

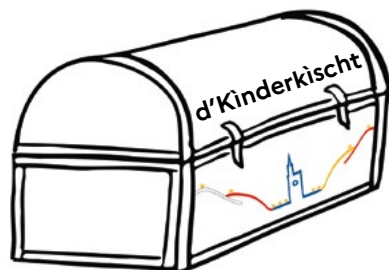
d'Kìnderkìscht

**Complément à la mallette pédagogique
Langue et Culture Régionales
pour la maternelle**



Ressource pédagogique gratuite offerte par le Rectorat de l'académie de Strasbourg et financée par le fonds commun Langue et Culture Régionales, abondé par la Collectivité européenne d'Alsace, la Région Grand Est et l'État.

d'Kinderkisch



Cet outil a été produit avec les concours financiers de la Collectivité européenne d'Alsace, de la Région Grand Est et de l'État, dans le cadre de la politique régionale plurilingue dans le système éducatif en Alsace, qu'ils mènent ensemble.

Cette politique repose sur l'apprentissage d'une part du français et d'autre part de la langue régionale d'Alsace sous ses deux formes : l'allemand standard et les dialectes pratiqués en Alsace. Elle doit permettre à chaque habitant du territoire alsacien d'avoir conscience de son appartenance historique, géographique et culturelle à l'espace franco-germano-suisse du Rhin supérieur, d'avoir accès à une offre scolaire permettant de viser un bilinguisme, puis un plurilinguisme opératoire.

Par ailleurs, le renforcement et la valorisation des compétences en langue régionale d'Alsace permettent une mobilité plus aisée ainsi qu'une employabilité transfrontalière.



Le présent document propose des fiches d'accompagnement pédagogique qui viennent compléter la mallette « Lilou & Tom » et qui proposent :

- Une utilisation de la mallette pédagogique « Lilou & Tom » de l'OFAJ, en alsacien.
- Des pistes pour découvrir le patrimoine régional de l'espace du Rhin supérieur.

Ce document est gratuitement téléchargeable depuis PlaReLA, la plateforme de ressources linguistiques et culturelles régionales en allemand et en alsacien :

www.plarela.eu

Ce travail pédagogique a été réalisé par des conseillers pédagogiques pour les langues vivantes de l'académie de Strasbourg, avec l'aimable soutien et l'accord de l'Office Franco-Allemand pour la Jeunesse.



d'Kinderkisch



d'Kinderkisch

PROPOSITIONS D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE ET MATÉRIEL PHOTOCOPIABLE

THÉMATIQUES

- 4 **Le monde imaginaire**
- 15 **Fêtes calendaires**
- 26 **Bonjour ! Guten Tag**
- 34 **Allez, on bouge ! Kopf, Schulter, Knie und Fuß**
- 42 **Bon appétit ! E gùeder!**
- 53 **Le monde autour de moi / D'Welt, in der ich leb'**
- 63 **Cocorico ! Kikeriki!**
- 73 **Jetzt ins Bett!**
- 84 **Annexes – Matériel photocopiable et découpable**

d'Kinderkisch

Exploitation pédagogique

Yannick Vonau
Catherine Falck

OUVRAGE RÉALISÉ PAR RÉSEAU CANOPÉ – DT GRAND EST

Suivi de projet

Jacques Speyser

Composition et mise en pages

Agnès Goesel

Illustrations – Annexe 4

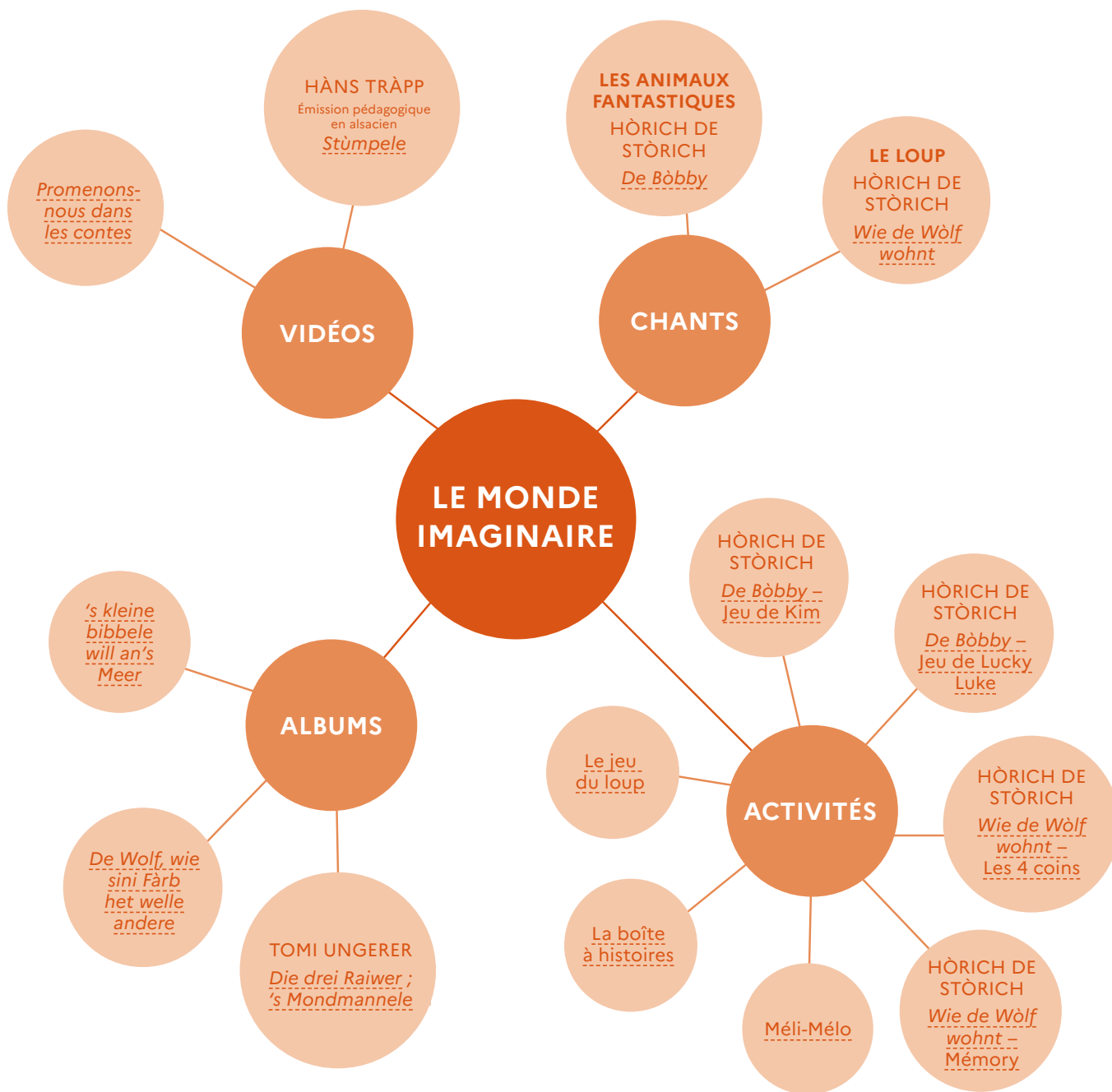
Anne Ahlers

© Rectorat de l'académie
de Strasbourg – 2022

Ouvrage gratuit, ne peut être
vendu.

Tous droits de traduction,
de reproduction et d'adaptation
réservés pour tous pays.
Reproduction autorisée pour
un usage pédagogique en classe.

Le monde imaginaire



LE JEU DU LOUP

Objectif : s'approprier une comptine du patrimoine allemand en prenant appui sur l'histoire de l'album *De Wolf, wie sini Fàrb het welle andere*.

Activité langagière : s'exprimer oralement en continu.

Organisation pédagogique : grand groupe.

Matériel : CD, foulard ou peluche.

Lieux : salle de motricité ou plein air.

Le jeu du facteur

Le loup n'est pas passé, il passera dans 5 minutes.

Maandi (Mondàà) / grien,

Zischdi (Dienschdàà) / ròt,

Mittwùch / ròseròt,

Dùnnerschdi (Dùnnerschdàà) / blöi,

Fridi (Fridàà) / orànge,

Sàmschdi (Sàmschdàà) / brün,

Sùnddi (Sunndàà) / vielfàrwich.

Déroulement

Les enfants sont assis ou debout en cercle et énoncent la comptine, les yeux fermés, pendant que l'enfant nommé pour être le loup tourne autour du cercle.

La comptine présentée au-dessus étant trop difficile, il est conseillé de l'aborder en premier lieu avec seulement les jours puis seulement les couleurs, et enfin les jours associés aux couleurs.

Le loup laisse tomber un objet dans le dos d'un enfant. Dès que celui-ci s'en aperçoit, il se lève, prend l'objet et essaie de rattraper le loup, avant que celui-ci n'ait fait une fois le tour du cercle pour rejoindre la place ainsi libérée. Si le loup est attrapé, il doit retenter sa chance. Sinon, c'est l'autre enfant qui devient le loup.

Avec de jeunes enfants, choisir un objet qu'on entend tomber ; avec les plus âgés, un objet qui ne fait pas de bruit (un foulard noué ou une peluche, par exemple).

MÉLI-MÉLO DES PERSONNAGES ISSUS DES ALBUMS (LearningApps)

Objectif : découvrir quelques mots transcrits en alsacien.

Activité langagière : reproduction de mots / copie de mots.

Tâche : sélectionner les bonnes lettres pour reconstituer les noms des personnages.

Lexique

• Raiwer → brigand

• Wolf → loup

• Bibbele → poulette

• Mondmannele → Jean de la Lune

• Tiffany

LA BOÎTE À HISTOIRES – DIE DREI RAIWER

Objectifs : découvrir une histoire racontée en alsacien. Suivre le fil d'une histoire avec des aides appropriées.

Activités langagières : comprendre l'oral, prendre part à une conversation.

Organisation pédagogique : grand groupe.

Matériel : Tom, boîte à histoire.

Préparation

Pour raconter l'histoire « *Die drei Raiwer* », on prendra appui sur une « boîte à histoires ».

Remplir une boîte avec des objets en lien avec l'histoire. On peut y mettre des éléments naturels, des jouets, des objets bricolés. Ces petits objets symboliques, en lien avec les éléments de l'histoire, permettront de garder l'attention des enfants. Ainsi, ils mobiliseront tous leurs sens. De cette manière, on facilitera leur accès à la compréhension.

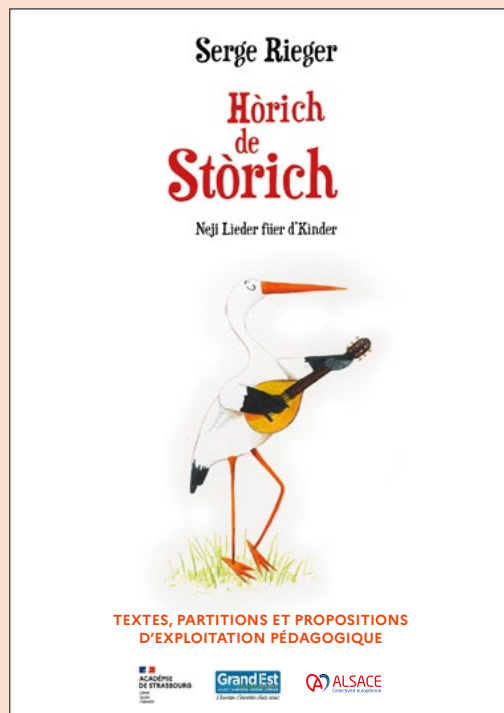
Voici, à titre d'exemples, quelques propositions :

L'âne :	Âne en peluche, figurine, oreilles d'âne (bricolées)
Le chien :	Peluche, os
Le chat :	Peluche, panier, pelage
Le coq :	Figurine, plumes de couleur
La ville de Brême :	Photo de la ville, carte postale
Faire de la musique :	Boîte à musique, instrument de musique
La forêt :	Branche, feuille
La lumière :	Lampe de poche

ANNEXE POUR « LE MONDE IMAGINAIRE »

Extraits de
*HÒRICH DE STÒRICH –
NEJI LIEDER FÜER D'KÌNDER*
PISTES D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

© Rectorat de l'académie de Strasbourg, 2021



De Bòbby

NIVEAU D'EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DE LA MATERNELLE



Lien vers la vidéo :
<https://youtu.be/uc4ILH9Llz8>

POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

On pourra travailler différents champs lexicaux inspirés par la chanson de manière interactive à l'aide des formulations dialogiques ci-dessous :

Wie sieht de Bòbby üs?

Ar het e Nàs / Gràlle / Zahn / e Schwànz /

Wie fielt sich de Bòbby?

Ar isch gliecklich / fròh / lieb / zärtlich / zàrt /

Wàs màcht de Bòbby?

Ar spitzt / brüellt / blòst / lebt im Wàld / làcht / huescht

Ces activités peuvent mener à un jeu de Kim ou au jeu Lucky Luke.

Voir le matériel imprimable dans les pages suivantes.

POUR APPRENDRE LA CHANSON

- On pourra privilégier une entrée par la mémorisation du texte en s'appuyant sur le système de rimes très prononcé.
- Le texte pourra ensuite être scandé selon le rythme de la chanson pour être finalement chanté.
- On pourra faire repérer le rythme très marqué de la chanson puis le faire reproduire.
- Cette activité peut être réalisée en frappant le premier et le troisième temps en produisant un son grave (table, pied, etc.), et le deuxième et le quatrième temps en produisant un son plus aigu (mains, doigts, etc.).

POUR ALLER PLUS LOIN



Des vidéos qui traitent des animaux fantastiques dans les contes : <https://youtube.com/playlist?list=PL-4L9yWquJmby9lqP9gc3zkv8BhtvKMnY>



Un conte autour d'un animal fantastique : <https://youtu.be/8FJzLTMfyfs>

Un album avec un animal fantastique :

Ungerer, Tomi, *Das Biest des Monsieur Racine*, Diogenes Verlag, Zurich, Suisse, 1981.



De Bòbby



JEU DE KIM

Objectifs : découvrir et mémoriser les parties du corps de Bòbby.

Activité langagière : expression orale.

Organisation pédagogique : classe.

Matériel : cartes-images correspondant au lexique ou à la formulation à mémoriser.

Les grandes cartes-images sont affichées au tableau. Au signal de l'enseignant ou du meneur de jeu, les élèves ferment les yeux. L'enseignant retourne une carte ou la décroche du tableau. Au signal de l'enseignant ou du meneur de jeu, les élèves ouvrent les yeux. Un élève nomme la carte manquante.

Variante

Une fois que la structure et le lexique sont suffisamment maîtrisés, l'élève qui a donné la bonne réponse peut prendre la place du meneur de jeu.

JEU DU LUCKY LUKE

Objectifs : découvrir et mémoriser les parties du corps de Bòbby.

Activité langagière : compréhension de l'oral.

Organisation pédagogique : classe.

Matériel : cartes-images correspondant au lexique ou à la structure à mémoriser.

Il s'agit de montrer le plus rapidement possible l'image correspondant à la structure énoncée par l'enseignant.

L'enseignant distribue à chaque élève 2 à 3 cartes-images de façon aléatoire ou demande à chacun d'entre eux d'en choisir parmi celles qui sont proposées.

L'enseignant énonce une formulation intégrant un élément du lexique à acquérir. Tous les élèves qui possèdent la carte-image correspondante la lèvent le plus rapidement possible.

L'enseignant vérifie et valide les bonnes réponses. À chaque bonne réponse, l'élève peut faire un trait ou une croix...

Variante

Un élève prend la place de l'enseignant et devient meneur de jeu.

Le meneur de jeu propose deux formulations : on ne peut brandir les cartes-images que si l'on possède les deux ayant été énoncées.

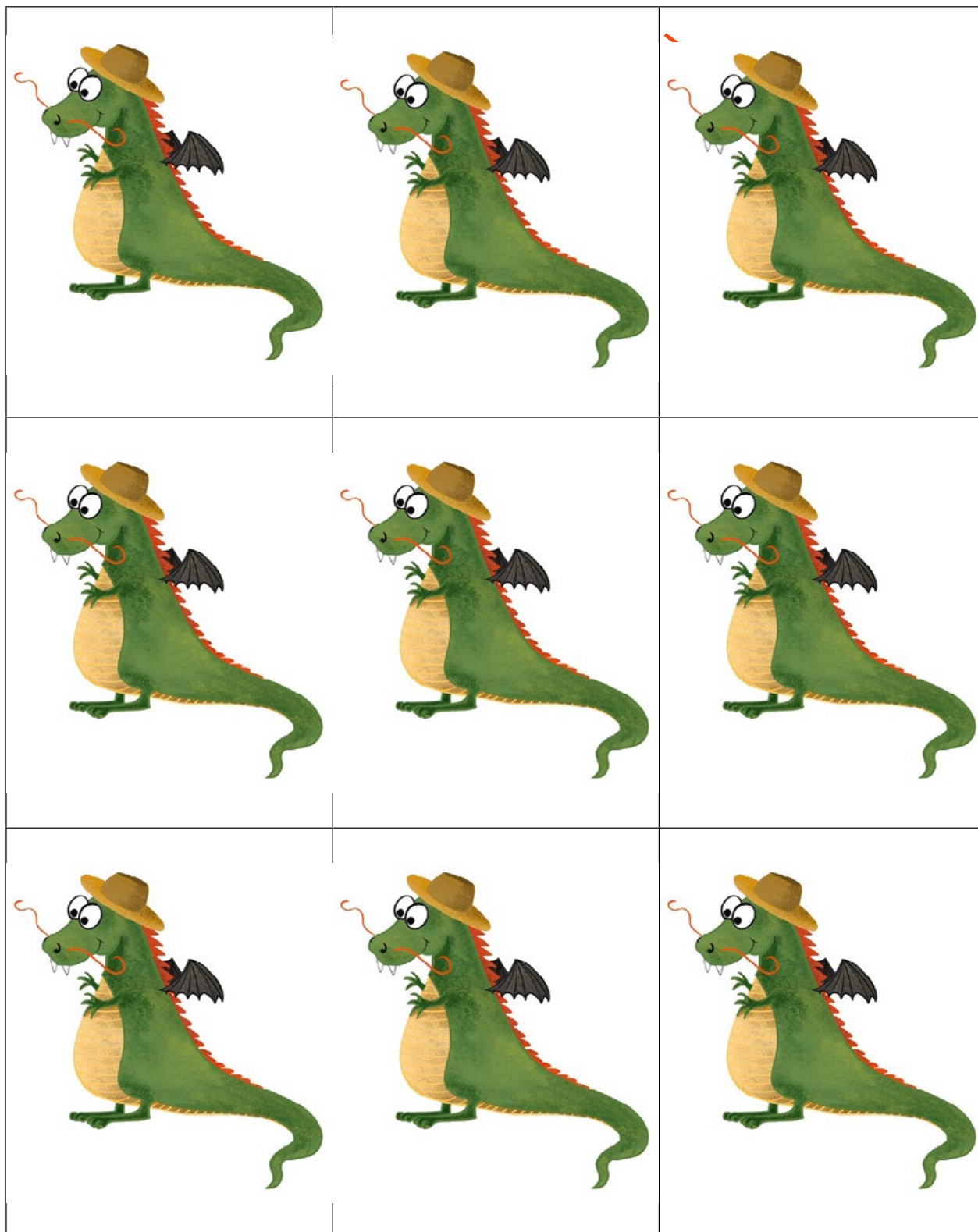
Lexique

- *Schnäutzer* → moustache
- *Grälle* → griffes
- *Zahn* → dents
- *Schwanz* → queue
- *Awe* → yeux
- *Hüetel üs Stroh* → chapeau de paille
- *Büsch* → ventre
- *Fladi* → ailes
- *Füess* → pieds/pattes

Hörich
de
Störich



De Bòbby



Extrait de l'ouvrage Hörich de Störich - Neji lieder fuer d'Kinder - Rectorat de l'académie de Strasbourg, 2021.

Hörich
de
Störich



De Bòbby



<https://youtu.be/uc4LH9Lz8>

Serge Rieger

Refrain

$\text{♩} = 80$

C F C

De Bò-bby, De Bò-bby, De Bò-bby isch e Drà-che Der lebt bie, der lebt bie der

9 G C F C

lebt bie ùns im Wàld Er will mi', er will mi', er will mi' là-che mà-che Ùn spitzt er àls

16 G C Couplet 1 F

Flàm-me, dis isch gràd wàs mir g'fàllt Er isch sò grünen, sò wie 's'Gràss Ùn het e

22 C D G F Em G

gànz làn-gi Nàs Er het e Hüe - tel üs Stròh Sò isch er glüe-klich ùn fròh

Couplet 2

Er brüellt so lüt wie e Löeb
Dòch isch er zärtlich ùn lieb
Ûn wenn er hueschte müess
Ìsch àlles vòll mit Rüess

Couplet 3

Er blòst uf d'Tierle zàrt
Dàss se ken kàlt meh hàn
In sinem Herzel wàrt
Füer jedi Sòrt e Flàmm



Wie de Wòlf wohnt

NIVEAU D'EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DU CYCLE 2



Lien vers la vidéo :
<https://youtu.be/DDJ2k4P6LLQ>

POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

- On pourra demander aux élèves de repérer le nombre de fois qu'est répété le mot *Wòlf* lors d'une écoute de la chanson.
- On pourra ensuite leur demander quelles autres personnes sont nommées ?
Maidel, Büewel, d'Màme, 's Miesel
Pour aider les élèves à nommer et à mémoriser les personnages, vous trouverez des propositions d'activités complémentaires et du matériel photocopiable aux pages suivantes.
- L'illustration utilisée dans la vidéo permet de travailler la description d'image en nommant par exemple les 3 personnages qu'on y voit :
Wer isch dis?
Dis isch de Wòlf / 's Büewel / 's Maidel

POUR APPRENDRE LA CHANSON

On pourra faire écouter la chanson et faire reproduire les « *ouh ouh* » afin de familiariser les élèves avec la mélodie.

POUR ALLER PLUS LOIN



Pierre et le loup de Prokofiev raconté aux enfants en images (français) : <https://youtu.be/Ug6dmgneAvw>



Avec un dossier d'exploitation à télécharger :
http://www.cndp.fr/crdp-reims/fileadmin/documents/preac/spectacle_vivant_opera/dossiers_pedagogiques/PIERRE_ET_LE_LOUP_13_cc.pdf



Peter und der Wòlf de Prokofiev raconté aux enfants en allemand : <https://youtu.be/62lOwKbow-l>



Une chanson en alsacien sur la même thématique :
Wòlf im Gàng de Gérard Dalton
<https://youtu.be/UQdrC4YrPuI>



Un épisode de *Karambolage* d'Arte sur le petit chaperon rouge : <https://youtu.be/YO3DVY9NtK4>



Wie de Wòlf wohnt



LES 4 COINS

Objectifs : découvrir et mémoriser les noms des personnages de la chanson.

Activité langagière : expression orale.

Organisation pédagogique : classe.

Matériel : grandes cartes-images représentant les éléments lexicaux en cours d'acquisition.

Montrer le plus vite possible l'image nommée par le meneur de jeu.

Les cartes-images sont fixées aux murs, tout autour de la salle de classe, visibles par tous les élèves. Le meneur de jeu (l'enseignant, dans un premier temps) énonce les éléments lexicaux.

Les élèves sont invités à montrer du doigt la carte-image concernée.

Exemple

Wo ìsch de Wòlf?

Variante

Dans un espace adapté, les élèves se déplacent vers la carte-image concernée.

Supprimer une à une les images, montrer alors l'emplacement vide.

MÉMOYR

Objectifs : découvrir et mémoriser les noms des personnages de la chanson.

Activité langagière : expression orale.

Organisation pédagogique : se joue en groupe réduit ou à deux.

Matériel : cartes-images correspondant au lexique ou à la structure à mémoriser.

Il s'agit d'apparier des cartes-images et de former plus de paires que son partenaire de jeu.

Les élèves mélangent les cartes-images puis les disposent, face cachée, devant eux. Chacun leur tour, ils retournent deux cartes. Ils nomment ce qui y est représenté ou énoncent la formulation qui y est associée. Si les deux cartes sont identiques ou s'apparient, le joueur se les approprie.

Le gagnant est le joueur qui aura constitué le plus de paires de cartes.

Variante

Les cartes à associer peuvent être l'image et le mot ou la phrase qui la désigne.

Lexique

- *Kinder* → enfants
- *Maidel* → fille
- *Wòlf* → loup
- *Miesel* → petite souris
- *Büewel* → garçon
- *Màme* → la maman

Hörich
de
Störich



Wie de Wòlf wohnt

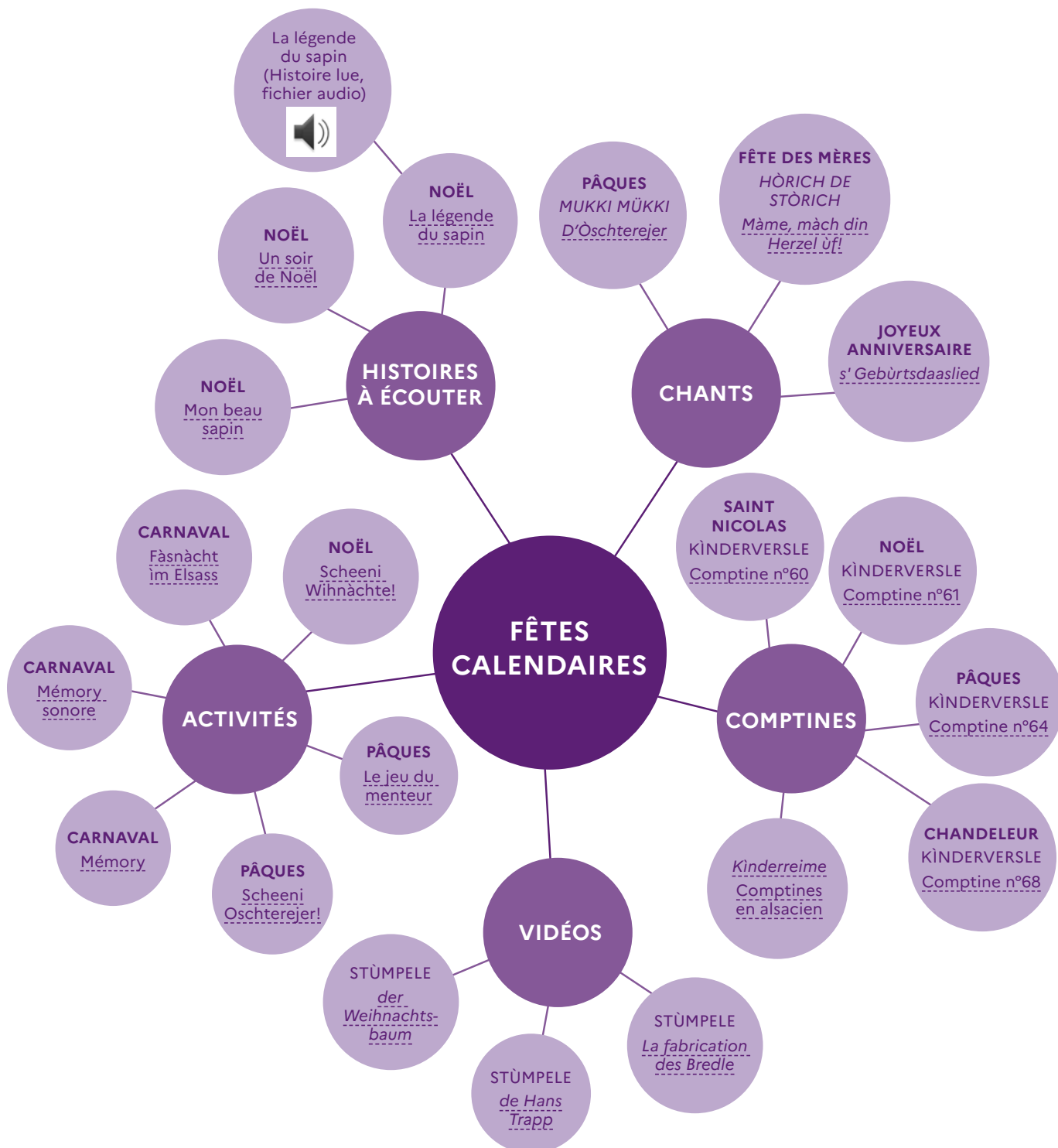


<https://youtu.be/DDJ2k4P6LLQ>



Extrait de l'ouvrage Hörich de Störich - Neji lieder fuer d'Kinder - Rectorat de l'académie de Strasbourg, 2021.

Fêtes calendaires



FÀSNÀCHT ÌM ELSÀSS (LearningApps)

Objectif : mémoriser quelques mots transparents évoquant des personnages déguisés.

Activité langagière : comprendre à l'oral.

Tâche : sélectionner la bonne vidéo parmi les deux énoncées oralement.

Lexique :

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------|
| • Pilot → <i>pilote</i> | • Clown → <i>clown</i> |
| • Indiàner → <i>indien</i> | • Dänzere → <i>danseuse</i> |
| • Cowboy → <i>cowboy</i> | • Soldàt → <i>soldat</i> |
| • Prinzessin → <i>princesse</i> | • Hax / Hex → <i>sorcière</i> |

MÉMOY SONORE (LearningApps)

Objectif : mémoriser quelques mots transparents relatifs à des déguisements.

Activité langagière : comprendre à l'oral.

Tâche : associer le mot sonorisé avec la bonne image.

Lexique

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------|
| • Pilot → <i>pilote</i> | • Clown → <i>clown</i> |
| • Indiàner → <i>indien</i> | • Dänzere → <i>danseuse</i> |
| • Cowboy → <i>cowboy</i> | • Soldàt → <i>soldat</i> |
| • Prinzessin → <i>princesse</i> | • Hax / Hex → <i>sorcière</i> |

MÉMOY CARNAVAL

Objectif : mémoriser quelques mots transparents évoquant des déguisements.

Activité langagière : comprendre à l'oral.

Organisation : atelier.

Matériel : cartes-images des déguisements en plusieurs exemplaires ([voir annexe de matériel découpable n°1](#)), un jeton par joueur.

Le jeu consiste à former le plus de paires d'images identiques, chaque carte-image étant nommée par le meneur de jeu. Répartir les cartes-images sur la table, face visible. Distribuer à chaque joueur un jeton de couleur différente. Au moment de donner le jeton, on peut énoncer la couleur en alsacien. Au préalable, renommer très distinctement chaque déguisement.

Le meneur de jeu énonce un mot. Tous les joueurs repèrent la carte-image correspondante. Le joueur le plus rapide, qui pose correctement son jeton, récupère la carte-image en question.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes soient récupérées ou jusqu'à ce qu'un des joueurs ait réussi à former un nombre de paires d'images déterminé par le meneur de jeu.

Lexique

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------|
| • Pilot → <i>pilote</i> | • Clown → <i>clown</i> |
| • Indianer → <i>indien</i> | • Dänzere, → <i>danseuse</i> |
| • Cowboy → <i>cowboy</i> | • Soldàt → <i>soldat</i> |
| • Prinzessin → <i>princesse</i> | • Hax / Hex → <i>sorcière</i> |

LE JEU DU MENTEUR

Objectif : s'approprier les noms de quelques couleurs.

Activités langagières : comprendre l'oral / reproduire l'oral.

Organisation : atelier.

Matériel : modèles d'œufs à colorier ([voir annexe de matériel découpable n°2](#)).

Au préalable, l'enseignant(e) imprime différents modèles d'œufs à colorier en veillant à garder des dimensions identiques pour chaque carte-image. Les enfants colorient les modèles aux crayons de couleur afin d'éviter que les couleurs ne soient visibles au travers de la face arrière des cartes.

Cette tâche permet de mémoriser les noms des couleurs : l'enseignant(e) nomme à chaque fois la couleur que les élèves doivent utiliser, puis fait répéter plusieurs fois la couleur cible lors du coloriage.

Déroulement du jeu

Toutes les cartes-images sont bien mélangées avant d'être distribuées équitablement aux joueurs.

Le premier joueur pose une carte sur la table, face visible, et énonce la couleur.

Les joueurs suivants posent à leur tour une carte, par-dessus, face cachée, et énoncent la même couleur que celle proposée au départ.

Lorsque l'un des joueurs soupçonne un mensonge par rapport à la couleur, il dit à voix haute : *Liejer!*

Le joueur soupçonné d'avoir menti doit retourner sa carte et la montrer à l'ensemble des joueurs.

Si le joueur a effectivement menti, il ramasse tout le tas de cartes accumulées.

Si le joueur n'a pas menti, c'est celui qui a annoncé *Liejer!* qui ramasse le tas de cartes.

Le joueur qui a ramassé le tas recommence en posant une première carte, différente de la précédente.

Le gagnant est celui qui, le premier, ne possèdera plus de cartes.

Lexique

- | | |
|---------------------|--------------------|
| • gäl → jaune | • gräu → gris |
| • vejelett → violet | • brün → brun |
| • röt → rouge | • wiss → blanc |
| • bläu → bleu | • grünen → vert |
| • ròseròt → rose | • Liejer → menteur |

SCHEENI ÒSCHTEREIER! (LearningApps)

Objectif : s'approprier les noms de quelques couleurs.

Activité langagière : comprendre l'oral.

Tâche : sélectionner la bonne couleur parmi les 2 énoncées oralement.

Lexique

- | | |
|---------------------|------------------|
| • gäl → jaune | • bläu → bleu |
| • vejelett → violet | • röt → rouge |
| • grünen → vert | • ròseròt → rose |

SCHEENI WIHNÀCHTE! (LearningApps)

Objectif : se familiariser avec quelques expressions et du vocabulaire en lien avec le thème de Noël.

Activité langagière : comprendre l'oral.

Tâche : écouter les expressions et le lexique rappelant Noël en Alsace.

Lexique

- | | |
|-------------------------------------|---------------------------------------|
| • Wihnàchtsbredle | → petits gâteaux de Noël |
| • de Hàns Trapp ùn's Chrìschtkìndel | → le père fouettard et l'Enfant-Jésus |
| • e Wihnàchtschtern | → une étoile de Noël |
| • e Tànnebaum | → un sapin de Noël |
| • e Maennele | → une brioche en forme de bonhomme |
| • e Kerz | → une bougie |

COMPTINE KÌNDERVERSLE N°60 (bookcreator)

Thématique : Saint-Nicolas

NIKI, NIKI, NAKI

*Niki, Niki, Naki,
Hintrem Òffe stack i.
Brìng m'r Äpfel ùn Bìre,
Nòde kùmm i fiere.*

(extrait de l'ouvrage *Kinderversle - Sprichle ùn Reimle ùs 'm Elsàss*, CNDP-CRDP de Strasbourg)

Cette comptine peut s'intégrer dans le thème de la Saint-Nicolas. Elle peut être un clin d'œil malicieux « *Hintrem Òffe stack i...* » ou traduire un sentiment de peur. Elle peut être jouée, mimée (cf. jeu de « coucou... me voilà »).

COMPTINE KÌNDERVERSLE N°61 (bookcreator)

Thématique : Hàns Tràpp

HÀNS TRÀPP, KÒMMT ERÀB

*Hàns Tràpp, kòmmt eràb
Mìt d'r lange Zipfelskàpp!*

(extrait de l'ouvrage *Kinderversle - Sprichle ùn Reimle ùs 'm Elsàss*, CNDP-CRDP de Strasbourg)

Selon la tradition, cette comptine est une incarnation par laquelle l'enfant veut démystifier la peur qu'inspire le « *Hàns Tràpp* », personnage redouté pour sa dureté. Le lien de cette comptine avec Noël est sans doute très ténu. C'est toute l'année que cette incantation peut accompagner un jeu d'attrape : le « *Hàns Tràpp* », provoqué par les paroles de la comptine attrape ceux qui la scandent.

COMPTINE KÌNDERVERSLE N°64 (bookcreator)

Thématique : Pâques

HÀS, HÀS, LAJ MÌR E EI

*Hàs, Hàs, laj mìr e Ei,
Eins oder zwei,
Ìn e bissel Hai ùn Stròh,
Ùn denò bìn ich fròh.*

(extrait de l'ouvrage *Kinderversle - Sprichle ùn Reimle ùs 'm Elsàss*, CNDP-CRDP de Strasbourg)

COMPTINE KÌNDERVERSLE N°68 (bookcreator)

Thématique : Chandeleur

REIHE, REIHE, RÒSE / D'KÌECHLE SÒLL M'R BLÒSE

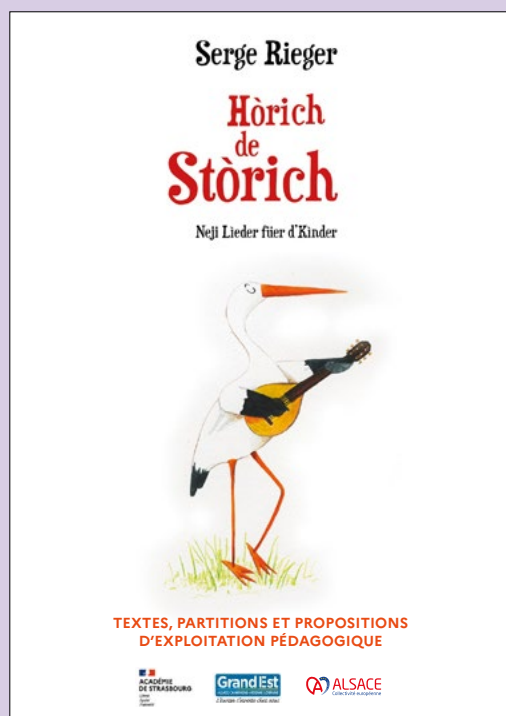
*Reihe, Reihe, Ròse,
D'Kìechle sòll m'r blòse
D'Pfànn het e Lòch,
D'Kìechle bàche dòch*

(extrait de l'ouvrage *Kinderversle - Sprichle ùn Reimle ùs 'm Elsàss*, CNDP-CRDP de Strasbourg)

ANNEXE POUR « FÊTES CALENDAIRES »

Extraits de
*HÒRICH DE STÒRICH –
NEJI LIEDER FÜER D'KINDER*
PISTES D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

© Rectorat de l'académie de Strasbourg, 2021



Màme, màch din Herzel ùf

NIVEAU D'EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DE LA MATERNELLE



Lien vers la vidéo :
<https://youtu.be/IgG9rPA9Sr0>

POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

- Mémoriser le texte et le réciter de manière expressive.
- On pourra associer des gestes significatifs afin de faciliter la compréhension.
- À partir du cycle 2, on pourra faire copier le texte et l'illustrer.
- La copie du texte (matériel photocopiable sur la page suivante) peut se faire sous forme de *Laufdiktat* (« copie marchée »).

Copie marchée

Le texte à copier est présenté au tableau, puis caché par l'enseignant. Un ou plusieurs documents reproduisant le texte à copier sont laissés en accès libre au fond de la classe. Les élèves doivent alors commencer à écrire. Ils se déplacent pour consulter le document au fond de la classe et retournent à leur place pour copier ce qu'ils ont retenu. Ce type de copie permet de travailler la mémorisation et de copier en s'appuyant sur le sens.

POUR APPRENDRE LA CHANSON

- Après que le texte a été mémorisé, il pourra être scandé selon le rythme de la chanson pour être finalement chanté.
- Les gestes significatifs utilisés pour faciliter la compréhension du texte pourront être pratiqués pour proposer une chorégraphie qui pourra être filmée.

POUR ALLER PLUS LOIN



Une chanson en allemand sur la même thématique :
Mama – extrait de *Rock auf'm Schulhof 5* :
<https://youtu.be/uARCPnDttns>



La chanson en alsacien *Min Kind* de Stéphane Jost :
<https://www.youtube.com/watch?v=AdfOJuBoi6o>



Une idée de bricolage pour la fête des mères :
<https://youtu.be/b8c9cWPDVec>

Hörich
de
Störich



Màme, màch din Herzel ùf



Màme, màch din Herzel ùf
Màme, màch din Händel ùf
Ùn màch d'Awe zü
Ich leij òr e Blüemel druf
Ùn e Schmütz dezü
Màme, màch din Händel ùf
Ùn màch d'Awe zü
Ich leij òr min Herzel druf
Ùn e Schmütz dezü
Màme, màch din Herzel ùf
Ùn màch d'Awe zü
Ich leij òr min Köepfel druf
Ùn e Schmütz dezü
Höer mòl minem Liedel zü
Ich hàb's fùer dich g'lehrt
Ich höer dinem Herzel zü
Wie es schneller schlät

Hörich
de
Störich

Màme, màch din Herzel ùf


<https://youtu.be/IgG9rPA9Sr0>

Serge Rieger

Couplet 1

♩ = 120

D A D A Bm F#m

Mà - me, màch din Hän-del ùf Ùn màch d'A-we zü Ich leij dir e Blüe-mel drùf

8 Bm A D Bm A D

Ùn e Schmütz de - zü

Couplet 2

Màme, màch din Hän-del ùf
 Ùn màch d'Awe zü
 Ich leij dir min Herzel drùf
 Ùn e Schmütz dezü

Couplet 3

Màme, màch din Herzel ùf
 Ùn màch d'Awe zü
 Ich leij dir min Köepfel drùf
 Ùn e Schmütz dezü

Couplet 4

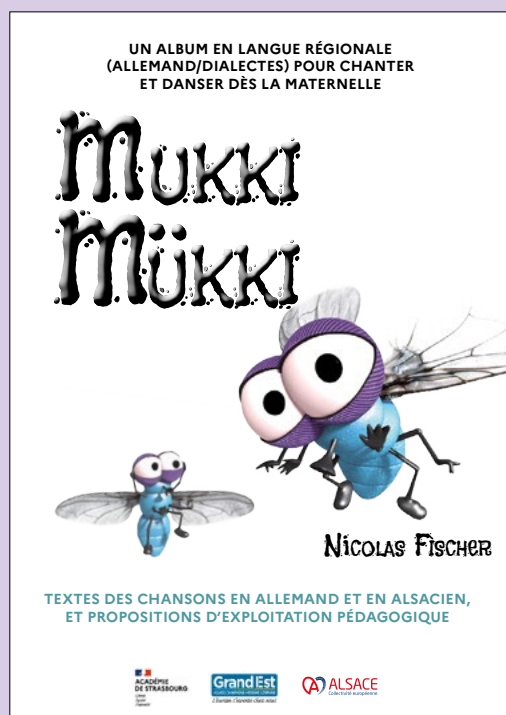
Höer mòl minem Liedel zü
 Ich hàb's fùer dich g'lehrt
 Ich höer dinem Herzel zü
 Wie es schneller schlät



ANNEXE POUR « FÊTES CALENDAIRES »

Extraits de *MUKKI-MÜKKI*

© Rectorat de l'académie de Strasbourg, 2021





11

Die Ostereier / D'Oschterejer

UTILISER LE LEXIQUE PROPOSÉ PAR LE TEXTE DANS DES ÉCHANGES À L'ORAL (AU SUJET DES QUANTITÉS)

Matériel : un panier avec une dizaine d'œufs de différentes couleurs et un lapin en peluche.

DÉROULEMENT INDICATIF

→ Introduire la scène en montrant et en nommant le lapin et l'œuf :

Wer ist das? Das ist der Osterhase.

Was macht der Osterhase? Der Osterhase bringt Eier.

On pourra faire répéter ces formulations par les élèves. On s'assurera qu'ils comprennent tous les mots *Osterhase* et *Eier* en leur demandant de montrer la peluche et les œufs quand ceux-ci sont nommés lors des répétitions.

→ Le lapin (auquel l'enseignant(e) prête sa voix) demande au maître :

Wieviel Eier möchtest du?

L'enseignant(e) répond : *Ich möchte ein Ei / zwei Eier...*

→ L'enseignant(e) répètera plusieurs fois cet échange. Les élèves prendront ensuite progressivement le relais en répondant à la question à la place de l'enseignant(e) et en prenant le bon nombre d'œufs dans le panier.

Ich möchte zwei Eier.

→ L'étape suivante permettra aux élèves de « faire parler le lapin » en posant la question d'après le modèle oral fourni par l'enseignant(e).

Wieviel Eier möchtest du?

Ich möchte zwei Eier.

Le lapin pourra servir de témoin, il circulera dans le groupe et donnera la parole aux élèves à tour de rôle.

UTILISER LE LEXIQUE PROPOSÉ PAR LE TEXTE DANS DES ÉCHANGES À L'ORAL (AU SUJET DE LA COULEUR)

On pourra également proposer un travail autour des couleurs dans le prolongement de l'échange précédent, en posant la question :

Möchtest du ein rotes Ei oder ein blaues Ei?

(Ich möchte) ein rotes Ei.

Was für ein Ei möchtest du?

(Ich möchte) ein rotes Ei.

On pourra suivre les mêmes modalités que pour l'échange précédent en enrichissant progressivement avec d'autres couleurs. L'enseignant(e) propose le modèle, fait répéter les élèves et passe progressivement la main aux élèves.

POUR TRAVAILLER LES FORMULATIONS DU TEXTE DE LA CHANSON SOUS FORME LUDIQUE

→ On pourra proposer un jeu collectif chanté qui pourrait se dérouler ainsi :

– L'enseignant(e) ou un élève montre et agite le lapin de Pâques : un groupe d'élèves ou le groupe classe chante. *Wie viele bunte Ostereier bringt der Osterhase?*

– Un élève montre la flashcard avec 3 œufs affichée au tableau et dit, aidé par l'enseignant(e) :

(Er bringt) drei Ostereier. (Er bringt) ein Osterei.

– Le groupe valide la réponse et chante à nouveau.

– Un autre élève, désigné par l'enseignant(e), répond à son tour.

Albums en lien avec les thématiques abordées

• *Der Hase mit der roten Nase*
Auteur : Helme Heine
Éditeur : Beltz
ISBN-10 : 3407770065

• *Beeil dich, kleiner Osterhase*
Auteur : Anne Mußenbrock
Éditeur : Coppemrath
ISBN-10 : 3649612313

• *Das Ei*
Auteur : Sybil Gräfin Schönfeld
Éditeur : Meyers kleine Kinderbibliothek
ISBN-10 : 3737370672

ACTIVITÉ(S) DE COMMUNICATION LANGAGIÈRE TRAVAILLÉE(S)

• Comprendre à l'oral

• Parler en continu

• Parler en interaction

OBJECTIF(S) EN ALLEMAND

• Comprendre des phrases simples (questions, consignes)

• Comprendre des indications chiffrées simples

• Reproduire un modèle oral

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

• Compter, dénombrer en allemand

• Chanter en rythme

Die Ostereier

CD : PISTE 11 (VERSION
INSTRUMENTALE : PISTE 41)



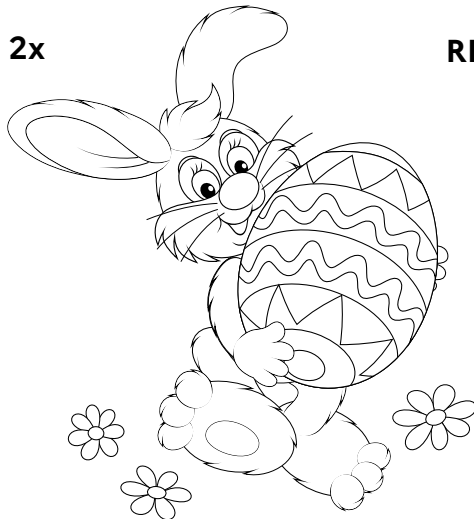
Lien vers la vidéo :
<https://youtu.be/oRRfDm6DnAE>

Wie viele bunte Ostereier
bringt der Osterhase?
Wie viele bunte Ostereier
bringt der Osterhase?
1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4
Eier bringt er mir.
1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4
Eier bringt er mir.

**O, o, o, der Osterhase,
O, o, o, kommt bald vorbei.
O, o, o, der Osterhase,
O, o, o, kommt bald vorbei.**

Wie viele bunte Ostereier
bringt der Osterhase?
Wie viele bunte Ostereier
bringt der Osterhase?
5, 6, 7, 8, 5, 6, 7, 8
Eier bringt er mir.
5, 6, 7, 8, 5, 6, 7, 8
Eier bringt er mir.

REFRAIN 2x



D'Oschterejer

CD : PISTE 27 (VERSION
INSTRUMENTALE : PISTE 41)



www.nicolasfischer.
bandcamp.com



Lien vers la vidéo :
https://youtu.be/jp_-BJOrPCA

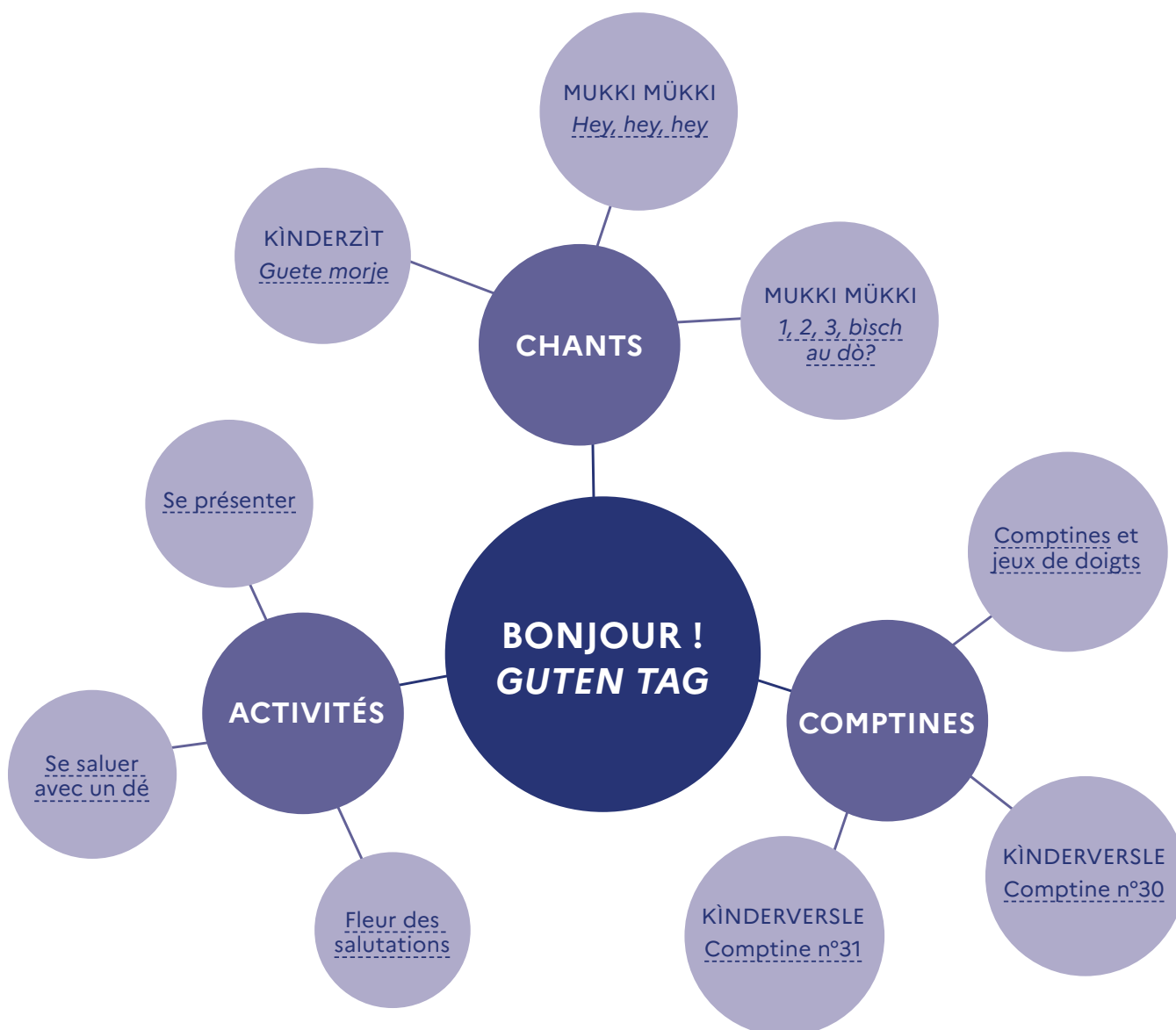
Wie viel bunti Oschterejer
Brìngt d'r Oschterhààs?
Wie viel bunti Oschterejer
Brìngt d'r Oschterhààs?
1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4
Ejer brìngt ar m'r.
1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4
Ejer brìngt ar m'r.

**O, o, o, d'r Oschterhààs,
O, o, o, kommt bàl zù mìr.
O, o, o, d'r Oschterhààs,
O, o, o, kommt bàl zù mìr.**

Wie viel bunti Oschterejer
Brìngt d'r Oschterhààs?
Wie viel bunti Oschterejer
Brìngt d'r Oschterhààs?
5, 6, 7, 8, 5, 6, 7, 8
Ejer brìngt ar m'r.
5, 6, 7, 8, 5, 6, 7, 8
Ejer brìngt ar m'r.

REFRAIN 2x

Bonjour ! Guten Tag



SE SALUER EN JOUANT AVEC UN DÉ

Objectif : réinvestir différentes manières de se saluer.

Organisation pédagogique : grand groupe.

Matériel : dé des salutations de la valisette « Lilou et Tom ».

Lieu : salle de motricité ou grand espace.

Lexique

L'enseignant(e) propose aux élèves de l'aider à identifier les dessins sur le dé.

- bise(s) / bisou(s) → *Gib m'r e Schmùtz*
- main tendue → *Gib m'r d'Hànd*
- main qui salue (au revoir) → *Salü*
- accolade → *Ich hàb dich sò lieb*
- adulte + bulle → *Gùet Nàcht*
- enfant + bulle → *Gùede Mòrje*

Déroulement

Les élèves sont assis en cercle. L'un d'entre eux lance le dé, et tous les autres miment le dessin que le dé affiche.

Prolongement 1

Préparer les différentes manières de se saluer sous forme de cartes en double exemplaire.

Les dessins restent dans les enveloppes puis chaque élève part à la rencontre des camarades qui ont le même dessin. Ils disent *Salü* ou *Gùede Mòrje* en mimant leur dessin, jusqu'à ce qu'ils retrouvent les camarades qui répondent de la même manière. À la fin du jeu, on revient sur les dessins contenus dans les enveloppes.

Prolongement 2

Les élèves forment un cercle. Le meneur de jeu donne les instructions suivantes :

- Quand vous entendez *Gib m'r d'Hànd!*, vous serrez la main de votre voisin et vous lui dites *Gib m'r d'Hànd!*
- Quand vous entendez *Salü* ou *Gùede Mòrje!*, vous faites un pas en avant et dites *Salü* ou *Gùede Mòrje!* en agitant la main.
- Quand vous entendez *Gib m'r e Schmùtz!*, vous vous prenez dans les bras l'un de l'autre.
- Quand vous entendez *Gùet Nàcht!*, vous faites un pas en arrière, puis un au revoir de la main, et enfin vous vous retournez.
- Quand on change l'ordre des instructions, cela devient particulièrement amusant.

SE PRÉSENTER

Objectif : se présenter.

Activité langagière : prendre part à une conversation.

Organisation pédagogique : groupe réduit.

Matériel : une marionnette, une balle de mousse, un bandeau pour les yeux.

Lieu : salle de motricité ou grand espace.

Déroulement

Les enfants sont assis en cercle. La marionnette regarde l'enseignant(e) et dit : *Ich bìn ..., ùn dü?*

Puis elle fait rouler la balle en direction de l'enseignant(e).

L'enseignant(e) rattrape la balle et reprend la phrase *Ich bìn..., ùn dü?* en s'adressant à la marionnette, tout en lui retournant la balle. La marionnette répond puis pose la même question à un enfant en lui lançant la balle.

Prolongement

Jouer à colin-maillard : les enfants sont disposés en cercle. L'un d'entre eux est au centre, les yeux bandés.

Sans parler, les enfants désignent un autre enfant qui viendra se placer devant celui aux yeux bandés.

Tout le groupe demande *Wer ìsch dis?* (nouvelle expression que l'enseignant(e) doit d'abord introduire, ainsi que l'expression *Dis ìsch...*, qui permettra d'émettre des hypothèses).

L'enfant aux yeux bandés essaie de deviner le prénom de son camarade en le touchant ou en reconnaissant sa voix.

FLEUR DES SALUTATIONS

Objectif : permettre aux enfants de s'approprier quelques expressions en alsacien (sur la thématique des salutations) afin de réaliser les fleurs des salutations.

Organisation pédagogique : atelier ou grand groupe.

Matériel : Bookcreator, papiers de couleur.

Préparation : préparer préalablement des étiquettes de couleurs différentes en forme de pétales de fleurs.

Déroulement

Collecter avec les enfants les différentes expressions pour se saluer dans les différentes langues courantes au sein de leur environnement proche (classe, famille).

Les exposer aux expressions en alsacien grâce au Bookcreator.

Construire différentes fleurs des salutations. Par exemple : à chaque pétale correspondra une langue parlée ou comprise par les enfants.

Coller les pétales de façon à former une fleur que l'on appellera désormais « la fleur des salutations ».

L'objectif est de sensibiliser les élèves à la diversité linguistique en attirant leur attention sur les différentes langues rencontrées dans leur environnement proche, en particulier par la répétition des expressions en alsacien.

Variante

On peut aussi envisager de réaliser « un jardin des langues » de la classe à partir de fleurs symbolisant chacune une langue.

COMPTINE KÌNDERVERSLE N°30 (bookcreator)

Thématique : *Bonjour, Salü*

('S) GEHT A MANNELE D'STAJ NÜF

(a) 's geht a Mannele d' Staj nùf,

(b) 's klingelt àn der Schall,

(c) 's klòpft àn d'Tüer,

's geht dànn enin

(d) ùn sajít "Bonjour, bonjour Büeweile / Maidele!

(extrait de l'ouvrage *Kinderversle - Sprichle ùn Reimle ùs 'm Elsàss*, CNDP-CRDP de Strasbourg)

L'adulte joue avec l'enfant :

(a) On remonte le bras de l'enfant – avec deux doigts – jusqu'à l'épaule.

(c) On toque contre le front.

(b) On tire le lobe de l'oreille.

(d) On pince légèrement le nez et on fait hocher la tête.

COMPTINE KÌNDERVERSLE N°31 (bookcreator)

Thématique : *Bonjour, Salü*

('S) GEHT E MIESELE 'S STAJELE NÜF

's geht e Miesele 's Stajele nùf, (y)

's geht e Staffele widerscht nùf,

dò klòpft 's an,

toc, toc, toc,

bisch dü dò? (z)

Bonjour !

(extrait de l'ouvrage *Kinderversle - Sprichle ùn Reimle ùs 'm Elsàss*, CNDP-CRDP de Strasbourg)

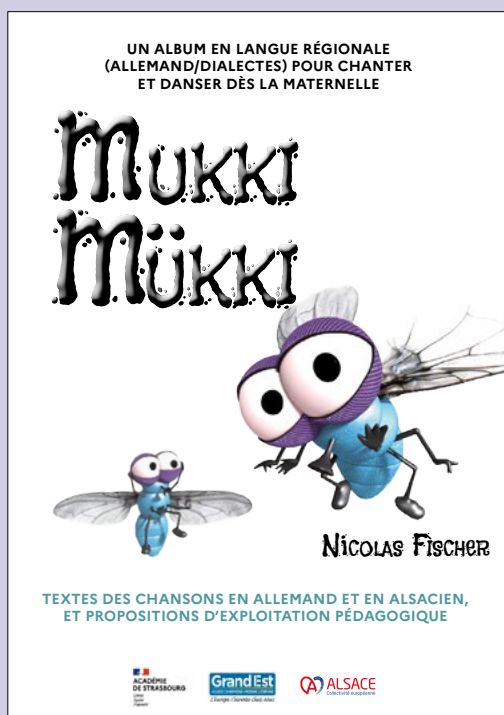
(y) : Arrêt au coude.

(z) : Se regarder dans les yeux.

ANNEXE POUR « BONJOUR ! GUTEN TAG »

Extraits de *MUKKI-MÜKKI*

© Rectorat de l'académie de Strasbourg, 2021





6

Hey, hey, hey / Hey, hey, hey

POUR ASSURER LA COMPRÉHENSION DU TEXTE

- Associer des gestes aux formulations :
 - Mir geht es gut.
 - Mir geht es schlecht.
- Écouter la version chantée de la chanson et demander aux élèves d'associer le bon geste en fonction du texte (écoute fractionnée si nécessaire, un couplet après l'autre).

POUR PERMETTRE L'INTERPRÉTATION DE LA CHANSON

- Chaque phrase est répétée. L'enseignant(e) propose le modèle, les élèves répètent (éventuellement en associant le geste). Cette activité peut se faire de manière fractionnée. On pourra ensuite proposer à un groupe d'élèves de jouer le rôle assuré par l'enseignant(e).
- Associer gestes et chant :

Texte	Gestes
Hey, hey, hey	Agiter la main pour saluer.
Wie geht es dir	Écarter les mains, paumes vers le haut.
Mir geht es gut	Sourire.
Hurrah, hurrah	Montrer les pouces vers le haut.
Mir geht es schlecht	Montrer les pouces vers le bas.
O je, o je	Secouer une main.

ACTIVITÉ(S) DE COMMUNICATION LANGAGIÈRE TRAVILLÉE(S)

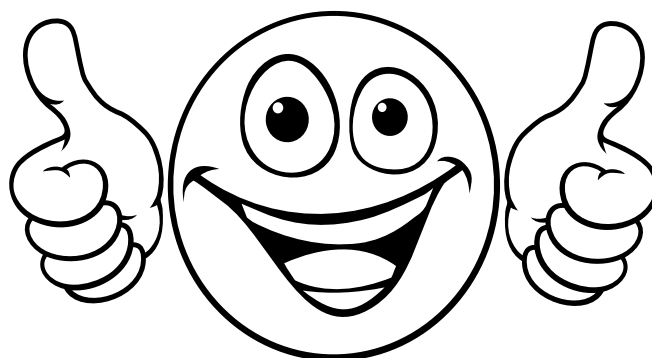
- Comprendre, réagir et parler en interaction orale
- Comprendre à l'oral
- Parler en continu

OBJECTIF(S) EN ALLEMAND

- Demander à quelqu'un de ses nouvelles et y réagir
- Reproduire un modèle oral (chant)

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

- Exprimer des sentiments et des émotions par le geste



Hey, hey, hey

CD : PISTE 6 (VERSION
INSTRUMENTALE : PISTE 36)



Lien vers la vidéo :
<https://youtu.be/sqG4DdN6roU>

Hey, hey, hey, wie geht es dir?
Hey, hey, hey, wie geht es dir?
Hey, hey, hey, wie geht es dir?
Hey, hey, hey, wie geht es dir?

Mir geht es gut! Mir geht es gut!
Hurrah, hurrah! Hurrah, hurrah!
Mir geht es gut! Mir geht es gut!
Hurrah, hurrah! Hurrah, hurrah!

REFRAIN

Mir geht es schlecht! Mir geht es
schlecht!
O je, o je! O je, o je!
Mir geht es schlecht! Mir geht es
schlecht!
O je, o je! O je, o je!

REFRAIN 2x

Hey, hey, hey

CD : PISTE 22 (VERSION
INSTRUMENTALE : PISTE 36)



www.nicolasfischer.
bandcamp.com



Lien vers la vidéo :
<https://youtu.be/-D-ajZKCX5Y>

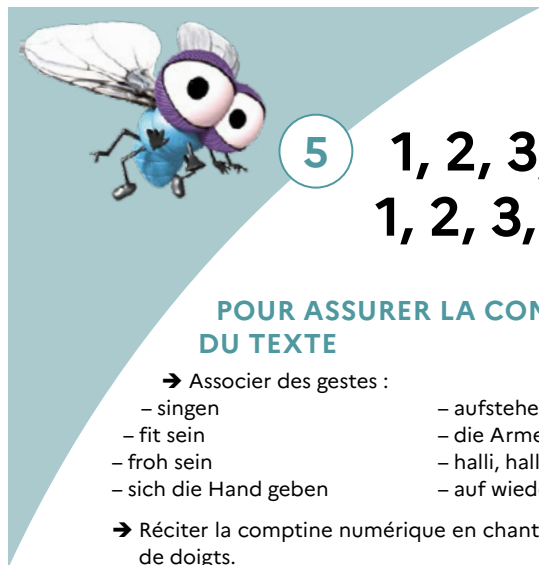
Hey, hey, hey, wie geht's dann hit?
Hey, hey, hey, wie geht's dann hit?
Hey, hey, hey, wie geht's dann hit?
Hey, hey, hey, wie geht's dann hit?

Es geht m'r güt! Es geht m'r güt!
Ah jo, ah jo! Ah jo, ah jo!
Es geht m'r güt! Es geht m'r güt!
Ah jo, ah jo! Ah jo, ah jo!

REFRAIN

Es geht m'r schlacht! Es geht m'r
schlacht!
O je, o je! O je, o je!
Es geht m'r schlacht! Es geht m'r
schlacht!
O je, o je! O je, o je!

REFRAIN 2x



5 1, 2, 3, bist du da? / 1, 2, 3, bîsch au do?

POUR ASSURER LA COMPRÉHENSION DU TEXTE

- Associer des gestes :
 - singen
 - fit sein
 - froh sein
 - sich die Hand geben
 - aufstehen
 - die Arme hoch strecken
 - halli, hallo
 - auf wiedersehen
- Réciter la comptine numérique en chantant et en l'associant au nombre de doigts.
- Variantes :
 - En petits groupes, associer le nom des nombres à l'écriture chiffrée et/ou aux constellations (doigts, dé) à l'aide d'étiquettes mobiles en fonction du niveau (PS-MS-GS).
 - Distinguer *Junge und Mädchen* : compter les filles puis les garçons, effectuer un tri, faire une composition plastique sous forme de portrait, etc.

ACTIVITÉ(S) DE COMMUNICATION LANGAGIÈRE TRAVAILLÉE(S)

- Comprendre, réagir et parler en interaction orale
- Comprendre à l'oral
- Parler en continu

OBJECTIF(S) EN ALLEMAND

- Saluer
- Répondre à des questions et en poser pour s'informer
- Mémoriser et réciter la comptine numérique jusqu'à 10
- Distinguer des actions dans une chanson
- Identifier et nommer les parties du corps humain

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

- Associer le nom des nombres avec les constellations des doigts et du dé
- Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 10

POUR PERMETTRE L'INTERPRÉTATION DE LA CHANSON

- L'enseignant(e) propose le modèle, les élèves répètent (éventuellement en mimant l'action). Cette activité peut se faire de manière fractionnée.
- Associer gestes et chant.

Refrain : compter et surcompter sur les doigts.

Couplet 1

Texte	Gestes
Alle Kinder singen mit	Geste d'invitation de la gauche vers la droite, paume vers le haut.
Alle Kinder sind heut fit	Montrer les deux pouces levés sur « fit ».
Alle Mädchen sind heut froh	Les filles se lèvent ou font un pas en avant.
Und die Jungen ebenso	Les garçons se lèvent ou font un pas en avant.

Couplet 2

Texte	Gestes
Wir geben uns jetzt die Hand	Deux enfants se donnent la main ou tous les enfants se donnent la main en faisant une ronde.
Wir stehen dann alle auf	Tous les enfants se lèvent.
Wir strecken die Arme hoch	Tous les enfants lèvent les bras.
Und singen halli, hallo	Les enfants saluent en agitant la main.

- Variante :
La classe est divisée en deux groupes pour le refrain : le premier groupe chante les vers 1 et 3, le deuxième groupe les vers 2 et 4.

Album en lien avec les thématiques abordées

Die Zahlen

Auteur : Miriam Magall

Éditeur : Meyers kleine Kinderbibliothek

ISBN-10 : 373737127X

1, 2, 3, bist du da?

CD : PISTE 5 (VERSION INSTRUMENTALE : PISTE 35)



Lien vers la vidéo : <https://youtu.be/BDq-4M9dG7M>

1, 2, 3, bist du da?
4, 5, 6, ja, ja, ja!
7, 8 alles klar.
9 und 10 und noch einmal.
1, 2, 3, bist du da?
4, 5, 6, ja, ja, ja!
7, 8 alles klar.
9 und 10 auf Wiederseh'n!

Alle Kinder singen mit
Alle Kinder sind heut fit
Alle Mädchen sind heut froh
Und die Jungen ebenso

REFRAIN

Wir geben uns jetzt die Hand
Wir stehen dann alle auf
Wir strecken die Arme hoch
Und singen halli, hallo

REFRAIN

1, 2, 3, bîsch au do?

CD : PISTE 21 (VERSION INSTRUMENTALE : PISTE 35)



Lien vers la vidéo : <https://youtu.be/R0f2sz4DGtE>

1, 2, 3, bîsch au do?
4, 5, 6, sowieso!
7, 8, jetzt geht's los.
9 ùn 10 ùn noch e mol.
1, 2, 3, bîsch au do?
4, 5, 6, sowieso!
7, 8, jetzt geht's los.
9 ùn 10 oh ìsch dîs scheen!

Àlli Kînder sînge mìt
Àlli Kînder sîn hit fit
Àlli Mäde sîn hit froh
Ùn die Bùwe ewe so

REFRAIN

Mîr gan ùns erscht àlli d'Hand
Ùn mîr stehn no àlli ùf
Ùns'ri Arm strecke mîr hoch
Ùn mîr sînge àlli nooch

REFRAIN



www.nicolasfischer.
bandcamp.com

Allez, on bouge ! Kopf, Schulter, Knie und Fuß



LE JEU DU FACTEUR / DER FUCHS GEHT UM

Objectif : découvrir une comptine du patrimoine allemand.

Activité langagière : s'exprimer oralement en continu.

Organisation pédagogique : grand groupe.

Matériel : CD, foulard ou peluche.

Lieu : salle de motricité ou plein air.

Le jeu du facteur : Le facteur n'est pas passé, il passera dans 5 minutes.
Mandaa, Dienschdaa, Mittwüch...

Déroulement

Les enfants sont assis ou debout, en cercle, et chantent, les yeux fermés, pendant que l'enfant nommé pour être le renard tourne autour du cercle.

Le renard laisse tomber un objet dans le dos d'un enfant.

Dès que celui-ci s'en aperçoit, il se lève, prend l'objet et essaie de rattraper le renard avant que celui-ci n'ait fait une fois le tour du cercle pour rejoindre la place ainsi libérée.

Si le renard est attrapé, il doit retenter sa chance. Sinon, c'est l'autre enfant qui devient le renard.

Avec de jeunes enfants, choisir un objet qu'on entend tomber ; avec les plus âgés, un objet qui ne fait pas de bruit (un foulard noué ou une peluche, par exemple).

BONJOUR JOSÉPHINE (Vidéo)

Objectif : découvrir une ronde du patrimoine allemand.

Activité langagière : s'exprimer oralement en continu.

Organisation pédagogique : grand groupe.

Matériel : la chanson *Bonjour Joséphine*.

Lieu : salle de motricité ou plein air.

Les enfants font une ronde, tournent en chantant et reproduisent les gestes présentés dans la vidéo.

REIHE, REIHE, RÒSE (Vidéo)

Objectif : découvrir une ronde du patrimoine allemand.

Activité langagière : s'exprimer oralement en continu.

Organisation pédagogique : grand groupe.

Matériel : comptine *Reihe, Reihe, Ròse*.

Lieu : salle de motricité ou plein air.

Les enfants font une ronde, tournent en chantant et reproduisent les gestes présentés dans la vidéo.

COMPTINE REIHE, REIHE, RÒSE (bookcreator)

Thématique : Allez, on bouge !

*Reihe, Reihe, Ròse,
d' Buäwa tràge Hosa,
d' Maidla tràge Kranzela,
Würi, Würi, Gansela.*

Reihe, Reihe, Ròse,
scheeni Àprikòse,
Veilchen ùn VergiBmeinnicht,
àlle Kinder setze sich.
Großmama, Großpapa,
Ringele, Ringele, hopsassa!

(extrait de l'ouvrage *Reihe, Reihe, Ròse* - Comptines d'Alsace, CNDP-CRDP de Strasbourg, 1986)

LES PARTIES DU CORPS / KOMMANDO PIMPERLE OU « JACQUES A DIT... »

Objectifs : comprendre et réagir aux consignes.

Activités langagières : comprendre l'oral, prendre part à une conversation.

Organisation pédagogique : grand groupe.

Matériel : cartes de l'abécédaire de la valisette Lilou & Tom.

Déroulement

Les enfants doivent réagir à des consignes, lorsque celles-ci sont précédées de la formule « Kommando Pimperle » ou « Jacques a dit ».

Sans la formule, ils ne doivent pas réagir.

En cas d'erreur, le joueur est éliminé ou doit passer son tour.

Avant de jouer, l'enseignant(e) prend le temps d'entraîner les enfants à l'écoute des consignes.

Exemples de consignes qui peuvent être illustrées par les cartes correspondantes de l'abécédaire :

D'Nàs berüehre

D'Òhre berüehre / d'Òhre zumàche

Gitarr spiele

Xylofon spiele

Mit dem Bälle jongliere

De Mântel ànzeje / de Mântel üszeje

D'Hànd in d' Höeh

Àns Fanschter gehen

Wie e Känguru springe

Wie e Prinzessin laufe

COMPTINE KÏNDERVERSLE N°49 (bookcreator)

Thématique : Allez, on bouge !

KÏMM, M'R WELLE WÀNDERE

KÏmm, m'r welle wàndere,

Vùn einer Stàdt zùer àndere,

Rira-rùtsch,

M'r fàhre mit d'r Kùtsch!

(extrait de l'ouvrage *Kinderversle - Sprichle ùn Reimle ùs 'm Elsàss*, CNDP-CRDP de Strasbourg)

COMPTINE KÏNDERVERSLE N°50 (bookcreator)

Thématique : Allez, on bouge !

RIRA RÛTSCH, MÌR FÀHRE MÌT D'R KÛTSCH

Rira-rùtsch

Mir fàhre mit d'r Kùtsch

Mir fàhre mit d'r Isabàhn,

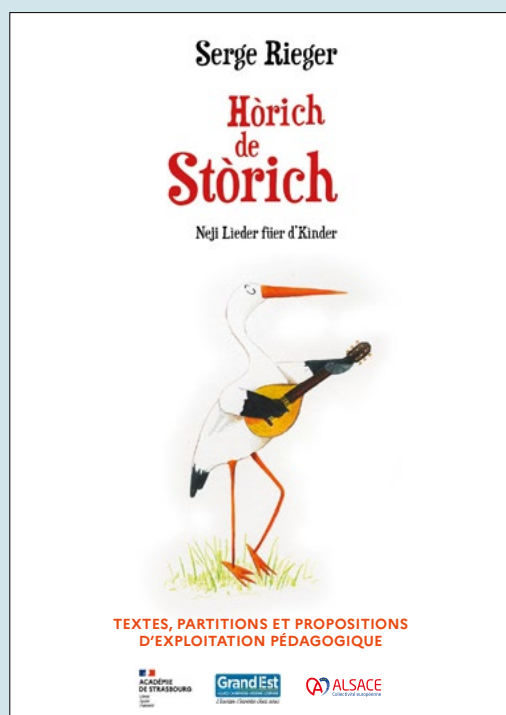
Piff, paff, puff!

(extrait de l'ouvrage *Kinderversle - Sprichle ùn Reimle ùs 'm Elsàss*, CNDP-CRDP de Strasbourg)

ANNEXE POUR « ALLEZ, ON BOUGE ! »

Extraits de
*HÒRICH DE STÒRICH –
NEJI LIEDER FÜER D'KÌNDER*
PISTES D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

© Rectorat de l'académie de Strasbourg, 2021



Kànguru

NIVEAU D'EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DE LA MATERNELLE



Lien vers la vidéo :
<https://youtu.be/pJWRUUmI7kQ>

POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

→ On pourra tout d'abord travailler la compréhension globale du texte en utilisant des formulations interactives du type :

Wàs màcht de Kànguru?

De Kànguru springt / dàntz / singt

→ On associera un geste significatif à chaque verbe proposé.

→ L'objectif est de créer de l'interaction entre élèves. Pour y parvenir, l'enseignant peut endosser un rôle au début mais s'effacera au fur et à mesure. Pour cette activité, l'organisation par binômes est à privilégier après une découverte collective.

MUSIQUE ET DANSE

On pourra demander aux élèves de repérer le rythme de la chanson en le frappant à l'aide de l'index dans la paume de la main opposée. Pour vérifier si les élèves y parviennent, on pourra baisser le son et leur demander de garder le rythme jusqu'au retour du son.

Il est conseillé de faire d'abord mémoriser la mélodie du refrain (sur *la la la*). On pourra ensuite remplacer progressivement *la la la* par des unités de texte en rajoutant les vers au fur et à mesure. Cette phase peut être réalisée en chantant sur la chanson diffusée ou *a capella*, ce qui permet d'en ralentir le tempo et donc le débit.

Les refrains de cette chanson se prêtent particulièrement bien à une chorégraphie collective qui pourra être créée par les élèves, ou en suivant celle décrite ci-dessous.

En salle de jeux ou en plein air :

Spring e mòl rüewer → Un pas sauté vers la droite.

Mòl zeruck → Un pas sauté en arrière.

Spring e mòl nüewer → Un pas sauté vers la gauche.

Spring e mòl vòr → Un pas sauté en avant (retour au point de départ).

POUR ALLER PLUS LOIN



Un monument de culture allemande :
<https://youtu.be/xseYnkFhFiE>





Kànguru



<https://youtu.be/pjWRUUm7kQ>

Serge Rieger

♩ = 140
Couplet

E♭ **B♭**

Drüe-we ùf de Mât - te springt e Kàn-gu - ru Es geht dù - rich d'Làt - te 's'isch e

E♭ **E♭** **B♭**

Kàn-gu - ru Lüej se wie se tàm - ze àl - li Kàn-gu - ru Höer se wie se sìn - ge àl - li

E♭ **Kehreim A♭** **E♭** **B♭** **E♭** **E♭7**

Kàn - gu - ru Kàn - gu - ru, Kàn - gu - ru, d'klei - ne Kàn - gu hen ken Rùeh

A♭ **E♭** **F** **B♭** **Tànz E♭**

Hen ken Rùeh, hen ken Rùeh Tàm - ze in de neu - je Schùe Spring e Mòl rüe - wer

B♭ **E♭**

Mòl ze - rùck Spring e Mòl nüe - wer Spring e Mòl vor Blie' ùf - 'm Plätz fröej

B♭ **E♭**

nit wà - rùm Dreij dich gràd e Mòl he - rùm

Couplet 2

Drowe ùf de Pàlme sitze Kànguru
In de Sünne schwitze àlli Kànguru
D'kleine sitze zàmme bie de Kànguru
In de Tàsche vòn de Màmme bie de Kànguru.

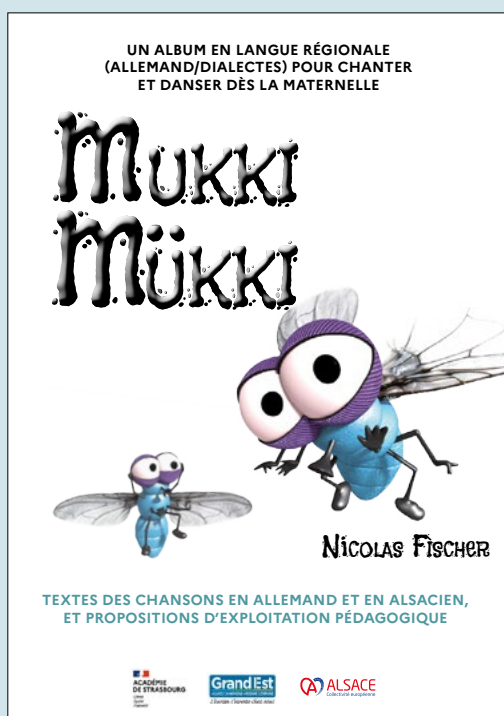
Couplet 3

Sie hen làngi Òhre, àlli Kànguru
Sie sìn so gebore, àlli Kànguru
Hesch ken guti Òhre bie de Kànguru
So bisch dü verlore bie de Kànguru.

ANNEXE POUR « ALLEZ, ON BOUGE ! »

Extraits de *MUKKI-MÜKKI*

© Rectorat de l'académie de Strasbourg, 2021





12

Wir tanzen uns fit / M'r dånze ùns fit

POUR ASSURER LA COMPRÉHENSION ET L'INTERPRÉTATION DU TEXTE, ON POURRA :

- Associer des gestes aux formulations :
Wir machen einen Schritt vorwärts.
Wir machen einen Schritt rückwärts.
Wir strecken die Arme.
Wir klatschen in die Hände.
Wir stampfen mit den Füßen.
Wir schwingen die Hüften.
- Faire verbaliser les élèves (associations cohérentes d'un geste et d'une formulation, même approximative).
- Écouter la version chantée de la chanson et demander aux élèves d'associer le bon geste en fonction du texte (écoute fractionnée si nécessaire, un couplet après l'autre).
- Photographier les élèves en train de mimer les actions.
- Écouter la chanson et mettre les photos dans l'ordre du texte.

ACTIVITÉ(S) DE COMMUNICATION LANGAGIÈRE TRAVAILLÉE(S)

- Comprendre à l'oral
- Parler en continu

OBJECTIF(S) EN ALLEMAND

- Repérer et nommer des actions liées aux parties du corps
- Identifier et nommer les parties du corps humain

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

- S'exprimer sur un rythme musical
- Exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement
- Se situer dans l'espace par rapport à d'autres personnes

POUR PERMETTRE L'INTERPRÉTATION DE LA CHANSON

Proposer une ronde ou deux rondes l'une à côté de l'autre ou l'une dans l'autre.

Chaque mouvement est répété :

- L'enseignant(e) propose le modèle, les élèves répètent (éventuellement en associant le geste). On pourra ensuite proposer à un groupe d'élèves de jouer le rôle assuré par l'enseignant(e).
- Les élèves répètent deux fois la même action.
- Selon la composition de la classe, on peut faire avancer les filles puis les garçons ou les GS puis les PS, etc.
- Sur le refrain, les PS peuvent tourner par deux en se donnant les mains, les MS et les GS, bras dessus, bras dessous.

Cette activité peut se faire de manière fractionnée.

Pour faciliter l'interprétation des refrains, on pourra proposer des ajustements du texte pour assurer la différenciation en fonction du niveau de classe ou des compétences des élèves.

VARIANTE 1

Wir tanzen, wir tanzen - La la la la la
Wir tanzen, wir tanzen - La la la la la
Wir tanzen, wir tanzen - La la la la la
Wir tanzen, wir tanzen - La la la la la

VARIANTE 2

Wir tanzen, wir tanzen - Und jeder macht mit
Wir tanzen, wir tanzen - Und jeder macht mit
Wir tanzen, wir tanzen - Und jeder macht mit
Wir tanzen, wir tanzen - Und jeder macht mit

VARIANTE 3

Wir tanzen, wir tanzen - La la la la la
Wir tanzen, wir tanzen - Und jeder macht mit
Wir tanzen, wir tanzen - La la la la la
Wir tanzen, wir tanzen - Und jeder macht mit

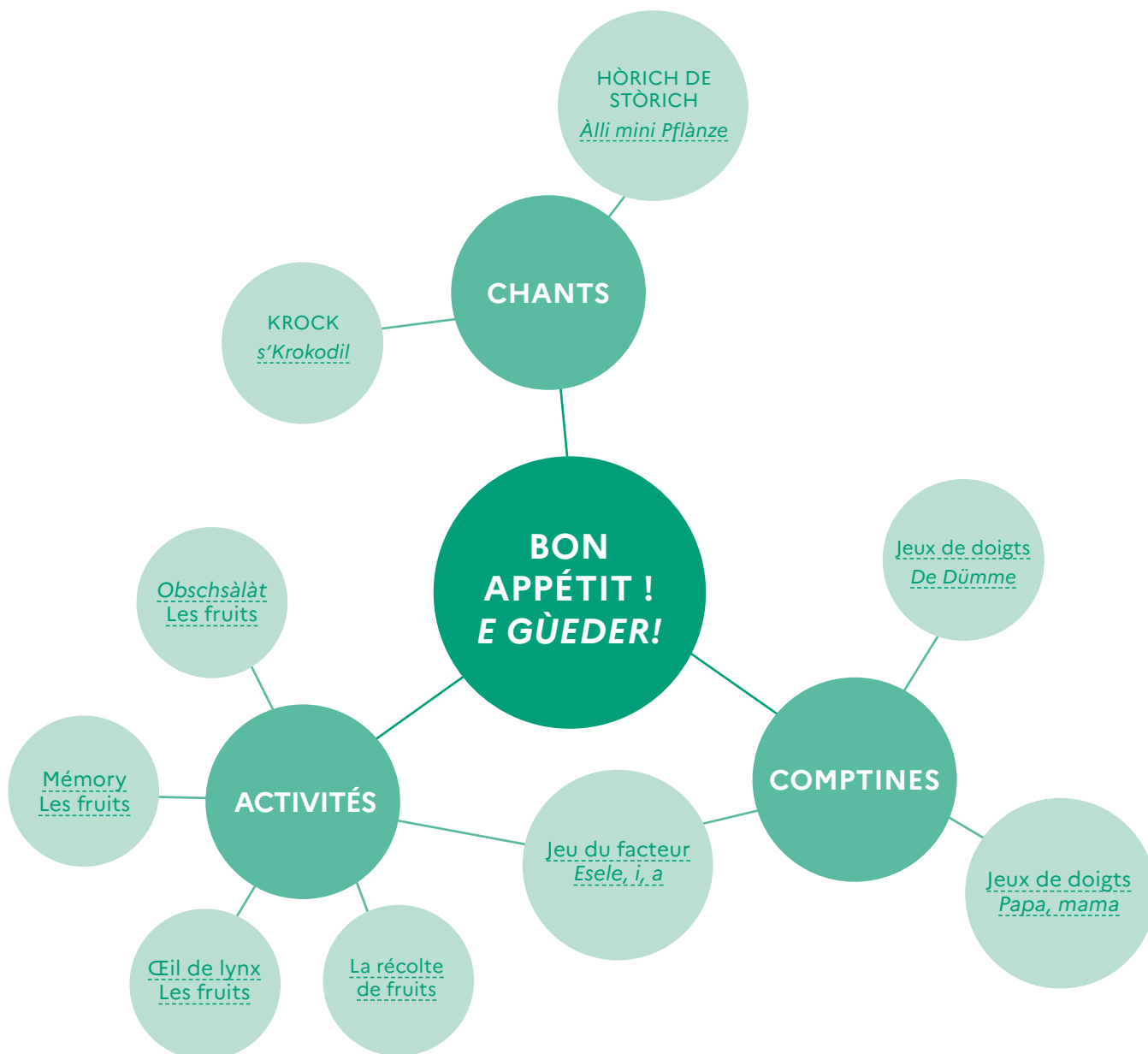
Cette danse peut éventuellement servir d'échauffement. Ou de rituel en entrant en salle de jeu.

Albums en lien avec les thématiques abordées

• *Von Kopf bis Fuß*
 Auteur : Eric Carle
 Éditeur : Gerstenberg Verlag
 ISBN-10 : 3836949237

• *Der Körper*
 Auteur : Friederike Naroska
 Éditeur : Meyers kleine Kinderbibliothek
 ISBN-10 : 3737370680

Bon appétit ! *E gùeder!*



OBSCHSÀLÀT

Objectif : mémoriser quelques noms de fruits.

Activités langagières : comprendre l'oral, s'exprimer oralement en continu.

Organisation pédagogique : grand groupe / classe.

Matériel : cartes-images des fruits (voir l'annexe du matériel découpable n° 3).

Lieu : coin regroupement / salle de motricité.

Au préalable, mémoriser la comptine « *Äpfel, Birà, Nùss, ùn dü bìsch drüss!* » pour la mettre en œuvre lors du jeu *Obschsàlàt*.

Déroulement

Distribuer à chaque joueur une carte-image de fruit. Se limiter à 4-5 fruits (*Äpfel; Birà; Kirsche; Banane; Zitronne*).

Constituer un cercle avec autant de chaises que d'enfants. Tous les enfants s'assoient, l'enseignant(e) (meneur/ meneuse) se place au centre du cercle.

Énoncer collectivement la comptine « *Äpfel, Birà, Nùss, ùn dü bìsch drüss!* » puis l'enseignant(e) nomme un fruit.

Tous les enfants qui possèdent la carte avec ce fruit doivent changer de place et l'enseignant(e) en profite pour trouver une place.

Un enfant se retrouve donc sans chaise.

C'est alors à son tour d'être le meneur et de nommer un fruit à la suite de la comptine.

L'enseignant(e) souffle si nécessaire.

Le meneur de jeu peut faire changer de place l'ensemble des joueurs en disant *Obschsàlàt*.

MÉMOIRE DES FRUITS

Objectif : mémoriser quelques noms de fruits.

Activité langagière : comprendre l'oral.

Organisation pédagogique : atelier.

Matériel : fruits jouets en double exemplaire, boîtes, cartes-images des fruits (voir l'annexe du matériel découpable n° 3).

Déroulement

Placer chaque double exemplaire de fruit sous une boîte. L'enseignant(e) nomme un fruit.

Le premier joueur glisse la main sous une boîte pour découvrir le fruit en le palpant.

Si c'est le fruit nommé par l'enseignant(e), il tente de trouver la paire. Sinon, il passe la main au suivant.

À chaque fois, l'enseignant(e) énonce le nom du fruit.

ŒIL DE LYNX

Objectif : reconnaître quelques noms de fruits.

Activité langagière : comprendre l'oral.

Organisation pédagogique : atelier.

Matériel : cartes-images des fruits (voir l'annexe du matériel découpable n° 3), jetons de couleur différente et plateau œil de lynx (voir l'annexe du matériel découpable n° 3).

Déroulement

Placer le plateau de jeu au centre de 4-5 joueurs, à égale distance.

Chaque joueur reçoit un jeton d'une couleur.

Le meneur de jeu pioche une carte-image fruit et énonce le nom du fruit sans montrer l'image.

Chaque joueur place rapidement son jeton sur une des images du fruit nommé, représentées sur la planche.

Pour chaque bonne réponse, les joueurs obtiennent une carte-image du fruit en question.

Le ou la gagnant(e) est celui ou celle qui aura le plus de bonnes réponses.

LA RÉCOLTE DE FRUITS

Objectif : reconnaître quelques noms de fruits.

Activités langagières : comprendre l'oral, reproduire un modèle oral.

Organisation pédagogique : atelier.

Matériel : cartes-images des fruits (voir l'annexe de matériel découpable n° 3).

Déroulement

Placer les cartes-images des fruits au centre des 4-5 joueurs.

Énoncer collectivement la comptine sous forme de question (*Äpfel, Birà, Nùss, ùn wàs ìsch dis?*) pendant que le meneur de jeu pointe avec son doigt les cartes-images.

À chaque mot énoncé, il choisit sa carte.

Puis il désigne le joueur qui devra donner le nom du fruit pointé en dernier.

Si ce dernier réussit, il récupère la carte-image. Le gagnant est celui qui aura le plus de cartes-images.

Variantes

Les cartes-images sont placées face cachée.

Le joueur désigné devient meneur de jeu.

DÌS ÌSCH DE DÜME (Liens 1 – vidéo et 2 – site)

Objectifs : découvrir et mémoriser une comptine du patrimoine alsacien.

Activité langagière : s'exprimer oralement en continu.

Organisation pédagogique : grand groupe.

Matériel : les doigts.

Lieu : coin regroupement.

Déroulement

Cette comptine est proposée comme activité de rupture ou comme rituel pour favoriser l'attention et la concentration des élèves lors du temps de regroupement.

L'enseignant(e) énonce la comptine en même temps qu'il ou elle associe la gestuelle des doigts.

Les élèves participent activement par la gestuelle et s'approprient progressivement les paroles.

Pour l'élucidation, on peut s'appuyer sur la vidéo (cf. lien 1, ci-dessus).

PAPA, MAMA, ICH HÀB HÜNGER (bookcreator)

Objectifs : découvrir et mémoriser une comptine du patrimoine alsacien.

Activité langagière : s'exprimer oralement en continu.

Organisation pédagogique : grand groupe.

Matériel : les doigts.

Lieu : coin regroupement.

Papa, Mama

Ich hàb Hùnger

Wo?

Dò!

Cette comptine est l'occasion d'associer à chaque mot une partie du visage en veillant à montrer la bouche en dernier avec le mot « Dò ».

JEU DU FACTEUR AVEC LA COMPTINE ESSELE, I, A (bookcreator)

Objectifs : découvrir et mémoriser une comptine du patrimoine alsacien.

Activité langagière : s'exprimer oralement en continu.

Organisation pédagogique : grand groupe.

Matériel : un objet à déposer (un foulard, un fruit en jouet...).

Lieu : salle de motricité.

*Essele, ih, ah,
Wàs kòche m'r z'Middaa?
Sürkrüt ùn Speck,
Essele, geh weg!*

Déroulement

Les enfants sont assis ou debout en cercle et énoncent la comptine, les yeux fermés, pendant que l'enfant nommé pour être le facteur tourne autour du cercle.

Il laisse tomber un objet dans le dos d'un enfant.

Dès que celui-ci s'en aperçoit, il se lève, prend l'objet et essaie de rattraper le facteur avant que celui-ci n'ait fait une fois le tour du cercle pour rejoindre la place ainsi libérée.

Si le facteur est attrapé, il doit retenter sa chance.

Sinon, c'est l'autre enfant qui devient le facteur.

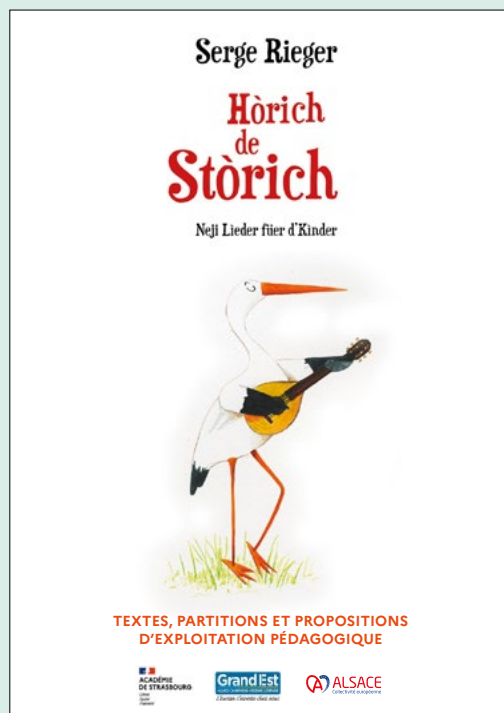
Variante

Remplacer « *Essele, ih, ah* » par « *Kätzele miau* ».

ANNEXE POUR « BON APPÉTIT ! E GÜEDER! »

Extraits de
*HÒRICH DE STÒRICH –
NEJI LIEDER FÜER D'KINDER*
PISTES D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

© Rectorat de l'académie de Strasbourg, 2021



Àlli mini Pflànze

NIVEAU D'EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DE LA MATERNELLE



Lien vers la vidéo :
<https://youtu.be/OXFdWlwQCQQ>

POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

- Organiser un marché en demandant à chaque élève d'apporter un fruit ou un légume. Nommer les différents éléments : *Dis isch e Tòmàt. Ûn wàs isch dis? Dis isch e Àpfel. Ûn dis?*
- Mettre en scène le « jeu de la marchande ». On privilégiera le tutoiement pour les élèves. Quelques exemples de formulations ci-dessous :
 - *Gùte Mòrje...* (réinvestir les formulations de salutation)
 - *Wàs wär's? / Wàs witt? / Wàs brüch?* (formulations au choix)
 - *Ich wòtt e Àpfel. / Ich het garn e Tòmàt. / Gib m'r e Banan.*
- L'objectif est de créer de l'interaction entre élèves. Pour y parvenir, l'enseignant pourra endosser un rôle au début mais s'effacera au fur et à mesure. Pour cette activité, l'organisation par binômes serait à privilégier après une découverte collective.
- La thématique des fruits et légumes permet également de travailler les formulations telles que :
 - *Ich ass garn Àpfel / Banane / Grùmbeere.*
 - *Ûn dü? Wàs asch dü garn? / Wàs trinksch du garn? / Wàs hesch dü garn?*

POUR APPRENDRE LA CHANSON

- Écouter la chanson, repérer les différentes unités mélodiques (refrains/couplets).
- Faire reproduire la mélodie, puis rajouter progressivement le texte.
- Une alternative d'apprentissage peut être de mémoriser d'abord le texte, comme on le ferait avec une poésie. Ce texte peut ensuite être scandé selon le rythme de la chanson pour être finalement chanté.
- Cette chanson est très dansante. On peut imaginer que les élèves inventent une chorégraphie qui met en scène la danse des fruits et des légumes. Pour y parvenir, il est essentiel que les élèves repèrent le rythme de la chanson. On peut mettre celui-ci en évidence en les faisant marcher sur le tempo de la chanson. Quand l'ensemble de la classe y sera parvenu, on pourra rajouter des gestes expressifs sur les différentes unités mélodiques.

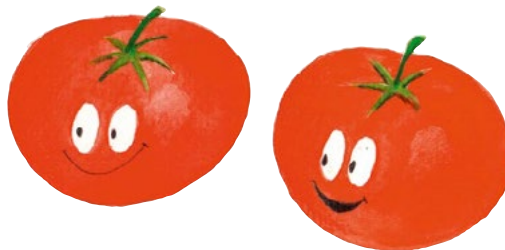
POUR ALLER PLUS LOIN



Une chanson qui permet d'utiliser les mêmes formulations : *'s Krokodil (Krock)* :
<https://youtu.be/T83ENHRbbnY>



Et une autre...
Schokolade : https://youtu.be/SiUzN_gvI04





Àlli mini Pflànze



ÒBSTSÀLÀT

Objectifs : découvrir et mémoriser des noms de fruits.

Activité langagière : comprendre l'oral.

Organisation pédagogique : classe.

Matériel : cartes de fruits (matériel de classe).

Lieu : un cercle de chaises en salle de jeux.

Préparation

Utiliser les cartes représentant des fruits. Les présenter et les nommer de façon à ce que les élèves commencent à mémoriser leur nom. Pour chaque fruit, prévoir au moins trois cartes.

Pour les fruits, il existe de nombreux mots transparents dans les deux langues : *Tòmàt, Sàlàt, Rädi, Melòn.*

Jouer dans un premier temps avec ces mots, puis introduire progressivement de nouveaux noms de fruits : *Erbse, Ziewle, Lauch, Köehl,* etc.

Déroulement

Constituer un cercle avec autant de chaises que d'enfants. Tous les enfants s'assoient, l'enseignant (meneur) se place au centre du cercle. Tous les joueurs, y compris l'enseignant, portent autour du cou une carte représentant un fruit. L'enseignant nomme un fruit. Tous les enfants qui portent la carte de ce fruit doivent changer de place et l'enseignant en profite pour trouver une place. Un enfant se retrouve donc sans chaise. C'est alors à son tour de nommer un fruit et de tenter de retrouver une place.

Le meneur peut faire changer tous les joueurs de place en disant *Òbstsàlàt* (salade de fruits).

Prolongement

Jouer avec d'autres cartes (aliments, animaux, couleurs, etc.).

ÀLLI MINI PFLÀNZE

Objectifs : découvrir et mémoriser le nom des fruits.

Activité langagière : prendre part à une conversation.

Organisation pédagogique : classe.

Matériel : CD, fruits frais (ou en bois ou en plastique), tissu pour les cacher.

L'enseignant souhaite apprendre aux élèves la chanson « *Àlli mini Pflànze* ». Il la chante une fois avec eux (cf. texte dans le livret du CD) et place sur la table une pomme, une pêche, une poire et un abricot, qu'il nomme en alsacien.

Les fruits sont cachés sous un morceau de tissu. Un des fruits s'y trouve en double exemplaire. Les enfants, en palpant les fruits à travers le tissu, doivent deviner lequel est de trop. Une fois qu'ils l'ont deviné, l'enseignant demande *Wàs isch dis?* L'enfant répond (*Dis isch*) e...

Variante

Au lieu de placer un fruit en double, on peut enlever un fruit sous le tissu. L'enfant doit deviner et nommer le fruit manquant (jeu de Kim).

Prolongements

Ajouter d'autres fruits dont le nom est transparent : *Banan, Zitron, Ananas, Orange.*

Rejouer en utilisant un autre sens que le toucher (odorat, goût).

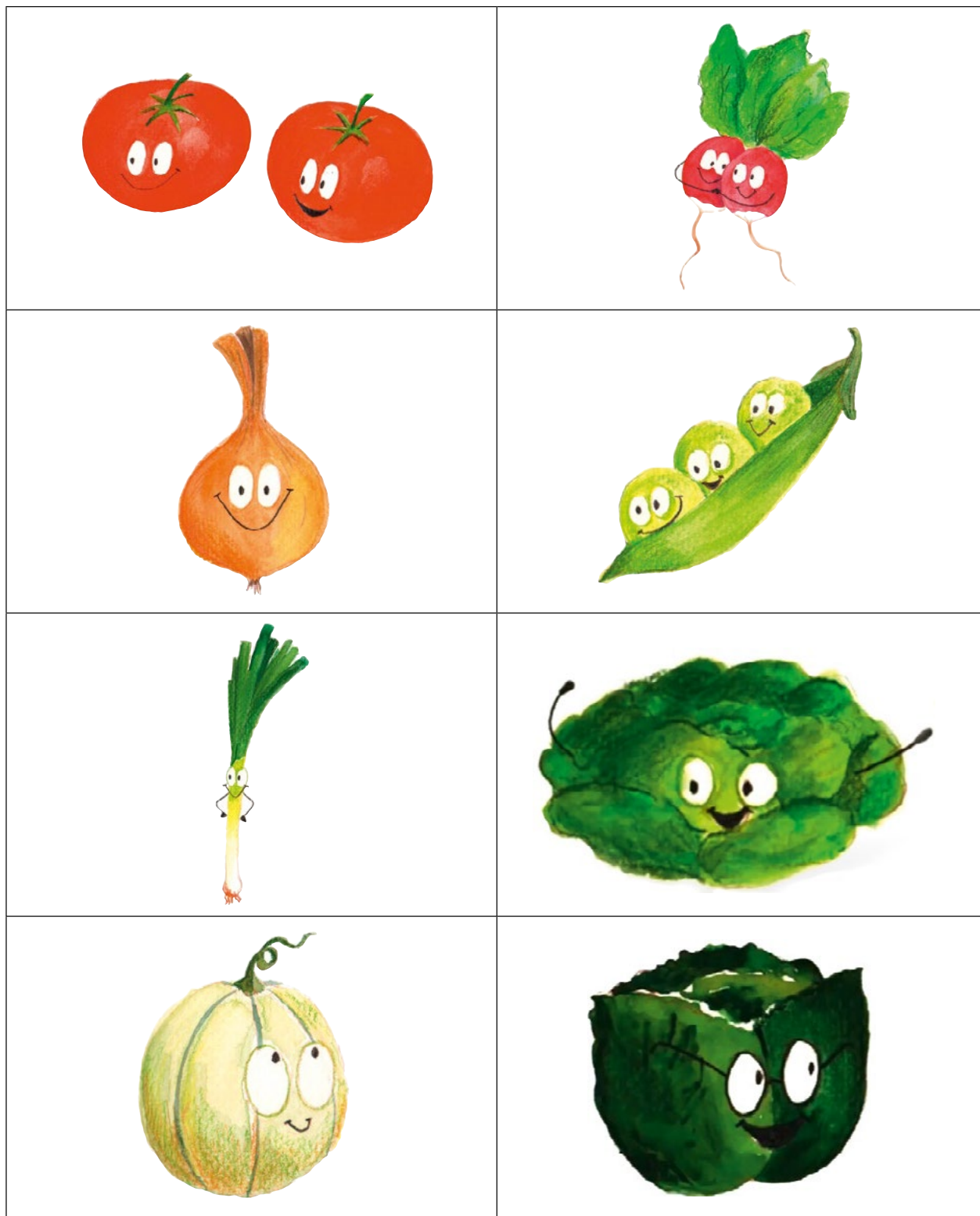
Lexique

- *Tòmàt* → tomate
- *Rädi* → radis
- *Erbse* → petits pois
- *Lauch* → poireaux
- *Sàlàt* → salade
- *Melòn* → melon
- *Ziewle* → oignons
- *Köehl* → chou

Hörich
de
Störich



Àlli mini Pflanze





Àlli mini Pflànze



<https://youtu.be/OxFdWlwQCQQ>

Serge Rieger

♩ = 120
Refrain
C

G C

Löej se wie se tån-ze Àl-li mi-ni Pflàn-ze Löej se wie se blüeh-je D'Ïm-me ùm se

8 F C G C F C G C Couplet 1
C

flie-je Löej se wie se tån - àn - ze Àl-li mi-ni Pflàn - àn - ze De Lauch mit-'m Sà -

18 G C F C D G

lät D' - Rã - di mì'm Spi - nàt Tàn-ze in de Sùnn Sò gehn d'Daj he - rùm

Couplet 2

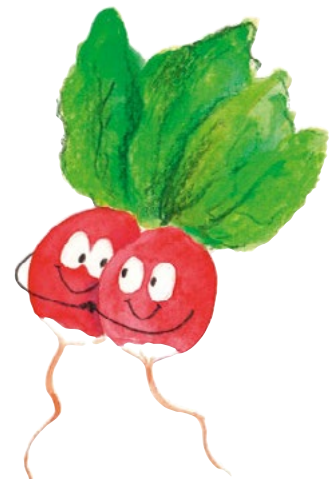
S'G'mües mit de Melòn'
D'Ersle mit de Bòhn'
Tànze in de Sùnn
Sò gehn d'Daj herùm

Couplet 3

D'Ziewle mit'm Köehl
D'Tòmàt mit'm Stiel
Tànze in de Sùnn
Sò gehn d'Daj herùm

Couplet 4

De Àpfel ùf'm Baum
Löejt sich àlles àn
Àlli Pfädle gràd
Àlles steht pàràt!



ANNEXE POUR « BON APPÉTIT ! E GÜEDER! »

Extraits de KROCK-CROCK

© Rectorat de l'académie de Strasbourg, 2021



KROCK ÜF ELSASSISCH



's Krokodil

Musique : Nicolas Fischer & Dominique Lô - Texte : Nicolas Fischer

Ja, 's Krokodil, d'is het d'Äpfel n'it garn.
Ja, 's Krokodil, d'is het d'Kirsche n'it garn.

Ja, 's Krokodil, d'is frasst ùns dich ùn mich.
Krock, krock, krock.
Ja, 's Krokodil, d'is frasst ùns dich ùn mich.
Krock, krock, krock.

Ja, 's Krokodil, d'is het Kùche n'it garn.
Ja, 's Krokodil, d'is het Nüdle n'it garn.

REFRAIN

Krock, krock, krock.
Krock, krock, krock.

Ja, 's Krokodil frasst doch ken bràvi Määdè.
Ja, 's Krokodil frasst doch ken bràvi Bùwe.

Ja, 's Krokodil, d'is het ùns doch so lieb.
Krock, krock, krock.
Ja, 's Krokodil, d'is frasst ùns hit jetz n'it.
Krock, krock, krock. (2x)

Wie sìeht din Krokodil üs?



<https://youtu.be/T83ENHRbbnY>



www.nicolasfischer.bandcamp.com



PISTES D'EXPLOITATION

- Transformer le texte en remplaçant les aliments que le crocodile ne mange pas.
- Illustrer le texte pour en assurer la compréhension.
- Imaginer des dialogues autour de la thématique avec des formulations comme :
 - *Wàs asch dü garn? / Wàs trinksch dü garn? Ich ass garn ..., ùn dü?*
 - *Wàs het 's Krokodil garn? Ùn dü? Ich hàb garn ...*
 - *Wàs frasst de Äff / d' Kùh (garn)? (régime alimentaire des animaux)*
- Distinguer asse / frasse
Constituer 2 piles de cartes : des images d'animaux et d'humains dans la première pile, des images d'aliments dans la seconde pile ; piocher une carte de chaque pile et produire des phrases du type :
Mama asst (nit) garn Schokolà. De Äff frasst (nit) garn Banane.

Le monde autour de moi

D'Welt, in der ich leb'



LA PROMENADE CULTURELLE (LES VÊTEMENTS)

Objectifs : manipuler des éléments culturels ; communiquer.

Activité langagière : comprendre l'oral.

Organisation : groupe-classe.

Matériel : cartes-images représentant des vêtements, musique.

Déroulement

Les enfants sont assis en cercle. Distribuer une carte-image à un enfant sur deux.

Sur fond musical ou au son du tambourin, les enfants se passent les cartes dans un sens donné. Lorsque la musique s'arrête, le meneur de jeu demande, par exemple : « *Wo isch d'Kàpp?* »

L'enfant (ou les enfants) qui détient (détiennent) la carte citée, la montre(nt) et dit (disent) : « *Dò isch d'Kàpp!* »

Les enfants peuvent être amenés à dire collectivement : « *Dò isch d'Kàpp!* »

TROUVEZ LES PAIRES ! MÉMORY (FAMILLE)

Activité langagière : comprendre l'oral.

Organisation pédagogique : atelier.

Matériel : une marionnette, planches de jeu et cartes-images avec les membres de la famille.

Préparation

La marionnette retourne les cartes-images une à une et nomme les objets qui y figurent. Elle retourne ensuite le tas pour faire une pioche.

Déroulement

Chaque enfant pioche une carte-image et doit retrouver le doublon pris par un autre enfant dans la salle. À chaque fois, varier les façons de reconstituer la paire. La première fois, on peut se promener en disant le mot à voix haute ; la deuxième fois en chuchotant, mais en articulant bien, etc. Pour éviter le chahut, réduire le nombre d'enfants jouant en même temps (10, soit 5 paires, par exemple).

Variante 1

Si les mots s'y prêtent, on peut aussi utiliser la pantomime.

Des enfants s'assoient en ligne avec leur carte-image ; en face d'eux s'installe une autre ligne d'enfants possédant le doublon de leur carte-image.

Un à un, les enfants se lèvent et miment. S'ils retrouvent leur homologue, ils s'assoient côte à côte.

Le jeu est terminé lorsque toutes les paires sont reconstituées.

Variante 2

Il est bien entendu possible de jouer au jeu des paires de manière traditionnelle.

Chaque enfant retourne deux cartes-images. À chaque fois qu'une carte est retournée, Tom pointe le bout de son nez et demande « *Wàs isch dis?* »

Si l'enfant trouve une paire, il garde les deux cartes et c'est au suivant de jouer.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes-images sur la table.

Pour les plus grands, on peut décider que l'enfant gagne les deux cartes s'il peut donner, en alsacien, le nom de l'objet qui y figure.

Dans ce cas, les enfants pourraient aussi jouer par deux afin de s'entraider.

Prolongement

Compliquer le jeu en mêlant les cartes-images de plusieurs unités thématiques.

L'INTRUS

Activité langagière : prendre part à une conversation.

Organisation pédagogique : atelier.

Matériel : cartes-images en lien avec la météo et d'autres thématiques (les vêtements, les animaux, la famille, carnaval, Noël), une marionnette.

Déroulement

Placer sur une table, face cachée, des cartes-images d'une même unité et une carte d'une autre unité.

Les images n'étant pas visibles, retourner les cartes-images une à une et laisser les enfants nommer les objets représentés : « *D'Sunn schient* », « *de Himmel isch bläu* », « *es rajt* »...

Une fois toutes les cartes retournées, les élèves doivent désigner l'intrus (s'ils ne trouvent pas, ils peuvent s'aider en regardant les planches de jeu regroupant toutes les images d'un même thème) et le nommer (s'ils ont oublié son nom, ils ont la possibilité de demander à Tom « *Wàs isch dis?* » et la marionnette fournit la réponse).

COMPTINE KÌNDERVERSLE N°85 (bookcreator)

Thématique : Le monde autour de moi

RAJE, RAJE, TRÖEPFEL

Raje, Raje, Tröepfel,

es rajt mir ùf min Köepfel,

Viel hundert tröepfle fàlle drùf,

Drùm màch ich schnell min Schirmel ùf.

(extrait de l'ouvrage *Kinderversle - Sprichle ùn Reimle ùs 'm Elsàss*, CNDP-CRDP de Strasbourg)

COMPTINE KÌNDERVERSLE N°32 (bookcreator)

Thématique : Le monde autour de moi

S'KÒMMT E MIESELE

(a) *'s kòmmt e Miesele,*

(b) *'s bojt e Hiesele,*

(c) *'s kòmmt e Mickele,*

(d) *'s bojet e Brüেকেle,*

(e) *'s kòmmt e Flòh,*

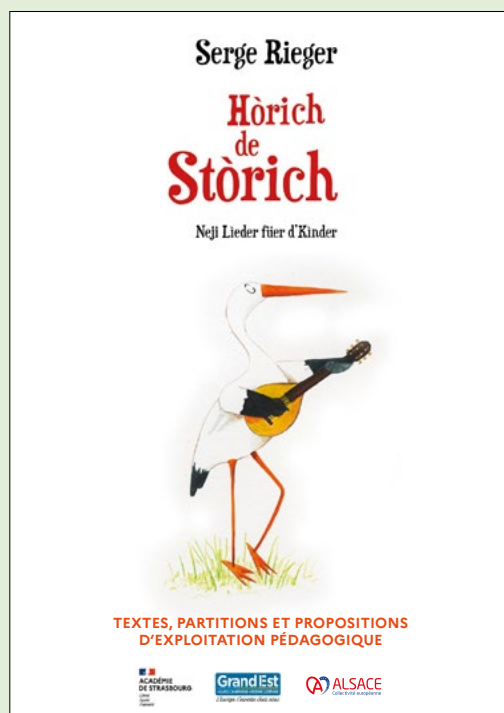
(f) *Màcht sò sò sò.*

(extrait de l'ouvrage *Kinderversle - Sprichle ùn Reimle ùs 'm Elsàss*, CNDP-CRDP de Strasbourg)

ANNEXE POUR « LE MONDE AUTOUR DE MOI »

Extraits de *HÒRICH DE STÒRICH – NEJI LIEDER FÜER D'KÌNDER* PISTES D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

© Rectorat de l'académie de Strasbourg, 2021



Min Hiesel üs Lèhme ùn üs Hòlz

NIVEAU D'EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DU CYCLE 3



Lien vers la vidéo :
<https://youtu.be/DRGF2sEPdA>

POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

- Éclaircir les mots *Hiesel* (maisonnette), *Kinder* (les enfants), *Eltère* (les parents). Éventuellement faire le lien avec les mots allemand (*das Haus / das Häuslein – die Kinder – die Eltern*).
- Montrer la vidéo ou faire écouter la chanson aux élèves avec quelques consignes d'écoute :
 - Combien de fois entend-on le mot *Hiesel*, le mot *Kinder*, le mot *Eltère* dans la chanson ? (repérage de mots, discrimination auditive)
 - Associer les illustrations de la vidéo aux mots de référence (*d'Màmmè bàcht / la maman fait de la pâtisserie – d'Miesle laufe / les petites souris marchent*).
- Faire émerger / verbaliser le sens général du refrain :
 - L'habitat traditionnel alsacien, les maisons à colombages en bois et en torchis « *Lèhme ùn Hòlz* ».
 - La transmission traditionnelle du patrimoine immobilier d'une génération à l'autre « *vùn de Eltere g'kriejt, de Kinder wiedersch genn* ».

POUR APPRENDRE LA CHANSON

- Écouter la chanson de manière fractionnée en isolant les refrains des couplets.
- Inviter les élèves à reproduire les unités mélodiques (refrains et couplets) en remplaçant les mots par *la la la*.
- Remplacer progressivement *la la la* par des unités de texte en rajoutant les vers au fur et à mesure. Cette phase peut être réalisée en chantant sur la chanson diffusée ou *a capella*, ce qui permet d'en ralentir le tempo et donc le débit.
- La vidéo fait apparaître le texte. Elle peut servir de prompteur, à condition que les élèves se soient entraînés au préalable à prononcer le texte correctement. Si le texte est lu/chanté avant que les élèves aient pu mettre les mots « en oreille et en bouche », la prononciation risque d'être difficile pour eux. Le primat de l'écoute et de la reproduction orale est à préconiser.
- Une alternative d'apprentissage peut être de mémoriser d'abord le texte, comme on le ferait avec une poésie. Ce texte peut ensuite être scandé selon le rythme de la chanson pour être finalement chanté.

POUR ALLER PLUS LOIN



Un reportage en alsacien avec sous-titres français au sujet des maisons à colombages alsaciennes :
<https://youtu.be/KJ3luGbd6a4>



Une chanson qui traite de la même thématique :
Àlli Fàrwe het min Hiesel <https://youtu.be/9NyHfW1411k>



Hörich
de
Störich

Min Hiesel üs Lèhme ùn üs Hòlz



Serge Rieger

♩ = 155

Refrain Bm F#m Bm Bm A D D

Ùf min Hie-sel bin ich stòlz 's isch üs Lèh-me ùn üs Hòlz Ich hàb's vòn de

11 A Bm Bm F#m Bm Bm F#m Bm

El-t're g'kriejt Fùer's de Kin-der wie-dersch genn Ùf min Hie-sel bin ich stòlz

21 Bm A D D A Bm Bm

's isch üs Lèh-me ùn üs Hòlz Ich löss 'sTüe-rel im-mer òf-fe 's isch e je-des

31 F#m Bm Couplet Bm A D D A

bie mir d'heim In de Kùe-che wùrd ge - bà-che In de Kùe-che wùrd ge -

42 D D A Bm Bm F#m Bm

kòcht Höer 'mòl züe wie d'Kin-der là-che Wenn ùns d'Màm-me àls ebs bàcht

51 Bm A D D A D D

Ùn mir sit-ze ùm de Ò-ffe Wenn àm Ò-we s'Fie-rel brennt D'Àl-te be-te,

61 A Bm Bm F#m Bm

d'Jùn-ge hòf-fe Dàss ùns d'Zü - kùnft nie - mòls trennt

Couplet 2

Z'Òwets dròwe in de Stübbe
Sòtte d'Kin-der rüehwig schlòfe
D'Maidle spìele mit de Pùppe
D'Büewe höere d'Miesle laufe

Ùm mi'm Hiesel isch e Gärte
Ùn mir köenne 's kùm erwàrte
Bis im Sòmmer d'Blüeme blüehje
Ùn im Himmel d'Vöejel flieje



Àlli Fàrwe het min Hiesel

NIVEAU D'EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DU CYCLE 2



Lien vers la vidéo :
<https://youtu.be/9NyHfW1411k>

POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

- Associer les illustrations de la vidéo aux mots de référence (e *schwàrzi Kàtz* / un chat noir – de *Stòrich* / la cigogne – *Fròsch* / les grenouilles – 's *Kàtzl* / le chaton).
- À partir de la maison neutre fournie, inviter les élèves à créer différentes versions par coloriage. Leur faire prendre la parole à tour de rôle en décrivant leur maison en fonction des couleurs choisies (cf. matériel imprimable dans les pages suivantes) :
 - *Min Hiesel isch wiss. Ûn din Hiesel?*
 - *Min Hiesel isch ròt. Ûn welli Fàrb het din Hiesel?*
 - *Min Hiesel isch grünen. Ûn dins?*
 - *Mins isch blöj. Ûn wie isch din Hiesel?*



- Cette activité pourra idéalement être menée en groupes d'environ quatre élèves afin d'augmenter le temps de parole de chacun. Quand chaque élève aura pris la parole, on pourra redistribuer les cartes et proposer une deuxième manche avec des couleurs différentes.
- Les formulations autour des couleurs pourront ensuite être utilisées dans d'autres contextes : décrire la couleur des habits, des fruits, d'un paysage.

POUR APPRENDRE LA CHANSON

- Visionner la vidéo et faire émerger le sens général du texte.
- Demander de repérer le rythme de la chanson en le frappant à l'aide de l'index dans la paume de la main opposée. Pour vérifier que les élèves y parviennent, on pourra baisser le son et leur demander de garder le rythme jusqu'au retour du son.
- Faire repérer le refrain, puis les strophes.
- Faire mémoriser d'abord la mélodie du refrain (sur *la la la*). Remplacer progressivement *la la la* par des unités de texte en rajoutant les vers au fur et à mesure. Cette phase peut être réalisée en chantant sur la chanson diffusée ou *a capella*, ce qui permet d'en ralentir le tempo et donc le débit.

POUR ALLER PLUS LOIN



Une chanson simple qui traite des couleurs :
Meine bunte Welt <https://youtu.be/7KiErRKHgwA>



Une chanson qui traite de la même thématique :
Min Hiesel ùs Lèhme ùn ùs Hòlz
<https://youtu.be/DRGF2sEPrdA>



Àlli Fàrwe het min Hiesel



« QUARTETT » DES MAISONS

Objectif : réutiliser les couleurs.

Activité langagière : prendre part à une conversation.

Matériel : cartes des maisons.

Organisation pédagogique : groupes de 4 à 5 enfants.

Pré-requis : connaître le nom des couleurs (*ròt-wiss-bläuj-grüen*).

Quartett est le nom d'un jeu, en Allemagne, qui ressemble au jeu des 7 familles.

Les cartes sont distribuées aux joueurs. Chaque joueur, à tour de rôle, demande une carte à un autre joueur pour compléter une famille.

Exemples de formulations

- *Miesel! Ròt wenn's beliebt! / Wenn's beliebt ròt!*
- *Salü! Ich wòtt 's ròte Hiesel!*
- *Miau! Hesch dü bläuj (wenn's beliebt)?*
- *Kätzel! Wiss wenn's beliebt! / Wenn's beliebt ròt!*
- *Famili Froesch, ich wòtt... ròt (wenn's beliebt).*
- *Famili Stòrich. Hesch du ròt (wenn's beliebt)?*

Le joueur qui a constitué le plus de familles a gagné.

PERDU DANS LA FORÊT

Objectif : s'exprimer oralement en continu.

Activité langagière : s'exprimer oralement en continu.

Matériel : cartes des maisons.

Organisation pédagogique : groupes de 4 à 5 enfants.

Pré-requis : connaître le nom des couleurs (*ròt-gel-bläuj-grüen*).

Il s'agit, pour chaque élève, de retrouver son partenaire, ou bien la famille à laquelle il appartient.

Mise en situation

« Vous êtes perdus dans la forêt, chacun d'entre vous devra retrouver son partenaire ou sa famille sans réveiller le loup. » Chaque élève prend connaissance de sa carte (image ou texte) sans la montrer à ses camarades. Les élèves auront pour tâche de circuler librement dans la salle de classe et de chuchoter à l'oreille de leurs camarades la question qui leur permettra de reconnaître soit un partenaire, soit une famille.

Exemple

Chaque élève possède une carte-image « *Miesel* ». Dans ce cas, le but du jeu est de reconstituer les familles en fonction de leur préférence alimentaire. Tous les joueurs qui possèdent la même carte-image devront se regrouper. Le nombre de cartes du même aliment déterminera la taille de la famille.

Exemples de formulations

- *Miesel! Ròt wenn's beliebt! / Wenn's beliebt ròt!*
- *Salü! Ich wòtt 's ròte Hiesel!*
- *Kätzel! wiss wenn's beliebt! / Wenn's beliebt ròt!*
- *Famili Fròsch, ich wòtt... ròt (wenn's beliebt).*

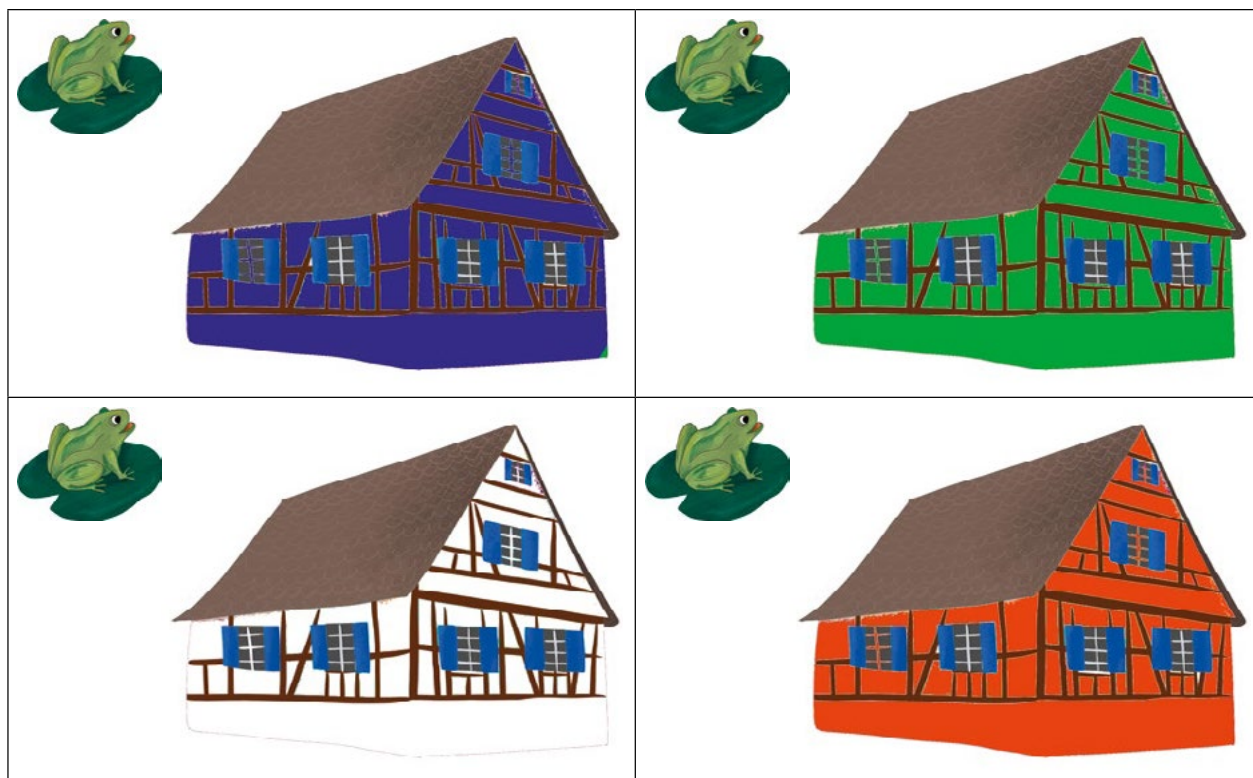
Lexique

- *Miesel* → petite souris
- *Fròsch* → grenouille
- *ròt* → rouge
- *bläuj* → bleu
- *Kätzel* → petit chat
- *Stòrich* → cigogne
- *wiss* → blanc
- *grüen* → vert

Hörich
de
Störich



Àlli Fàrwe het min Hiesel



Hörich
de
Störich

Àlli Fàrwe het min Hiesel


<https://youtu.be/9NyHFW1411K>

Serge Rieger

♩ = 170

Refrain

D A D A

Àl-li Fàr - we het min Hie - sel Wenn àm Mor - je d'Sunn ùf-wàcht

6 Bm F#m Bm A D D

Àl-li Fàr - we vòn min Hie - sel Schwin-de in de Nàcht Àl-li Fàr - we

11 A D A Bm F#m

het min Hie - sel Im e wàr-me Sùn-ne-schien Àl-li Fàr - we vòn min Hie - sel

16 Bm F#m Bm D A D A

Couplet 1

Schlo-fe O - wets in D'Bä lic ke sin schwàrz D'Wänd sin àl li wiss

22 Bm F#m Bm F#m Bm D A

Couplet 2

Ùn e schwàr zi Kàtz Fàngt ùns wis si Mies De Stò-rich zit-ter gescht

28 D A Bm F#m Bm F#m Bm

Sitzt ùf si - nem Nescht Er sitzt àl - le - wei Schùn ùf si - nem Ei

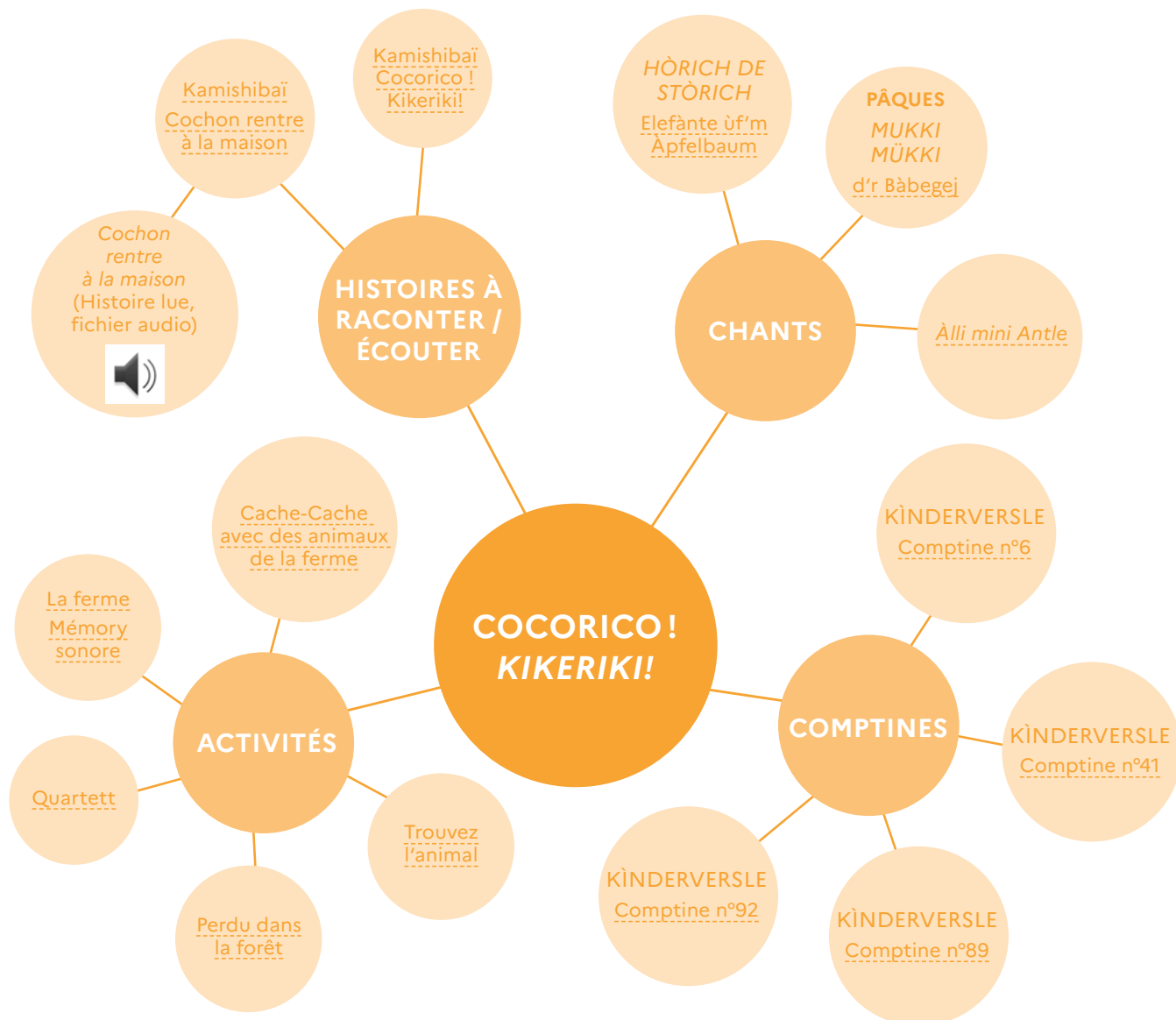
Couplets 3 et 4

De Stòrich fresst gern Fröesch
Dòch sin àlli mies
's Kätzel ùf de Tisch
Leijt'm frìschi Mies

'Kätzel will's e sò
's Tüerel mol ich bläuj
z'Nàchts sin sòwiesò
Àlli Kätze gräuj



Cocorico ! – Kikeriki!



TROUVEZ L'ANIMAL !

Objectifs : reconnaître les noms des animaux et les onomatopées des cris des animaux, reproduire les onomatopées des cris des animaux.

Activités langagières : comprendre l'oral, prendre part à une conversation.

Organisation pédagogique : grand groupe.

Matériel : cartes des animaux de la valisette de Lilou et Tom ou des animaux miniatures (autant qu'il y a d'enfants), enregistrements des onomatopées, bandeaux pour les yeux.

Lieu : coin regroupement et salle de motricité.

Activité 1

Les enfants sont assis en cercle. Distribuer les cartes ou les animaux miniatures (un enfant sur deux).

Faire circuler ces objets dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au moment où l'on entend le cri d'un animal (l'enseignant(e) ou un enfant émet le cri).

Les enfants qui détiennent la carte ou l'animal correspondant se manifestent en le montrant.

L'enseignant(e) valide : « *Ja, dis isch de Hùnd* » / ...

Activité 2

La même situation est reproduite.

Faire écouter les cris des animaux (enregistrements) pendant que les objets circulent.

Interrompre l'écoute et demander : « *Wò isch de Hùnd?* » / ...

L'enfant qui détient la carte ou l'animal répond en imitant le cri de l'animal. Puis on reprend l'écoute.

Activité 3

Chaque enfant détient à présent une carte-image ou un petit animal.

Au centre du cercle se trouve un enfant auquel on aura bandé les yeux.

Montrer l'image d'un animal.

Tous les enfants qui détiennent cet animal imitent son cri.

L'enfant qui a les yeux bandés (ou fermés) doit nommer les camarades qui imitent l'animal.

L'enseignant(e) demande : « *Wer isch de Hùnd? N* isch de Hùnd.* »

Les enfants peuvent répéter collectivement : « *N* isch de Hùnd. Er màcht wau wau.* »

Activité 4

On crée un espace pour chaque animal (en salle de motricité).

L'enseignant(e) demande aux enfants d'imiter le cri de l'animal qu'il nomme et de se rendre dans sa maison.

Il dit par exemple : « *Ich bin e Hùnd.* »

Les enfants imitent l'animal en se rendant dans sa maison.

Un enfant volontaire peut devenir meneur de jeu.

PERDU DANS LA FORÊT

Objectif : reconstituer les membres d'une famille.

Activités langagières : comprendre l'oral, prendre part à une conversation.

Matériel : cartes des animaux de la valisette de Lilou et Tom, enveloppes, musique.

Organisation pédagogique : grand groupe.

Lieu : salle de motricité.

Déroulement

Le but du jeu est de restituer les familles des animaux (« *Fàmili Gùggelhàhn* », « *Fàmili Ant* », « *Fàmili Essel* », « *Fàmili Hùnd* », « *Fàmili Säu* », « *Fàmili Kùh* »).

Distribuer à chaque enfant une carte dans une enveloppe.

Après avoir découvert leur carte, les enfants la remettent dans l'enveloppe sans la montrer aux autres.

Ils se déplacent au son d'une musique. Quand celle-ci s'arrête, ils essayent de retrouver un membre de leur famille.

Pour cela, ils se dirigent vers un camarade en chuchotant le cri de leur famille (Ex. : *Kikeriki*).

Les membres de la famille rassemblés se donnent la main.

Lorsque la musique reprend, les familles se déplacent.

Chaque fois que la musique s'arrête, les familles continuent les recherches, toujours en chuchotant leur nom.

Variante

Chuchoter simplement le nom de l'animal pour trouver sa famille.

CACHE-CACHE AVEC DES ANIMAUX DE LA FERME (LearningApps)

Objectif : se familiariser avec quelques expressions qui concernent la présentation des animaux de la ferme.

Activité langagière : comprendre l'oral.

Tâches : retrouver tous les animaux qui se cachent dans la ferme et repérer le nom de chacun d'entre eux (*Küh – Säu – Kätz – Hund – Gügghähñ – Essel*) pour être en capacité de réussir ensuite le memory sonore des animaux.

Exemples de formulations

« *ich bin e Küh* », « *ich bin e Säu* »...

Lexique

- | | |
|----------------------------|-------------------------------|
| • <i>d'Küh</i> → la vache | • <i>de Hund</i> → le chien |
| • <i>d'Säu</i> → le cochon | • <i>de Gügghähñ</i> → le coq |
| • <i>d'Kätz</i> → le chat | • <i>de Essel</i> → l'âne |

MÉMOYR SONORE DES ANIMAUX DE LA FERME (LearningApps)

Objectif : mémoriser quelques noms d'animaux de la ferme.

Activité langagière : comprendre l'oral.

Tâches : repérer le nom de l'animal dans la structure « *Ich bin e ...* » puis l'associer à son nom sonorisé.

Exemples de formulations

« *ich bin e Küh* », « *ich bin e Säu* »...

Lexique

- | | |
|----------------------------|-------------------------------|
| • <i>d'Küh</i> → la vache | • <i>de Hund</i> → le chien |
| • <i>d'Säu</i> → le cochon | • <i>de Gügghähñ</i> → le coq |
| • <i>d'Kätz</i> → le chat | • <i>de Essel</i> → l'âne |

QUARTETT DES ANIMAUX

Objectif : réutiliser les cris des animaux et les couleurs.

Activité langagière : prendre part à une conversation.

Matériel : cartes des animaux de la valisette de Lilou et Tom.

Organisation pédagogique : groupes de 4 à 5 enfants.

Pré-requis : connaître le nom des couleurs (*ròt – gal – bläu – grüen*).

En Allemagne, *Quartett* est le nom d'un jeu semblable au jeu des sept familles.

Déroulement

Les cartes sont distribuées aux joueurs. Chaque joueur, à tour de rôle, demande une carte à un autre joueur pour compléter une famille.

Exemples de formulations

- *Kikeriki! Ròt, wenn's beliebt! / Wenn's beliebt, ròt!*
- *Gügglehàhn! Ròt wenn's beliebt! / Wenn's beliebt, ròt!*
- *Kikeriki! Ich wòtt ròt (wenn's beliebt)*
- *Fàmili Güggelhàhn, ich wòtt ròt (wenn's beliebt).*
- *Kikeriki! Hesch dü ròt (wenn's beliebt)?*
- *Fàmili Güggelhàhn. Hesch dü ròt (wenn's beliebt)?*

Le joueur qui aura constitué le plus de familles sera le gagnant.

COMPTINE KÌNDERVERSLE N°6 (bookcreator)

Thématique : Cocorico ! Kikeriki!

SCHLÒF MÌN KLEINES MIESELE

*Schlòf mìn kleine Miesele,
Schlòf bis mòrje früeh,
Bis d'r Hahn im Hiesele
Rüeft lüt Kikeriki.*

(extrait de l'ouvrage *Kinderversle - Sprichle ùn Reimle ùs 'm Elsàss*, CNDP-CRDP de Strasbourg)

COMPTINE KÌNDERVERSLE N°41 (bookcreator)

Thématique : Cocorico ! Kikeriki!

KÜKÜCK! WIE BÌSCH?

*Kükück!
Wie bisch?
Im Wàld!
Wàs hesch?
E Fröesch!
Gib m'r au!
Nä, nä!
Gizhàls!
Bisch dü!*

(extrait de l'ouvrage *Kinderversle - Sprichle ùn Reimle ùs 'm Elsàss*, CNDP-CRDP de Strasbourg)

COMPTINE KÌNDERVERSLE N°89 (bookcreator)

Thématique : Cocorico ! Kikeriki!

A.B.C.

*A.b.c.
d'Kàtz lejt im Schnee,
d'r Schnee geht eweg,
d'Kàtz lejt im Dreck!*

(extrait de l'ouvrage *Kinderversle - Sprichle ùn Reimle ùs 'm Elsàss*, CNDP-CRDP de Strasbourg)

COMPTINE KÌNDERVERSLE N°92 (bookcreator)

Thématique : Cocorico ! Kikeriki!

MAIERÄJE, MÀCH MI GRÒSS

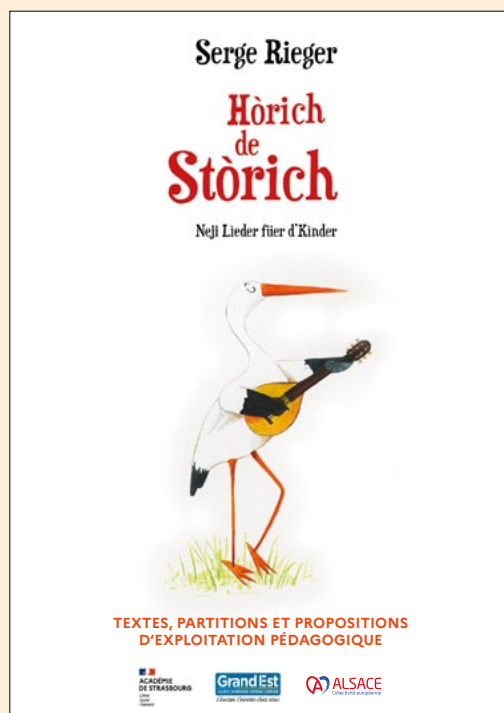
*Maieräje, màch mi gròss,
(ich) bìn e kleiner Stùmpe!
Es räjt ùf d'Felder,
es räjt ùf d'Stròss,
es räjt füer d'Riche
un füer d'Lùmpe!*

(extrait de l'ouvrage *Kinderversle - Sprichle ùn Reimle ùs 'm Elsàss*, CNDP-CRDP de Strasbourg)

ANNEXE POUR « COCORICO ! – KIKERIKI! »

Extraits de
*HÒRICH DE STÒRICH –
NEJI LIEDER FÜER D'KÌNDER*
PISTES D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

© Rectorat de l'académie de Strasbourg, 2021



Elefànte ùf'm Àpfelbaum

NIVEAU D'EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DE LA MATERNELLE



Lien vers la vidéo :
<https://youtu.be/AG1Bbyr3wvg>

POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

- On pourra montrer la vidéo ou faire écouter la chanson aux élèves avec quelques consignes d'écoute :
- Par exemple, repérer le nombre de fois qu'est répété le mot *Elefànte* (discrimination auditive).
 - Afin de faciliter la compréhension de la chanson, on pourra associer des gestes significatifs au texte, notamment les éléments directionnels.

MUSIQUE ET DANSE

La chanson se prête particulièrement bien à une chorégraphie collective qui pourra être créée par les élèves ou en suivant celle décrite ci-dessous. En salle de jeux ou en plein air.

Couplets

Les élèves sont assis en ronde et disent bonjour de la main.

Refrains

Un élève ou un groupe d'élèves endosse le rôle de l'éléphant, se lève et se place au milieu de la ronde puis fait les gestes suivants :

Wàckle nüewer → Faire un pas vers la droite.

Wàckle nüewer → Faire un pas vers la gauche.

Wàckle òhne End → Bouger les doigts avec les mains en l'air.

Wàckle àlli mìt de Finger → Bouger les doigts les mains en l'air.

Wàckle mìt de Händ → Les mains toujours en l'air, saluer des deux mains.

Cet enchaînement de pas se répète lors des couplets et des refrains suivants.

Au fur et à mesure, de plus en plus d'élèves se retrouvent au milieu de la ronde.

Les élèves de la ronde peuvent se lever lors du troisième couplet, se donner la main et tourner ensemble.

POUR ALLER PLUS LOIN

Des chansons abordant les mêmes thématiques :



En allemand : <https://youtu.be/fSGSIZAu87w>



En français : <https://youtu.be/Ns92r5TQH3k>

Hörich
de
Störich

Elefànte ùf'm Àpfelbaum


<https://youtu.be/AG18byr3wvg>

Serge Rieger

♩ = 115

Couplet 1

Eb Ab Bb Eb Eb Ab Bb Eb
 's sìt-ze E-le - fàn - te ùf - 'm Àp-fel - baum Win-ke de Be - kànn - te im e Bie-re - baum

9 Eb Ab Bb Eb Cm Fm Bb
 Win-ke rüe-wer, win-ke nüe-wer win-ke òh-ne End Win-ke àl-li mit de Fin-ger, win-ke mit de

16 Eb Refrain Eb Bb Bb7 Eb
 Händ De E-le - fànt Het sin Ge - wicht De Àp-fel - baum Der het's nit licht!

Couplet 2

Àlli Elefànte wàckle ùf'em Baum
 Winke de Bekànnte im e Bierebaum
 Wàckle rüewer, wàckle nüewer, wàckle ohne End
 Wàckle àlli mìt de Finger, wàckle mìt de Händ

Couplet 3

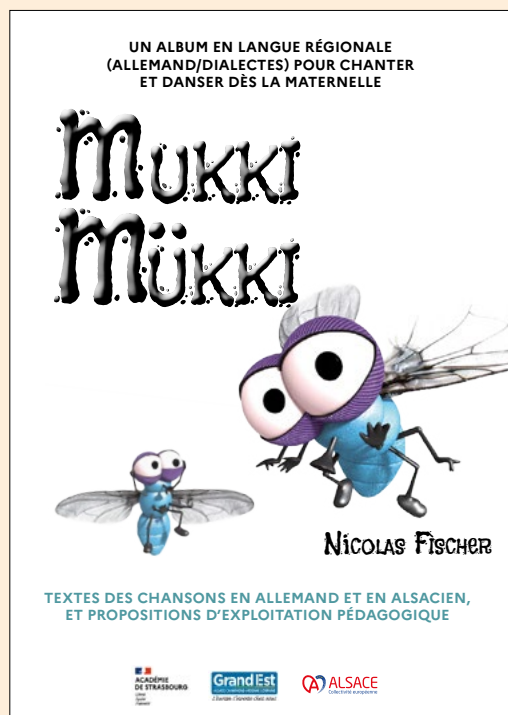
Àlli Elefànte fàlle ràb in's Gràss
 Màncher Elefànt het e blaüji Nàs
 Wàckle rüewer, wàckle nüewer, wàckle ùf de Füess
 Höer se redde, mànchi sawe d'Àpfel sin so süess!



ANNEXE POUR « COCORICO ! – KIKERIKI! »

Extraits de *MUKKI-MÜKKI*

© Rectorat de l'académie de Strasbourg, 2021





3

Der Papagei / De Bàbegej

POUR ASSURER LA COMPRÉHENSION DU TEXTE

→ L'enseignant(e) chante les éléments en bleu, les élèves répètent les éléments en vert. Les éléments en noir sont chantés en chœur.

Der Pa-pa-pa-pa-pa-pagei
 Der Pa-pa-pa-pa-pa-pagei
 Der Pa-pa-pa-pa-pa-pagei
 Ja, so singt der Papagei!

1. Ich bin da. Ich bin da.
 Ich sing' nach. Ich sing' nach.
 Einfach so. Einfach so.
 Denn so singt der Papagei!

2. Toll, toll, toll. Toll, toll, toll.
 Prima, gut. Prima, gut.
 Alles klar. Alles klar.
 Ja, so singt der Papagei!

ACTIVITÉ(S) DE COMMUNICATION LANGAGIÈRE TRAVAILLÉE(S)

- Comprendre, réagir et parler en interaction orale
- Comprendre à l'oral
- Parler en continu

OBJECTIF(S) EN ALLEMAND

- Reproduire un modèle oral
- Utiliser des expressions simples pour parler de soi

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

- Réaliser des activités d'expression à visée artistique

POUR ASSURER LA COMPRÉHENSION DU TEXTE ET FACILITER L'INTERPRÉTATION DE LA CHANSON

→ Associer des gestes significatifs au chant :

TEXTE	GESTES ASSOCIÉS
Der Pa-Pa	Lever le pouce.
Pa-Pa	Ajouter l'index.
Pa-Pagei	Ajouter le majeur.
Ja, so singt der Papagei	Hoher la tête sur le <i>Ja</i> , puis mimer le mouvement du bec du perroquet avec la main.
Ich bin da	Se montrer du doigt au rythme des syllabes.
Ich sing' nach	Mimer de la main le mouvement du bec du perroquet au rythme des syllabes.
Einfach so	Écarter les mains, paumes vers le haut.
Denn so singt der Papagei	Pointer du doigt vers l'avant puis mimer le mouvement du bec du perroquet avec la main.
Toll, toll, toll	Lever les pouces devant soi au rythme des mots.
Prima, gut	Lever les pouces devant soi sur <i>Prima</i> , puis les écarter à gauche et à droite sur <i>gut</i> .
Alles klar	Lever les pouces devant soi sur <i>Alles</i> , puis les lever vers le ciel sur <i>klar</i> .
Ja, so singt der Papagei	Pointer du doigt vers l'avant puis mimer le mouvement du bec du perroquet avec la main.

POUR CRÉER UN SUPPORT MUSICAL DE RÉPÉTITION ADAPTÉ

Le principe d'utilisation de la chanson en classe est celui illustré par la version chantée, à savoir que l'enseignant(e) propose le modèle qui est répété par l'élève ou la classe.

Des élèves avec des compétences plus développées pourront également servir de modèle dans un second temps (jeu du chef d'orchestre).

La structure du texte des couplets permet d'adapter aisément la chanson à toute thématique abordée en allemand.

Der Papagei

CD : PISTE 3 (VERSION
INSTRUMENTALE : PISTE 33)



Lien vers la vidéo :
https://youtu.be/ffcDN_50D94

Der Pa-pa-pa-pa-pa-pagei
Der Pa-pa-pa-pa-pa-pagei
Der Pa-pa-pa-pa-pa-pagei
Ja, so singt der Papagei!

Ich bin da. Ich bin da.
Ich sing' nach. Ich sing' nach.
Einfach so. Einfach so.
Denn so singt der Papagei!

REFRAIN

Toll, toll, toll. Toll, toll, toll.
Prima, gut. Prima, gut.
Alles klar. Alles klar.
Ja, so singt der Papagei!

REFRAIN 2x

Ja, so singt der Papagei!

De Bàbegej

CD : PISTE 19 (VERSION
INSTRUMENTALE : PISTE 33)



www.nicolasfischer.
bandcamp.com



Lien vers la vidéo :
<https://youtu.be/HKlnkDVcNPw>

De Bà-be-bà-be-bà-begej
De Bà-be-bà-be-bà-begej
De Bà-be-bà-be-bà-begej
Ja, so singt de Bàbegej!

Ich bìn do. Ich bìn do.
Ich bìn froh. Ich bìn froh.
Ich sìng nooch. Ich sìng nooch.
Änfàch wie e Bàbegej!

REFRAIN

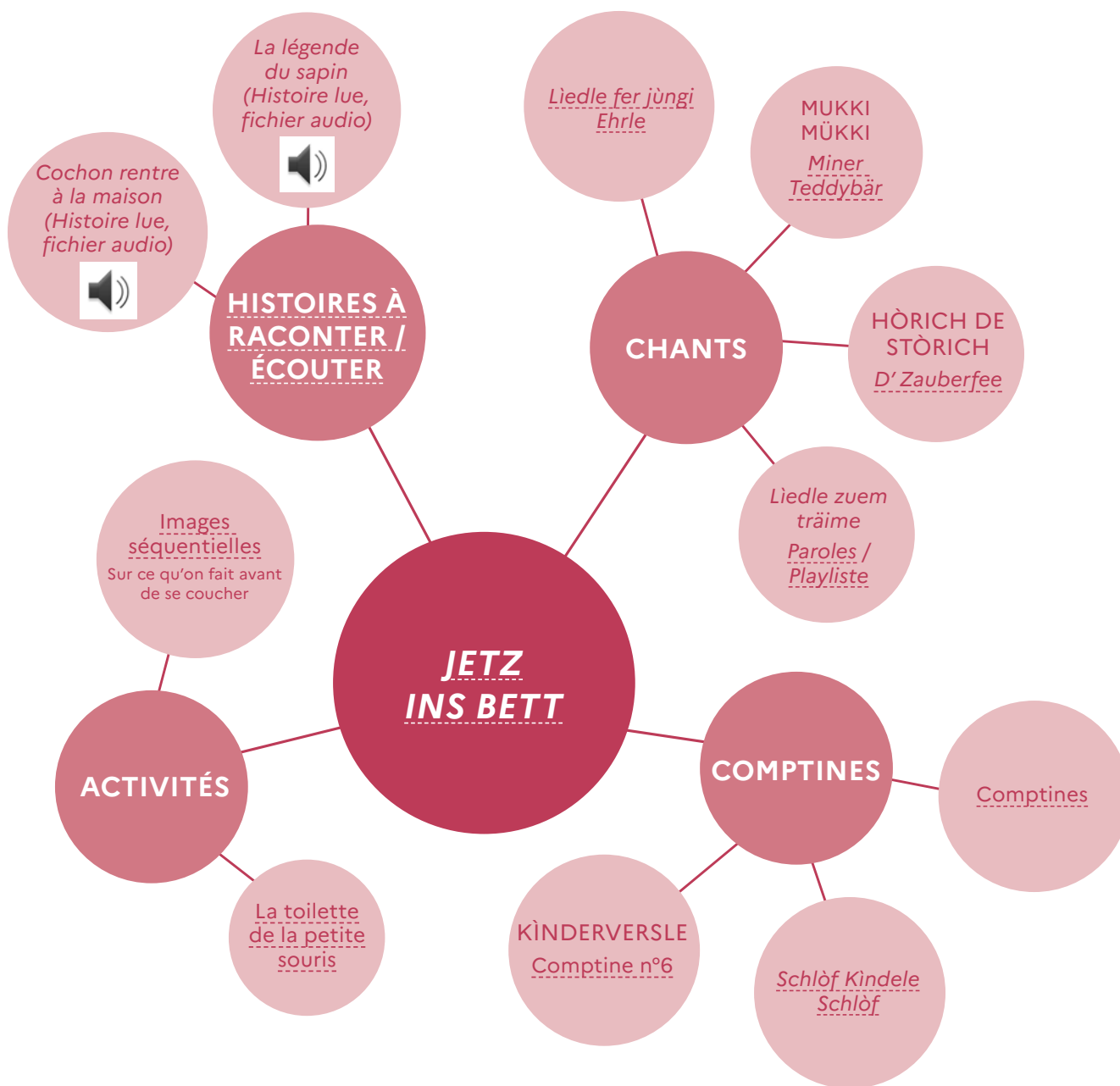
Bìsch au do? Bìsch au do?
Sìngsch au mìt? Sìngsch au mìt?
Sìng doch noch. Sìng doch noch.
Änfàch wie e Bàbegej!

REFRAIN 2x

Ja, so sìngt de Bàbegej!



Jetzt ins Bett!



LA TOILETTE DE LA PETITE SOURIS

Objectif : retour au calme.

Activités langagières : comprendre et refaire les gestes en mimant, connaître les parties du corps.

Matériel : [Bookcreator](#).

Organisation pédagogique : groupes de 4 à 5 enfants.

Pré-requis : connaître les parties du corps.

L'enseignant(e) lit l'histoire de la petite souris en français, en allemand ou en alsacien, et demande aux élèves de reproduire en même temps les gestes.

La petite souris se réveille. Après son petit-déjeuner, elle va faire sa toilette. Elle se frotte les mains l'une contre l'autre pour mettre de la poudre grise. Puis elle passe les mains sur tout son visage, son front, ses yeux, ses joues, son nez, ses oreilles, ses lèvres, son menton, son cou et ses cheveux (massage du visage).

Avec son doigt, elle prend du gris pour en mettre au-dessus de ses yeux et sous ses yeux (massage des yeux et des paupières). Elle prend ensuite de la crème grise, toujours avec son doigt, et se fait une, deux, trois moustaches à droite ; une, deux, trois moustaches à gauche (moustaches du nez vers l'extérieur du visage). La souris n'oublie pas le plus important : le bout du nez... Nous sommes toutes et tous de petites souris, montrez-moi un peu (détente du visage en bougeant le nez et la bouche).

Enregistrements en allemand et en alsacien disponibles en suivant ce lien [Bookcreator](#).

Die kleine Maus wacht auf. Nach ihrem Frühstück geht sie ins Badezimmer. Sie reibt ihre Hände aneinander, um etwas graues Puder aufzutragen. Dann fährt sie mit den Händen über ihr ganzes Gesicht, ihre Stirn, ihre Augen, ihre Wangen, ihre Nase, ihre Ohren, ihre Lippen, ihr Kinn, ihren Hals und ihre Haare (Gesichtsmassage). Mit dem Finger nimmt sie etwas Grau und streicht damit über ihre Augen und unter ihre Augen (Augen- und Lidmassage). Dann nimmt sie mit dem Finger graue Creme und streicht sich einen, zwei, drei Schnurrbärte nach rechts; einen, zwei, drei Schnurrbärte nach links (Schnurrbärte von der Nase nach außen im Gesicht). Die Maus vergisst das Wichtigste nicht: die Nasenspitze... Wir sind alle kleine Mäuse, zeig mir ein bisschen (Entspannung des Gesichts durch Bewegen von Nase und Mund).

IMAGES SÉQUENTIELLES

Objectif : retrouver la chronologie d'un moment de la journée.

Activité langagière : prendre part à une conversation.

Matériel : cartes ([voir l'annexe de matériel découpable n° 4](#)) et [Bookcreator](#).

Organisation pédagogique : groupes de 4 à 5 enfants.

Les cartes sont présentées aux enfants. L'enseignant(e) fait répéter les structures associées à chaque carte en utilisant différentes activités ludiques (jeu de kim, mémoire, répéter à la manière de, etc.).

Les élèves reconstruisent le déroulement de la journée.

Variante

Les élèves peuvent inventer une journée au déroulement farfelu, comme par exemple : on se brosse les dents avant de manger...

Exemples de formulations

1. Lena wàcht ùf.
2. Lena bùtzt sich d'Zàhn.
3. Lena wascht sich.
4. Lena last e Bùech.
5. Lena nammt s'Mòrje-Esse.
6. Lena het Hùnger!
7. Lena schlòft.
8. Lena geht in d'Schùel.
9. Lena geht heim.
10. Lena spielt.
11. Lena will ins Bett gehn.
12. Lena schriebt.

COMPTINES EN ALSACIEN

Quelques comptines sonorisées par des élèves de GS/CP à écouter autant de fois que nécessaire avant de répéter progressivement avec l'enregistrement.

En vue d'un temps calme, faire écouter les comptines en fond sonore.

PROLONGEMENT

Vous pouvez à votre tour réaliser des enregistrements de comptines avec vos élèves pour les partager avec les parents, les partenaires, d'autres classes, grâce aux logiciels Audacity, Chatterpix, Powerpoint, Bookcreator...

COMPTINE KÌNDERVERSLE N°6 (bookcreator)

Thématique : *Jetzt ins Bett!*

SCHLÒF MIN KLEINES MIESELE

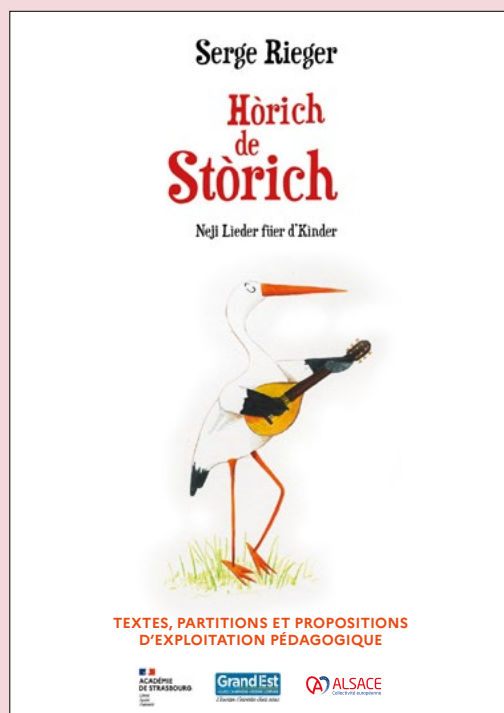
*Schlòf min kleine Miesele,
Schlòf bis mòrje früeh,
Bis d'r Hàhn im Hiesele
Rieft lüt Kikeriki*

(extrait de l'ouvrage *Kinderversle - Sprichle ùn Reimle ùs 'm Elsàss*, CNDP-CRDP de Strasbourg)

ANNEXE POUR « *JETZ INS BETT!* »

Extraits de *HÒRICH DE STÒRICH – NEJI LIEDER FÜER D'KÌNDER* PISTES D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

© Rectorat de l'académie de Strasbourg, 2021



D' Zauberfee

NIVEAU D'EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DU CYCLE 2



Lien vers la vidéo :
<https://youtu.be/xxst5NOoZ6I>

POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

Pour toutes les activités proposées, voir aussi les propositions d'activités complémentaires et le matériel photocopiable aux pages suivantes.

- On pourra faire mémoriser le texte et le faire réciter de manière expressive.
- On pourra associer des gestes significatifs afin de faciliter la compréhension.
- Pour faciliter la mémorisation, on pourra proposer le jeu suivant :

Richtig oder falsch

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*.

- On pourra faire nommer les astres (*d'Sünn – de Mònd – d'Starne*) et quelques éléments météorologiques (*d'Wòlke – de Rajeböeje – de Dàà – d'Nàcht*) apparaissant dans la vidéo, les mémoriser par le biais d'activités ludiques, et les employer dans des formulations simples du type : *Wàs isch dis? Dis isch...*

POUR APPRENDRE LA CHANSON

Pour un apprentissage progressif de la chanson, les étapes suivantes pourront être proposées :

- Écouter la chanson de manière fractionnée en isolant les refrains des couplets.
- Inviter les élèves à reproduire les unités mélodiques (refrains et couplets) en remplaçant les mots par *la la la*.
- Remplacer progressivement *la la la* par des unités de texte en rajoutant les vers au fur et à mesure. Cette phase peut être réalisée en chantant sur la chanson diffusée ou *a capella*, ce qui permet d'en ralentir le tempo et donc le débit.
- La vidéo fait apparaître le texte. Elle peut servir de prompteur, à condition que les élèves se soient entraînés au préalable à prononcer le texte correctement. Le primat de l'écoute et de la reproduction orale est à préconiser.

POUR ALLER PLUS LOIN



L'album de Tomi Ungerer : *Der Mondmann*
<http://www.olcalsace.org/fr/actualite/s-mondmanne-le-tomi-ungerer-en-alsacien>



L'adaptation en chanson : *Der Mondmann*
<https://youtu.be/hxM6hJsDDLQ>



Une adaptation d'une poésie de Josef Guggenmos :
Der Regenbogen : https://youtu.be/lwNEC_jxtwc



Et son exploitation : http://www.crdp-strasbourg.fr/main2/produits/rock_schulhof/docs/ras3_fiche9_der_regenbogen.pdf



D' Zauberfee



VRAI/FAUX

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

Activité langagière : comprendre l'oral.

Organisation pédagogique : classe.

Matériel : cartes-images correspondant au lexique ou à la structure à mémoriser.

Il s'agit d'apparier des cartes-images et de former plus de paires que son partenaire de jeu.

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. Chaque groupe d'élèves se voit attribuer l'un ou l'autre des deux ensembles de cartes-images. L'enseignant énonce une affirmation. Les élèves écoutent et se lèvent si un des termes énoncés 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 l'enseignant montre l'image suivante.

LA PROMENADE

Objectifs : montrer la carte demandée.

Activité langagière : comprendre l'oral.

Organisation pédagogique : classe ou groupe réduit.

Matériel : cartes-images correspondant au lexique ou à la structure à mémoriser.

Les élèves forment un cercle. Le meneur de jeu distribue une carte-image à un élève sur deux.

La même carte peut être donnée plusieurs fois.

Sur un fond musical ou au son du tambourin, les élèves se passent les cartes dans un sens donné.

Lorsque la musique s'arrête, le meneur de jeu demande une carte.

Exemple

– *Wo ìsch d'Sùnn?*

L'élève (ou les élèves) qui détient (détiennent) l'élément cité le montre(nt).

Les élèves peuvent être amenés à dire collectivement :

– *Dis ìsch d'Sùnn!*

Le jeu reprend, le meneur de jeu demande d'autres cartes-images.

Un élève peut endosser le rôle de meneur de jeu.

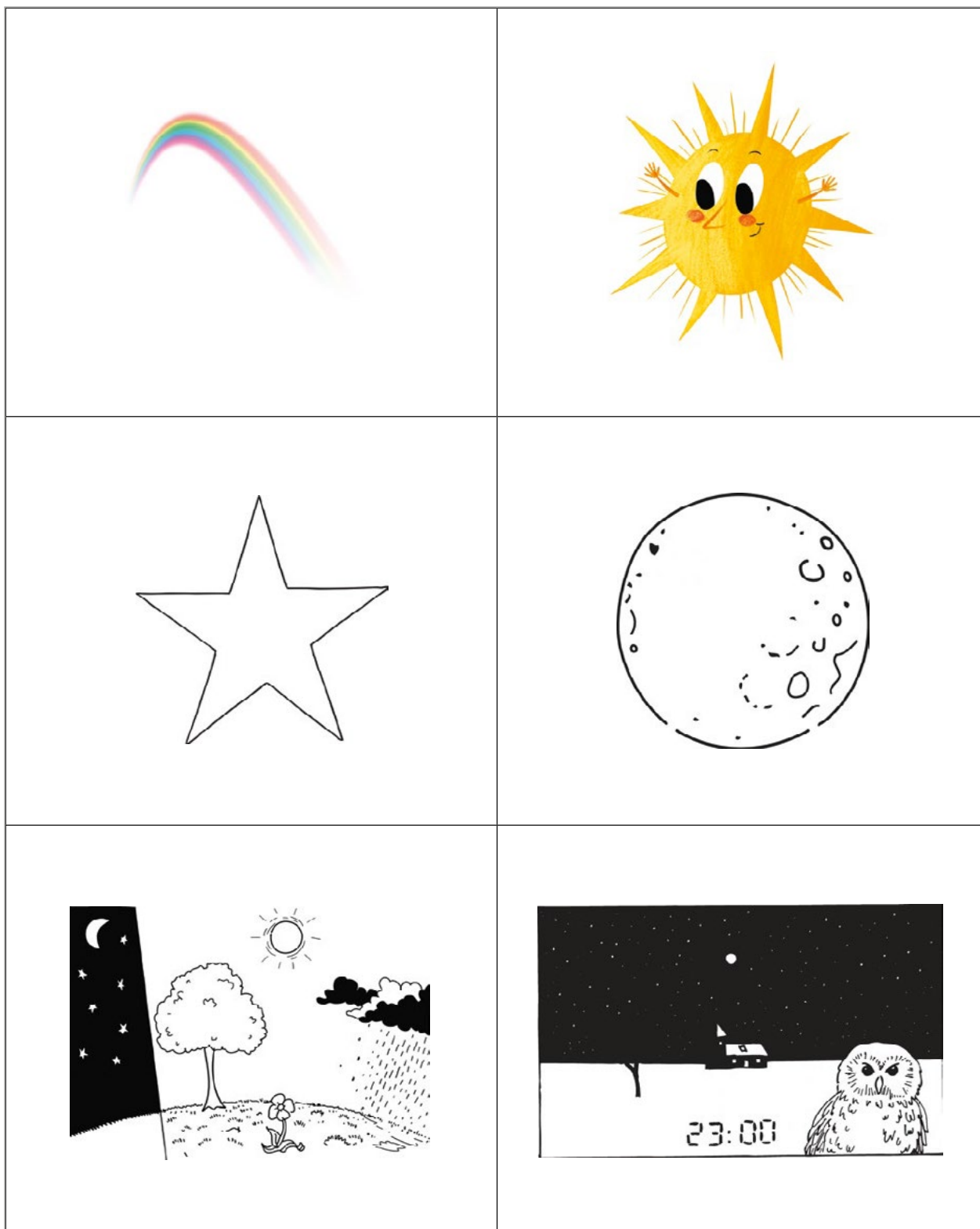
Lexique

- *d'Starne* → les étoiles
- *d'Nàcht* → la nuit
- *de Rajeböeje* → l'arc en ciel
- *d'Sùnn* → le soleil
- *de Mònd* → la lune
- *de Dàà* → le jour

Hörich
de
Störich



D' Zauberfee



Extrait de l'ouvrage Hörich de Störich - Neji lieder für d'Kinder - Rectorat de l'académie de Strasbourg, 2021.

Hörich
de
Störich

D' Zaubерfee


<https://youtu.be/xxst5NOoZ6I>

Serge Rieger

$\text{♩} = 90$

G C D G G

Dò hin - te àn mi'm Hie - se - le Dò wohnt e Zau - ber - fee Sie lebt mìt ih - rem

7 C D G G C D

Mie - se - le Im vier - blät - tris - che Klee Sie feijt àm Mòr - je d'Ster - ne ùf Ùn schenkt se in de

13 G G C D G B Em

Sùnn Àm Mìt - tàg hängt se mìt - 're Güff Wòl - ke drùm he - rùm Sie mòlt e Rei - je - bö - je,

20 D G C G B Em B

mìt - tes in de Nàcht Im Män - nel ùf 'm Mònd, dem mòlt se àls e Bàrt Im Dùft vòm Wie - rauch

27 Em D G C G B Em D

schmel - ze mi - ni schön - schte Träim Sie holt mìt Schwe - wel - höelz - le Licht - le ùs de Stein

Couplet 2

Sie sàmmelt im e Kerwel, Krite ùs'm Wàld
 Ùn hängt se ùf e Seil, àm Dàà wenn d'Sùnne stràhlt
 Sie höert wie d'Blùeme blüehje, ùn singt ihr Liedel mìt
 Sie reist in ihre Fàrwe, ùn nìmmt mich mànchmòl mìt

Couplet 3

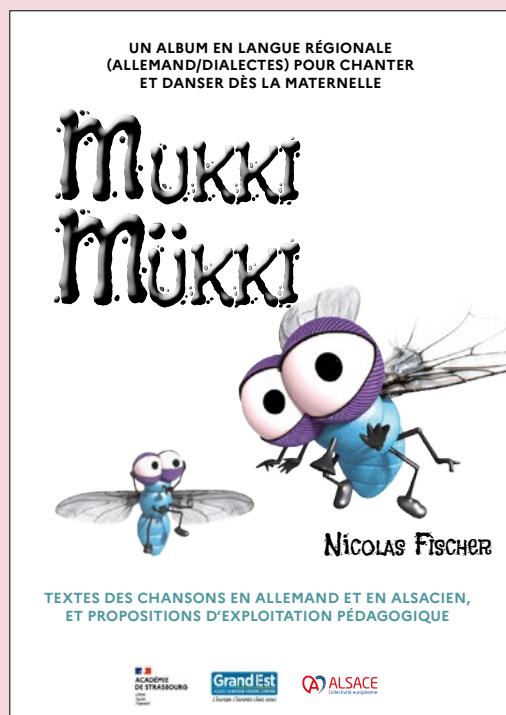
In ihre Awe glänze Lichtle ùs de Sùnn
 E Fierel isch's wie brennt, fùer d'Mensche ùm se 'rùm
 Wenn sich dann d'Awe schliesse, schenk ich 're mini Hànd
 Ùn ùns'ri Seele fliesse, in's Lewe dann mìtnànd



ANNEXE POUR « *JETZ INS BETT!* »

Extraits de *MUKKI-MÜKKI*

© Rectorat de l'académie de Strasbourg, 2021





13

Mein Teddybär / Miner Teddybar

POUR FACILITER LA COMPRÉHENSION ET L'INTERPRÉTATION DE LA CHANSON

Les exigences par rapport à la formulation et à la compréhension peuvent être ajustées en fonction des compétences des élèves. On pourra envisager deux variantes :

VARIANTE 1 : REFRAIN + 1^{re} STROPHE

Pour faire découvrir le lexique, on pourra utiliser un vrai ours en peluche, mimer le refrain, montrer et nommer les parties du corps.

On pourra ensuite faire répéter les formulations en les associant aux parties du corps correspondantes.

Associer des gestes à la chanson.

Texte	Gestes
Mein'n kleinen braunen Teddybär, Den mag ich so, den mag ich sehr. Mein kleiner brauner Teddybär, Der ist mein Freund und so viel mehr.	Faire semblant de serrer un ours en peluche dans les bras, en se balançant de gauche à droite.
Er hat Augen,	Mettre ses mains sur les yeux.
Runde Ohren,	Mettre ses mains sur les oreilles.
Beine und 'ne kleine Nase.	Mettre ses mains sur les jambes puis son nez.
Er hat Arme,	Mettre ses mains sur les bras.
Er hat Pfoten,	Mettre une main sur la paume opposée.
Und 'nen rosaroten Mund	Mettre ses mains sur la bouche.

VARIANTE 2 : TOUTE LA CHANSON

Pour faire découvrir le lexique (verbes d'action), on pourra mimer ce que fait l'ours puis faire mimer par les élèves.

On pourra ensuite faire répéter les formulations en les associant aux actions correspondantes.

Associer des gestes à la chanson.

Texte	Gestes
Er mag lachen	Montrer un sourire avec ses mains.
Er mag spielen	Taper les poings l'un sur l'autre.
Er mag klettern	Faire semblant de grimper.
und auch rennen	Faire semblant de courir.
Er mag schlafen	Faire semblant de dormir.
Er mag träumen	Faire semblant de rêver (par exemple, faire des spirales vers le haut avec ses index, en partant de la tête).
Ja, das alles macht er gern	Joindre les mains sur le cœur.

RÉALISATION D'UNE COMPOSITION PLASTIQUE

On peut envisager de réaliser un buste d'ours (peinture ou morceaux de papier brun collés) et de le compléter en collant les parties du corps apprises dans la chanson.

Albums en lien avec les thématiques abordées

• Elmar und der Teddybär

Auteur : David McKee

Éditeur : Thienemann-Esslinger

ISBN-10 : 352243773X

• Sankt Martin und der kleine Bär

Auteur : Antonie Schneider

Éditeur : NordSüd Verlag

ISBN-10 : 331410054X

• Ach, Boris

Auteur : Carrie Weston

Éditeur : Ellermann Heinrich Verlag

ISBN-10 : 3770759419

• Nein! sagt Julius

Auteur : Mireille d'Alancé

Éditeur : École des loisirs

ISBN-10 : 3895651303

ACTIVITÉ(S) DE COMMUNICATION LANGAGIÈRE TRAVAILLÉE(S)

- Comprendre à l'oral
- Parler en continu

OBJECTIF(S) EN ALLEMAND

- Reproduire un modèle oral (chant)
- Identifier et nommer les parties du corps
- Comprendre et nommer des verbes d'action

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

- Maîtriser le rythme et le tempo, utiliser des instruments
- Adapter son geste aux contraintes matérielles
- Utiliser le dessin comme moyen d'expression

Mein Teddybär

CD : PISTE 13 (VERSION
INSTRUMENTALE : PISTE 43)



Lien vers la vidéo :
<https://youtu.be/-2lVrO9k8Q>

**Mein'n kleinen braunen Teddybär,
Den mag ich so, den mag ich sehr.
Mein kleiner brauner Teddybär,
Der ist mein Freund und so viel
mehr.**

Er hat Augen,
Runde Ohren,
Beine und 'ne kleine Nase.
Er hat Arme,
Er hat Pfoten,
Und 'nen rosaroten Mund.

REFRAIN

Er mag lachen,
Er mag spielen,
Er mag klettern und auch rennen.
Er mag schlafen,
Er mag träumen,
Ja, das alles macht er gern.

**Mein'n kleinen braunen Teddybär,
Den mag ich so, den mag ich sehr.
Mein kleiner brauner Teddybär,
Der ist mein Freund und so viel
mehr. (2x)**

Miner Teddybar

CD : PISTE 29 (VERSION
INSTRUMENTALE : PISTE 43)



www.nicolasfischer.
bandcamp.com



Lien vers la vidéo :
<https://youtu.be/2wGrUZkauCw>

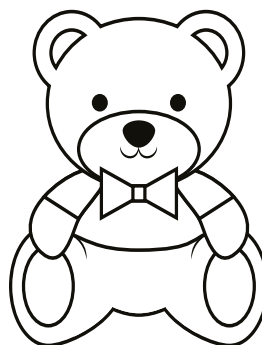
**Ich hàb e brüner Teddybar,
Ich hàb 'ne àrich, àrich garn.
Min kläner brüner Teddybar,
Ich hebb 'ne fescht ìn mine Arm.**

Ar het Öje,
Rùndi Ohre
Ùn e gànz gànz kläni Nààs.
Ar het Armlé
Ùn zwej Pfote
Ùn e rosarotes Müll.

REFRAIN

Ùn m'r làche
Ùn m'r spiele
Ùn m'r krotte ùn m'r ranne.
Ùn m'r schlofe
Ùn m'r träme,
Ja, d'is màche m'r so garn.

**Ich hàb e brüner Teddybar,
Ich hàb 'ne àrich, àrich garn.
Min kläner brüner Teddybar,
Ich hebb 'ne fescht ìn mine Arm.
(2x)**

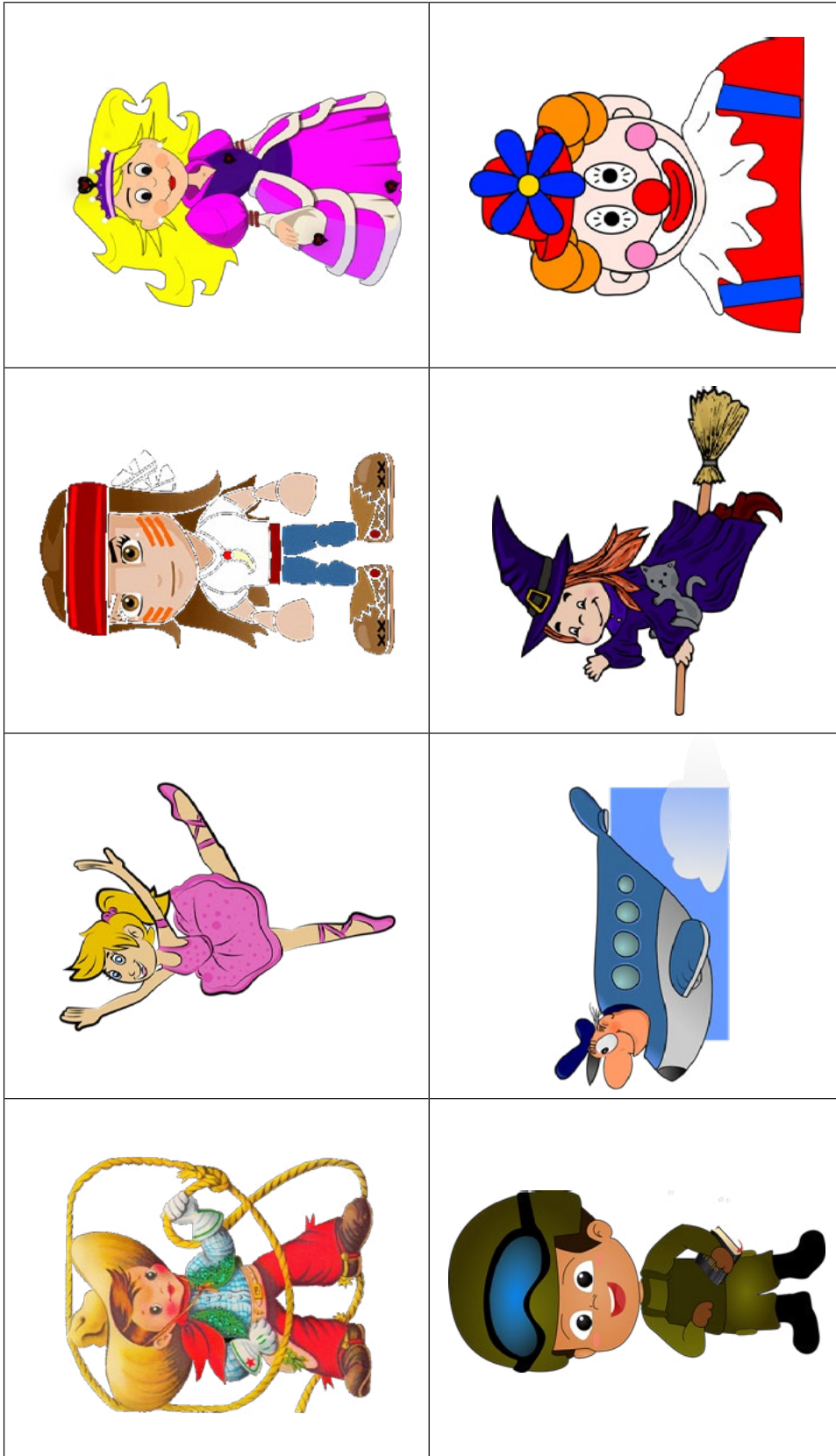


ANNEXES

MATÉRIEL DÉCOUPABLE

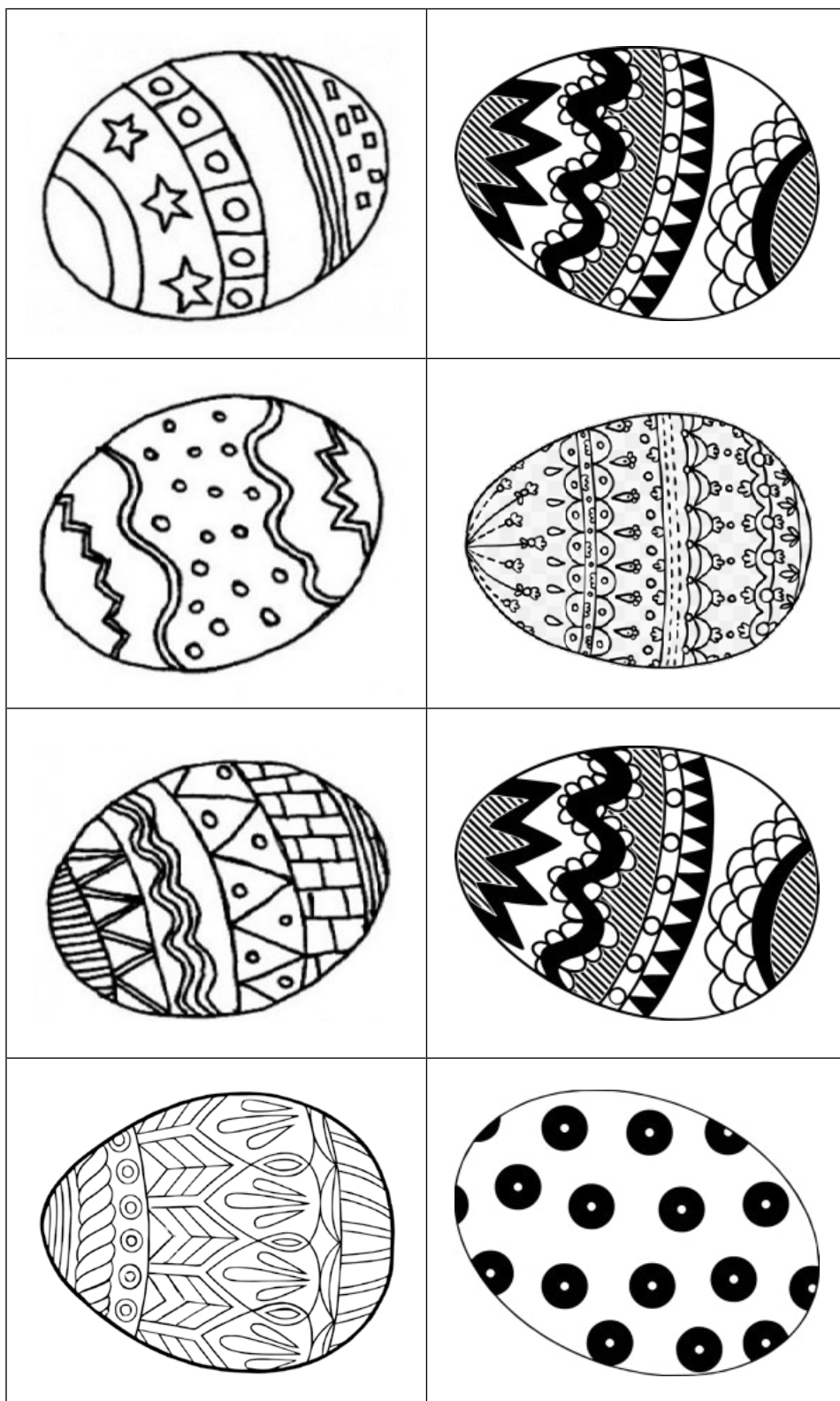
ANNEXE – MATÉRIEL DÉCOUPABLE 1

Mémory Carnaval



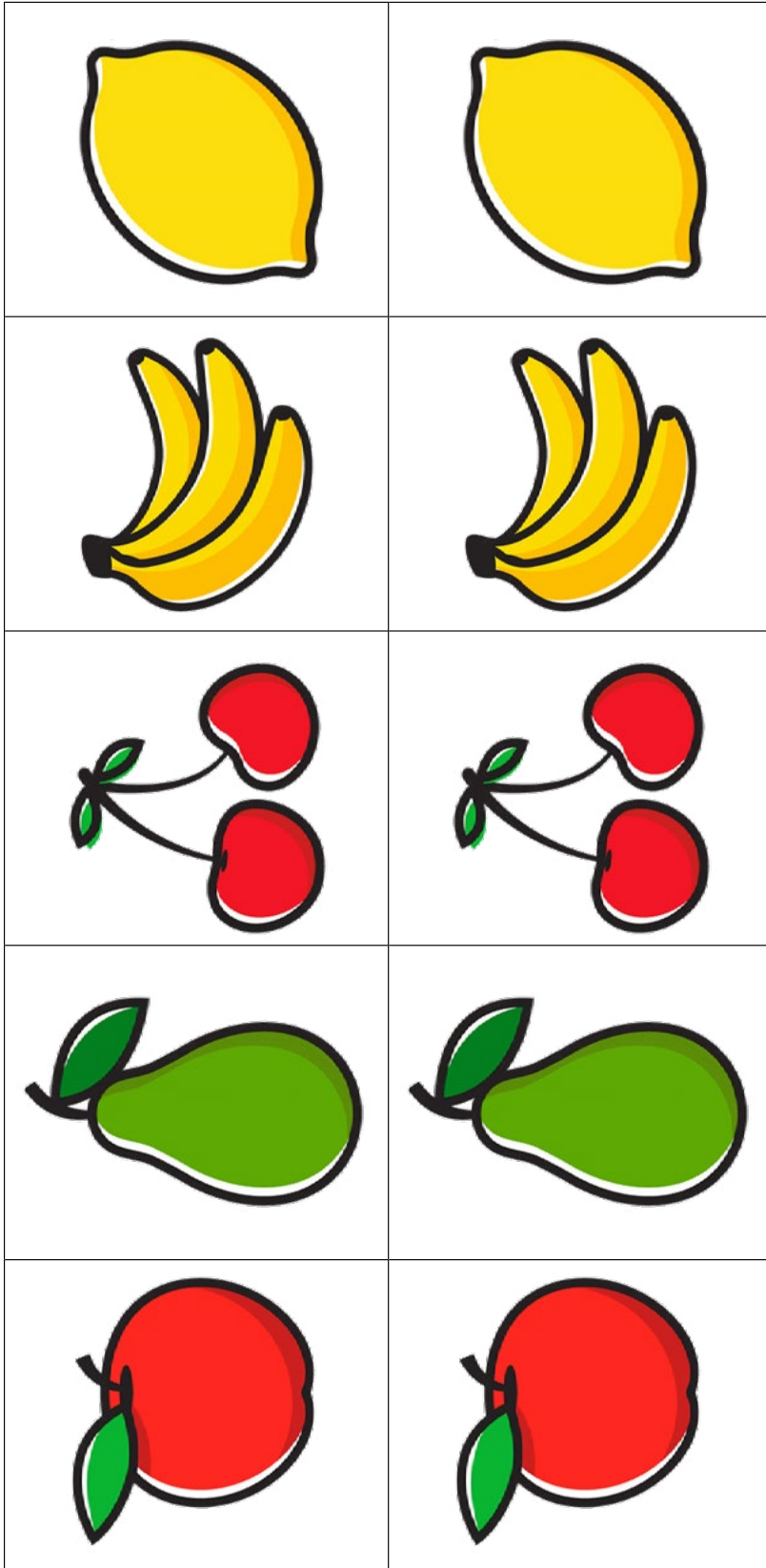
ANNEXE – MATÉRIEL DÉCOUPABLE 2

Modèles d'œufs à colorier / Jeu du menteur



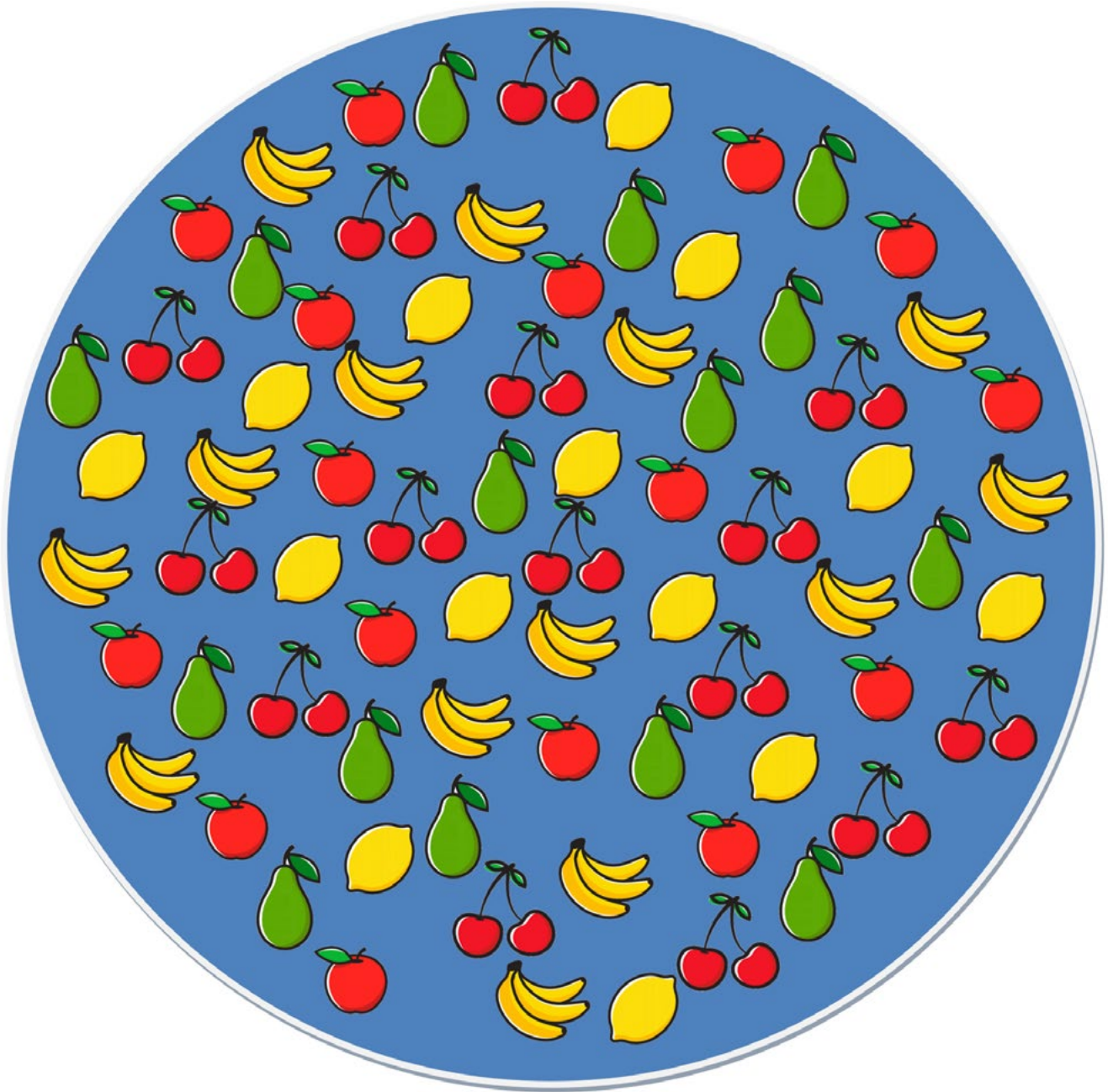
ANNEXE – MATÉRIEL DÉCOUPABLE 3

Cartes-images – Fruits



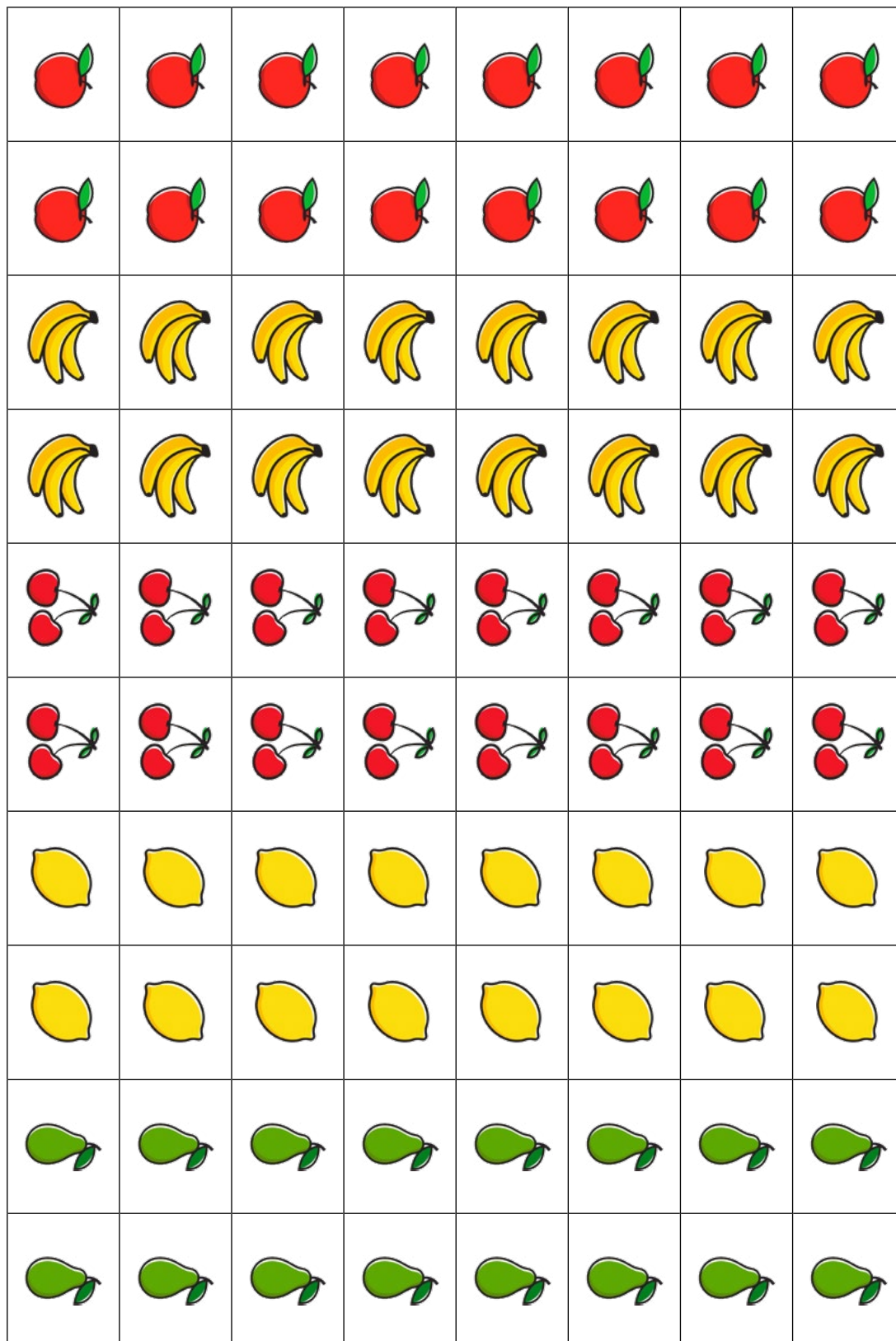
ANNEXE – MATÉRIEL DÉCOUPABLE 3 – PAGE 1

Œil de lynx – Fruits



ANNEXE – MATÉRIEL DÉCOUPABLE 3 – PAGE 2

Œil de lynx – Fruits



ANNEXE – MATÉRIEL DÉCOUPABLE 4

Lenas Tagesablauf

Kleine Schwarzweiß-Bilder zum Ausschneiden und Anmalen.



ANNEXE – MATÉRIEL DÉCOUPABLE 4

Lenas Tagesablauf



ANNEXE – MATÉRIEL DÉCOUPABLE 4

Lenas Tagesablauf



ANNEXE – MATÉRIEL DÉCOUPABLE 4

Lenas Tagesablauf

