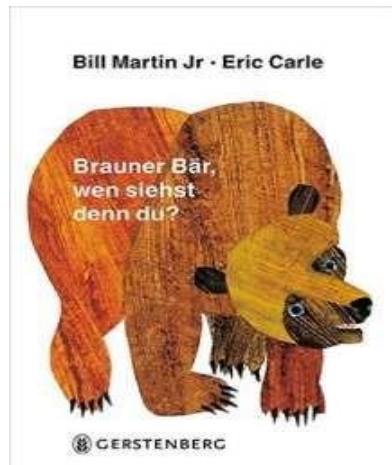


# Activités autour de Brauner Bär



## Objectifs

- Donner du sens aux apprentissages.
- Motiver les élèves en participant à un évènement fédérateur.
- Motiver les enseignants en collaborant autour d'une progression commune

## Thématique proposée autour de l'album en allemand « Brauner Bär »

Présenter l'album aux élèves en amont de l'activité de programmation et construire une séquence d'apprentissage autour de cet album (le lexique des couleurs et des animaux ainsi que les structures syntaxiques « Brauner Bär, wen siehst denn du ? Ich sehe ein... » seront à travailler (en apprentissage ou en réactivation).

## EXEMPLES DE JEUX A METTRE EN ŒUVRE

### 1) Kim's Spiel

#### Activités langagières visées :

- Cycle 2 : prendre part à une conversation / s'exprimer oralement en continu
- Cycle 3 : réagir et dialoguer / parler en continu

#### Connaissances et compétences associées :

- Cycle 2 : répondre à des questions sur des sujets familiers / reproduire un modèle oral
- Cycle 3 : dialoguer sur des sujets familiers / reproduire un modèle oral

**Déroulement** : utiliser des Bildkarten (couleurs ou animaux, couleurs et animaux mélangés). Après s'être entraînés à dire les différents noms des animaux et des couleurs liés à l'album, les élèves peuvent jouer. Ils sont invités à fermer les yeux. Le meneur de jeu retire une image. Les élèves ouvrent alors les yeux et doivent deviner l'image manquante.

**Formulations :** *Augen zu ! Augen auf ! Was fehlt? Die (der, das)...fehlt.*

**Progressivité des apprentissages :** l'enseignant est d'abord meneur de jeu pour donner le modèle des structures syntaxiques à utiliser, puis un élève le devient. Les élèves peuvent ensuite se regrouper en grouparbeit (par 4) ou en pairarbeit (par 2). On passe des images aux mots écrits. En CM2 et en 6<sup>ème</sup>, les écrits peuvent comporter le nom et l'adjectif.

**CP et CE1 :** n'utiliser que les images représentant les animaux et les couleurs.

**CE2-CM1 :** ajouter des flashcards avec les noms des animaux et/ou des couleurs écrits.

**CM2-6<sup>ème</sup> :** ajouter des écrits tels que *eine schwarze Ente...*

## 2) Bingo

**Activités langagières visées :**

- Cycle 2 : comprendre l'oral
- Cycle 3 : écouter et comprendre / parler en continu

**Connaissances et compétences associées :**

- Cycle 2 : comprendre des mots familiers
- Cycle 3 : comprendre des mots familiers et des expressions courantes / reproduire un modèle oral / lire et comprendre

**Déroulement :** on distribue aux élèves des grilles différentes contenant des couleurs, des animaux en noir et blanc, des animaux en couleur etc et des objets (haricots, boutons...) à placer sur les cartes au fur et à mesure. Le meneur de jeu tire une carte au hasard dans une boîte et fait son annonce aux autres. Le gagnant est celui qui a rempli correctement sa grille le premier.

**Formulations :** *Hört gut zu ! Eine Ente...eine Katze...blau...gelb...Gib mir die Farben? Gib mir die Tiere ? Bist du einverstanden ? Na Klar ! Das stimmt (nicht) !*

**Progressivité des apprentissages :** l'enseignant est d'abord meneur de jeu pour donner le modèle des structures syntaxiques à utiliser, puis un élève le devient. On passe des images aux mots écrits.

En CP et CE1, les formulations que l'élève emploiera lorsqu'il est meneur de jeu seront plus courtes:

*Hört zu !*

*Eine Ente... »*

**CP et CE1 :** n'utiliser que les images représentant les animaux et les couleurs. Les grilles de bingo peuvent comporter moins de cases que celles proposées en cycle 3.

**CE2-CM1 :** ajouter les noms des animaux et des couleurs écrits

**CM2-6<sup>ème</sup> :** ajouter des écrits tels que *eine schwarze Ente...*

### 3) Jeu du béret

#### Activités langagières visées :

- Cycle 2 : s'exprimer oralement en continu
- Cycle 3 : parler en continu / lire et comprendre

#### Connaissances et compétences associées :

C2 et 3 : reproduire un modèle oral.

**Déroulement** : utiliser le lexique des nombres, des couleurs et des animaux... Deux équipes s'affrontent. Chaque élève de chaque équipe reçoit un nombre qui le représente. Un nombre est donné par le meneur. Les élèves de chaque équipe ayant ce nombre doivent aller prendre une Bildkarte posée au centre, retournée. L'élève qui prend la Bildkarte le premier doit répondre correctement à la question posée par le meneur.

**Formulations:** « *Nummer eins! Was ist das? Welche Farbe ist das? Welches Tier ist das? (Das ist rot...das ist ein Vogel...das ist ein roter Vogel...Wen siehst denn du? Ich sehe...schaut mir zu. »*

**Progressivité des apprentissages** : l'enseignant est d'abord meneur de jeu pour donner le modèle des structures syntaxiques à utiliser, puis un élève le devient. On passe des images aux mots écrits.

En CP et CE1, les formulations que l'élève emploiera lorsqu'il est meneur de jeu seront plus courtes ou complétées par le maître :

« *Nummer eins !... »*

**CP et CE1** : n'utiliser que les images représentant les animaux et les couleurs.

**CE2-CM1** : ajouter les noms des animaux et des couleurs écrits

**CM2-6<sup>ème</sup>** : ajouter des écrits tels que *eine schwarze Ente...*

### 4) Hans sagt

#### Activités langagières visées :

- Cycle 2 : comprendre l'oral
- Cycle 3 : écouter et comprendre

#### Connaissances et compétences associées :

- Cycle 2 : suivre des instructions courtes et simples
- Cycle 3 : suivre les instructions données

**Déroulement** : les élèves obéissent aux consignes données par le meneur de jeu seulement si la consigne est précédée de « Hans sagt » ; si l'élève se trompe, il est éliminé. Le gagnant est celui qui

reste le dernier en jeu. Chaque élève peut avoir en sa possession un jeu de mini Bilkarten à montrer au meneur.

**Formulations:** *Hans sagt : zeigt mir eine Katze ! Zeigt mir eine Ente ! Zeigt mir etwas rot ! Hans sagt : zeigt mir ein blaues Pferd !...*

**Progressivité des apprentissages :** le maître est d'abord meneur de jeu pour donner le modèle des structures syntaxiques à utiliser, puis un élève le devient. On passe des images aux mots écrits.

En CP et CE1, les formulations que l'élève emploiera lorsqu'il est meneur de jeu seront plus courtes ou complétées par le maître : « *Hans sagt : zeigt mir eine Katze !* »

**CP et CE1 :** n'utiliser que les images représentant les animaux et les couleurs.

**CE2-CM1 :** ajouter les noms des animaux et des couleurs écrits

**CM2-6<sup>ème</sup>:** ajouter des écrits telsque *eine schwarze Ente...*

## 5) Tiergymnastik

L'enseignant fait venir cinq élèves devant la classe et confie à chacun l'image d'un animal. Il donne des ordres tels que « *der Frosch, setz dich!* », « *die Ente, stampf mit den Füßen!* », « *das Pferd, spring!* », « *das Schaf, klatsch in die Hände !* », « *der Goldfisch, schwimm!* », « *der Frosch, steh auf!* »... en utilisant des verbes d'action connus des élèves. On recommence avec cinq nouveaux élèves.

## 6) Überspringen der Grenze

**Activités langagières visées :**

- Cycle 2 : comprendre l'oral
- Cycle 3 : écouter et comprendre

**Connaissances et compétences associées :**

C2 et C3 : comprendre des mots familiers

**Déroulement :** Une ligne est dessinée au sol avec **Tiere** et **Farben** écrits ou représentés par une image au sol, de chaque côté. Le maître énonce le nom d'un animal ou celui d'une couleur. Les enfants sautent du bon côté.

**Progressivité des apprentissages :** le PE est d'abord meneur de jeu pour donner le modèle des mots à utiliser, puis un élève le devient. On passe des images aux mots écrits.

**CP et CE1 :** n'utiliser que les images représentant les animaux et les couleurs au sol. Le PE ou le meneur de jeu énonce oralement les mots.

**CE2-CM1- CM2–6<sup>ème</sup>** : ajouter les noms des animaux et des couleurs écrits : le PE montre les mots écrits au lieu de les énoncer oralement.

## 7) Finde deine Partnerin

### Activités langagières visées :

- Cycle 2 : prendre part à une conversation
- Cycle 3 : réagir et dialoguer

### Connaissances et compétences associées :

- Cycle 2 : répondre à des questions sur des sujets familiers
- Cycle 3 : dialoguer sur des sujets familiers

**Déroulement** : Il faut reconstituer des paires. On distribue deux séries de cartes (couleurs et/ou animaux). Les enfants doivent retrouver leur partenaire en posant des questions. Les cartes peuvent être coloriées par les élèves.

**Formulations:** *Bist du ein Hund? Welche Farbe hast du? Was ist deine Lieblingsfarbe? Was ist dein Lieblingstier? ...*

**Progressivité des apprentissages:** on passe des images aux mots écrits sur les cartes distribuées.

**CP et CE1** : n'utiliser que les images représentant les animaux et les couleurs et les deux premières formulations.

**CE2-CM1:** ajouter les noms des animaux et des couleurs écrits. Une moitié de la classe peut avoir les animaux en images et l'autre moitié les noms des animaux écrits. Idem pour les couleurs.

**CM2–6<sup>ème</sup>** : ajouter des écrits sur les cartes tels que *eine schwarze Ente (changer les animaux et les couleurs)*

## 8) Himmel oder Hölle

### Activités langagières visées :

- Cycle 2 : prendre part à une conversation
- Cycle 3 : réagir et dialoguer / lire et comprendre

### Connaissances et compétences associées :

- Cycle 2 : répondre à des questions sur des sujets familiers
- Cycle 3 : dialoguer sur des sujets familiers / comprendre des textes courts et simples

**Déroulement** : le jeu est présenté à la classe par l'enseignant. Utiliser une salière (origami en papier) assez grande au départ. Un élève devient meneur de jeu, puis les élèves jouent en pair.

**Formulations:** *Wähl ein Nummer! Wähl eine Farbe! Welche Farbe ist das? Welches Tier ist das ? Wen siehst denn du ?*

**Progressivité des apprentissages** : On passe des images aux mots écrits sur les salières.

**CP et CE1** : n'utiliser que les images représentant les animaux et les couleurs.

**CE2-CM1**: ajouter les noms des animaux et des couleurs écrits

**CM2-6<sup>ème</sup>** : ajouter des écrits tels : *eine schwarze Ente (changer les animaux et les couleurs)*

Remarque : les salières peuvent être fabriquées par les élèves en lien avec les mathématiques. Ainsi l'activité langagière « écrire » est aussi travaillée.

**Variante** : utiliser un dé à la place de la salière. Il peut aussi être fabriqué par les élèves en mathématiques.

**Formulations:** *Würfle! Welche Farbe ist das? Welches Tier ist das? ; Das ist gelb; das ist ein Frosch...das ist ein grüner Frosch...Wen siehst denn du? Ich sehe...schaut mir zu.*

## 9) Saynètes

**Activités langagières visées** :

- Cycle 2 : s'exprimer oralement en continu
- Cycle 3 : parler en continu

**Connaissances et compétences associées** :

- Cycle 2 : reproduire un modèle oral
- Cycle 3 : raconter une histoire courte à l'aide de supports visuels

**Déroulement** : A l'aide de masques, les élèves mettent en scène l'album. Les structures sont celles de l'album.

A partir du CM1, les structures peuvent être différentes et inventées par les élèves avec d'autres animaux (de la ferme, sauvages...) et d'autres couleurs (claires ; foncées...). Il faut alors créer un autre album support.

**Formulations** : ce sont celles de l'album pour le cycle 2 et celles inventées pour les CM1, CM2 et 6<sup>ème</sup>. La capacité langagière « écrire » est alors sollicitée lors de la réécriture du texte de l'album.