris à s'asseoir remplace l'élève qui est derrière lui sur le cercle. Le meneur est remplacé régulièrement pour permettre à différents enfants de s'exprimer.

► **Structures utiles au maître :**

Wir bilden 2 Mannschaften.

Eine Mannschaft bildet einen Kreis (die Beine auseinander, die Füße berühren sich).

Die anderen Kinder sind die Mäuse und bewegen sich innerhalb des Kreises (die Stube).

Der Spielleiter steht außerhalb des Kreises und sagt : "Hinaus aus der Stube"

Jede Maus läuft dann aus dem Kreis.

Sie schlüpft zwischen den Beinen eines Mitschülers durch und läuft um den Kreis herum.

Dann sagt der Spielleiter wieder : "Hinein in die Stube".

Die Mäuse schlüpfen wieder in die Stube hinein.

Sie setzen sich im Schneidersitz vor die Öffnung, durch die sie gekommen sind.

## **SPRING INS WASSER !**

---

► **Actes de langage :** L'ordre, la consigne

► **Objectifs langagiers :**

Savoir utiliser l'impératif

Savoir donner une consigne

Savoir comprendre une consigne orale simple

► **Réinvestissement linguistique :** Les verbes d'action au présent de l'impératif

---

► **Lieu :** Cour de récréation, préau, salle de jeu

► **Matériel :** Une corde (pour matérialiser un cercle) ou le tracé d'un cercle sur le sol.

► **Déroulement :**

Les enfants forment une ronde autour du cercle. Les lieux sont bien définis : Das ist das Wasser (intérieur du cercle), das ist Gras (extérieur du cercle). Le meneur de jeu donne les consignes au groupe :

Springt ins Wasser !

Springt ins Gras !

Bleibt stehen !

Le joueur qui se trompe est éliminé et s'assied "au bord de l'eau". Le dernier restant en lice devient meneur de jeu.

► **Variantes :**

– Les joueurs n'exécutent les consignes que si celles-ci sont précédées de "Ich sage". Sinon les joueurs restent immobiles et attendent la consigne suivante (type : Jacques a dit).

– Introduire d'autres actions en utilisant des structures différentes déjà connues (par exemple : Springt aus dem Wasser, bleibt im Wasser, ...)

---

► **Structures utiles au maître :**

Wir bilden (Ihr bildet) einen Kreis.

Hier (ausserhalb des Kreises) ist Wasser.

Dort (innerhalb des Kreises) ist Gras.

Du leitest das Spiel.

Du bist der Spielleiter.

Du gibst die Anweisungen.

Ihr müßt machen, was er sagt.

Ihr müßt gut zuhören

Wenn ihr (du) etwas falsch macht (machst), scheidet (scheidest) ihr (du) aus.

Der Letzte, der übrig bleibt, wird Spielleiter.

► **Actes de langage :** Donner une consigne/un ordre

Localisation dans l'espace

► **Objectifs langagiers :**

Comprendre et savoir utiliser des repères spatiaux courants

Savoir donner une consigne/un ordre en utilisant une syntaxe simple et correcte

Savoir écouter et comprendre une consigne/un ordre

► **Réinvestissement linguistique :** Impératif présent des verbes de mouvements : sich

stellen hinter ..., stehen auf ...,

Sich legen auf ..., sich legen unter ..., legen auf....

► **Lieu :** La cour de récréation

► **Matériel :** Chaises (une de moins qu'il y a d'élèves)

**Déroulement :**

Ce jeu nécessite un espace assez vaste. Les chaises sont disposées en cercle, dossier tourné vers l'extérieur. Le maître donne des consignes que les élèves doivent exécuter tout en tournant autour du cercle de chaises. Les consignes font généralement référence à des ordres de mouvement mais peuvent également faire appel à des choses apprises antérieurement ("Leg deine Hände auf den Kopf, Steh auf den Stuhl, Setz dich unter den Stuhl"). Lorsque le maître dit "Steh auf den Stuhl", les élèves se mettent immédiatement debout sur les chaises. Le nombre de chaises étant inférieur au nombre d'élèves, le dernier qui reste debout est éliminé. Une chaise est alors retirée du cercle. L'opération recommence jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un élève en jeu.

► **Structures utiles au maître :**

Wir bilden mit den Stühlen einen Kreis, die Lehnen nach außen.

Ein Kind hat keinen Stuhl.

Die Kinder bewegen sich im Kreis.

Der Lehrer (der Spielleiter) sagt : "..."

Die Kinder führen sofort die Anweisungen aus.

Wer keinen Stuhl hat, scheidet aus.

## DIE MAUS SAGT

---

► **Actes de langage** : Donner un ordre/une consigne

► **Objectifs langagiers** :

Savoir écouter attentivement un ordre/une consigne

Savoir comprendre un ordre/une consigne simple

► **Réinvestissement linguistique** : Réinvestissement des verbes de mouvement connus à l'impératif présent - vorwärts - rückwärts - links - rechts.

---

► **Lieu** : tous lieux, même salle de classe

► **Matériel** : aucun

► **Déroulement** :

Le meneur commande des actions à effectuer : "steht auf/ setzt euch/macht einen Schritt vorwärts, nach links, nach rechts, drei Schritte vorwärts/... Les joueurs n'obéissent que si l'ordre est précédé de la formule : "Die Maus sagt"

Sinon ils restent immobiles et continuent d'obéir au commandement précédent. Ceux qui se trompent sont éliminés.

Le dernier devient le meneur.

► **Variantes** :

Suivant le thème ce jeu peut-être adapté au thème étudié.

La manière de mimer les différentes actions est fixée ensemble au début du jeu.

---

► **Structures utiles au maître** :

Der Spielleiter gibt den Anderen Anweisungen.

Die Anderen folgen den Anweisungen nur, wenn sie mit "(die Maus) sagt" beginnen.

Derjenige (diejenige), der (die) einen Fehler macht, scheidet aus.

Der Letzte, der übrig bleibt, wird Spielleiter.

► **Actes de langage** : L'ordre, la consigne, le comptage

► **Objectifs langagiers** :

Savoir utiliser les premiers nombres à bon escient

Savoir donner une consigne

Savoir donner un ordre

► **Réinvestissement linguistique** : Connaître et savoir dire dans un ordre croissant les premiers nombres.

Du scheidest aus

► **Lieu** : Salle de jeu, cour de récréation.

► **Matériel** : aucun

► **Déroulement** :

Un enfant A, debout face au mur, compte "Eins, zwei, drei". Les autres, à l'opposé, à une distance déterminée, se rapprochent de l'enfant A pendant que celui-ci compte. Après "drei", l'enfant A se retourne et ses camarades doivent rester immobiles (statues). Ceux que A voit bouger sont éliminés par son injonction "Du scheidest aus". Le jeu continue jusqu'à ce qu'un enfant touche le mur. Il remplace alors l'enfant A et une nouvelle partie peut démarrer.

► **Structures utiles au maître** :

Du stellst dich vor die Mauer.

Du siehst die Mauer an und zählst bis drei (das Tempo darfst du wählen)

Bei drei drehst du dich um.

Die anderen stellen sich hier auf.

Während er zählt, dürft ihr in die Richtung der Mauer gehen.

Wenn er sich umdreht, müßt ihr stehen bleiben und euch nicht mehr bewegen.

Derjenige (diejenige), die sich noch bewegt, scheidet aus.

Der Erste, der die Mauer berührt, hat gewonnen.

**Établir et gérer des contacts sociaux :**

---

► Acte de langage :

► Objectifs langagiers :

► Réinvestissement linguistique :

---

► Lieu :

► Matériel :

► Déroulement :

---

► Structures utiles au maître :