

Das kleine Krokodil und die große Liebe – Séances 4 et 5

Séance 4

Les enfants ont repéré tout le vocabulaire lié à l'histoire et il s'agit au cours de cette séance de faire du repérage écrit à l'aide de jeux divers individuels : reconnaissance des mots et identification des objets.

Séance 5

Objectifs

- Réinvestir le vocabulaire de l'album (noms et adjectifs appris lors des séances précédentes).
- Construire des phrases à partir de ce vocabulaire.

Structures à utiliser

- „Wie ist die Giraffe ? Die Giraffe ist groß“ (jeu de l'oie)
- „ich möchte den Stuhl“ (jeu des sept familles).
- „Das ist die große Giraffe und das kleine Krokodil. Hast du den breiten Sessel?“ (jeu des contraires).

Matériel

Jeu de l'oie, dés, jetons, cartes de familles (pièces de la maison), cartes des contraires (adjectifs), cartes pour jeu de Kim (vocabulaire de l'album).

Organisation de la classe

4 ateliers de 4 enfants encadrés par un (ou plusieurs) enseignants. Le roulement a lieu toutes les 10 minutes.

Déroulement

1. rituels : Tag, Wetter, Wohlbefinden puis répartition des élèves en groupes de 4.
2. Les consignes de jeu sont données dans chaque atelier quand il y a un adulte par atelier, sinon avant la répartition en groupes.

Atelier 1 – JEU DE L'OIE

Chaque élève reçoit un pion qu'il dispose sur la case départ. Le premier joueur lance les dés. Il avance ensuite son pion d'un nombre de cases équivalent au nombre obtenu par les dés. L'élève doit alors décrire l'image figurant sur la case où il se trouve finalement. C'est un autre joueur (celui qui se trouve tout de suite après lui dans le jeu) qui lui pose au préalable la question correspondante à l'image (ex : wie ist die Katze ?) Si la réponse donnée est incorrecte, le joueur passera son tour la fois suivante.

Le gagnant est le joueur qui arrive en premier sur la dernière case (gewonnen !).

Atelier 2 – JEU DES 7 FAMILLES

L'enseignant commence par présenter les cartes « pièces de la maison » associées aux « cartes objets » correspondantes. Il mélange et répartit ensuite les cartes en deux tas (pièces d'un côté et objets de l'autre).

Chaque élève pioche ensuite une carte pièce et 4 cartes objets. Le but du jeu est de reconstituer une « famille » en demandant à un autre joueur un objet souhaité (ex : ich möchte den Tisch). Si l'élève interrogé n'a pas la carte voulue, c'est à lui de jouer. Dans le cas contraire, c'est le joueur initial qui garde la main et joue une nouvelle fois.

Le gagnant est celui qui a réussi à reconstituer sa famille en premier : Die Küche : der Kühlschrank, der Tisch, 2 Stühle, der Ofen.

Atelier 3 – JEU DES CONTRAIRES

Chaque élève reçoit 10 cartes. Le premier joueur dispose côte à côte les cartes contraires qu'il a repéré dans son jeu et oralise (ex : das ist die dicke Katze und das ist die dünne Katze). S'il lui manque une carte, il peut la demander à un camarade : « hast den niedrigen Tisch ? ». S'il l'obtient, il peut encore interroger quelqu'un (pas plus de trois demandes à la suite pour un même joueur), sinon c'est à l'élève interrogé de jouer.

Le gagnant est celui qui a trouvé le plus de paires de contraires.

Atelier 4 – JEU DE KIM

Les étiquettes images sont affichées au tableau. L'enseignant, après avoir demandé aux élèves de fermer les yeux (Augen zu !), subtilise une image et interroge le groupe (was fehlt ?). Les élèves doivent deviner quelle est l'image disparue et l'exprimer comme suit « die Türklinke fehlt ». Celui qui devine prend la place du meneur de jeu.