

# Kiko & Lila

font leur valise !

5+



Apprendre l'allemand en s'amusant !



## DOSSIER PÉDAGOGIQUE

élaboré par

Valérie FIALAIS

avec la collaboration de

Arlette JACQ-MULLER

illustré par

Sibylle KNAPP

Cette boîte de jeux a été conçue à l'origine pour les enseignants et leurs élèves. **Valérie Fialais**, enseignante en classe bilingue paritaire français-allemand, puis formatrice et chercheuse utilise cette pédagogie en classe ainsi que dans la formation des enseignants. Avec **Sibylle Knapp**, illustratrice puis collègue également en classe bilingue, elles ont décidé, voyant le manque de ressources existantes, de créer un outil pour elles-mêmes, pour leurs collègues et bien sûr pour les élèves. Un outil pour

- mettre en place un environnement stimulant
- créer une ambiance propice à l'attention
- mettre l'élève en confiance
- susciter la motivation, la curiosité et l'étonnement
- favoriser l'attitude active
- varier les activités, les thèmes et les formes (en grand groupe, en petit groupe, à deux...), un bon moyen pour éviter la lassitude et l'ennui...

Cet enseignement par le jeu, dispensé dans un cadre de confiance, permet de tisser des liens affectifs et propices à l'échange. Il s'agit bien comme l'écrit Arnold (1999, p. 7)<sup>1</sup> de ne pas opposer deux concepts, ce n'est pas : « *Cognition or affect ?* » mais bien : « *Cognition and affect !* ».

**Astrid Franchet** a rejoint ce beau projet en tant qu'éditrice, avec le souhait de rendre les jeux accessibles aux familles également. Pour ceci, elle a fait appel à **Olivier Legras** pour la conception d'une application qui aidera les familles non-germanophones à jouer avec les jeux Kiko & Lila grâce à des enregistrements par des locuteurs natifs et à la reconnaissance vocale, qui permet aux joueurs de vérifier leur propre prononciation.

Un grand merci à **Oliver Freudenreich**, le graphiste et l'expert en jeux de société dans l'équipe, de nous avoir accompagnés avec ses conseils avisés.

Apprendre tout en s'amusant ! C'est le leitmotiv de la collection qui vient de commencer ici. Les enfants répèteront un lexique, des structures langagières et les mémoriseront petit à petit tout en restant motivés grâce à la grande variété de jeux.

Et maintenant bonne lecture & viel Spaß !

---

<sup>1</sup> ARNOLD, J. (1999). *Affect in Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

# 1. Jeux de mise en oreille & de repérage des contours sonores des mots (collectifs, en équipes, individuels)

## FICHE D'UTILISATION DU *BINGO* (loto)

Apprendre en jouant Apprendre en s'exerçant Apprendre en se remémorant et en mémorisant	Langue orale
Apprendre ensemble et vivre ensemble	Maternelle au CE2 et +

### Réception

<b>Objectifs disciplinaires :</b> - Éveiller à la diversité linguistique - Enrichir le vocabulaire - Lecture d'images - Identification (associer mot et sens) - Apprentissage d'une langue - Parler en interaction dans une situation de jeu collectif	<b>Objectifs langagiers :</b> - Acquisition par la « mise en oreille » du lexique : Écouter et comprendre le lexique des vêtements et des accessoires, le lexique des couleurs, des graphismes, des saisons, des chiffres de 1 à 10 (voir Appli.) - Acquisition et « mise en bouche » du lexique pour le meneur de jeu
--	--

### Moyens linguistiques

Enseignant	Élève
<i>Wähle ein Brett (ein Bingo-Brett)            Welche Farbe möchtest du?            Wer braucht/hat die rote Jacke?            das Brett/ das Bingobrett            Ich ziehe eine Karte            Ich habe die Karte mit.../das ist ein/eine/der/das/die            Ja/Super/Schön/Bravo /Richtig/Prima/Toll!            Der Gewinner ist...            Wo ist...?</i>	<i>Ich möchte das grüne/gelbe/orange/rote/violette/blau(e) Brett            Ich möchte das Bingobrett mit den Accessoires...            Ich brauche/habe die rote Jacke            Ich hab's/Ich habe sie/Ich habe die Karte            Bingo! Ich habe gewonnen!</i>

### Organisation de la classe :

Présentation collective puis par groupe de 3 à 12 élèves

### Matériel :

- 6 planches Bingo recto verso
- 1 jeu de 30 cartes **Mémo** (les cartes « image » ou « image/mot » au choix)
- 1 sac noir
- jetons
- Application (on peut jouer sans elle mais elle peut être utile si les élèves jouent en autonomie pour voir et entendre les mots ainsi que pour tester sa prononciation)

### But du jeu :

Être le premier à avoir complété sa planche Bingo en ayant posé un jeton sur chaque vêtement ou accessoire

### Préparation & déroulement :

- 1- Prenez une planche Bingo par joueur. Si vous êtes 3 joueurs ou moins, vous pouvez prendre deux planches et si vous êtes plus de 6 joueurs, deux joueurs peuvent se mettre en équipe autour d'une même planche.

2- Remplissez le sac noir avec les 30 cartes « image/mot » ou avec les 30 cartes « image ». Disposez 8 jetons sur le haut de la planche Bingo ou sur la table, à côté de la planche.

3- L'enseignant, maître de jeu, pioche une carte sans regarder dans le sac, nomme le vêtement ou l'accessoire en allemand puis le montre aux joueurs.

*« Die Winterjacke »*

Le joueur qui trouve le motif correspondant sur sa planche pose un jeton sur celui-ci. Le maître de jeu tire alors une nouvelle carte et on recommence.

4- Dans une seconde phase d'apprentissage, le maître de jeu, prend une carte, nomme l'objet sans montrer l'image.

5- Dans un troisième temps, l'enseignant décrit l'objet et, seulement après avoir l'avoir décrit, le nomme et le montre si besoin.

*« Es ist hellblau, es hat kurze Ärmel, es sind Wolken drauf, es gibt auch eine gelbe Sonne und ein gelbes/orangefarbenes Flugzeug... », « das ist ein T-Shirt »*

**Prolongement possible en autonomie :**

Lorsque le jeu est bien connu de la classe, chaque élève tire une carte à tour de rôle et devient ainsi le meneur de jeu.

**Fin de la partie :**

Le premier joueur ayant rempli sa planche crie : « *Bingo !* » pour faire savoir qu'il a gagné. Vous pouvez arrêter la partie ou la continuer jusqu'à ce que toutes les cartes soient tirées et que tout le monde ait complété sa planche.

**FICHE D'UTILISATION DU *FIX WIE DER BLITZ* (Rapide comme l'éclair)**

Apprendre en jouant Apprendre en s'exerçant Apprendre en se remémorant et en mémorisant	<b>Langue orale</b>
Apprendre ensemble et vivre ensemble	<b>Maternelle au CE2 et +</b>

*Réception*  
**Jeu pour bouger**

<b>Objectifs disciplinaires :</b> - Apprentissage et réinvestissement du lexique étudié - Travailler la mémorisation et la logique - Réagir rapidement à une consigne	<b>Objectifs langagiers :</b> - Répétition du lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) - Structures langagières
--	---

<b>Moyens linguistiques</b>	
<b>Enseignant</b>	<b>Élève</b>
<i>Zeig mir/Zeige mir ... Ja/Super/Schön/Bravo /Richtig/Prima/Toll Schnell Weiter!/Du kannst gehen/Geh weiter</i>	Lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.)

**Organisation de la classe :**

Introduction et jeu en grand groupe, en petit groupe et de manière individuelle.

**Matériel :**

- Cartes « image » **Mémo**

**But du jeu :**

Reconnaitre les motifs nommés

**Préparation & déroulement :**

Choisissez 4 cartes et affichez-les aux 4 coins d'une pièce (placées chacune dans une pochette transparente, par exemple). Le meneur de jeu, placé au centre de la pièce, nomme un des 4 objets représentés. Les autres joueurs doivent alors courir dans le coin de la pièce concerné. Le meneur change régulièrement, soit après chaque mot nommé, soit après un nombre de mots déterminé (par exemple tous les 5 mots).

**Variante 1 sans bouger :**

Plusieurs cartes sont affichées à différents endroits du tableau. Un meneur de jeu nomme un des objets représentés. Les enfants doivent alors montrer le plus rapidement possible l'image de l'objet nommé.

**Variante 2 :**

Étalez les 30 cartes « image » (par exemple) du Mémo sur la table ou par terre. Le meneur demande à un joueur de montrer une carte : « *Zeig(e) mir den Rock.* » Si le joueur montre la jupe, il gagne la carte, s'il se trompe, il la repose. Le gagnant est le joueur qui a gagné le plus de cartes et donc montré le plus grand nombre d'objets.

## FICHE D'UTILISATION DU *SACOPAK* (jeu du bétet)

<b>Apprendre en jouant</b> <b>Apprendre en se remémorant et en mémorisant</b>	<b>Langue orale</b>
<b>Apprendre ensemble et vivre ensemble</b>	<b>Maternelle au CE2 et +</b>

### *Réception*

<b>Objectifs disciplinaires :</b> - Réinvestissement - Comprendre nominativement une question et y répondre - Mémorisation	<b>Objectifs langagiers :</b> - Utilisation du lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) - Structures langagières
---	--

### Moyens linguistiques

Enseignant	Élève
<i>Ja/Super/Schön/Bravo /Richtig/Prima/Toll Schnell/Schneller!Geh! Nimm den Beutel!</i>	Lexique des vêtements et des accessoires

#### **Organisation de la classe :**

Introduction et jeu en grand groupe

#### **Matériel :**

- 2 séries de cartes **Mémo**
- Sac noir

**But du jeu :** Comptabiliser le plus de points

#### **Préparation :**

- . Le sac noir est posé au milieu de l'espace de jeu
- . Les paires de cartes du jeu de mémoire nécessaires selon le nombre de joueurs (ex : 4 paires pour 8 joueurs) séparées en deux séries (série 1 : un exemplaire des cartes ; série 2 : le double des mêmes cartes).
- . Un espace plus ou moins grand selon le nombre de participants (un terrain de jeu mais un couloir peut faire l'affaire).

#### **Déroulement :**

- Formez deux équipes constituées du même nombre de joueurs. Le terrain est divisé en deux, l'objet étant placé au milieu. Chaque équipe se place face à face de chaque côté du terrain (sur deux lignes parallèles) à égale distance du sac noir.



- Nommez un meneur de jeu qui sera l'arbitre de la partie.
- Le meneur de jeu distribue les cartes mémo de la série 1 de façon aléatoire, une à chaque joueur de la première équipe, à l'abri du regard de la deuxième équipe. Ensuite il distribue les cartes de la série 2, une carte par joueur à l'équipe adverse. Les joueurs tiennent les cartes cachées devant la première équipe. L'arbitre se tient au bord du terrain et crie le nom d'un objet (exemple : « *HOSE!* »). Les joueurs concernés (par exemple les deux ayant la carte du pantalon) doivent alors récupérer, le plus vite possible, le sac situé au centre du terrain de jeu. Ils doivent, pour cela, retourner dans leur camp avec le sac, sans être touché par l'autre joueur.

## 2. Jeux de mise en bouche, répétition (collectifs, en équipes, individuels)

### FICHE D'UTILISATION DU *MÉMO*

Apprendre en jouant Apprendre en s'exerçant Apprendre en se remémorant et en mémorisant	Langue orale Langue écrite
Apprendre ensemble et vivre ensemble	Maternelle au CE2 et +

### Réception et production

<b>Objectifs disciplinaires :</b> - Éveiller à la diversité linguistique - Apprentissage d'une langue - Enrichir le vocabulaire - Lecture d'images et structuration de l'espace - Reconnaître, identifier et mémoriser l'emplacement d'images parmi d'autres afin de constituer des paires ou des trios	<b>Objectifs langagiers :</b> - Réinvestir le lexique appris (voir Appli.) - Acquisition et « mise en bouche » du lexique - Mémoriser et nommer les objets - Utiliser la structure syntaxique spécifique
<b>Moyens linguistiques</b>	
<b>Enseignant</b>	<b>Élève</b>
<i>Du bist dran, dreh(e) 2 Karten um, ...          Dreh(e) die Karte um          Du darfst weiterspielen/Du darfst noch einmal spielen/Wenn man gewonnen hat, darf man noch einmal spielen/Noch einmal Wie viele Punkte/Paare hast du?          Kannst du wiederholen?          Ja/Super/Schön/Bravo /Richtig/Prima/Toll!          Du kannst aufzählen</i>	Comprendre les structures : <i>Du bist dran, dreh(e) 2 Karten um, ...</i> Utiliser les structures/le lexique spécifique : <i>Das ist + article + nom...</i> <i>(ein Pyjama, eine Jacke, eine Hose, ein Rock, ein Tee-Shirt, ein Schal, eine Mütze, ein Kleid, ein Mantel...)</i> <i>Das ist/es ist...</i> <i>Das sind + nom au pluriel</i> <i>(Schuhe, Handschuhe, Stiefel...)</i> <i>Du bist dran</i> <i>Ich hab's/Ich habe sie/Ich habe die Karte</i>
<b>Organisation de la classe :</b> Présentation collective puis par groupes de 2 à 6 élèves	
<b>Matériel :</b> • 2 jeux de 30 cartes (ou 3) <b>Mémo</b> réparties en 3 niveaux de difficulté : - difficulté 1 : cartes avec un point - difficulté 2 : cartes avec deux points - difficulté 3 : cartes avec trois points • application (en autonomie)	
<b>But du jeu :</b> - Constituer le plus grand nombre de paires et/ou - Constituer le plus grand nombre de trios de trios et/ou - Nommer le plus grand nombre d'objets en allemand	
<b>Préparation :</b> Vous avez plusieurs manières de jouer :	

- choisissez soit les cartes « image » et les cartes « image/mot », soit les cartes « image » et les cartes « mot », soit les cartes « image/mot » et les cartes « mot »
  - choisissez également un niveau de difficulté
- Vous pouvez, bien sûr, jouer avec deux niveaux de difficulté voire avec les 3 ! Prenez alors 30 paires de cartes et mélangez-les bien. Étalez les cartes, face cachée, sur plusieurs lignes pour mieux mémoriser l'emplacement.

**Déroulement :**

Les cartes sont posées face cachée sur la table.

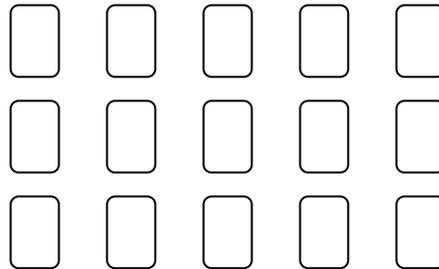
« *Drehe zwei Karten um!* »

Un enfant retourne deux cartes de son choix. Si les cartes constituent une paire, le joueur nomme les images en allemand, avec l'aide de tous (en utilisant la structure et le lexique cités dans les objectifs « *Das ist eine Jacke!* » ou « *Das sind Stiefel!* »), les garde à côté de lui et rejoue. S'il trouve une nouvelle paire, il continue.

« *Prima, spiele noch einmal! / Du darfst nochmal spielen!* »

Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur, toujours après les avoir nommées, les retourne, face cachée, au même emplacement. C'est alors au joueur suivant de retourner deux cartes et de nommer les objets. « *Jetzt bist du dran!* »

On joue en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.



**Prolongement possible :**

L'enseignant ajoute des paires et enlève les cartes connues.

**Fin de la partie :**

Le jeu se termine lorsque toutes les paires ont été trouvées.

**Variante 1 :**

Les joueurs gagnent un jeton chaque fois qu'ils nomment tout seul un mot en allemand. Comptez les jetons à la fin de la partie ; le gagnant est celui qui a su nommer le plus grand nombre d'objets. Si vous jouez plusieurs parties de suite, vous pouvez inscrire le nombre de jetons gagnés sur une feuille.

**Variante 2 :**

Constituez des trios : choisissez un seul niveau de difficulté et prenez les 10 cartes « image », les 10 cartes « image/mot » et les 10 cartes « mot » de ce niveau. Jouez comme cela est expliqué dans la règle du **Mémo**. Mais au lieu de trouver des paires, il faut trouver des trios et nommer les mots.

**FICHE D'UTILISATION DU WÄSCHELEINE (La corde à linge)**

<b>Apprendre en jouant</b> <b>Apprendre en s'exerçant</b> <b>Apprendre en se remémorant et en mémorisant</b>	<b>Langue orale</b>
<b>Apprendre ensemble et vivre ensemble</b>	<b>Maternelle au CE2 et +</b>

***Réception et production***

<b>Objectifs disciplinaires :</b> - Apprentissage et réinvestissement du lexique étudié - Travailler la mémorisation - Réagir rapidement à une consigne	<b>Objectifs langagiers :</b> - Répétition du lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) - Structures langagières
--	---

**Moyens linguistiques**

<b>Enseignant</b>	<b>Élève</b>
<i>Zeig mir.../Zeige mir... Ja/Super/Schön/Bravo /Richtig/Prima/Toll Schnell Weiter! Seid ihr bereit? Ist es gut/richtig?</i>	Lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.)

**Organisation de la classe :**

En groupe : de 3 à 5

En collectif : toute la classe

**Matériel :**

- Cartes « image » **Mémo** & sac noir

**But du jeu :**

Faire le plus gros tas de linge avec ses cartes « image »

**Préparation & déroulement :**

Le meneur de jeu place les 30 cartes « image » dans le sac. Il tire 7 à 10 cartes et les pose en ligne, face visible au milieu de la table, à égale distance de chaque joueur. Il symbolise ainsi une corde à linge. Les joueurs se tiennent debout face à face de chaque côté de la table. Le meneur de jeu (l'enseignant puis un élève lorsque le lexique est connu) se place sur le troisième côté de la table.

Le meneur de jeu dit le nom d'un vêtement ou accessoire qui sèche sur la corde à linge. Le premier qui « décroche » l'objet demandé, gagne la carte. Le meneur de jeu la remplace aussitôt par une nouvelle carte tirée du sac. En groupe classe, l'enseignant appelle 2 joueurs qui se placent de part et d'autre des cartes.

**Variante en groupe classe :**

Les élèves sont assis en regroupement en face de l'enseignant. Le meneur de jeu (l'enseignant puis un élève lorsque le jeu est connu) place les 30 cartes « image » dans le sac. La classe est divisée en 2 groupes. L'enseignant appelle un joueur de chaque groupe. Les 2 adversaires se tiennent debout face à lui. Le meneur de jeu tire une carte du sac, la montre aux deux joueurs. Le premier qui nomme l'objet demandé fait gagner un point à son équipe. Le meneur de jeu appelle deux nouveaux joueurs et tire une nouvelle carte.

Le meneur de jeu peut également poser toutes les cartes, en tas, face cachée sur une table placée entre lui et les élèves. Au lieu de tirer les cartes du sac, il les retourne, une après l'autre.

**FICHE D'UTILISATION DU KIKOFON**

Apprendre en jouant Apprendre en s'exerçant Apprendre en se remémorant et en mémorisant	<b>Langue orale</b>
Apprendre ensemble et vivre ensemble	<b>Maternelle au CE2 et +</b>

*Réception et production*

<b>Objectifs disciplinaires :</b> - Apprentissage et réinvestissement du lexique étudié - Travailler la mémorisation et la logique - Réagir rapidement à une consigne	<b>Objectifs langagiers :</b> - Répétition du lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) - Structures langagières
<b>Moyens linguistiques</b>	
<b>Enseignant</b>	<b>Élève</b>
<i>Ja/Super/Schön/Bravo /Richtig/Prima/Toll Schnell Weiter!</i>	Lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) Adjectifs des couleurs, graphismes...
<b>Organisation de la classe :</b> Introduction et jeu en grand groupe ou en petit groupe	
<b>Matériel :</b> • Les 30 cartes « image » <b>Mémo</b>	
<b>But du jeu :</b> Gagner le plus grand nombre de cartes	
<b>Préparation &amp; déroulement :</b> Les 30 cartes « image » sont posées, face visible, sur la table. Un joueur choisit une lettre ou un son. Chaque joueur choisit à tour de rôle une carte avec un vêtement commençant par ou comprenant le son choisi et la pose devant lui. <b>Exemple avec le A :</b> Le premier joueur dit « <i>Schal</i> » et pose la carte correspondante devant lui. Le second dit : « <i>Winterjacke</i> » et pose la carte de la doudoune rouge devant lui. Le troisième dit : « <i>Schlafanzug</i> » et ainsi de suite. Les joueurs peuvent nommer les vêtements mais aussi les motifs représentés sur les vêtements (« <i>kariert</i> »).	
<b>Variante :</b> Tous les joueurs jouent en même temps. Un des joueurs choisit une lettre ou un son. Le premier qui prend une carte avec la lettre ou le son demandé, gagne la carte. Le joueur placé à la gauche de celui qui a choisi le premier son, en propose un à son tour et ainsi de suite.	

**FICHE D'UTILISATION DU *CHAMPION***

<b>Apprendre en jouant</b> <b>Apprendre en s'exerçant</b> <b>Apprendre en se remémorant et en mémorisant</b>	<b>Langue orale</b>
<b>Apprendre ensemble et vivre ensemble</b>	<b>Maternelle au CE2 et +</b>

***Production***

<b>Objectifs disciplinaires :</b> - Apprentissage et réinvestissement du lexique étudié - Travailler la mémorisation et la logique - Réagir rapidement à une consigne	<b>Objectifs langagiers :</b> - Répétition du lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) - Structures langagières
<b>Moyens linguistiques</b>	
<b>Enseignant</b>	<b>Élève</b>
<i>Ja/Super/Schön/Bravo /Richtig/Prima/Toll Schnell Weiter!</i>	Lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) Adjectifs des couleurs, graphismes...
<b>Organisation de la classe :</b> Introduction et jeu en grand groupe ou en petit groupe	
<b>Matériel :</b> • une série de cartes <b>Mémo</b> (par exemple les 30 cartes « image ») • jetons & bloc-notes	
<b>But du jeu :</b> Nommer le plus grand nombre de vêtements/accessoires et gagner ainsi le plus grand nombre de jetons.	
<b>Préparation &amp; déroulement :</b> Des cartes « image » sont posées en ligne, face visible, sur la table. On peut procéder par niveau de difficulté et choisir, par exemple, les dix cartes « image » du niveau de difficulté n°1 (1 point), mais on peut également jouer avec toutes les cartes « image ». Chaque joueur essaie de nommer tous les objets, soit dans l'ordre, soit dans le désordre. Un point est attribué par objet trouvé. Le joueur qui a nommé, en allemand, le plus grand nombre de vêtements ou d'accessoires a gagné ! Il reçoit un jeton par objet nommé. Lorsque le joueur a terminé, il note son score et remet les jetons en jeu.	

**FICHE D'UTILISATION DU *SCHLUSSVERKAUF & KLEIDERTAUSCH*  
(Soldes & Troc)**

Apprendre en jouant Apprendre en s'exerçant Apprendre en se remémorant et en mémorisant	Langue orale Langue écrite
Apprendre ensemble et vivre ensemble	Maternelle au CE2 et +

**Réception et production  
Jeu pour bouger**

<b>Objectifs disciplinaires :</b> - Apprentissage et réinvestissement du lexique étudié - Travailler la mémorisation - Réagir rapidement à une consigne	<b>Objectifs langagiers :</b> - Répétition du lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) - Structures langagières
--	---

<b>Moyens linguistiques</b>	
<b>Enseignant</b>	<b>Élève</b>
<i>Ja/Super/Schön/Bravo /Richtig/Prima/Toll Schnell/Schneller! Weiter!/Pass auf!/Passt auf! Seid ihr bereit? Der Stuhl/die Stühle Setz dich!/Setz dich hin!/Setzt euch!/Setzt euch hin! Nimm den Stuhl! Kleidertausch/Schlussverkauf</i>	Lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) <i>Kleidertausch/Schlussverkauf</i>

**Organisation de la classe :**

Grand groupe

**Matériel :**

- Cartes « image » **Mémo**
- Des chaises (une de moins que le nombre de joueurs), placées en forme de cercle

**But du jeu :**

Trouver une chaise libre

**Préparation & déroulement :**

Un premier meneur de jeu distribue une carte, face visible, à chaque joueur assis et reste debout, sans carte, au milieu du cercle. Chaque joueur nomme le motif représenté sur sa carte. Les joueurs peuvent s'entraider. Le meneur de jeu placé à l'intérieur du cercle appelle deux motifs présents sur les cartes distribuées. Les joueurs concernés doivent échanger leur place. Il essaie alors de prendre une des places libérées. La personne qui se retrouve sans chaise prend la place du milieu, donne sa carte au joueur qui vient de « gagner » sa chaise et devient le nouveau meneur de jeu. Il « appelle » à son tour deux vêtements et le jeu se poursuit. S'il dit « *Schlussverkauf !!!* », tout le monde doit changer de place. S'il crie « *Kleidertausch !!!* » chaque joueur donne alors sa carte à son voisin de droite et prend celle de son voisin de gauche. Après deux à trois parties, on distribue de nouvelles cartes. Le joueur placé au centre peut à tout moment demander aux joueurs le nom de leur vêtement en allemand.

**Exemple :** « *Wer bist du?* » « *Ich bin die Hose!* »

### 3. Jeux de fixation et de réinvestissement

#### FICHE D'UTILISATION DU *KOFFERPACKEN* (« Fais ta valise ! »)

Apprendre en jouant Apprendre en s'exerçant Apprendre en se remémorant et en mémorisant	Langue orale Langue écrite
Apprendre ensemble et vivre ensemble	Maternelle au CE2 et +

#### *Réception, production et interaction*

<b>Objectifs disciplinaires :</b> - Apprentissage et réinvestissement du lexique étudié - Travailler la mémorisation et la logique	<b>Objectifs langagiers :</b> - Révision du lexique des vêtements, des accessoires, des saisons ou autres (animaux, chiffres, graphismes, couleurs...) (voir appli.) - Structures langagières
--	---

Moyens linguistiques	
Enseignant	Élève
<p><i>Du bist dran.</i> <i>Was ist im Koffer?/Wer weiß noch, was im Koffer ist? Wer traut sich?</i> <i>Kannst du wiederholen?</i> <i>Ja/Super/Schön/Bravo /Richtig/Prima/Toll!</i></p>	<p><i>Im Sommer trage ich</i> <i>Zu Hause trage ich/wenn ich zu Hause bin</i> <i>Ich trage... in meiner Lieblingsfarbe</i> <i>Hose/eine Hose/die Hose/meine Hose</i> <i>blaue Hose/eine blaue Hose/die blaue Hose/</i> <i>meine blaue Hose</i> <i>In meinem Koffer ist eine blaue Hose.</i> <i>Ich packe meinen Koffer und nehme eine blaue Hose mit.</i> <i>Ich lege in meinen Koffer eine blaue Hose hinein.</i> <i>Es ist Winter. Ich packe meinen Koffer. Ich nehme einen Pullover mit.</i> <i>Ich packe meinen Koffer für den Winter. Ich nehme einen Pullover und eine Winterjacke mit.</i> <i>Ich möchte/ich brauche</i></p>

#### **Organisation de la classe :**

Présentation collective puis réinvestissement en petits groupes de 2 à 6 élèves

#### **Matériel :**

- une série de 30 cartes **Mémo**, soit les cartes « image », soit les cartes « image/mot »
- 9 cartes action
- jetons
- application
- boîte de jeu Kiko & Lila vide servant de valise (ou une petite valise de jeu)

#### **But du jeu :**

Mémoriser et nommer tous les objets présents dans la valise

#### **Préparation & Déroulement :**

- Étalez les cartes, face visible, sur la table. Posez également la boîte de jeux Kiko & Lila ouverte et vide.

- Le premier joueur choisit une carte, nomme le motif représenté sur celle-ci (par exemple : *Hose, eine Hose, die Hose*), le décrit s'il le peut (exemples : *blaue Hose, eine blaue Hose, die blaue Hose*), puis dépose cette carte, face visible, dans la valise.

**Remarque :** Selon l'âge et les connaissances en allemand, les joueurs peuvent simplement nommer les objets ou utiliser des phrases plus complexes, comme illustré par les exemples donnés ci-dessous.

**Exemples possibles :**

« *Ich packe meinen Koffer.* » ; « *Ich nehme eine blaue Hose mit.* »

« *Ich packe meinen Koffer und nehme eine blaue Hose mit.* »

Le joueur suivant doit nommer tous les vêtements déjà présents dans la valise, puis choisir une carte, la nommer et la poser à son tour dans la valise. Les cartes sont toutes empilées les unes sur les autres, seule la dernière est visible.

**Exemples possibles de mots ou phrases à dire :**

« *Hose, Mütze, ... Winterjacke* » ; « *eine Hose und eine Mütze und eine Winterjacke* » ou « *In meinem Koffer ist eine blaue Hose und eine lila Mütze... und eine rote Winterjacke.* »

**Remarque :** Selon l'âge des participants, la partie peut s'arrêter après avoir posé 7 cartes dans la valise. Le dernier joueur, après avoir énuméré tous les motifs, ferme la valise et demande à son voisin de gauche : « *Was ist im Koffer ?* » Si celui-ci ne souhaite pas répondre, il passe son tour et c'est au joueur suivant d'essayer. Le premier qui réussit, gagne un jeton et la partie est terminée. Les joueurs avancés peuvent augmenter le nombre de cartes. Sur l'application, vous pouvez voir et entendre toutes ces phrases-types ainsi que de nombreuses autres.

**Fin de la partie :**

Le jeu s'achève lorsqu'un joueur a réussi à nommer, dans l'ordre ou le désordre, tout ce qu'il y avait dans la valise fermée.

**Variante 1 :**

Les cartes action sont placées dans le sac noir. Un joueur en tire une et tous les participants doivent remplir la valise en tenant compte de la consigne donnée par cette carte action.

**Exemple :**

Vous avez tiré la carte action *Zahlen* (chiffres). Nommez des vêtements et/ou des accessoires sur lesquels sont dessinés des chiffres ou sur lesquels on peut dénombrer plusieurs motifs (voir planche Bingo *Zahlen*).

**Autres variantes :**

- La pile de cartes est retournée et les joueurs décrivent le contenu de la valise en partant du dernier vêtement ajouté jusqu'au premier.

- Un autre thème, proposé par l'enseignant/e est choisi pour la partie à jouer

. *Wenn es regnet...*

. *Wenn ich zu Oma und Opa fahre...*

. *Für den Sportunterricht*

. *Modenschau*

. *Wenn ich in die Schule gehe...*

- Un joueur est le vendeur d'une boutique de vêtements ; les cartes sont posées, face visible, devant lui. Les joueurs lui demandent à tour de rôle un vêtement qu'il dépose dans sa valise en disant par exemple : *Ich möchte/ich brauche in meinem Koffer eine rote Mütze*  
Chaque joueur constitue sa propre valise. À la fin, chaque enfant dit ce qu'il a dans sa valise, soit de mémoire après avoir retourné son tas, soit en regardant ses cartes. Un joueur peut également énumérer le contenu de la valise d'un autre joueur !

**Phase métacognitive :**

À tout moment, vous pouvez demander aux enfants d'indiquer (**en français**) la stratégie mise en œuvre pour se souvenir des différents objets mis dans la valise. La catégorisation les aidera grandement.

*« Moi je n'ai pris que des choses rouges/que des vêtements d'hiver/que des vêtements à manches longues... »*

**FICHE D'UTILISATION DU *WAS IST DAS?* (Qu'est-ce que c'est ?)**

<b>Apprendre en jouant</b> <b>Apprendre en s'exerçant</b> <b>Apprendre en se remémorant et en mémorisant</b>	<b>Langue orale</b>
<b>Apprendre ensemble et vivre ensemble</b>	<b>Maternelle au CM2 (voir variantes)</b>

*Réception, production et interaction*

<b>Objectifs disciplinaires :</b> - Apprentissage et réinvestissement du lexique étudié - Travailler la mémorisation et la logique - Réagir à une consigne	<b>Objectifs langagiers :</b> - Révision du lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) ; des chiffres de 1 à 10 ; des graphismes... - Adjectifs ( <i>groß /klein</i> ; couleurs ; <i>warm...</i> ) - Structures langagières
---	--

Moyens linguistiques	
Enseignant	Élève
<i>Ja/Super/Schön/Bravo /Richtig/Prima/Toll</i> <i>Ich habe einen/ein/eine...</i> <i>Ich habe keinen/kein/keine</i> <i>Und</i> <i>Weder-noch</i> <i>Ich bin/mein Kleidungsstück ist/hat</i>	Lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) <i>Ist es für den Winter? (Sommer/Winter...)</i> <i>Gibt es einen/ein/eine...?</i> <i>Hat es...?</i> <i>Ist es + adj ?</i>

**Organisation de la classe :** À partir de 2 joueurs

**Matériel :**

- Toutes les cartes **Mémo** par paires, c'est-à-dire toutes les cartes « image » et les cartes « image/mot » donc 60 cartes
- Sac noir

**But du jeu :** Deviner le motif mystère en procédant par élimination

**Préparation & déroulement :**

Les cartes « image » sont posées sur la table face découverte. Les cartes « image/mot » sont placées dans le sac noir. Un joueur tire une carte du sac sans la montrer aux autres (joueurs) et donne une première indication sur le vêtement choisi.

**Exemple :** « *Ich bin blau* », ou « *mein Kleidungsstück ist blau* » ou « *das Kleidungsstück hat etwas Blaues* ». Tous les autres joueurs retournent les cartes des vêtements n'ayant pas de bleu. Le joueur poursuit en donnant une nouvelle indication.

**Exemple :** « *Ich habe Karos* », « *Meins ist kariert* » Les participants retournent les cartes des vêtements qui n'ont pas de carreau. Le joueur continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une carte, face visible, sur la table, la carte du vêtement tiré. Lorsqu'un des participants devine quel était le vêtement tiré, il le nomme en allemand et gagne la partie.

**Variante :** Préparation identique au jeu précédent mais il s'agit cette fois-ci d'exclure des objets en utilisant la structure *weder/noch*.

**FICHE D'UTILISATION DU FUTSCHI-KARTO**

<b>Apprendre en jouant</b> <b>Apprendre en s'exerçant</b> <b>Apprendre en se remémorant et en mémorisant</b>	<b>Langue orale</b> <b>Langue écrite</b>
<b>Apprendre ensemble et vivre ensemble</b>	<b>Maternelle au CE2 et +</b>

*Réception, production et interaction*

<b>Objectifs disciplinaires :</b> - Apprentissage et réinvestissement du lexique étudié - Travailler la mémorisation et la logique	<b>Objectifs langagiers :</b> - Répétition du lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) - Structures langagières
<b>Moyens linguistiques</b>	
<b>Enseignant</b>	<b>Élève</b>
<i>Was fehlt?</i> <i>Weiter! Schnell/Noch zwei Sekunden</i> <i>Drehe dich um/Du darfst rausgehen</i> <i>Mach bitte die Augen zu/Augen zu!/Nicht gucken/Nicht schauen/Nicht schummeln/ Du kannst kommen/Herein!</i> <i>Ja/Super/Schön/Bravo /Richtig/Prima/Toll</i> <i>Bist du bereit?/Ist es richtig/ok?</i>	Lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) <i>Die Hose fehlt/der... fehlt/das... fehlt</i> <i>Ich weiß nicht/Keine Ahnung</i>
<b>Organisation de la classe :</b> Introduction et jeu en grand groupe, réinvestissement en petit groupe et de manière individuelle, évaluation individuelle	
<b>Matériel :</b> • une série de cartes <b>Mémo</b> (par exemple les cartes « image ») • Fiche d'évaluation (doc. A4, voir page 14)	
<b>But du jeu :</b> Deviner quelles sont les cartes cachées	
<b>Préparation &amp; déroulement :</b> Posez un certain nombre de cartes (5, 6 ou 7 par exemple) en ligne, face visible, sur la table. Le meneur de jeu choisit un joueur et lui demande de se retourner, de sortir ou lui bande les yeux. Pendant ce temps, le meneur de jeu retourne une carte. Le joueur peut alors regarder et le meneur lui demande quelle carte a été retournée : « <i>Was fehlt?</i> » Le joueur doit deviner quel est le vêtement manquant et le nommer.	
<b>Variante :</b> Disposer plusieurs cartes « image » sur la table de façon aléatoire. Les joueurs regardent attentivement les cartes. Ils disposent d'une minute pour les mémoriser. Puis les cartes sont cachées, recouvertes à l'aide d'un foulard ou autre. Les joueurs doivent restituer la liste des vêtements cachés. Pour vérifier, le foulard est enlevé et les joueurs peuvent renommer les différentes cartes. Les joueurs jouent à tour de rôle.	
<b>Prolongements possibles :</b> - Voir fiche d'évaluation 1. Laisser le modèle (première ligne de vêtements) visible, l'enfant cherche et nomme l'objet ou les objets manquants. 2. Cacher le modèle après avoir laissé l'élève le regarder.	<b>Objectifs disciplinaires :</b> - Se repérer sur la feuille (lire ligne par ligne) - Compléter une collection en utilisant ou non le modèle - Dessiner l'objet manquant

## CATÉGORISATION

<b>Apprendre en jouant</b> <b>Apprendre en s'exerçant</b> <b>Apprendre en se remémorant et en mémorisant</b>	<b>Langue orale</b>
<b>Apprendre ensemble et vivre ensemble</b>	<b>Maternelle-CE2 et +</b>

### *Discussion en français – Réflexion sur la langue*

<b>Objectifs disciplinaires :</b> - Mémorisation - Construire des outils et des stratégies pour structurer sa pensée - Apprendre à apprendre	<b>Objectifs langagiers :</b> - Utilisation de tout ce qui a été appris
<b>Moyens linguistiques</b>	
<b>Enseignant</b>	<b>Élève</b>
<i>Was passt zusammen?</i> <i>Warum?</i>	Lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) Chiffres, couleurs, graphismes, saisons... Adjectifs
<b>Organisation de la classe :</b> Groupe classe ou petits groupes	
<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartes « images » du <b>Mémo</b></li> <li>• Un foulard opaque</li> <li>• Cartes action</li> <li>• Images de toutes sortes (paysages, couleurs, saisons...)</li> </ul>	
<b>But :</b> Travailler la catégorisation	
<b>Reprendre la variante du <i>Futsch-Karto</i> :</b> Disposez plusieurs cartes « image » sur la table de façon aléatoire. Les joueurs regardent attentivement les cartes. Ils disposent d'une minute pour les mémoriser. Puis les cartes sont cachées, recouvertes à l'aide d'un foulard ou autre. Les joueurs doivent restituer la liste des vêtements cachés. Pour vérifier, le foulard est enlevé et les joueurs peuvent renommer les différentes cartes. Les joueurs devinent à tour de rôle. Demandez, en français, aux élèves, lors de la vérification, d'indiquer les vêtements qui, selon eux, iraient ensemble. Ils essaient de trouver par eux-mêmes une ou plusieurs catégories qui les aideront à mémoriser. <b>Par exemple :</b> <i>il y a plusieurs objets rouges, ou plusieurs vêtements d'hiver ou à manches longues...</i> Recommencez plusieurs fois le jeu. Puis faites reposer la question aux élèves en utilisant toutes les cartes, face découverte sur la table. Les élèves affinent ainsi leur catégorisation et travaillent la mémorisation. Lorsque les élèves sont habitués à ce travail de réflexion, la discussion peut se faire petit à petit en allemand. <i>Was passt zusammen?</i>	
<b>Prolongement possible :</b> L'enseignant utilise les cartes action ainsi que toutes sortes d'images qu'il propose et les élèves doivent nommer les vêtements qui, selon eux, iraient avec la carte action ou l'image proposée.	

FICHE D'ÉVALUATION DU *FUTSCHI-KARTO*

				
die Mütze	die Handschuhe	das Hemd	der Rock	die Hose

Was fehlt ?

				
die Handschuhe	die Hose	?	das Hemd	die Mütze

Was fehlt ?

				
das Hemd	?	die Handschuhe	?	die Hose

**FICHE D'UTILISATION DU *KLEINER RÄUBER* (Petit voleur)**

Apprendre en jouant Apprendre en s'exerçant Apprendre en se remémorant et en mémorisant	<b>Langue orale</b>
Apprendre ensemble et vivre ensemble	<b>Maternelle au CE2 et +</b>

*Production et interaction*  
**Jeu pour bouger**

<b>Objectifs disciplinaires :</b> - Apprentissage ainsi que réinvestissement du lexique étudié - Travailler la mémorisation et la logique - Réagir rapidement à une consigne	<b>Objectifs langagiers :</b> - Répétition du lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) - Structures langagières
<b>Moyens linguistiques</b>	
<b>Enseignant</b>	<b>Élève</b>
<i>Ja/Super/Schön/Bravo /Richtig/Prima/Toll Schnell Weiter! Wer hat die blaue Hose?</i>	Lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) Adjectifs des couleurs, graphismes... <i>Wer hat die blaue Hose? Ich habe die blaue Hose/Ich habe sie/Ich hab's Ja/nein</i>
<b>Organisation de la classe :</b> Introduction et jeu en grand groupe ou en petit groupe	
<b>Matériel :</b> • une série de cartes <b>Mémo</b> (par exemple les 30 cartes « image »)	
<b>But du jeu :</b> Deviner quelle est la carte manquante et qui est « le petit voleur » (« <i>der kleine Räuber</i> ») !	
<b>Préparation &amp; déroulement :</b> Les joueurs sont assis en cercle. Un joueur est assis au centre du cercle. Quelques cartes sont disposées, face visible, tout autour de lui. Il les regarde puis il s'allonge en fermant les yeux. Un joueur vient prendre une des cartes « vêtement » posées autour du joueur « endormi », se rassied et la cache dans son dos. Tous les joueurs font semblant de cacher, eux aussi, une carte derrière leur dos. Puis ils disent « <i>Augen auf!</i> ». Le joueur allongé au centre « se réveille », regarde les cartes et cherche celle qui manque. Lorsqu'il a trouvé, il s'adresse à chaque joueur et demande en allemand s'il a pris l'objet manquant en le nommant jusqu'à ce qu'il trouve le voleur. <b>Exemple :</b> « <i>Hast du die Hose?</i> » ou « <i>Hast du die blaue Hose genommen?</i> » Celui qui a pris la carte, répond : « <i>Ich habe die blaue Hose</i> » ou « <i>Ich habe sie</i> » « <i>Ich habe einen grünen Pullover</i> » et la lui redonne. Il s'installe alors au centre du cercle, regarde les cartes posées par terre autour de lui et ferme les yeux... Les joueurs renouvèlent les cartes aussi souvent qu'ils le souhaitent.	
<b>Variante :</b> Le jeu peut se jouer à table et le joueur pose la tête sur celle-ci.	

**FICHE D'UTILISATION DU *FRAG MAL WAS* (Vas-y, demande)**

Apprendre en jouant Apprendre en s'exerçant Apprendre en se remémorant et en mémorisant	<b>Langue orale</b>
Apprendre ensemble et vivre ensemble	<b>CP au CM2</b>

*Réception, production et interaction*

<b>Objectifs disciplinaires :</b> - Réinvestissement du lexique étudié - Travailler la mémorisation	<b>Objectifs langagiers :</b> - Utilisation du lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) - Structures langagières
---	--

<b>Moyens linguistiques</b>	
<b>Enseignant</b>	<b>Élève</b>
<i>Ja/Super/Schön/Bravo /Richtig/Prima/Toll Schnell Ja/nein</i>	Lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) Adjectifs des couleurs, graphismes... <i>Ja/nein Ist es für den Winter? (Sommer?/Herbst?...) Gibt es einen/ein/eine...? Hat es...?/Ist es + adj ? Trägst du es heute?/Hast du es heute an?</i>

**Organisation de la classe :**

Introduction et jeu en grand groupe ou en petit groupe

**Matériel :**

- une série de cartes **Mémo** (par exemple les 30 cartes « image »)
- Sac noir

**But du jeu :**

Identifier un vêtement ou accessoire grâce aux questions que l'on pose.

**Préparation & déroulement :**

Les cartes sont placées dans le sac noir. Le meneur de jeu tire une carte « image » au hasard, la regarde et la tient cachée. Les autres joueurs lui posent toutes sortes de questions afin de trouver le vêtement ou l'accessoire représenté sur la carte.

**Exemple :** « *Ist es für den Winter?* » « *Trägst du es heute?* »

Le meneur de jeu répond par oui « *ja* » ou par non « *nein* » ou par une phrase. Le joueur qui a deviné quel était l'objet recherché, le nomme et devient à son tour le meneur de jeu. Il prend alors le sac et tire une carte.

**Variante :**

Les cartes sont placées dans le sac noir. Le meneur de jeu tire une carte « image » au hasard, la regarde et la tient cachée. Il décrit la carte.

**Exemple :** *Man trägt es im Winter, es hat lange Ärmel, es ist rot, es ist warm...* Les élèves écoutent, comprennent les indications et devinent quel est l'objet choisi et le nomment.

**FICHE D'UTILISATION DU JEU *UNTER DER DECKE* (Sous la couverture)**

Apprendre en jouant Apprendre en s'exerçant Apprendre en se remémorant et en mémorisant	<b>Langue orale</b>
Apprendre ensemble et vivre ensemble	<b>CP au CM2</b>

*Réception, production et interaction*

<b>Objectifs disciplinaires :</b> - Réinvestissement - Comprendre nominativement une question et y répondre - Mémorisation	<b>Objectifs langagiers :</b> - Utilisation du lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) - Structures langagières
---	--

**Moyens linguistiques**

<b>Enseignant</b>	<b>Élève</b>
<i>Ja/Super/Schön/Bravo /Richtig/Prima/Toll Schnell Ja/nein Du darfst/kannst raus Herein! Julie komm!Komm herein!...</i>	Lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) Adjectifs des couleurs, graphismes... <i>Ja/nein das Mädchen/der Junge/Es/Er/Sie hat... an/trägt</i>

**Organisation de la classe :**

Introduction et jeu en grand groupe

**Matériel :**

- Une couverture

**But du jeu :**

Se souvenir et décrire les vêtements portés par un enfant

**Déroulement :**

Un enfant est choisi, il vient devant le groupe et tous les enfants regardent les vêtements qu'il porte. Il se place ensuite sous la couverture. Un enfant volontaire décrit, en se souvenant, les vêtements portés par l'enfant caché sous la couverture. Les autres peuvent l'aider.

**Variante 1 :**

Un enfant est choisi, il vient devant le groupe et tous les enfants regardent les vêtements qu'il porte. Il sort et change quelque chose, par exemple rentre un T-shirt qui était sorti. Il revient dans la classe et les élèves doivent deviner ce qui a changé et le nommer.

**Variante 2 :**

Deux enfants sortent et échangent un vêtement ou un accessoire. Lorsqu'ils reviennent, les élèves doivent deviner ce qu'ils ont échangé.

**Variante 3 :**

Un enfant sort. Deux élèves du groupe restés en classe s'échangent un vêtement ou accessoire. Toute la classe appelle l'enfant sorti, il rentre et doit deviner ce qui a changé.

**JEUX MATHÉMATIQUES**  
**SUITES ORGANISÉES**

<b>Apprendre en jouant</b> <b>Apprendre en se remémorant</b>	<b>Langue orale</b>
<b>Apprendre ensemble et vivre ensemble</b>	<b>Maternelle-CP</b>

*Réception, production et interaction*

<b>Objectifs disciplinaires :</b> - Mémorisation - Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application	<b>Objectifs langagiers :</b> - Apprentissage du lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.)
<b>Moyens linguistiques</b>	
<b>Enseignant</b>	<b>Élève</b>
<i>Ja/Super/Schön/Bravo /Richtig/Prima/Toll!</i> <i>Das ist richtig/das ist falsch,</i> <i>Wir singen die Kleidungs-Melodie...</i>	Lexique des vêtements et des accessoires
<b>Organisation de la classe :</b> Introduction et jeu en grand groupe ou en petit groupe	
<b>Matériel :</b> • 2 séries de cartes <b>Mémo</b> (les 3 séries pour les élèves de CP)	
<b>But du jeu :</b> Identifier et réaliser un algorithme	
<b>Préparation &amp; déroulement :</b> L'enseignant chante, sur une mélodie improvisée, une suite algorithmique avec deux ou trois vêtements ou accessoires. L'élève doit réaliser l'algorithme en posant les cartes correspondant aux objets chantés par l'enseignant puis il continue la suite algorithmique avec la même mélodie (pour réaliser la suite puis pour se corriger) : <i>Schal, Hose, Kleid ; Schal, Hose, Kleid...</i> ou <i>Schal, Schal, Hose...</i>	

**JEUX MATHÉMATIQUES**  
**PUZZLES**

<b>Apprendre en jouant</b> <b>Apprendre en s'exerçant</b> <b>Apprendre en se remémorant et en mémorisant</b>	<b>Langue orale</b>
<b>Apprendre ensemble et vivre ensemble</b>	<b>Maternelle-CE2 et +</b>

*Réception, production et interaction*

<b>Objectifs disciplinaires :</b> - Comprendre nominativement une question et y répondre - Mémorisation - Reproduire un assemblage à partir d'un modèle - Lire les chiffres écrits - Faire correspondre écriture chiffrée et constellation du dé	<b>Objectifs langagiers :</b> - Apprentissage du lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.)
---	--

**Moyens linguistiques**

<b>Enseignant</b>	<b>Élève</b>
<i>Ja/Super/Schön/Bravo /Richtig/Prima/Toll</i> <i>Du bist dran/Wer ist dran?</i> <i>Würfle</i> <i>Wer hat gewonnen</i> <i>Was fehlt? Welche Nummer fehlt?</i> <i>Wieviel ist das?</i> <i>Wieviel hast du gewürfelt?</i> <i>Welche Farbe hat die Unterhose?...</i> <i>Das ist oben rechts/links, in der Mitte rechts/links, unten rechts/links</i>	Lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) Chiffres de 1 à 6 Positions spatiales <i>Ich bin dran</i> <i>Ich würfle</i> <i>Ich möchte bitte den Würfel</i> <i>Mein Kleid ist fertig</i> <i>Ich habe gewonnen</i>

**Organisation de la classe :**

Groupe de 2 à 6 joueurs

**Matériel :**

- Puzzles-vêtement (nombre égal au nombre de joueurs)
- Dé (écriture chiffrée, constellations ou doigts de la main)

**But du jeu :**

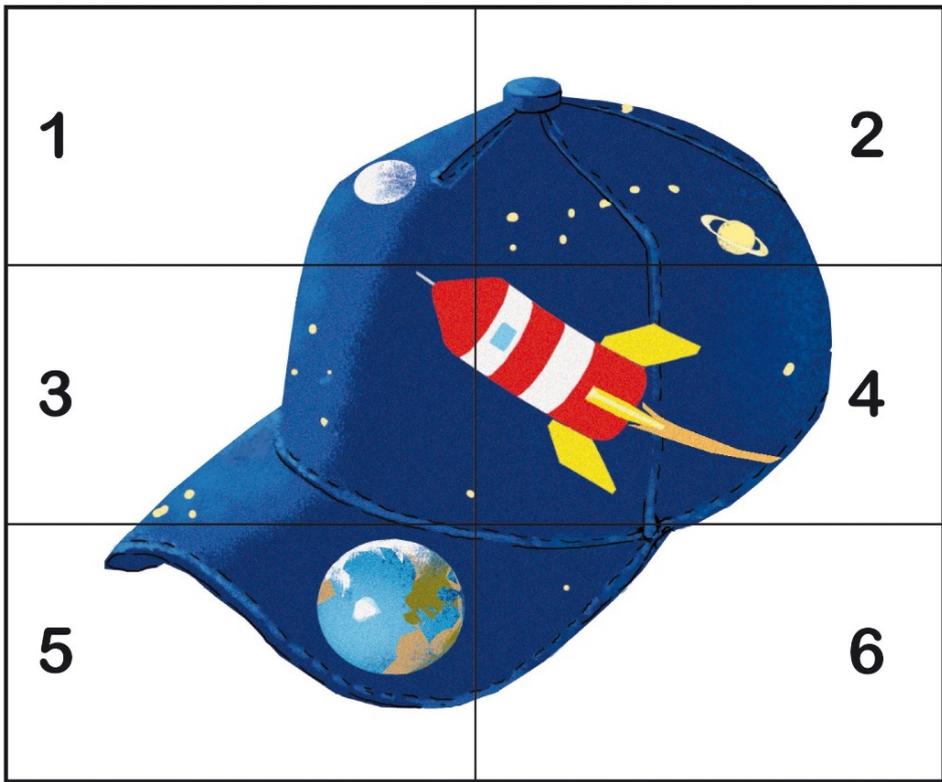
Être le premier à avoir reconstitué un puzzle numéroté

**Préparation & Déroulement :**

Un puzzle-vêtement est photocopié et plastifié. Chaque joueur doit reconstituer son puzzle numéroté (image d'un vêtement divisée en six rectangles). Le premier joueur lance le dé, dit le nombre (indiqué par le dé) puis décrit la position de la carte à poser (*das ist oben rechts/links, in der Mitte rechts/links, unten rechts/links*). Ainsi chaque joueur complète son puzzle, en lançant le dé une fois par tour. Lorsqu'un joueur obtient un nombre déjà obtenu précédemment, il passe son tour. Le gagnant gagne la carte « image » correspondant au puzzle.

**Variante :**

6 puzzles différents sont découpés et plastifiés. Chaque enfant doit reconstituer un vêtement différent.







**JEUX MATHÉMATIQUES**  
**POSITIONS**

<b>Apprendre en jouant</b> <b>Apprendre en s'exerçant</b> <b>Apprendre en se remémorant et en mémorisant</b>	<b>Langue orale</b>
<b>Apprendre ensemble et vivre ensemble</b>	<b>Maternelle-CE2 et +</b>

*Réception, production et interaction*

<b>Objectifs disciplinaires :</b> - Comprendre nominativement une question et y répondre - Mémorisation - Utiliser le nombre pour exprimer une position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, dans un rang ou pour comparer des positions - se repérer dans l'espace (le sens gauche-droite)	<b>Objectifs langagiers :</b> - Apprentissage du lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) - Positions
<b>Moyens linguistiques</b>	
<b>Enseignant</b>	<b>Élève</b>
<i>Ja/Super/Schön/Bravo /Richtig/Prima/Toll</i> <i>Was ist als Nächstes dran?</i> <i>Was ist Nummer 1, 2, 3...?</i> <i>Was kommt als Drittes, als Viertes...?</i> <i>Was ist zwischen...</i> <i>Das Erste/Letzte...</i>	Lexique des vêtements et des accessoires (voir Appli.) Chiffres de 1 à 6 Positions spatiales <i>« Das Kleid » ist dran</i> <i>Die Hose ist nach/vor...</i>
<b>Organisation de la classe :</b> Groupe classe ou petits groupes	
<b>Matériel :</b> • Cartes « images » du <b>Mémo</b> • Une cordelette/ficelle...	
<b>But du jeu :</b> Être capable de situer un objet par rapport à un autre	
<b>Préparation &amp; Déroulement :</b> On reprend l'idée de la corde à linge ( <i>die Wäscheleine</i> ). L'enseignant pose une ficelle puis pose, sur la ficelle, une série de cartes les unes à côté des autres (par exemple : <b>Rock, Hemd, Regenjacke, Unterhose, Schuhe</b> et <b>Hose</b> et pose des questions aux élèves : <i>Was ist Nummer 1?</i> <i>Was ist das erste Kleidungsstück?...</i>	
<b>Prolongement possible de manière individuelle :</b> 1. L'enseignant dicte une suite de vêtements et l'élève place les cartes de gauche à droite selon l'ordre indiqué. 2. L'enseignant donne des indications spatiales et l'élève doit ranger les cartes selon les indications. <i>Die Hose ist zwischen dem Rock und dem Hemd. Die Nummer 1 ist das Kleid. Das Letzte ist...</i>	

# Parler des saisons



Es ist Frühling.  
Die Sonne scheint.  
Kiko und Lila pflücken Blumen.



Es ist Sommer.  
Es ist heiß.  
Kiko und Lila essen ein Eis.



Es ist Herbst.  
Es regnet.  
Kiko und Lila lieben ihren großen bunten Regenschirm.



Es ist Winter.  
Es schneit.  
Kiko und Lila bauen einen Schneemann.

# Parler des saisons



Es ist Winter. Es ist kalt.  
Was trägt Kiko heute?

Kiko trägt  
eine Mütze,  
eine Winterjacke,  
Fäustlinge,  
eine Hose...

aber was fehlt ?



Kiko & Lila - apprendre l'allemand en s'amusant  
Illustration : Sibylle Knapp | www.editions-astrid-franchet.com

Décembre 2021

## DOSSIER PÉDAGOGIQUE

élaboré par  
Valérie FIALAIS  
avec la collaboration de  
Arlette JACQ-MULLER  
illustré par  
Sibylle KNAPP

Pour toutes les actualités autour des jeux de Kiko & Lila  
et pour des coloriages à télécharger,  
rendez-vous sur le site internet :  
[www.editions-astrid-franchet.com/jeux](http://www.editions-astrid-franchet.com/jeux)

