

# Die kleine Spinne spinnt und schweigt :

## Règles des jeux proposés

### 1) Daumen hoch/ Daumen runter (Ecoute active)

Les FC (Flashcards) sont affichées au tableau : l'enseignant en montre une et dit un mot. Si ce mot correspond à l'image, les élèves lèvent les 2 pouces en l'air. Si cela ne correspond pas, ils mettent les 2 pouces en bas.

### 2) Wiederhol wenn es richtig ist (Appropriation et mémorisation)

Les FC (Flashcards) sont affichées au tableau : l'enseignant en montre une et dit un mot. Si ce mot correspond à l'image, les élèves répètent le mot ; si c'est faux, ils se taisent.

### 3) Was fehlt ? (Parler en interaction)

Les FC sont au tableau. L'enseignant demande aux élèves de fermer les yeux (Schliesst die Augen) ; il enlève une image et la met dans son dos. Il demande aux élèves d'ouvrir les yeux (Öffnet die Augen) et demande ce qui manque (Was fehlt ?) . L'élève qui répond juste prend la place de l'enseignant et demande à son tour aux autres de fermer les yeux...

Au bout de plusieurs fois, l'élève au tableau peut mélanger les FC.

### 4) Die Karte langsam verdecken (Parler en interaction)

L'enseignant cache une FC derrière un carton et la dévoile tout doucement au ralenti jusqu'à ce qu'un élève trouve ce que c'est.

### 5) Die Karte schnell verdecken (Parler en interaction)

Même chose mais il la montre très vite et la cache.

### 6) Das Zauberauge (Appropriation et mémorisation)

Les FC sont affichées en ligne au tableau. Les élèves les répètent collectivement dans l'ordre. On retourne une FC et on les redit dans l'ordre en disant aussi celle qui est retournée. On en retourne une 2°, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elles soient toutes retournées.

### 7) Bingo (Ecoute active et parler en continu)

C'est le jeu du loto. L'élève qui a rempli une ligne (ou tout son carton) a gagné uniquement s'il est capable de redire tout le vocabulaire de son carton.

### 8) Zieh 2 Karten (Parler en interaction)

Faire deux piles de FC : les animaux et les actions.

Piocher (Zieh eine Karte) une FC de chaque et poser la question :

- Kann ..... ?

- Ja, er/sie/es kann... ; Nein, er/sie/es kann nicht.... (on peut aller plus loin en complétant suivant le niveau des élèves : Er/Sie/Es kann..... .)

## 9) Memory (Parler en interaction)

Matériel : Des FC en petit format en double.

Déroulement : Placer toutes les cartes les unes à côté des autres face cachée. Un élève retourne au hasard 2 cartes. Un autre lui demande : « Was ist das ? ». L'élève répond et gagne la paire s'il sait répondre à la question et si ce sont les deux mêmes cartes. Puis c'est au suivant de jouer.

Le gagnant est celui qui a le plus de paires.

## 10) Das schnelle Diktat (Ecoute active et parler en interaction)

Matériel :

- 4 affiches avec un numéro écrit en face de chaque mot.
- 4 fiches réponses

Déroulement :

Faire 4 équipes. Fixer les affiches contre un mur. Les équipes sont en colonne (Bilde eine Schlange) à l'opposé (à une quinzaine de mètres minimum)

Au signal, le premier de son équipe doit courir (Renn) et regarder (Schau) son affiche. Il met dans sa tête le numéro et le dessin qui correspond. Il revient (Komm zurück) en courant vers le 2<sup>e</sup> de son équipe et lui dit :

« Die Nummer ..... ist ..... »

Ce dernier écrit la réponse (Schreib die Antwort) sur la fiche réponse et part en courant à son tour chercher l'information. L'équipe qui finit la première a gagné (On peut compter ou non l'orthographe)

## 11) Harry Potters Spiel (Ecouter et parler en continu)

Matériel : des frites de piscine coupées (pour simuler les baguettes magiques)

Déroulement :

Un enfant (et plusieurs dès que le jeu est compris) est Voldemort. Il a une baguette magique. Les autres élèves sont des Harry Potter et se déplacent dans un espace délimité. Quand Voldemort touche un Harry Potter avec sa baguette magique, il lui donne un ordre (Spring, Renn...) Ce dernier doit effectuer l'action en restant sur place. Pour être libéré, un autre Harry Potter doit venir le voir et lui demander : « Was machst du ? ». Il doit alors répondre avec son action : « Ich ... » et peut repartir courir.

*ATTENTION : c'est un jeu très dynamique et fatiguant (les enfants courent tout le temps, surtout quand il y a plusieurs Voldemort) : le terrain de jeu ne doit être trop grand ; il faut varier souvent les Voldemort.*

## 12) Stille Post (Ecouter et parler en interaction)

Matériel : aucun

Déroulement : Les élèves sont disposés en plusieurs colonnes. L'enseignant dit le même mot ou une phrase au dernier de la colonne qui doit les répéter à celui juste devant lui et ainsi de suite jusqu'au premier qui court au tableau décroche la bonne FC (ou écrit le mot).