

IST DER HERR ZU HAUS ?

**Donner et demander
des informations :**

► **Actes de langage :** Demander/donner une information

► **Objectifs langagiers :**

► **Réinvestissement linguistique :**

Da kommt ...

- Ist (der Herr/die Dame) zu Hause ?
- Ja/Nein, (der Herr/die Dame)
- Er ist (nicht) zu Hause - er/sie ist da - er/sie ist nicht da.

► **Lieu :** un espace suffisamment dégagé pour former une ronde

► **Matériel :** aucun

► **Déroulement :**

Les joueurs sont en cercle et scandent : "Da kommt die Maus, da kommt die Maus". Un joueur (la souris) se déplace sur la ronde, à l'intérieur du cercle. Il s'arrête devant un camarade de son choix. Le groupe arrête de scander. La souris appuie sur le nez du joueur choisi en disant : "Klingelingeling. Ist der Herr zu Haus ?". L'autre lui répond au choix :

- "Ja, er ist zu Haus." ou "Ja, er ist da" et les rôles sont intervertis.
- "Nein, er ist nicht zu Haus" ou "Nein, er ist nicht da" et la souris va sonner chez le voisin jusqu'à l'obtention d'une réponse positive.

► **Variantes :**

- Remplacer "Herr" par "Dame" quand on s'adresse à une fille.
- Remplacer "Herr" et "Maus" par le nom d'un personnage ou d'un animal selon le thème abordé (Osterhase/ Hexe/ Hund/ Katze etc.)

► **Structures utiles au maître :**

Wir bilden einen Kreis und sagen immer wieder : "Da kommt die Maus !"

Wer möchte die Maus sein/spielen ?

Du bist/spielst die Maus.

Die Maus bewegt sich innerhalb des Kreises.

Er sucht einen Mitspieler aus, drückt auf seine Nase und sagt : "..."

Der Andere antwortet mit "Ja, der Herr ist zu Hause" oder "Nein, ..."

Wenn er "Ja" sagt, werden die Rollen ausgetauscht.

Wenn er "Nein" sagt, sucht die Maus einen anderen Mitspieler.

WER HAT AM MEISTEN ÄPFEL ?

► **Actes de langage :** donner une information pour annoncer un score

► **Objectifs langagiers :**

Savoir comprendre une consigne simple

Savoir utiliser les premiers nombres à bon escient

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

► **Lieu :** Cour ou salle de jeux.

► **Matériel :** Quatre paniers, des petites balles.

► **Déroulement :**

Le maître constitue deux colonnes égales d'enfants. Un panier est rempli de pommes (balles) est placé devant le premier enfant de chaque colonne. Après le signal de départ, donné par le maître (ou un élève), les balles doivent circuler rapidement d'un enfant à l'autre (de main à main) jusqu'au dernier de chaque colonne qui les dépose dans un second panier placé derrière lui. Au signal de fin de partie, les enfants comptent à voix haute le nombre de balles qui se trouvent dans le panier à remplir (posé derrière le dernier enfant de chaque colonne). Un élève de chaque équipe annonce : "wir haben X Äpfel in unserem Korb !".

► **Structures utiles au maître :**

Wir bilden zwei Mannschaften.

In jeder Mannschaft bildet ihr eine Kolonne.

Im Korb liegen Äpfel.

Ich (oder das Kind X ...) gebe (gibt) das Signal zum Start.

Ihr müßt so schnell wie möglich die Äpfel in den anderen Korb bringen.

Die Äpfel müssen so schnell wie möglich von Hand zu Hand gehen.

In jeder Kolonne muß der Letzte die Äpfel in den Korb legen.

Wenn ich (oder das Kind X ...) das Schlußsignal gebe (gibt), hört das Spiel auf.

Nach dem Schlußsignal zählt jede Mannschaft laut ihre Äpfel.

Ein Schüler gibt die Gesamtzahl an : Wir haben ... Äpfel.

Wir haben gewonnen (ihr habt gewonnen).

Wir haben verloren (ihr habt verloren).

WO BIST DU ?

**Donner et demander
des informations :**

► **Actes de langage :** Demander une information
Donner une information

► **Objectifs langagiers :**
Savoir poser une question
Savoir localiser par rapport à soi ("ich bin hier")
Savoir donner une réponse adéquate
Savoir reconnaître les registres du dialogue (1ère et 2ème personnes)

► **Réinvestissement linguistique :** Wo bist du ? - Was machst du ? Ich (+ verbe connu au présent de l'indicatif) - Sein à la première et à la deuxième personne du présent de l'indicatif.

► **Lieu :** Cour de l'école

► **Matériel :** aucun.

► **Déroulement :**

Un enfant se cache, les autres l'interpellent :

- Wo bist du ?
- Ich bin hier.
- Was machst du ?
- Ich ... (schlafe)
- Was machst du ?
- Ich ... (verbe connu)
- Was machst du ?

Soudain l'enfant caché répond :

- Ich komme !

Il sort aussitôt de sa cachette et tente d'attraper un de ses camarades. L'enfant attrapé va se cacher à son tour.

► **Structures utiles au maître :**

Ein Kind versteckt sich. Wer möchte sich verstecken ?

Ihr stellt zuerst die Frage : Wo bist du ?

Du antwortest : Ich bin hier

Ihr fragt dann immer wieder : Was machst du ?

Du antwortest immer mit : Ich mache oder ich wasche mich, und so weiter.

Wenn du Lust dazu hast, antwortest du : Ich komme

Dann mußt du schnell versuchen, jemanden zu fangen.

Derjenige (diejenige), der (die) gefangen wird, versteckt sich dann.

WAS MACHT DIE MAUS ?

► **Actes de langage :** Demander/donner des informations

► **Objectifs langagiers :**

Savoir comprendre et exécuter des consignes de jeu

Savoir formuler et poser une question simple

Savoir formuler et donner une réponse simple affirmative ou négative.

► **Réinvestissement linguistique :** Was macht ... ? (Was + verbe) - Er/sie/es + verbe de mouvement.

► **Lieu :** salle de classe

► **Matériel :** plusieurs séries de 5 cartes évoquant les actions : "spielen, knabbern, weglaufen, herauskommen, kriechen ..." (verbes de mouvement).

► **Déroulement :**

La classe est divisée en équipes A et B de 5 enfants chacune. L'équipe A reçoit un jeu de 5 cartes, en choisit une, verbalise à voix basse l'action évoquée sur la carte et désigne un coéquipier comme porte-parole. Un membre désigné par ses coéquipiers dans l'équipe B, demande à l'équipe A : "Was macht die Maus ?". Le porte-parole de l'équipe A répond. Le délégué de l'équipe B mime. Chaque équipe désigne un autre porte-parole et le jeu continue jusqu'au passage des 5 membres dans ce rôle.

Attribution des points : Un point pour l'équipe A par réponse juste exprimée avec une phrase correcte. (Le point est perdu si la réponse est soufflée par les coéquipiers après la question de A). Un point pour l'équipe B si la question et le mime sont corrects. On intervertit les rôles des deux équipes. On totalise les points après cette deuxième manche.

Les équipes qui marquent le plus de points dans l'ensemble de la classe, peuvent s'affronter en final. Une variante peut alors être introduite dans le jeu.

► **Variantes :**

– Les cartes représentent des aliments. On pose la question : "Was ißt die Maus ?". La réponse est dessinée au lieu d'être mimée.

NB : "Maus" peut-être remplacé par un autre animal, une personne, un nom propre suivant le thème.

- Quand les élèves ont déjà un certain bagage linguistique :
- les questions peuvent varier entre "was macht ..., was ißt ..., was trinkt ..., was spielt ... etc."
- il n'y a plus de cartes pour induire les réponses
- le porte-parole ne peut plus se concerter avec l'équipe.

► **Structures utiles au maître :**

Wir bilden zwei Mannschaften von je 5 Kindern.

Die Mannschaft A bekommt 5 Karten und sucht eine aus.

Ein Kind der Mannschaft B fragt : "Was macht... ?"

Ein Kind der Mannschaft A antwortet, dasselbe Kind der Mannschaft B mimt die Aktion.

Das Spiel geht weiter, bis alle fünf Kinder der Mannschaft A geantwortet haben.

► **Actes de langage :** Demander/donner une information

► **Objectifs langagiers :**

Savoir formuler une question simple

Savoir reconnaître et utiliser les repères spatiaux courants et usuels

Savoir repérer les informations essentielles dans une question posée

Savoir répondre de manière ciblée à la question posée

Savoir utiliser une syntaxe simple et correcte

► **Réinvestissement linguistique :** Was will ... ?

– Er/sie/es möchte ...

– Les noms d'aliments

– hier - da - ja - nein - nach links - nach rechts.

► **Lieu :** salle de classe ou autre

► **Matériel :** cartes avec des dessins d'aliments
une souris en peluche ou carton découpé

► **Déroulement :**

Le meneur de jeu remet la souris en peluche à un élève en lui disant : "Du bist die Maus." et lui demande de sortir : "Bitte, geh hinaus". Le groupe choisit alors trois cartes (Par exemple : Käse, Brot, Kuchen) et les cache dans la salle.

L'élève devant la porte est appelé : "Joël, komm herein !". Un élève lui demande : "Was will die Maus, Käse, Kuchen oder Brot ?". Joël répond par exemple : "Sie möchte Brot."

Joël commence alors à chercher dans toute la classe et interroge ses camarades : "Wo ist das Brot ? ... Hier ? ... Da ? ..." en montrant des endroits précis. Les autres lui répondent : "Nein ... weiter ... nach links ... nach rechts ..." jusqu'à ce qu'il trouve la carte. Il donne alors la souris à l'un de ses camarades.

► **Structures utiles au maître :**

Die Klasse sucht drei Karten aus und versteckt sie im Klassenzimmer.

Hol (Joël) herein !

(Joël) soll hereinkommen !

Du stellst (Joël) die Frage : "..."

Wer möchte (Joël) die Frage stellen ?

(Joël) muß jetzt im Klassenzimmer die richtige Karte suchen.

Wenn er die Karte gefunden hat, gibt er die Maus an ein anderes Kind weiter.

DAS GESICHT

► **Actes de langage :** Donner une information
Identifier un élément

► **Objectifs langagiers :**
Savoir identifier et nommer les parties du visage
Savoir formuler son information avec une syntaxe simple et correcte

► **Réinvestissement linguistique :** Ich habe ... - les mots désignant les parties du corps

► **Lieu :** salle de classe

► **Matériel :** un grand dé avec les éléments symbolisés d'un visage (2 faces avec des yeux ; 2 faces avec un nez ; 2 faces avec une bouche)
un visage sur un carton (rond vide) par équipe.
une boîte avec les différents éléments du visage (plusieurs nez, plusieurs bouches, plusieurs paires d'yeux)

► **Déroulement :**
Les joueurs sont répartis en équipes d'un nombre égal. Chaque équipe, à tour de rôle, lance le dé, nomme la partie du visage sur laquelle il tombe. Si elle y parvient, un joueur prend l'élément dans la boîte et va le coller sur le visage en carton. La première équipe à avoir reconstitué le visage en entier a gagné.

► **Variante :**
Selon le thème, les éléments figurant sur le dé peuvent être ceux d'un corps à reconstituer (tête, bras, jambes, corps) ou les habits d'un personnage ; suivant le vocabulaire qui a été vu.

► **Structures utiles au maître :**
Wir bilden zwei Mannschaften.
Wirf den Würfel !
Was steht auf dem Würfel ?
Nimm die Augen, die Nase...
Was fehlt ?
Geh und klebe den Teil auf das Gesicht.

► **Actes de langage :** Donner une information

► **Objectifs langagiers :**

Savoir exprimer une appréciation

Savoir formuler une phrase affirmative/une phrase négative

Savoir utiliser une syntaxe simple et correcte

► **Réinvestissement linguistique :** Ja - Nein - Das Kerzlein brennt - Das Kerzlein brennt nicht.

► **Lieu :** en salle

► **Matériel :** 1 silhouette de bougie en canson
1 flamme de bougie en canson avec attache collante
1 bandeau.

► **Déroulement :**

La silhouette de bougie est fixée au tableau ou au mur à hauteur d'enfant. Les élèves sont répartis en nombre égal, en équipes. Chaque équipe à tour de rôle, vient se placer face à la bougie. Le n° 1 se fait bander les yeux et essaie de fixer la flamme sur la bougie. Le n° 2 apprécie son résultat en annonçant : "Das Kerzlein brennt/ Das Kerzlein brennt nicht."

Attribution des points : L'équipe marque deux points si la flamme est bien placée et si l'appréciation énoncée est correcte d'un point de vue linguistique. Un seul point, si l'une des conditions manque.

Le n° 2 se fait bander les yeux et le n° 3 donne l'appréciation. Ainsi de suite. On totalise les points pour chaque équipe. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points.

► **Variante :**

Quand les enfants sont plus âgés et que le jeu est bien rodé, on peut faire le jeu avec quatre bougies. L'investissement linguistique est plus grand ; il faut faire la distinction entre le singulier et le pluriel.

► **Structures utiles au maître :**

Wir bilden zwei Mannschaften.

Der Erste jeder Mannschaft hat die Augen verbunden.

Er muß die Flamme auf die Kerze an die richtige Stelle kleben.

Der Zweite sagt, ob es richtig ist oder nicht.

Dann werden dem Zweiten die Augen verbunden und der Dritte gibt den Kommentar.

ES IST ZWÖLF UHR

► **Actes de langage :** Demander une information pour se situer dans le temps

► **Objectifs langagiers :**

Savoir demander l'heure

Savoir indiquer l'heure (heures pleines)

Savoir utiliser les premiers nombres à bon escient

► **Réinvestissement linguistique :** Wieviel Uhr ist es ? - Es ist ... Uhr.

► **Lieu :** Extérieur

► **Matériel :** aucun

► **Déroulement :**

Un enfant joue le rôle du loup. Les autres, placés en face de lui, demandent : "Wieviel Uhr ist es ?". Le loup répond par une heure pleine : "Es ist zehn/vier/sechs/... Uhr !".

Si la réponse est : "Es ist zwölf Uhr", tous les enfants s'enfuient poursuivis par l'animal. Celui qui est attrapé devient loup avec lui. Le maître désigne parmi les loups celui qui donne l'heure.

► **Variantes :**

– La question posée au loup peut également être :

"Wieviele Höhlen hast du ?"

ou

"Wieviele Häuser hast du ?"

ou

"Wann gehst du ins Bett ?"

La réponse étant toujours un nombre et le nombre 12 restant le coup d'envoi de la chasse.

– La question posée au loup peut être :

"Was ißt du gern ?"

ou

"Was magst du gern ?"

ou

"Was kaufst du gern ein ?"

ou

" Welches Geschenk hast du am Liebsten ?"

La réponse étant alors un mot connu des élèves, le mot "Kuchen" (par exemple) déclenchant la chasse.

– La question posée au loup peut être :

"Was machst du gern ?"

La réponse étant alors une suite de verbes déjà appris (verbes de mouvement, par exemple : spielen, gehen, rennen, springen, essen, trinken, ... L'élément déclenchant la chasse serait alors "Ich esse gern".

► **Structures utiles au maître :**

Wer möchte den Wolf spielen ?

Du bist der Wolf.

Der Wolf sitzt in einer Ecke.

Die Anderen rufen ihm zu : "..."

Der Wolf antwortet : "..."

Wenn die Antwort : "Es ist zwölf Uhr" lautet, müßt ihr alle davonlaufen.

Wenn die Antwort : "Es ist zwölf Uhr" lautet, fängt die Jagd an.

Wer vom Wolf gefangen wird, wird auch zu einem Wolf.

► **Acte de langage :**

► **Objectifs langagiers :**

► **Réinvestissement linguistique :**

► **Lieu :**

► **Matériel :**

► **Déroulement :**

► **Structures utiles au maître :**