

## Vrai / Faux

### Activité langagière

Comprendre l'oral

### But du jeu

Montrer d'une manière ou d'une autre, que l'on a compris la formulation énoncée par le meneur de jeu.

### Matériel

Grandes cartes-images représentant les éléments lexicaux en cours d'acquisition

### Organisation

Groupe classe

### Déroulement

Le meneur de jeu montre une image et énonce une formulation. Si la formulation entendue correspond à l'image vue, les élèves réagissent en disant *richtig*. Si l'affirmation ne correspond pas à l'image, les élèves réagissent en disant *falsch*.

### Variantes

#### Variante 1 : se lever si c'est vrai

La classe est divisée en deux groupes. Placer une moitié des cartes-images à une extrémité du tableau et l'autre moitié à l'autre extrémité. Chacun des deux ensembles de cartes-images est attribué à l'un des groupes d'élèves. L'enseignant énonce une affirmation. Les élèves écoutent et se lèvent si un des termes appartient à leur liste.

#### Variante 2 : stop ou encore

L'enseignant tient toutes les cartes images dans ses mains. Il énonce une affirmation puis montre les images l'une après l'autre. Si l'image montrée correspond à la formulation, les élèves disent "stop", si l'image ne correspond pas à la formulation entendue, les élèves disent "encore" et le maître montre l'image suivante.