

## Des activités ludiques d'acquisition du vocabulaire



### Les activités se déclinent en trois phases :

- La mise en oreille
- La mise en bouche à mener de façon collective : rapide, dynamique, avec une participation active de tous
- La phase de fixation organisée en ateliers et en autonomie. Il faut donc outiller les élèves et mettre en place un meneur de jeu.

### Acquisition de mise en oreille



#### Les quatre coins

Images affichées aux quatre coins de la classe ou de la salle de motricité. L'enseignant énonce une phrase de façon aléatoire (*Exemple : Das ist Hänsel./ C'est Hänsel.*) Les élèves désignent l'image correspondante. Au début, l'enseignant accompagne l'activité puis, petit à petit, il laisse la classe désigner sans son aide.



#### Stopp oder weiter (Stop ou on continue)

Le meneur de jeu répète sans cesse la même phrase : *Das ist die Stiefmutter/C'est la marâtre.* Il montre en même temps une image. Tant que l'image et la phrase énoncée ne coïncident pas, les élèves disent *Weiter!* Lorsqu'il y a coïncidence, les élèves disent *Stopp!*



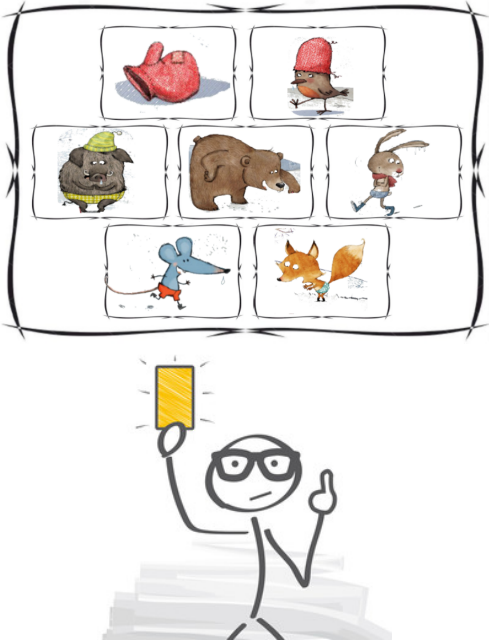
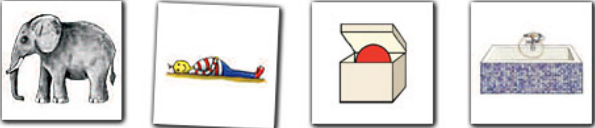



#### Le maitre qui se trompe

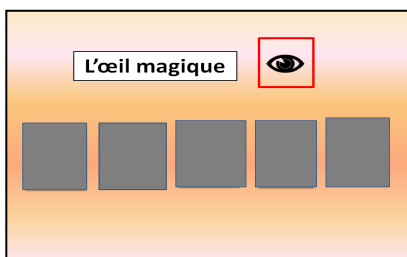
L'enseignant énonce une phrase (*Das ist der Holzhauer/C'est le bûcheron*), mais ne désigne pas forcément l'image correspondante. Les élèves réagissent : pouce levé quand il y a correspondance, pouce baissé quand il y a erreur, par exemple.



#### La promenade

Les élèves sont assis en cercle. L'enseignant distribue quelques BK\_GF (grandes flashcards) aux élèves. Sur un fond musical ou au son du tambourin, les élèves se passent les cartes dans un sens donné. Lorsque le son s'arrête, l'enseignant interroge par exemple : « *Wo ist die Hexe? / Où est la sorcière ?* ». Les élèves qui détiennent la carte la brandissent. Si la formulation est connue, il pourra répondre : „*da!*“

	<p><b>Lucky Luke</b>  Chaque élève reçoit deux petites images au hasard parmi les 5-6 personnages. Lorsque l'enseignant en nomme une, il faut la brandir aussi vite que possible.  Distribuer les images des 5-6 personnages de l'histoire et laisser les élèves les découper.</p>
	<p><b>Loto bingo</b>  Chaque élève choisit trois images au hasard, parmi les 5-6 proposées et les place devant lui face visible. Lorsque l'enseignant énonce une carte parmi celles qu'il a choisies, il la retourne face cachée. Le premier élève qui a retourné toutes ses cartes face cachée crie <i>Bingo</i> !</p>
	<p><b>Suite d'images</b>  L'enseignant nomme trois personnages ou plus (ex : « <i>Das ist der Holzhauer/C'est le bûcheron</i> »). Les élèves les placent devant eux, dans l'ordre où ils sont nommés. Vérification des réponses.</p>
<p><b>Acquisition de mise en bouche</b></p>	
	<p><b>Répéter à la manière de...</b>  L'enseignant désigne une BK (= <i>Bildkarte</i> = flashcard), la nomme en choisissant une manière de parler (comme une sorcière, timide, comme un robot robot, un méchant...). Les élèves répètent en imitant.</p>
	<p><b>Répéter si c'est vrai</b>  Le maître désigne une image, en faisant une affirmation : « <i>Das ist... / C'est...</i> ». Si elle est exacte, les élèves répètent la phrase. Sinon ils restent muets.</p>



### L'œil magique

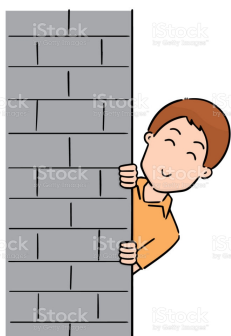
Formulation : « Das ist.../C'est... »

L'enseignant affiche au tableau les grandes images en les nommant. Puis il invite tous les élèves à les répéter avec lui, de la 1<sup>ère</sup> à la 5<sup>e</sup>. Puis il recommence, mais retourne une carte face cachée (ou il l'enlève et laisse seulement l'aimant pour matérialiser la place de la carte). Les élèves doivent la nommer sans la voir et poursuivre l'énumération. Il en est ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes soient invisibles. A la fin, les élèves les nommeront, dans l'ordre de l'affichage, sans les voir.



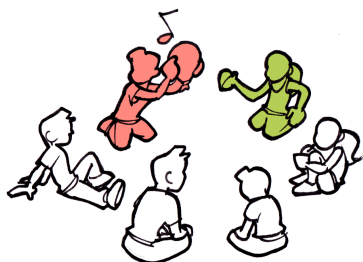
### Jeu de Kim

Les images sont affichées au tableau. « Augen zu! Fermez les yeux ! » Les élèves ferment les yeux et l'enseignant en retire une. « Augen auf! Ouvrez les yeux! – Was fehlt ? Qu'est-ce qui manque ? » Les élèves sont invités à répondre « die Stiefmutter, der Holzhauer... / la marâtre, le bûcheron... ».



### Qu'est-ce qui se cache sous le cache ?

L'enseignant place une image (A5) dans une pochette ou une enveloppe de même format. Il demande « Wer/was ist das? ». Il tire doucement l'image pour la faire apparaître progressivement. Les élèves doivent deviner le plus rapidement possible de quoi il s'agit. Il faut répondre en disant la phrase. Par exemple : « Das ist der Holzhauer/C'est le bûcheron ».



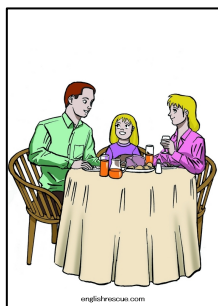
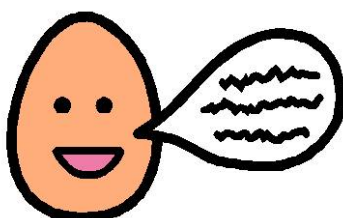
### Abzählreim (comptine numérique)

Un sac avec les cartes images circule de main en main tandis qu'on récite la ritournelle suivante :

Eins, zwei drei, vier,







wer ist das hier? (« Un, deux, trois, qui est là ? / Un, deux, trois, à toi de nommer cela ! » / « Un, deux, trois, quatre, qu'est-ce qui se cache dans le sac ? »)

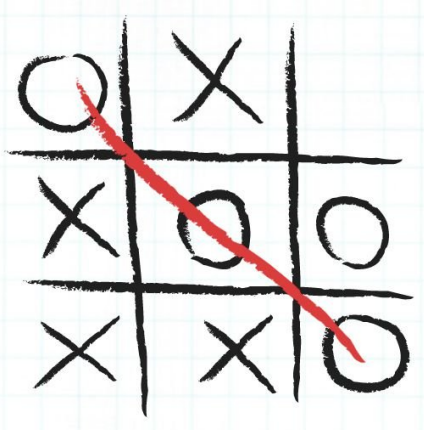
L'élève qui détient le sac en retire une image et la nomme. Les autres répètent.



### Kettenspiel (Jeu de la chaîne)

Les cartes images circulent d'un élève à l'autre. À chaque passation, la formulation correspondante à l'image est reprise par chacun.

<b>Acquisition fixation</b>	
 	<p><b>Mémory sonore</b></p> <p>Chaque élève dispose devant lui toutes les images, face cachée.</p> <p>Le meneur de jeu clique sur un son au hasard.</p> <p>Chacun retourne une image : si elle correspond à la phrase énoncée, il la met de côté, sinon il la remet dans son jeu.</p> <p>Le premier qui a retourné toutes les cartes, a gagné.</p> <p>Refaire l'activité autant de fois pour permettre à chaque élève de prendre le rôle de meneur.</p> <p>Lien vers les outils du meneur de jeu sur la tablette de la dernière dia mémory</p>
 	<p><b>Œil de lynx</b></p> <p>Disposer au milieu du groupe, le plateau « Œil de lynx ».</p> <p>Munir chaque joueur d'un jeton d'une couleur différente.</p> <p>Le meneur de jeu clique sur un son de son choix. Chaque joueur repère sur le plateau une image correspondant à la phrase énoncée en plaçant son jeton dessus. Le meneur de jeu valide les réponses en distribuant une petite image « Stein » (jeton).</p> <p>Le gagnant est celui qui aura récupéré le plus de cartes « Stein » après un certain temps de jeu (durée fixée par un sablier, par ex)</p> <p>Refaire l'activité plusieurs fois pour permettre à chaque élève de prendre le rôle de meneur.</p> <p>Lien vers les outils du meneur de jeu sur la tablette de la dernière dia œil de lynx.</p>
 	<p><b>Loto bingo</b></p> <p>Distribuer à chaque joueur une planche vide (3 cases ou 4 cases) la série de cartes images et 3 (ou 4 jetons) ou des cailloux pour faire référence au conte.</p> <p>Chacun choisit ses trois cartes images (ou 4) et les place sur sa planche, sans trop les dévoiler aux autres.</p> <p>Le meneur de jeu clique sur un son de son choix. Ceux qui possèdent l'image correspondant à la phrase énoncée, posent un jeton dessus. Puis le meneur fait écouter une autre phrase... Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ait un jeton/ un caillou sur toutes ses images.</p> <p>Il annonce alors au groupe : « Bingo »</p> <p>Refaire l'activité plusieurs fois pour permettre à chaque élève de prendre le rôle de meneur.</p> <p>Lien vers les outils du meneur de jeu sur la tablette de la dernière dia loto.</p>



### Morpion

Disposer au milieu du groupe, la grille « morpion ». Munir chaque joueur de cinq jetons de couleur identique mais différente par élève.

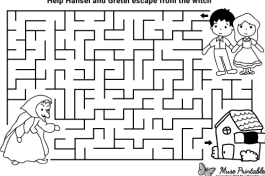
Le meneur de jeu clique sur un son de son choix. Chacun dispose son premier jeton, le plus rapidement possible sur l'image correspondant à la phrase énoncée. Le meneur fait écouter une autre phrase. Les joueurs posent leur 2<sup>e</sup> jeton soit à proximité de leur 1<sup>er</sup> jeton, soit de façon à empêcher l'alignement des jetons d'un autre joueur. Il s'agit ici de développer des stratégies de jeu.

Le premier joueur qui a aligné 3 jetons à la suite (horizontalement, verticalement, en diagonale) a gagné. Refaire l'activité plusieurs fois pour permettre à chaque élève de prendre le rôle de meneur.

Lien vers les outils du meneur de jeu sur la tablette de la dernière dia morpion.



### Hansel and Gretel Maze



### Labyrinthe

Distribuer à chaque joueur le plateau du labyrinthe plastifié et un feutre pour ardoise. Il s'agit d'associer les 2 personnages qui se promènent ensemble dans la forêt. Le meneur de jeu clique sur un son de son choix (images de la première colonne). Chaque joueur trace le chemin qui relie les deux personnages en suivant les informations sonores. À la fin du parcours, il entoure l'image en face de la flèche et dit :

« Das ist ... » Le meneur de jeu valide « ja / nein ».

Refaire l'activité plusieurs fois pour permettre à chaque élève de prendre le rôle de meneur.

Lien vers les outils du meneur de jeu sur la tablette de la dernière dia labyrinthe.