

**Exprimer quelque chose :**

**DA HAST DU ES !**

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

► **Objectifs langagiers :**  
Savoir formuler une question simple  
Savoir formuler une réponse affirmative/négative  
Savoir comprendre la réponse : si elle est affirmative ou négative  
Savoir s'excuser.

► **Réinvestissement linguistique :** Ich möchte...  
– Könnte ich....haben ?  
– Ja - Nein - Da hast du sie.  
– Es tut mir leid.  
– Sie ist nicht da.

► **Lieu :** La classe ou la cour

► **Matériel :** Cartes portant des images d'objets ou d'animaux connus des élèves.

► **Déroulement :**

Les élèves sont divisés en deux équipes de nombre identique (maximum 12). Sur une table sont posées des cartes représentant des animaux ou des objets familiers. Un élève de chaque équipe se tient près de la table de manière à pouvoir voir ce que représentent les cartes. Les autres sont placés en file indienne à bonne distance de la table. Le premier élève de l'équipe A s'adresse alors à son coéquipier et lui demande une carte en lui disant par exemple : "Ich möchte die Katze" ou bien "Könnte ich die Katze haben ?"  
Si la carte demandée se trouve sur la table, le co-équipier répond : "Da hast du sie" et tend la carte à son camarade qui vient la chercher et se place ensuite à la queue. L'équipe A continue à jouer tant que les cartes demandées se trouvent sur la table.  
Si un élève demande une carte ne se trouvant pas sur la table, son co-équipier dit alors : "Es tut mir leid, diese Karte ist nicht da." et c'est au tour de l'autre équipe de jouer. L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus grand nombre de cartes.

► **Structures utiles au maître :**

Wir bilden 2 Mannschaften A und B.  
In jeder Mannschaft sind maximal 12 Spieler.  
Auf dem Tisch liegen Karten mit Bildern.  
Erkennt ihr die Bilder ?  
Von jeder Mannschaft steht ein Spieler - Der Informant - am Tisch.  
Der Rest der Spieler stellt sich in einer Kolonne etwa 4 bis 5 m vom Tisch auf.  
Der erste Spieler der Kolonne A fragt den Informanten A : "..."  
Der Informant A sucht nach der gefragten Karte.  
Wenn er sie findet, dann sagt er : "..."  
Wenn die Karte gefunden wird, gibt sie der Informant A dem Spieler.  
Dieser Spieler stellt sich dann hinten an.  
Wenn er die Karte nicht findet, sagt er : "...", und dann spielt die Mannschaft B.  
So geht's dann weiter, bis keine Karten mehr auf dem Tisch liegen.  
Der Gewinner ist der, der am meisten Karten eingesammelt hat.

## MAGST DU DEINE NACHBARN ?

**Exprimer quelque chose :**

► **Actes de langage :** Exprimer une demande

Demander un renseignement

Donner une information

Donner des informations sur la possession (possessif "dein")

► **Objectifs langagiers :**

Savoir formuler une question simple

Savoir comprendre une question simple

Savoir exprimer la possession

► **Réinvestissement linguistique :** Magst du ... ? - nein - Wen magst du ?

► **Lieu :** La cour de récréation ou la salle de classe

► **Matériel :** Autant de chaises qu'il y a d'élèves moins une.

► **Déroulement :**

Les chaises sont disposées en cercle. Tous les élèves sont assis sur les chaises sauf un qui reste debout au milieu du cercle. Ce dernier interroge un élève au hasard : "Volker, magst du deine Nachbarn ?". Volker doit répondre négativement. Son camarade l'invite alors à s'en séparer. "Wen magst du dann ?". Volker nomme deux élèves. Ces deux élèves ainsi que les voisins de Volker doivent se lever et changer de place. L'élève resté debout au début du jeu profite de cet échange pour essayer de s'asseoir à une place vacante. L'élève qui reste debout interroge à nouveau un camarade et ainsi de suite.

► **Structures utiles au maître :**

Wir stellen die Stühle im Kreis auf.

Es hat einen Stuhl weniger als Kinder.

Außer einem Schüler A, sitzt die ganze Klasse.

Der Schüler A fragt einen Anderen : "Magst du... ?"

Der andere muß Nein sagen.

Schüler A fragt ihn noch einmal : "Wen magst... ?"

Der andere nennt zwei Kinder der Klasse : zum Beispiel, André und Sabine.

Seine Nachbarn müssen aufstehen sowie André und Sabine.

Der Schüler A nützt dann die Situation aus und sucht sich einen Platz.

**Exprimer quelque chose :**

## DIE WÖRTERKETTE

---

- ▶ **Actes de langage :** Exprimer une préférence
  - ▶ **Objectifs langagiers :** Savoir dire ce que l'on aime
  - ▶ **Réinvestissement linguistique :** Ich mag ..., noms de fruits
- 

▶ **Lieu :** La salle de classe

▶ **Matériel :** Aucun

▶ **Déroulement :**

Le maître ou un élève dit la phrase suivante : "Ich mag Bananen". Les élèves doivent reprendre la phrase en prenant soin de répéter tout ce qui a été dit auparavant et en ajoutant à chaque fois un nouveau fruit. L'élève qui se trompe est éliminé.

▶ **Variante :**

- Le même jeu peut se faire sur le thème des animaux, des légumes..., en tout cas en fonction du thème étudié.
  - Le maître démarre le jeu en disant "Ich war auf dem Markt. Ich habe einen Salat gekauft". Chacun à leur tour, les élèves reprennent alors la seconde phrase en prenant soin de répéter tout ce qui a été dit auparavant et en y ajoutant un élément. Si un élève se trompe, il est éliminé et le suivant reprend alors les deux phrases et poursuit le jeu.
- 

▶ **Structures utiles au maître :**

Der Spielleiter fängt an.

Wer möchte der Spielleiter sein ?

Möchtest du Spielleiter sein ?

Jeder wiederholt den Satz und setzt ein Wort dazu.

Wer einen Fehler macht, scheidet aus.

► **Actes de langage** : Exprimer une requête/un besoin

► Objectifs langagiers :

Savoir comprendre une demande

Savoir formuler une demande

Savoir dire ce dont on a besoin

Savoir utiliser à bon escient des noms d'objets, de fruits, de légumes, ...

► **Réinvestissement linguistique** : Ich brauche ... - Noms d'objets, de fruits, de légumes, d'animaux connus.

► **Lieu** : La cour de récréation

► **Matériel** : Tracés de cercles au sol.

► **Déroulement** :

Deux grands cercles matérialisant les jardins sont tracés à la craie et situés à environ dix mètres de distance l'un de l'autre. Entre les deux jardins est tracé un autre cercle matérialisant le panier du jardinier.

Le jardinier se place à une certaine distance des deux jardins. Les élèves sont rassemblés dans l'un des jardins et choisissent chacun un nom de fruit ou de légume, le jardinier dit "Ich brauche einen Apfel". L'élève correspondant doit courir le plus vite possible se réfugier dans l'autre jardin alors que le jardinier tente de le capturer. Si la pomme est faite prisonnière, elle rejoint le panier du jardinier. Le jardinier formule alors une nouvelle phrase. Le prochain fruit ou légume cité peut sur sa route tenter de délivrer la pomme prisonnière en lui tapant la main. Il convient de changer souvent de jardinier.

► **Variante** :

– Le jardinier peut se transformer en gardien de zoo et les fruits en animaux.

– Le jardinier peut se transformer en maître d'école et les fruits en objets de la classe.

► **Structures utiles au maître** :

Auf dem Boden sind zwei Gärten und ein Korb aufgezeichnet.

Im Korb steht der Gärtner.

Ein Garten ist leer.

Im anderen Garten seid ihr alle.

Jeder von euch ist eine Frucht.

Wer möchte ein Apfel, eine Birne, eine Baumnuß,... sein ?

Wenn der Gärtner den Apfel ruft (er sagt : "Ich brauche einen Apfel"), dann läuft der Apfel ganz schnell zum anderen Garten.

Der Gärtner muß probieren, den Apfel zu fangen.

Wenn der Apfel gefangen wird, muß er in den Korb.

**Exprimer quelque chose :**

**KANNST DU PETER TREFFEN ?**

---

► **Actes de langage :** Exprimer un souhait/une requête  
Exprimer la capacité de réaliser quelque chose

► **Objectifs langagiers :**

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

Savoir exprimer une requête (können)

Savoir dire ce que l'on sait faire/ce que l'on ne sait pas faire

Savoir utiliser une phrase affirmative/une phrase négative

► **Réinvestissement linguistique :** Impératif présent des verbes de mouvement (déplacement) - Kannst du... ? - Ja, ich habe ihn/sie getroffen - Ich habe ihn/sie nicht getroffen.

---

► **Lieu :** La cour de récréation

► **Matériel :** Un ballon, un foulard

► **Déroulement :**

Un ballon est posé à terre. Un élève a les yeux bandés. Il donne des ordres à ses camarades : "Läuft, geht, springt ...". Lorsqu'il dit "Stop", tous doivent s'arrêter. Il s'adresse alors à n'importe quel élève en lui demandant s'il lui est possible de capturer un camarade : "Paul, kannst du Stefan treffen ?" Paul répond : "Vielleicht, ich versuche es !", se dirige alors vers le ballon, s'en saisit et de sa place essaie de toucher Stefan avec le ballon. Celui-ci peut se baisser pour éviter d'être touché mais ne peut bouger les pieds. Si Paul parvient à le toucher, il dit " Ja, ich habe ihn getroffen". Stefan prend alors le foulard et remplace Paul. Si Stefan n'a pas été touché, Paul dit : "Ich habe ihn nicht getroffen", remet le foulard et le jeu se poursuit de la même manière.

---

► **Structures utiles au maître :**

Wer möchte der Spielleiter sein.

Ein Kind hat die Augen verbunden und sagt den anderen Spielern, was sie tun sollen.

Paul sagt zuerst : "Vielleicht, ich versuche es".

Dann nimmt er den Ball und versucht, Stefan zu treffen.

Stefan darf sich bewegen (sich bücken, ausweichen), muß aber da stehen bleiben, wo er ist.

Wenn Paul Stefan trifft, dann sagt er "... " und Stefan nimmt seinen Platz ein.

Wenn Paul Stefan nicht trifft, dann sagt er "... " und das Spiel geht mit Paul weiter.

**Exprimer quelque  
chose :**  
**\_\_\_\_\_**

**► Acte de langage :**

**► Objectifs langagiers :**

**► Réinvestissement linguistique :**

---

**► Lieu :**

**► Matériel :**

**► Déroulement :**

---

**► Structures utiles au maître :**