

Se présenter en allemand au CP

Objectifs

Se présenter et demander à quelqu'un de se présenter.

Capacités langagières

Wer bist du? Ich bin ... (donner son prénom)

Bist du Anne? Nein, ich bin nicht Anne, ich bin Christine.

Démarche

L'enseignant ne connaît pas les enfants lors des premières séances et découvre leurs prénoms mais cela ne peut durer éternellement et, très vite, nous ne serions plus dans une situation de communication en redemandant des prénoms déjà connus.

Matériel

Une marionnette animal et une image représentant un animal par enfant.

Déroulement

Attribuer un animal à chaque enfant et, quand on peut, lui laisser le choix de l'image.

Nommer les différents animaux en procédant par petits groupes (4 ou 5 images à la fois) en mettant les images dans sa main. L'enseignant les montre et les nomme, fait répéter leur nom puis fait deviner ensuite le nom de l'animal qu'il cache. On peut aussi faire disparaître un animal (jeu de kim) et faire deviner de quel animal il s'agit. Ainsi les enfants apprennent très vite *Augen zu* et *Augen auf* pour peu qu'on leur passe rapidement le relais.

On interroge les enfants : *Wer bist du? Ich bin die Giraffe.* et ainsi de suite. Le maître évite de poser la question lui-même et essaie de faire en sorte que ce soit les enfants qui s'interrogent.

Lorsque les enfants maîtrisent question et réponse, le maître lance une nouvelle forme interrogative : *Bist du die Giraffe? Nein, ich bin nicht die Giraffe, ich bin der Elefant.* Puis un autre enfant interroge son voisin en faisant en sorte de lui demander le nom d'un animal qu'il n'est pas afin de provoquer toujours le même type de réponse.

Lorsque les enfants maîtrisent presque tous les noms des animaux appris, on peut en introduire d'autres (marionnettes à doigts) pour faire des petits sketches et se présenter deux par deux : cela peut permettre de faire une évaluation orale sur ce type de question.

En parallèle, on apprendra la comptine *Eins, zwei, Papagei* (voir fiche).

Pour clore ces apprentissages, je propose :

- un jeu de l'oie
 - Les enfants disposent de deux dés numérotés l'un de 1 à 6 et l'autre de 7 à 12 et portant également les images des animaux dont ils connaissent le nom sur les faces (voir fiche dé₁ et 2). Ils jouent en équipe de deux sur un jeu qui compte X cases (à confectionner sur une feuille au format A3). Le premier lance le dé et doit donner le nom de l'animal qui figure sur la face visible du dé en disant *Ich bin Wolf* par exemple et *acht*. S'il trouve, il avance de 8 cases sur le jeu. Sinon, son coéquipier peut l'aider et, en cas de réussite, il aura le droit d'avancer, en cas d'échec, il ne bouge pas. Son équipier lance le second dé et procède de la même façon et dans les mêmes conditions. L'équipe gagnante est celle qui arrive la première à la fin.
- un second jeu de l'oie qui utilise un dé normal (à 6 faces, avec les points) et le plateau avec les images d'animaux (voir fiche)
 - Le damier est numéroté et comporte les images de la comptine *Eins, zwei, Papagei*. Les enfants jouent deux par deux. Si un enfant joue trois, il doit dire *drei* et décompter sur la grille *eins, zwei, drei*. Lorsqu'il arrive sur la case concernée, il doit dire le nom de l'animal ou du personnage représenté. S'il échoue, il ne bouge pas ; s'il réussit, il a le droit de rejouer une fois et une seule. Le premier qui gagne est celui qui arrive le premier sur la case *Ende*.



Guten Tag, ich bin Pferd.



Guten Tag, ich bin Katze.



Guten Tag, ich bin Kuh.



Guten Tag, ich bin Ente.



Guten Tag, ich bin Frosch.



Guten Tag, ich bin Giraffe.



Guten Tag, ich bin Schnecke.



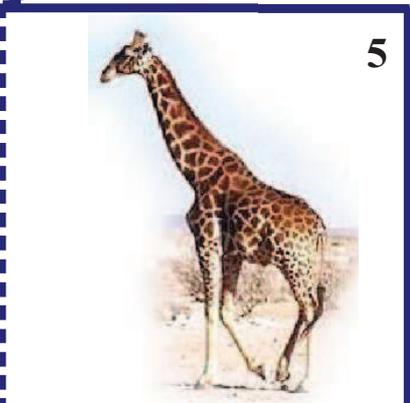
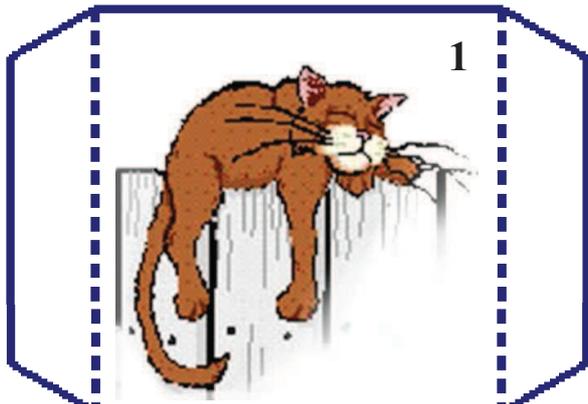
Guten Tag, ich bin Elefant.



Guten Tag, ich bin Krokodil.



Guten Tag, ich bin Wolf.





7



9



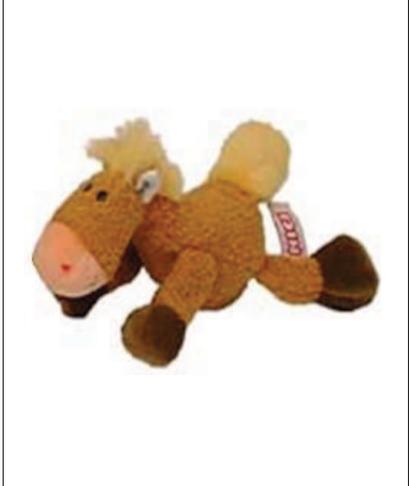
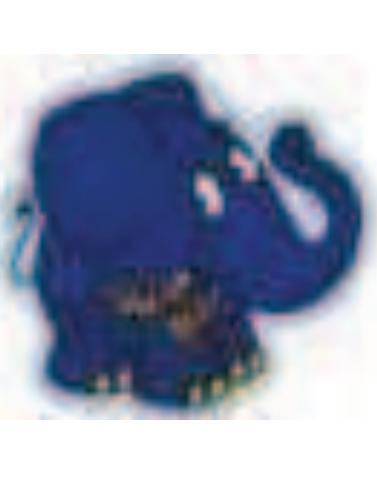
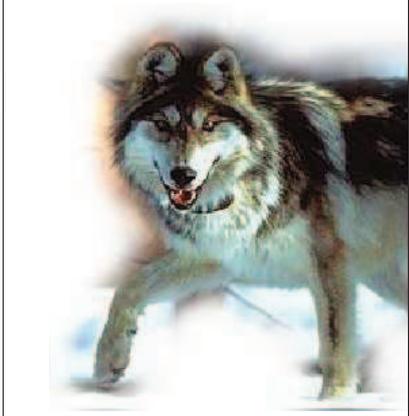
12



10



11





1

2

3

4

5

14

15

16

17

9

ENDE



13

12

11

10

6

7

8



Eins, zwei, Papagei



Drei, vier, Offizier



Fünf, sechs, kleine Hexe



Sieben, acht, gute Nacht



Neun, zehn, aufwiedersehen

