

1. SITUATIONS LUDIQUES DE RÉINVESTISSEMENT LINGUISTIQUE

Les situations ludiques de réinvestissement linguistique ci-dessous sont classées selon les objectifs linguistiques visés. Dans leur forme ils sont à considérer comme des exemples de situations adaptables selon les structures et le vocabulaire à réinvestir, selon le thème étudié et selon le support utilisé (comptine, chant, poème ou histoire). Ceci permet au maître de créer des situations ludiques sur mesure et selon les besoins du moment. Des pages blanches en fin de chapitre permettent de noter ces situations.

ACTES DE LANGAGE MIS EN JEU DANS CES SITUATIONS LUDIQUES :

IDENTIFIER UN ÉLÉMENT

- identification d'une personne
- identification d'un élément
- identifier la couleur d'un élément

ÉTABLIR ET RÉGIR DES CONTACTS SOCIAUX

- saluer
- se présenter
- donner un ordre, une consigne
- prendre part à un dialogue

DONNER ET/OU DEMANDER DES INFORMATIONS

- pour une localisation dans l'espace
- pour dire l'appartenance
- pour dire la possession

EXPRIMER QUELQUE CHOSE

- un souhait
- un sentiment
- une appréciation, une préférence ...
- une demande, une requête ...
- un besoin
- faire un récit

**Identifier
un élément :**

KIM

► **Acte de langage :** identifier un élément.

► **Objectifs langagiers :**

Etre capable de prendre sa place dans un dialogue

Etre capable de donner des consignes simples

► **Réinvestissement linguistique :**

komm ! nimm !

du vocabulaire spécifique

► **Lieu :** salle de classe

► **Matériel :** cartes avec des animaux dont les noms ont été vus lors de séquences précédentes.

(ou série de cartes d'objets, de fleurs, de couleurs, etc. selon les thèmes étudiés)

► **Préalable :**

Les élèves sont regroupés autour d'une grande table ou assis en rond par terre.

Dans un premier temps l'enseignant s'assure que les noms des animaux représentés sont bien mémorisés.

Il montre les images les unes après les autres : les enfants disent ce qu'elles représentent.

Au fur et à mesure, il pose les cartes afin qu'elles soient visibles par tous.

Dans un deuxième temps, il appelle un élève et lui dit : "Komm, und nimm...(die Ente, par exemple)."

On continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes sur la table et le jeu de Kim proprement dit commence.

► **Déroulement :**

Les cartes sont toutes disposées sur la table : Les élèves les observent.

L'un d'eux sort de la classe.

Une carte est enlevée. Sans rien dire, l'enseignant la montre à l'ensemble de la classe.

L'élève qui est sorti est rappelé : il doit nommer la carte qui manque.

Lorsqu'il a trouvé, il désigne un camarade qui sort à son tour et pose les questions quand son camarade revient.

► **Structures utiles au maître :**

Wir setzen uns im Kreis.

Wir schauen die Bilder an.

Was seht ihr/Was siehst du auf dem Bild ?

Komm und nimm das Bild mit der Ente.

Wir legen alle Bilder auf den Tisch.

Wir nehmen ein Bild weg.

Komm herein. Was fehlt ?

Wer geht jetzt vor die Tür ? Nenne jemanden.

Du fragst jetzt, was fehlt.

- ▶ **Acte de langage** : identifier un élément
- ▶ **Objectif langagier** : Etre capable de porter une appréciation sur un personnage
- ▶ **Réinvestissement linguistique** : des verbes d'actions

▶ **Lieu** : salle de classe

▶ **Matériel** : un jeu de cartes pour 4 élèves.

Chaque jeu est composé de deux séries identiques de 6 images représentant des actions (exemple : das Häslein schläft, trinkt, sitzt, hüpf, spielt, weint).

▶ **Déroulement** :

Les élèves sont assis en cercle par terre.

Le maître présente les six images qui composent chaque série : "Was macht das Häslein ?"

Les élèves répondent en utilisant la structure suggérée par l'image.

L'image est reposée à l'envers. Les élèves sont rendus attentifs à la couleur de l'envers de la carte : "Auf dieser Seite ist die Karte blau."

Le maître prend la deuxième série et rend les élèves attentifs au fait que, dans cette série, l'envers des cartes n'est plus de la même couleur : "Achtung, Kinder, auf dieser Seite sind die Karten grün."

Toutes les cartes sont présentées et posées : "Und jetzt paßt auf."

Le maître prend une carte bleue, la tourne, la montre aux élèves : "Das Häslein sitzt."

Il prend une carte dans la deuxième série : "Und jetzt nehme ich eine grüne Karte."

Il la tourne et la montre en verbalisant : "Das Häslein weint !"

– "Ist das dieselbe Karte ?"

– "Nein, falsch. Um zu gewinnen, muss ich dieselben Karten finden."

Il repose les deux cartes là où elles ont été prises : "Achtung, schaut gut, wo ich die Karte hinlege."

"Jetzt spielt ihr". "Lisa, nimm eine Karte !"

Le maître veille à ce que les élèves disent bien ce qui est représenté sur la carte et réutilisent les structures apprises.

Si un élève trouve les deux mêmes cartes : "Gut, du darfst die Karten behalten und noch einmal spielen."

"Wenn die Karten ungleich sind, werden sie zurückgelegt und das nächste Kind ist dran."

"Wer am Ende die meisten Paare hat, ist Sieger."

Lorsque la règle du jeu est bien comprise on forme des groupes d'élèves. Le maître passe dans les groupes et insiste sur la bonne restitution de la structure représentée sur la carte et propose aux élèves d'utiliser en allemand les consignes nécessaires au déroulement du jeu.

▶ **Structures utiles au maître** :

Wir bilden einen Kreis und setzen uns auf den Boden.

Ich drehe die Karte um und lege sie auf den Boden.

▶ **Structures utiles pour les élèves** :

Nimm eine grüne Karte.

Das ist nicht dieselbe Karte.

Lege die Karte wieder an denselben Platz.

Du hast ein Paar gebildet.

Jetzt bist du dran.

Ich habe am meisten Paare, ich habe gewonnen.

GÄNSESPIEL

► **Acte de langage :** identifier un élément

► **Objectifs langagiers :**

Etre capable de prendre sa place dans le groupe en organisant ses actions en fonction des règles.

Etre capable d'exprimer un choix.

► **Réinvestissement linguistique :** Ich mag ... / ich möchte / ich esse ... gern
vocabulaire spécifique lié au thème

► **Lieu :** salle de classe

► **Matériel :** jeu de l'oie avec des cases dessinées et aménagées selon le thème (dessins avec des fruits par exemple)
dé avec des points de 1 à 3 pour les enfants de maternelle ; de 1 à 6 ultérieurement
des pions (selon le thème : un écureuil, une oie...)
une assiette avec de petits morceaux de fruits représentés sur le jeu

► **Déroulement :**

Un enfant lance le dé, avance du nombre de cases indiqué.

Il nomme le fruit représenté dans la case où il se trouve et prend dans l'assiette un petit morceau du fruit correspondant qu'il peut manger.

S'il tombe sur une case représentant l'écureuil (ou tout autre signe convenu lié au thème) il peut choisir le fruit qu'il préfère.

On peut demander aux élèves de CP et CE1 de formuler une appréciation ou de s'exprimer de manière plus complète.

► **Variante :** selon le thème les dessins des cases peuvent représenter des animaux, des objets, des vêtements etc.

► **Structures utiles au maître :**

Du darfst jetzt würfeln / Jetzt darfst du würfeln.

Du bist dran.

Du hast ... Ich habe eine drei.

Du gehst drei Kästchen vorwärts.

Nenne das Obst / Was ist im Kästchen abgebildet ?

Nimm ein Stück Birne auf dem Teller.

Du kannst auswählen, was du willst.

Welche Früchte magst du ? Was möchtest du gern ?

Ich mag Bananen, ich esse gern Nüsse.

FAMILIENSPIEL

**Identifier
un élément :**

► **Actes de langage :** Identifier des personnes (les membres de la famille)
Demander/donner une information

► **Objectifs langagiers :**
Savoir exprimer une demande
Savoir utiliser une syntaxe simple et correcte
Savoir répondre à une demande soit par l'affirmative, soit par la négative

► **Réinvestissement linguistique :**
Hast du... ? - Gib mir... - Ja, ich habe... - Ja, hier ist er/sie - Nein, ich habe - er/sie nicht

► **Lieu :** La classe

Matériel : Un jeu de carte des 7 familles par équipe

► **Déroulement :**
Les élèves forment des équipes de 4 joueurs au maximum. Chaque équipe dispose d'un jeu de cartes. Il convient de suivre les règles du jeu des 7 familles. Les consignes seront données en allemand.

Exemple :

“Hast du den Sohn der Familie X... ?” - “Ja, ich habe ihn. Da hast du ihn”

“Hast du die Tochter der Familie Y... ?” - “Nein, ich habe sie nicht !”

Le maître peut fabriquer lui-même des cartes à partir de thèmes vus en classe : des fruits de différentes couleurs, des animaux de différentes couleurs, de différentes espèces, ...

► **Structures utiles au maître :**
Wir bilden Vierermannschaften.
In jeder Mannschaft sind vier Spieler.
Die Karten werden ausgeteilt.
Wer möchte die Karten austeilen ?
Das Spiel beginnt.

**Identifier
un élément :**

JEDEM DAS SEINE

► **Actes de langage :** Identifier un objet et sa couleur

► **Objectifs langagiers :**

Savoir poser une question simple

Savoir comprendre une question simple

Savoir répondre par l'affirmative ou la négative

► **Réinvestissement linguistique :** Ist es ein... ? - Ist es (rot) ? - Ja - Nein - Mots connus des élèves

► **Lieu :** La classe

► **Matériel :** Des objets de la classe, un sac.

► **Déroulement :**

Le maître prend cinq objets de couleurs différentes appartenant à cinq élèves différents et les pose dans un sac. Un enfant se lève et met la main dans le sac, pour choisir un des objets, sans que ses camarades le voient. Les autres enfants lui posent des questions auxquelles il ne doit répondre que par oui ou par non.

– Ist es ein Kugelschreiber ? Ja/Nein

– Ist er rot ? Ja/Nein

– Ist es der Kugelschreiber von Katia ? Ja/Nein

L'enfant qui a trouvé la bonne réponse vient à son tour choisir un objet dans le sac et le jeu se poursuit de la même manière.

► **Structures utiles au maître :**

In diesem Sack stecken fünf Dinge.

Wer möchte anfangen ?

Wer fängt an ?

Du suchst einen Gegenstand aus und die anderen müssen raten, was es ist.

Sie stellen dir Fragen, und du antwortest nur mir "ja" oder "nein".

WEM GEHÖRT DER SCHULRANZEN ?

Identifier
un élément :

- **Actes de langage :** Identifier un objet
Exprimer l'appartenance

- **Objectifs langagiers :**

- Savoir poser une question simple
- Savoir utiliser les mots servant à exprimer l'appartenance
- Connaître et savoir utiliser un vocabulaire spécifique (à la classe, par exemple)
- Savoir exprimer la négation

- **Réinvestissement linguistique :** Wem gehört... ? - Ist das dein... ? - Dein - Nein.

- **Lieu :** Salle de classe, préau, ...

- **Matériel :** Cartables des enfants

- **Déroulement :**

Tous les enfants posent leurs cartables au milieu de la salle de classe. Le maître cache un des cartables pris au hasard. Il donne ensuite des consignes aux élèves : "Springt, lauft, ... Stop". Lorsqu'il dit "Los", les enfants se précipitent pour saisir un cartable (de préférence pas le leur). Celui qui se trouve sans cartable pose à chacun de ses camarades la question : "Ist das dein Schulranzen ?". L'autre répond : "Nein". Le premier reprend : "Wem gehört denn dieser Schulranzen ?". L'enfant qui ignore à qui appartient le cartable qu'il tient à la main est éliminé. S'il a par contre identifié le propriétaire du cartable, il dit : "Der Schulranzen gehört Nathalie".

- **Variantes :** Il est possible d'utiliser d'autres objets que le cartable : les trousse, les anoraks,...

- **Structures utiles au maître :**

Alle Kinder stellen ihre Schulranzen zusammen in die Mitte der Klasse.
Ein Schulranzen wird versteckt.
Jeder muß einen Schulranzen nehmen (wennmöglich nicht seinen)
Wer möchte das Spiel leiten ?
Wer möchte Spielleiter sein ?
Wenn du nicht weißt, wem der Schulranzen gehört, dann scheidest du aus.

WIR FINDEN DAS RICHTIGE WORT

- ▶ **Actes de langage :** Identifier un élément et sa couleur
- ▶ **Objectif langagier :** Savoir indiquer la couleur d'un objet
- ▶ **Réinvestissement linguistique :** Noms désignant des objets connus, les couleurs

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

▶ **Matériel :** objets divers et de diverses couleurs (dont la dénomination allemande est connue des élèves)

▶ **Déroulement :**

Les élèves sont divisés en deux groupes de même nombre. Chaque élève dans chaque groupe se donne un numéro différent. Les deux équipes se tiennent côte à côte (en file indienne, dans l'ordre croissant des numéros de 1 à ...) à environ 6 m d'une chaise. Le maître montre un objet et pose la question "Was halte ich in der Hand", puis cite un numéro. Les deux élèves de chaque équipe répondant au numéro appelé se précipitent pour s'asseoir. Celui qui est assis peut alors donner la réponse : "Sie halten ein (Buch, ...)!". Si la réponse est correcte il remporte un point pour son équipe. En cas d'erreur, c'est l'équipe adverse qui remporte le point. L'équipe gagnante est celle qui totalise 10 points la première.

▶ **Variantes :**

- Le maître pose la question : "Welche Farbe hat (dieses Buch) ?", puis cite un numéro.
- Le maître ne dit rien, mais montre un objet et cite un numéro. L'enfant qui réussit à s'asseoir sur la chaise doit nommer l'objet et sa couleur : par exemple, "Das Buch ist blau".

▶ **Structures utiles au maître :**

Wir bilden zwei Mannschaften.

In jeder Mannschaft steht ihr hintereinander.

Jedes Kind in jeder Mannschaft bekommt eine Nummer (von 1 aufwärts).

Vor euch, in etwa 6 m Entfernung stelle ich einen Stuhl hin.

Ich zeige einen Gegenstand und frage euch : "Was halte ich in der Hand ?" und sage eine Nummer.

Die Kinder, die diese Nummer haben, laufen schnell los.

Sie versuchen sich auf den Stuhl zu setzen.

Der (die) Erste, der (die) den Stuhl erreicht hat, setzt sich drauf.

Er (sie) muß die richtige Antwort geben.

Wenn er (sie) die richtige Antwort gibt, bekommt seine (ihre) Mannschaft einen Punkt.

Wenn er falsch antwortet, bekommt die andere Mannschaft einen Punkt.

- **Actes de langage :** Identifier un geste
Donner une information

- **Objectifs langagiers :**
Savoir formuler une phrase décrivant un mime
Connaître et savoir utiliser dans une phrase les jours de la semaine
Savoir utiliser une syntaxe simple et correcte
Savoir utiliser à bon escient la deuxième personne (Du)

- **Réinvestissement linguistique :** Du (+ verbe au présent de l'indicatif) - Noms des jours de la semaine - dénominations d'activités sportives ou autres faisant appel à un mouvement ou un déplacement.

- **Lieu :** La cour de récréation

- **Matériel :** Une chaise

- **Déroulement :**

Les élèves sont répartis en deux équipes et se tiennent en file indienne à égale distance d'une chaise. Le maître (ou un élève meneur de jeu) dit un nom de jour, puis mime une action. Les deux élèves situés en tête de chaque file courent vers la chaise. Celui qui parvient à s'asseoir dit alors, par exemple "Du spielst am Samstag Tennis". S'il s'agit de la bonne réponse, les élèves de l'équipe gagnante marquent un point, se tiennent par les épaules et font un tour d'honneur en sautant à pieds joints. Les deux élèves qui ont concouru passent alors à la queue pour laisser la place aux suivants.

Structures utiles au maître :

Wir bilden zwei Mannschaften.

Wir stellen zwei Stühle auf.

Vor jedem Stuhl stellt sich eine Mannschaft in einer Kolonne auf.

Der Lehrer (Spielleiter) sagt den Namen eines Wochentages und mimt etwas.

Die ersten Schüler beider Kolonnen müssen raten, was gemimt worden ist.

Sie laufen zum Stuhl, setzen sich darauf und sagen : "..."

Wer die Antwort zuerst und richtig sagt, hat für seine Mannschaft einen Punkt geholt.

Die Spieler seiner Mannschaft machen dann eine Ehrenrunde.

**Identifier
un élément :**

▸ Acte de langage :

▸ Objectifs langagiers :

▸ Réinvestissement linguistique :

▸ Lieu :

▸ Matériel :

▸ Déroulement :

▸ Structures utiles au maître :