

Béatrice Schmitt
Personne ressource en Allemand
Strasbourg 8

DIVERS JEUX

1. SUCHSPIELE

- Wärmer - Kälter : Un élève sort de la classe, ses camarades cachent un objet. L'élève appelle l'élève qui doit chercher cet objet. Le groupe l'aide : s'il se rapproche, crie « wärmer » et « kälter » s'il s'éloigne de l'objet caché (pour débutants) .

- Variante : Un élève ou une équipe peut guider l'élève qui entre (links, rechts, geradeaus, zurück)

Chronométrer les équipes : le vainqueur sera le meilleur guide.

2. BESSER ZUHÖREN - BESSER VERSTEHEN

- Mit geschlossenen Augen hören : Les élèves ferment les yeux. Le maître indique avec la voix basse ce que les élèves doivent montrer du doigt. Ex : Zeigt auf euren Mund, Zeigt auf mich ! etc ...

- Wörter flüstern : Les élèves sont assis autour d'une table. Placer sur celle-ci des cartes (type jeu « mémoire ») ou des images. A tour de rôle, les élèves chuchotent un mot ou une phrase plus ou moins complexe concernant l'une des cartes. L'élève qui saisit le premier la carte concernée la conservera. Le vainqueur est celui qui aura plus de cartes à la fin du jeu. (Repérer à cette occasion les élèves qui réagissent très lentement ou rarement) .

3. RATESPIEL

Au tableau se trouvent une liste de verbes et une liste d'animaux. Chaque élève écrit une phrase sur une feuille de papier, du type : Ich kann springen wie ein Pferd.

Les élèves se promènent dans la classe et doivent deviner les phrases des camarades :

a) - Ich kann springen wie ein SIMSALABIM.

- Wie ein Löwe ?
- Ja oder nein... et on continue le questionnement.
- b) - Ich kann SIMSALABIM wie ein Pferd.
- Kannst du laufen wie ein Pferd ?
- ...

4. SCHREIBSPIEL - QUATSCHSPIEL

(suite au Ratespiel) . Un élève écrit : « Ich kann + verbe », plie le haut de la feuille, la passe au voisin qui rajoute : « wie ein + animal ». Lecture des phrases ! Qui a la plus drôle ?

5. INTERVIEWSPIEL

Ecrire au tableau 20 noms d'objets et les numéroter. Chaque élève écrit une phrase sur une feuille et la cache.

Ex : Ich möchte ein Buch .

Les élèves se déplacent dans la classe et l'un d'eux pose la question : « Julie, was möchtest du ? » Elle répond et le premier élève écrit sur sa feuille : Julie 7 (numéro de l'objet qui correspond). Le premier qui a 6 noms avec les numéros crie : « Ich bin fertig ! ».

Contrôle : le gagnant dit « Julie möchte eine Kreide. » Elle répond : « Richtig. »

6. SPIEL : Was hast du bekommen ? (genre Memory)

Mettre 20 cartes représentant des objets à l'envers sur une table. Un élève dit : « Ich wünsche mir eine Puppe. » et tire une carte. Un autre lui demande « Was hast du bekommen ? » Le premier répond :

a)-Eine Puppe !

Il a gagné et continue.

b)-Einen Walkmann.

Il a perdu et dit :

-Du bist dran.

7. JEU DE MEMOIRE : Geburtstagsgeschenke

L'élève 1 dit :-Ich habe ein Buch bekommen.

L'élève 2 dit :-Ich habe ein Buch und eine Hose bekommen.

L'élève 3 dit :-Ich habe ein Buch, eine Hose und ...

8. RATESPIEL : Hast du einen...?

Les élèves sont assis en cercle. Au centre se trouvent plusieurs objets : par exemple, 2 stylos à encre (Füller), 3 gommes (Radiergummis), 4 taille-crayons (Spitzer)...

Un élève se met au milieu et ferme les yeux pendant que les autres se servent. Il ouvre les yeux et le jeu commence :

-Hast du einen Füller ?

-Tut mir leid . Ich habe keinen Füller.

-Hast du einen Spitzer ?

-Ja.

- Du bist dran.

9. RATESPIEL : Wo ist...? Er hat ...

La classe est en 3 groupes. Les élèves du groupe 1 prennent chacun un objet et le cachent derrière le dos .

Un élève du groupe 1 demande :

-Gruppe 2, wo ist der Ring ?

Un élève du groupe 2 répond :

-Marc hat den Ring.

-Nein . Gruppe 3, wo ist das Auto ?

-Ute hat das Auto.

-Richtig. Ein Punkt.

On interroge à nouveau le groupe 2.

10. DER FRAGEWÜRFEL

Faire 6 étiquettes avec les mots : wie, was, warum, wer, wann et le point d'interrogation (?). Les coller sur un dé. Suite à une histoire (Ex : Conny hat Geburtstag.), lancer le dé et poser une question avec ce mot. Quand il y a (?), poser une question du type :

-Ist der Hund lieb ?

-Ja.

ou -Bekommt Conny Rollschuhe ?

- Nein.

On peut faire 2 équipes et donner des points.

11. SPIEL : Ein Hund hat keine Federn

Après avoir étudié les animaux et leurs parties , faire des cartes avec les élèves en y inscrivant les noms des animaux et les noms des parties du corps (Fuß, Pfoten, Schwanz, Federn, Maul, Flügel...) . Faire 2 tas. Ce jeu se joue à 2. Un élève tire 1 animal et 1 partie du corps : par ex Hund - Federn et il dira

- Ein Hund hat keine Federn. Du bist dran.

Le deuxième élève fait de même :

-Eine Katze hat Pfoten. Ich darf zeichnen.

Il commence à dessiner le corps d'une souris vue de profil, à chaque bonne phrase il rajoute un élément : un oei , une oreille, la queue. Celui qui a terminé sa souris en premier a gagné.

12. RATESPIEL : Ratet mal, wann !

Ce jeu permet de réviser les heures. Il faut une horloge (en carton). Un élève met une heure sur l'horloge et dit à ses camarades :

-Ich gehe heute ins Schwimmbad. Ratet mal wann ?

-Um vier Uhr ?

-Früher.

Un autre peut répondre.

-Um halb vier.

-Später.

-Um viertel vor vier.

-Richtig. Du bist dran.

13. SCHEIBENSPIEL

Faire 3 disques en carton de diamètre 20, 16 et 12 cm . Diviser chacun en 8 parties (fromage), les rassembler par les centres (attache parisienne). Incrire sur le plus grand 8 lieux, sur le moyen 8 heures et sur le plus petit 8 jours ou heute, morgen, gestern. Faire tourner les disques.

-Wohin gehe ich am Montag um halb fünf ? Ratet mal.

ou alors :

-Wann gehe ich in den Zoo ? Ratet mal

14. QUATSCHSPIEL

Utiliser les disques du jeu précédent et faire des cartes avec des phrases d'actions.Ex : Wir schlafen. Wir sehen fern ...

Diviser la classe en 2 groupes. Le groupe 1 fait tourner les disques et le groupe 2 tire une carte. Le groupe 1 dit :

-Ihr geht am Montag um drei Uhr in den Zirkus. Was macht ihr da ?

Le groupe 2 lit sa carte :

-Wir schlafen !

On peut écrire les phrases les plus drôles et les illustrer.

Ex : Am Dienstag um drei gehen wir ins Kino und schwimmen.

15. SPIEL : Der lange Satz

L'élève 1 dit un mot : Am

L'élève 2 rajoute un mot : Am Sonntag...

Et ainsi de suite...

16. FRAGEWÜRFEL (comme jeu 10)

Avec les mots suivants : wer, was, wie, wann, woher ?

Ex : pour connaître les amis d'un élève ou à propos d'une affiche d'un match de football entre 2 classes...

