

Maren Barbalat

Elsa Chauvin

Eva Clapies

Jeux et activités ludiques en cours d'allemand - Spielesammlung für den Deutschunterricht



Table des matières

	page
Zwischendurchmalspiele - Jeux sans préparation préalable	
« Memory » : les élèves se transforment en cartes.	3
« 4 gewinnt » : L'élève qui cumule 4 points a gagné	4
« La boule chaude » : gare à ne pas envoyer la boule aux candidats qui se sont brûlés	5
« Was machst du » ? Jeu de mime	6
« Keine Strategie » - en groupe-classe, il faut compter le plus loin possible, les yeux fermés	7
« Ja/nein » (Qui est-ce ?)	8
« Le Lucky Luke d'habits »	9
« Wie gut kennst du... » ? (Connais-tu bien ... ?)	10
« Wer bietet mehr »? (Qui dit plus ?)	11
« Smalltalk »	12
« Speed-Dating »	13
« Die Bombe »	16
Jeux nécessitant une préparation	
« Le serpent » : l'équipe qui franchit en premier la ligne d'arrivée a gagné	17
« Vente aux enchères » : il ne faut pas acheter les phrases erronées	18
« Dobble »	20
« Lotto »	21
« Time's up »	22
« Cluedo»	23
Bewegungsspiel « Einkaufen gehen »	25
« Vokabelfußball »	26
« Gänsespiel » (Le jeu de l'oie)	28
« Olympiade » - des petits challenges pour rebrasser le comparatif de supériorité et le superlatif	30

ANNEXE : jeux de cartes pour **Cluedo** et **Einkaufen gehen** / exemple pour le **time's up**



1) Memory : les élèves se transforment en cartes. Il faut trouver les paires.

Objectif : Jeu pour rebrasser le lexique

Deux élèves quittent la salle. Les élèves restants forment des binômes et choisissent une combinaison de deux mots ayant un lien, par exemple :

- un mot de vocabulaire en allemand – son équivalent français
- un calcul mathématique – son résultat
- deux mots synonymes
- deux mots appartenant à la même catégorie (ex: Bruder + Schwester; Sonne + Mond, etc.)
- un pronom personnel et sa conjugaison

Quand tous les élèves ont trouvé leurs combinaisons, ils s'assoient par terre, bien entendu, loin du partenaire.

(Si vous ne disposez pas d'assez de place dans votre salle de classe, les élèves peuvent tout simplement changer de table).

On fait revenir les deux élèves et on leur donne un temps déterminé (par ex. 3minutes)
Ils appellent, chacun à son tour, leurs camarades, un par un, par leurs prénoms.
Chaque élève ainsi appelé dit son mot.

Si l'un des deux élèves pense avoir trouvé une paire parmi les « élèves-cartes », il dit « stopp » et fait sa proposition. S'il a visé juste, il gagne 1point et la paire retourne à sa place / s'assoit.

L'élève ayant cumulé un maximum de points gagne.

Exemple de scénario :

Tim et Tom quittent la salle.

Les autres élèves trouvent des combinaisons autour de la nourriture (ils ont deux minutes) et s'assoient par terre.

Tim et Tom entrent.

C'est Tim qui commence.

Tim : « Clément ! »

Clément (assis par terre) : « Das Frühstück ».

Tom : « Léa ! »

Léa (assise par terre) : « süß ».

Tim : « Clémence ! »

Clémence (assise par terre) : « Das Abendessen ».

Tom : « Stopp » ! Clément und Clémence, seid ihr ein Paar ? »

Clément und Clémence : « Ja » ! (*retournent à leur table*)

Professeur : « Tom hat einen Punkt und er ist dran. Achtung, ihr habt nur noch 2Min 30Sek. »

2) « 4 gewinnt » : L'élève qui cumule 4 points a gagné

Objectif : Jeu pour rebrasser le lexique, la grammaire, les chiffres, la prononciation, la culture générale.

On choisit quatre candidats qui se mettent debout ou se répartissent dans les quatre coins de la pièce.

Le professeur pose une question de vocabulaire, de calcul, de conjugaison, de culture générale germanique, etc. On peut aussi projeter un mot à prononcer au tableau (entraînement à la prononciation). (Le professeur laisse par la suite les autres élèves poser des questions.)

Les questions s'adressent uniquement aux quatre participants. Ils ont trois secondes pour trouver la bonne réponse.

Celui qui pense avoir la bonne réponse crie « stopp » pour avoir le droit de parler.

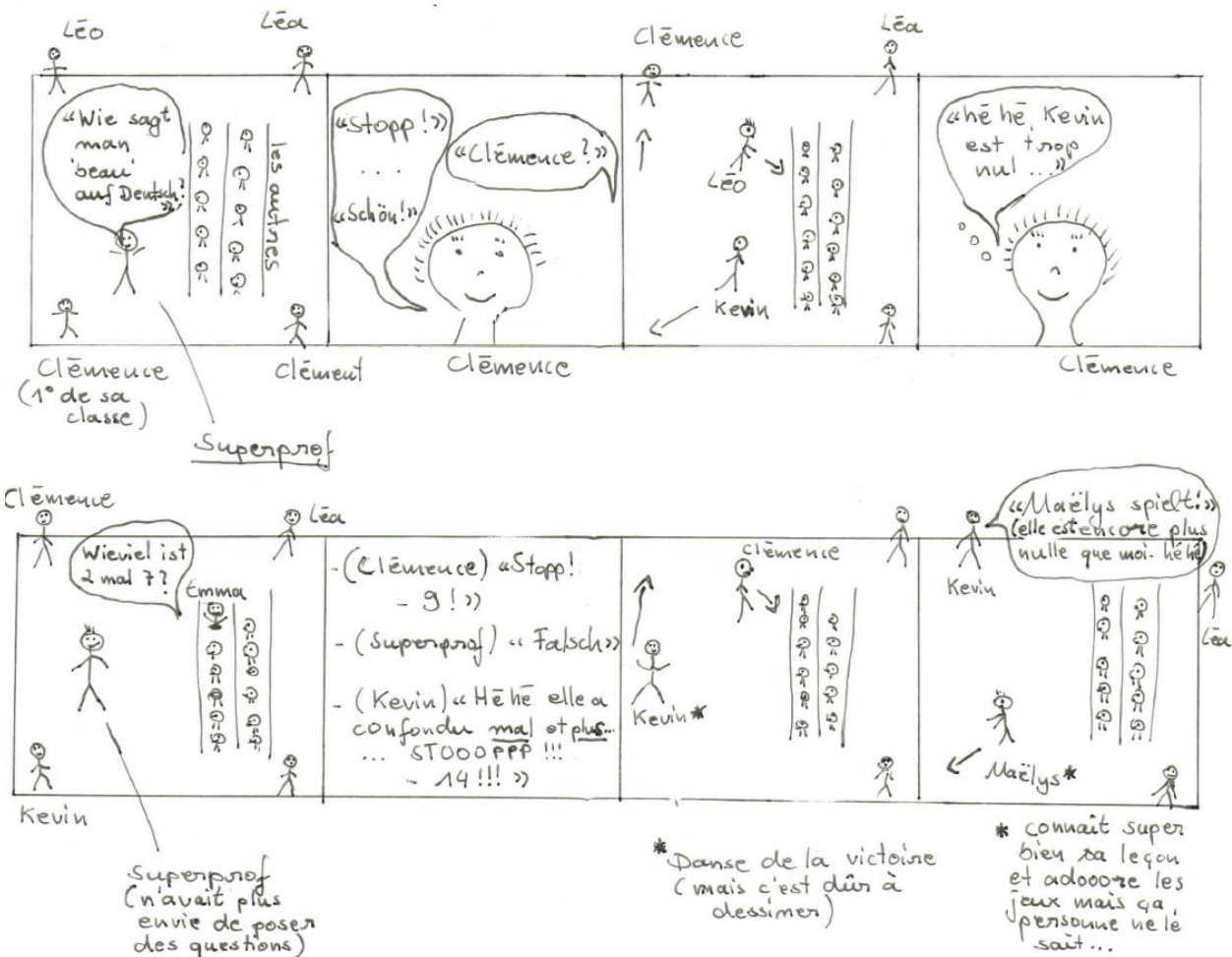
Si sa réponse est juste, il élimine un des trois candidats restants et nomme ensuite une personne de son choix pour le remplacer. Si les candidats sont placés dans les coins de la pièce, l'élève qui a répondu juste avance d'un coin et remplace ainsi l'élève qui s'y trouvait, tout en l'éliminant.

Il nomme un nouveau candidat qui se mettra dans le coin qu'il vient de libérer.

Si la réponse donnée n'est pas juste, la question est reposée et seulement les candidats n'ayant pas répondu ont le droit de parole (il faut dire « stopp » à nouveau).

Chaque candidat a ainsi seulement une chance de donner la bonne réponse.

Si aucun de 4 candidats ne sait trouver la bonne réponse, tous les 4 sont remplacés par de nouveaux candidats. L'élève cumulant 4 bonnes réponses ou ayant fait le tour de la pièce a gagné.



3) La boule chaude : attention à ne pas envoyer la boule à la trajectoire incertaine aux candidats qui se sont brûlés.

Objectif : rebrasser le lexique

Les élèves s'installent en petit cercle, leur genoux doivent se toucher afin d'éviter les trous. Le professeur forme une boule de papier et annonce un thème (Schule, Hobbys, Musik, Wetter, Mode etc.). Il envoie la boule à un élève. La boule n'a pas le droit d'être lancée, il faut qu'elle roule au sol.

L'élève touché par la boule doit rapidement (3 secondes) dire un mot en lien avec le thème (les noms propres sont interdits). Le professeur peut changer de thème dans la continuité du jeu.

Si l'élève touché n'a pas d'idée ou annonce un mot déjà dit, il sera « brûlé » par la boule chaude. Il reste physiquement dans le cercle mais les autres joueurs ne doivent plus lui envoyer la boule – sous peine de se « brûler » et d'être éliminés à leur tour.

Le jeu se termine après un temps imparti ou s'il ne reste plus qu'un seul candidat non brûlé.





4) « Was machst du » ? Jeu de mime

Objectif : échauffement pour le début de cours. Travailler le lexique des activités.

Un élève mime une activité. Lorsque les autres lui demandent : «Was machst du ?», l'élève donne une réponse sans lien avec ce qu'il est en train de faire.

Il faut alors deviner l'activité que l'élève est en train de mimer. Lorsqu'un élève pense avoir trouvé, il prend la place du mime et ce dernier retourne parmi les autres élèves. Il va ensuite à son tour répondre à la question : «was machst du ?». Il va donner la réponse en fonction de l'activité que l'élève précédent a mimée. Ensuite, il va cependant mimer toute autre chose.

A continuer à l'infini.

Exemple de scénario :

Classe : « Was machst du » ?

Elève 1 : « Ich spiele Fußball » (mime quelqu'un qui nage)

L'élève 2 lève la main et fait signe à l'élève 1 de prendre sa place.

L'élève 1 s'assoit.

Classe : « Was machst du » ?

Elève 2 : « Ich schwimme » (se met à faire du cheval).

L'élève 3 lève la main et fait signe à l'élève 2 de prendre sa place.

L'élève 2 s'assoit.

Classe : « Was machst du » ?

Elève 3 : « Ich reite » (se met à jouer de la guitare)

(...)

5) « Keine Strategie » - en groupe-classe, il faut compter le plus loin possible, les yeux fermés

Jeu pour apprendre à compter ou pour remettre les élèves dans le calme

Les élèves ferment les yeux et couchent leurs têtes sur les tables.

Le professeur donne le signal (« auf die Plätze, fertig, los ») et un élève commence à compter « eins ». Un autre élève doit alors dire « zwei ». Un troisième doit dire « drei » et ainsi de suite. Le but est d'arriver le plus loin possible sans qu'aucun chiffre ne soit prononcé simultanément ou que le même nombre soit prononcé deux fois.

On recommencera à « eins » à chaque fois que deux élèves disent un nombre en même temps.

Les élèves n'ont pas le droit d'établir un ordre de passage, il faut s'écouter et laisser place au silence, sans se précipiter.

A jouer plusieurs fois de suite, en tant que challenge entre différentes classes, etc.



© ZDONAR.COM/HOBBIT/INESCHKE
2014-4459182 - agefotostock

6) « Ja/nein » (Qui est-ce ?)

Objectif : Expression orale en interaction. Poser des questions + travailler la déclinaison de l'adjectif à l'accusatif. Vocabulaire des habits ou de la description physique.

Un élève sort de la classe. Pendant ce temps là, la classe désigne la personne mystère. L'élève revient et a alors une minute pour trouver qui est la personne mystère en posant des questions. La classe répond par oui ou non mais ne répond que si la question est correctement posée et l'adjectif correctement décliné.

Exemple de scénario:

« Trage ich einen schwarzen Pulli ? - Ja/nein »

« Habe ich blonde Haare ? - Ja/nein »

« Trage ich weiße Schuhe ? - Ja/nein »

« Trägt die mysteriöse Person eine blaue Hose? - Ja/nein »



Le Lucky Luke des habits

Objectif : Vocabulaire des habits ou de la description. Expression orale en interaction.

Deux élèves viennent s'affronter au tableau. Comme lors d'un duel, ils s'observent pendant quelques secondes, puis se retournent, font 5 pas pour s'éloigner et n'ont plus le droit de se regarder. Ils se font de nouveau face. Les yeux fermés, au top départ, ils doivent se rappeler ce que porte l'autre élève et le dire le plus vite possible.

« Du trägst ein rotes T-Shirt ». Si c'est le cas, l'élève avance d'un pas. Un nouveau top, même règle.

L'élève ayant réussi à revenir à la ligne de départ le premier a gagné.



« **Wie gut kennst du ...** » ? (Connais-tu bien ... ?)

Objectif: rebrasser le lexique / traiter un point de grammaire

Version 1 :

On demande à un élève de quitter la salle et d'attendre devant la porte. L'enseignant pose au groupe 5 questions sur cet élève, par exemple : "Quelle est sa couleur préférée ?" / "A quelle fréquence mange-t-il du chocolat ?" / "Que serait-il s'il était un animal ?" Les questions peuvent s'orienter vers un champ lexical et / ou un point de grammaire à exercer. Chaque élève écrit la réponse qui lui semble la plus plausible sur un papier ou sur une ardoise (les ardoises Velleda conviennent très bien pour cela).

L'élève revient et l'enseignant lui pose les 5 questions. L'élève répond aux questions et tous ceux qui ont écrit une réponse identique peuvent se donner un point. (On peut aussi demander aux élèves d'échanger les feuilles / ardoises avec leurs voisins pour que chacun compte les points de son voisin).

Version 2 :

Un élève est envoyé devant la porte, les autres sont répartis en 2 groupes. Au lieu de répondre individuellement sur un papier, les élèves d'un groupe se concertent et donnent ensuite leur réponse oralement à l'enseignant (l'enseignant peut éventuellement noter les réponses).

Version 3 :

Si les élèves connaissent déjà le jeu, on peut très bien les faire jouer par équipes de deux. Chaque binôme s'assoit dos à dos. L'enseignant pose aux élèves de gauche de chaque binôme une question à laquelle ils répondent par écrit (idéalement à l'aide d'une ardoise). Les partenaires doivent deviner ce que les élèves ont répondu et écrire cette réponse également sur un tableau. L'enseignant compte de 5 à 0, puis les réponses sont comparées et chaque équipe compte ses points de manière autonome. On peut éventuellement interroger le partenaire de droite lors d'un deuxième tour, afin que les équipes puissent comparer qui connaît le mieux son partenaire.

7) « Wer bietet mehr »? (Qui dit plus ?)



Objectif: rebrasser le lexique

La classe est divisée en 3 ou 4 équipes.

L'enseignant impose un thème et demande à la première équipe combien de termes en lien avec le thème elle peut citer en une minute. L'équipe indique le nombre de termes qu'elle pense pouvoir trouver et l'enseignant pose la même question à la deuxième équipe. L'équipe 2 peut alors soit donner un nombre plus élevé, soit dire "Stop !" si elle ne pense pas pouvoir trouver plus de termes que l'équipe 1 (ou si elle pense que l'équipe 1 bluffe et n'est pas capable de trouver autant de mots). Si la deuxième équipe surenchérit sur la proposition de la première, c'est à l'équipe 3 (puis l'équipe 4 s'il y en a une) de faire une proposition. L'équipe 3 (/4) peut alors à son tour proposer un nombre plus élevé ou dire "Stop !". Si toutes les équipes surenchérisent sur la proposition précédente, l'équipe 1 est à nouveau interrogée et peut à nouveau surenchérit... cela continue jusqu'à ce qu'un groupe dise "Stop !". Si un "Stop !" est prononcé, on retient la dernière proposition prononcée et l'équipe qui l'a faite doit prouver qu'elle est réellement capable de trouver ce nombre de termes sur le thème donné. Si elle y parvient, elle obtient un nombre de points fixé au préalable par l'enseignant, sinon elle les perd (des points négatifs sont possibles).

Exemple (pour un tour de jeu avec 3 équipes):

- Lehrer: „Gruppe 1, wie viele Hobbys könnt ihr in einer Minute nennen? Ihr könnt 3 Punkte gewinnen.“
- Gruppe 1: „7.“
- Lehrer: „Und ihr, Gruppe 2?“
- Gruppe 2: „8.“
- Lehrer: „Und ihr, Gruppe 3?“
- Gruppe 3: „11.“
- Lehrer: „Gruppe 1, bietet ihr mehr?“
- Gruppe 1: „Ja, 12.“
- Lehrer: „Gruppe 2?“
- Gruppe 2: „Stopp!“
- ➔ Dans ce cas, le groupe 1 doit citer 12 hobbies en une minute pour remporter les 3 points (sinon, 3 points leur seront retirés).

On peut également demander aux élèves de formuler des phrases entières (part ex. : choses que vous avez faites ce week-end / que faites-vous le matin ou après les cours / les membres de la famille font le ménage etc.).

Variante: le nombre de points peut également correspondre au nombre de mots proposé. Ainsi, si une équipe essaie par exemple de trouver 20 mots, elle gagne ou perd (en fonction de sa réussite) 20 points.

8) Smalltalk

Objectif : ce jeu peut être utilisé pour s'exercer à des formulations apprises ou (si le niveau est avancé) pour entraîner la spontanéité des élèves.

Les élèves forment un cercle. Leurs pieds se touchent. Un élève se trouve à l'extérieur du cercle. Il tape sur l'épaule d'un autre élève et entame un dialogue avec lui. Pendant le dialogue, les deux élèves se donnent la main ou les coudes des deux doivent se toucher. Lorsqu'ils se sont dit au revoir, ils partent tous deux dans des directions différentes et font le tour du cercle jusqu'à ce qu'ils se croisent. Ils rejouent alors le même dialogue. Ils repartent ensuite en courant et chacun des deux essaie d'arriver le premier à la place libre dans le cercle. L'élève qui a perdu commence un nouveau dialogue avec un autre élève du cercle.

Exemple de dialogue :

Pour les groupes de débutants, un dialogue peut par exemple se présenter comme suit : Bonjour (les deux doivent trouver des formules de salutations différentes) - Comment ça va ? - Et toi ? (avec des réponses différentes) – Au revoir (de 2 manières différentes) :

„Hallo!“

„Guten Morgen!“

„Wie geht's?“

„Prima, danke, und dir?“

„Ich bin müde.“

„Tschüss!“

„Mach's gut!“

Si un élève reste pendant plusieurs tours en dehors du cercle, on peut lui demander de changer ses formulations dans les différents dialogues.

Pour les groupes d'un niveau plus avancé, on peut aussi imposer différents thèmes de small talk, par exemple pour les premiers dialogues "le temps qu'il fait", puis après un certain temps "l'école", ensuite "le week-end dernier", etc.

9) Speed-Dating

Objectif : Dans sa forme classique, ce jeu est particulièrement adapté aux groupes d'élèves qui ne se **connaissent** pas encore très bien (par exemple en début de Seconde). Mais comme on peut utiliser ce jeu pour la plupart des thèmes, il est aussi très utile en cours d'année pour réutiliser le **vocabulaire** et familiariser les élèves avec l'**expression orale en interaction**. Il peut également être utilisé pour **échanger** des **idées**, par ex. avant un travail écrit individuel.

Variante 1 :

Les élèves forment 2 rangées face à face (c'est-à-dire que chaque élève se trouve face à un autre élève). L'enseignant donne un sujet dont les élèves doivent parler en allemand pendant une minute, par exemple : « Hobbys ». Chaque élève parle donc de ses hobbies avec son partenaire qui se trouve en face.

Les erreurs ne sont pas graves et ne sont pas corrigées dans cet exercice, mais ils ne doivent parler qu'en allemand. Il peut être utile de rappeler aux élèves qu'il s'agit d'un dialogue, et qu'ils doivent donc poser des questions à leurs partenaires et réagir à ce qu'ils disent. Au bout d'une minute, une musique / une cloche retentit ou l'enseignant dit "stop" / tape dans les mains / ... Tous les élèves font un pas vers la droite, ceux qui se trouvent au bout de la file et qui n'ont plus de vis-à-vis se placent de l'autre côté (voir schéma 2). L'enseignant propose un autre sujet dont les élèves doivent ensuite parler avec leur nouveau partenaire (p. ex. : la famille).

1 – 2 – 3 – 4

2 – 3 – 4 – 5

8 – 7 – 6 – 5

1 – 8 – 7 – 6

Schéma 1 : position initiale (chaque numéro correspond à un élève) -> l'élève 1 communique avec l'élève 8, 2 avec 7 etc.

Schéma 2 : position pour le thème 2 (après le premier changement de position) -> l'élève 2 communique avec l'élève 1, 3 avec 8 etc.

Précision pour les groupes de nombres impairs :

Dans les groupes de nombres impairs, on forme un groupe de trois (voir schéma 3). On peut demander aux élèves de faire 2 pas vers la droite à chaque fois (voir plus dans de grands groupes), afin qu'aucun élève ne soit trop longtemps dans le groupe de trois.

1 – 2 – 3 – 4

5

9 – 8 – 7 – 6

Schéma 3 : les élèves 4, 5 et 6 forment un groupe

Variante 2 :

Si la salle le permet, on peut aussi faire ce jeu en position assise. Dans ce cas, tous les élèves assis à droite se lèvent et s'assoient à côté d'un élève qu'ils ne connaissent pas très bien. Les chaises sont placées de manière à ce que les élèves qui parlent ensemble soient assis les uns en face des autres. Après une minute, les élèves assis à gauche se lèvent et cherchent un nouveau partenaire, et ainsi de suite.

Précision sur les thèmes :

On peut aussi proposer différents sous-thèmes d'un chapitre, comme l'illustrent par exemple ces transparents sur le thème de la musique.

« Speed-Dating » - Wir sprechen über Musik

Thema 1:
Wann und wie oft hörst du Musik? Ist Musik für dich wichtig?



« Speed-Dating » - Wir sprechen über Musik

Thema 2:
Wie hörst du Musik? Wo? Mit wem?




« Speed-Dating » - Wir sprechen über Musik

Thema 3:
Welche Musik hörst du gern? Welche Musik hasst du?



« Speed-Dating » - Wir sprechen über Musik

Thema 4:
Singst und tanzt du gern? Machst du aktiv Musik?



Fins possibles :

Si on le souhaite, on peut demander aux élèves de retourner à leur place après l'activité et de noter dans leur cahier toutes les informations qu'ils ont retenues des discussions. Pour cela, ils disposent de 3 à 5 minutes (en fonction du nombre de conversations).

Ils notent par exemple :

„Antoine spielt gern Handball.“

„Héloïse hat eine große Schwester.“ etc.

Les 3 élèves qui ont noté le plus d'informations peuvent les lire à haute voix et reçoivent un point pour chaque information correctement formulée et confirmée par le camarade mentionné. Celui qui a le plus de points gagne.

Une autre manière de terminer le jeu (qui peut d'ailleurs compléter la première), est d'évoquer avec les élèves les points qui leur ont posé problèmes (thèmes sur lesquels ils n'avaient pas assez de choses à dire, phrases qu'ils n'arrivaient pas à formuler etc.) et de travailler ces points-là avec eux.

On peut également imaginer une expression écrite à la suite de ce jeu. Dans le cadre de la musique on pourrait par ex. demander aux élèves de décrire différents profils musicaux (comment peut-on écouter de la musique etc.) ou de parler de la place de la musique dans leur vie. Dans ce cas-là, le jeu leur aura servi de remue-méninge et les élèves qui spontanément auraient moins d'idées pourront s'inspirer de ce qui a été dit dans les conversations.

10) « Die Bombe »



Objectif : Travailler le lexique

Les élèves s'assoient en cercle. On choisit un objet (une trousse, un ballon, une boule de papier, ...) qui représente la bombe. Un élève tient cette bombe. L'enseignant donne un thème et lance ensuite un compte à rebours. L'élève doit trouver un mot ou une phrase (selon les consignes du professeur) en lien avec ce thème. Il passe ensuite la bombe à son voisin de gauche qui doit faire de même etc. L'élève qui tient la bombe quand elle explose (c'est-à-dire à la fin du compte à rebours) est exclu du jeu. Il passe la bombe à son voisin de gauche et l'enseignant impose le thème suivant.

Variante :

Pour éviter que des élèves soient exclus pendant trop longtemps, on peut former deux équipes. Dans ce cas, on place les élèves en alternance selon les équipes, de sorte que chaque élève se trouve à côté de deux élèves de l'équipe adverse. Quand la bombe explose, on met un point négatif à l'équipe dont le joueur qui la tient fait partie. L'équipe avec le moins de points gagne le jeu.

Précisions sur le compte à rebours :

On peut fixer auparavant le moment auquel la bombe explosera (p.ex. au bout de 30 ou 45 secondes). Dans ce cas, il convient de préciser qu'elle explose également si un joueur la tient plus de 5 secondes avant de prononcer un mot / une phrase (pour éviter que des élèves la retiennent volontairement). Ou alors, on garde la durée du compte à rebours secrète et on la change à chaque tour de jeu.

11) Le serpent : l'équipe qui franchit en premier la ligne d'arrivée a gagné

Objectif : rebrasser le lexique

Le professeur prépare des cartes de vocabulaire ou une liste de mots.

Les élèves forment deux équipes et se mettent en rang dans la cour de récréation. Le professeur s'éloigne des deux équipes et définit une ligne d'arrivée (à dessiner avec une craie, par exemple).

Il donne le départ.

De chaque équipe, un joueur vient alors en courant vers le professeur, découvre sa carte et donne une réponse. Si la réponse est juste, il peut retourner vers son équipe et commencer à former la première partie du serpent. Il viendra ensuite un autre joueur qui retournera – après avoir donné la bonne réponse - vers son équipe pour rallonger le serpent. Il positionnera alors son pied contre celui du premier joueur et écartera ses jambes au maximum. Le serpent s'agrandit ainsi au fur et à mesure que les joueurs donnent de bonnes réponses.

Si la réponse d'un joueur est erronée, il pourra aller rejoindre son équipe pour demander conseil et revenir afin de donner la bonne réponse. S'il n'y arrive pas, la carte est remise dans le jeu et l'élève rejoint son équipe. Un autre joueur est alors envoyé.

Le serpent ayant franchi la ligne d'arrivée en premier a gagné.





12) La vente aux enchères : il ne faut pas acheter les phrases erronées

Objectif : ce jeu est parfait pour donner « du peps » à n'importe quel exercice de grammaire

Le professeur prépare une dizaine de phrases qu'il affiche au tableau. Quelques-unes contiennent des erreurs : un verbe mal placé ou conjugué, un substantif écrit en minuscule, etc.

Les élèves jouent en binômes. Le professeur leur donne 10 faux billets de 10 euros (monnaie virtuelle).

Chaque binôme se concerta en amont pour savoir sur quelles phrases ils vont mettre de l'argent : seulement les phrases correctes apportent des points, les autres valent zéro.

Le professeur lit alors la première phrase. Si un binôme veut acheter cette phrase, il crie haut et fort « 10 » (zehn). Les autres binômes intéressés par cette phrase doivent alors surenchérir, on ne permettra cependant que des tranches de 10 euros pour chaque enchère.

Quand plus aucun binôme ne veut offrir plus sur la même phrase, le professeur frappe avec son marteau de commissaire-priseur en criant « *zum ersten, zum zweiten und zum dritten ! Der Satz Nummer 1 geht an !* »

Il ramasse les billets du binôme qui vient d'acheter la phrase.

Il passe ensuite à la prochaine phrase à vendre au tableau.

A la fin du jeu, les binômes comptent leur argent. Chaque billet qu'ils ont encore vaut 1 point.

On passera maintenant à l'étape de voir quelles phrases étaient bonnes à acheter, c'est-à-dire, quelles phrases valaient 10 points (phrase juste) ou 0 points (phrase avec des erreurs).

Le binôme gagnant est celui avec le plus de points.

Ex. pour le décomptage des points:

A. Clémence et Clément n'ont pas réussi à s'imposer pendant le jeu. Chaque phrase qu'ils voulaient acheter a été attribuée à un autre binôme.

En fin de jeu, il leur reste tout leur argent : 10 billets de 10 Euros.

Cela fait donc $10 \times 1 = 10$ points.

B. Léa et Léo ont acheté les phrases n. 3) et 6).

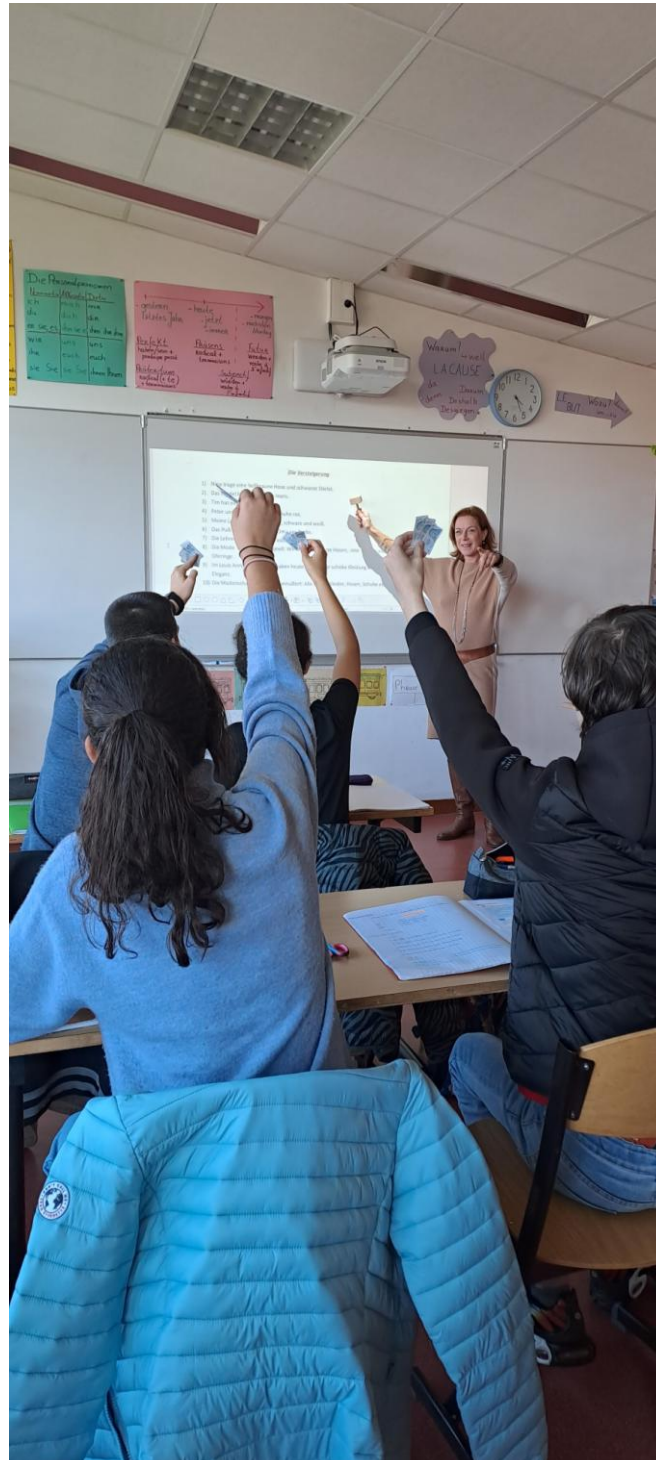
Ils les ont eues à 20 et à 60 euros.

Il leur reste donc 20 Euros en fin de jeu.

La phrase n.3) s'avère fautive (c'était une phrase contenant une subordonnée introduite en « weil » et il manquait la virgule).

Phrase n.6) est correcte.

Léa et Léo obtiennent donc 10 points pour la phrase n.6) et il leur reste 2 billets.
Cela fait : $10 + (2 \times 1) = 12$ points



13) « Dobble »

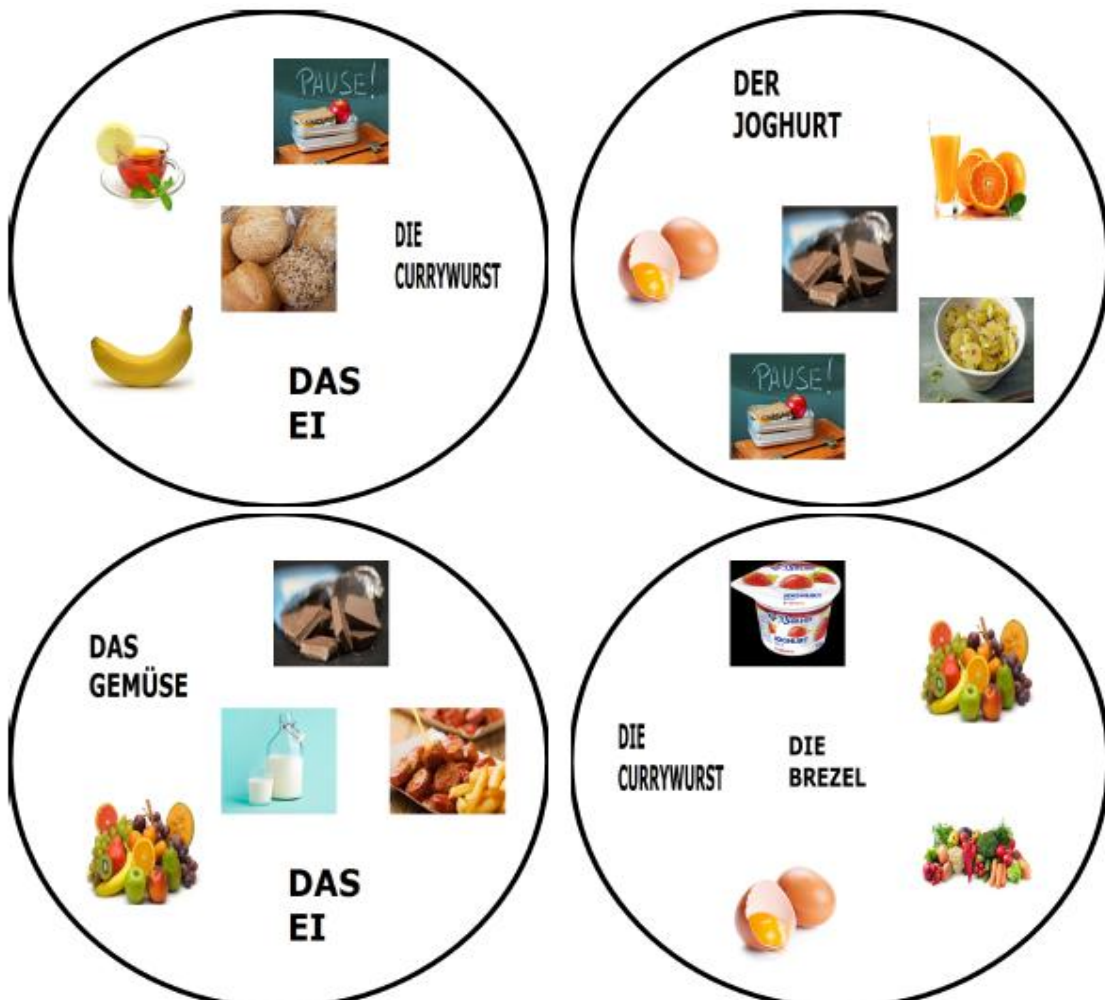
Objectif : réactiver le vocabulaire. S'adapte particulièrement aux débutants et au vocabulaire pouvant être imagé : la nourriture, les animaux, etc.

Jeu très connu du commerce. Le site [micetf](http://micetf.fr) propose gratuitement un générateur. Il suffit de charger les images et il crée les cartes.

Source : [Symbole Commun \(micetf.fr\)](http://Symbole Commun (micetf.fr))

Le jeu se joue par groupe de deux ou trois. Un élève distribue toutes les cartes de manière équitable sauf une qu'il pose au milieu de la table. Tous les élèves jouent en même temps. Ils cherchent le symbole commun unique entre la carte qu'ils ont dans les mains et celle sur la table. S'ils ont trouvé, ils peuvent poser cette carte mais doivent en même temps prononcer le mot en allemand. S'ils ne prononcent pas le mot, ils ne peuvent pas poser la carte. Il faut être rapide car un autre joueur peut également poser sa carte. Il faudra alors trouver un autre symbole commun. Il n'y a qu'une seule image commune entre deux cartes. Le premier joueur à avoir posé toutes ses cartes a gagné.

Exemple : Dobble nourritures et spécialités inspiré du chapitre 1 du manuel « Fantastisch Neu 1 ».



14) « Lotto »

Objectif : réactiver le vocabulaire. Travailler la prononciation.

Le site micetf.fr permet de créer des planches avec des mots ou des images.

[Générateur de jeu de loto \(micetf.fr\)](http://micetf.fr)

On distribue une planche par élève. Il peut être bien de les plastifier et de jouer avec un stylo effaçable pour réutiliser les planches. Créer une pioche avec toutes les images du jeu. Un élève tire les cartes une à une et prononce le mot. L'élève retrouvant ce mot dans sa grille le barre. Le gagnant du jeu peut devenir le maître du jeu de la partie suivante.

Exemple : avec les chiffres, pris directement sur le site micetf.fr

7	10	2
3	4	0

Des Outils Pour La Classe - micetf.fr

15) « Time's up »

Objectif : réactiver le vocabulaire. Entraîner l'expression orale en continu.

Jeu issu du commerce et transformé.

Il faut créer une pioche sur du vocabulaire connu de la séquence en cours.
Par exemple, ce time's up se base sur les mêmes mots que les cartes du dobble nourriture.

On sépare la classe en deux équipes. L'équipe A envoie un élève qui a une minute pour faire deviner aux autres le plus de mots possible. Il peut dire tout ce qu'il veut sauf bien sûr le mot en question. Puis, c'est au tour de l'équipe B.

On peut aller jusqu'à l'épuisement des cartes, faire un deuxième tour en ayant le droit de dire un seul mot pour faire deviner la carte ou s'arrêter quand on veut en déterminant à l'avance le nombre de tour par groupe.

Exemple : en annexe, vous trouverez deux fiches d'aide à l'expression orale en continu. Niveau A1.





16) « Cluedo »

Objectif : Réactiver le vocabulaire de la famille, des pièces. Formuler une hypothèse. Utiliser le datif.

Ce jeu a été créé en anglais par une collègue, Sophie, qui nous autorise à le publier ici afin qu'il puisse être utilisé par toutes et tous. Elle l'a publié sur son blog dont voici le lien : [Fofy à l'école - Dans mon cartable il y a...](http://fofyalecole.fr) (fofyalecole.fr) . Un grand merci pour ses multiples partages.

Les règles sont celles du Cluedo. Les pièces sont celles de la maison et les personnages sont de la famille.

Au début de la partie on sépare les cartes. Il y a trois types de cartes : les cartes armes, les cartes suspects et les cartes lieux. Il faut tirer au hasard une carte de chaque type puis les placer dans une enveloppe. Ce sera la solution de l'enquête.

Ensuite, chaque joueur choisit un pion de couleur. Ce pion lui servira à mener l'enquête. Les cartes restantes doivent être mélangées et distribuées, une à une, à tous les joueurs.

Chaque joueur prend alors une feuille d'enquête. Ces feuilles répertorient tous les éléments de l'énigme (armes, suspects, lieux). Les joueurs cochent sur leur feuille les cartes qu'ils ont déjà en main. En effet, elles ne peuvent se trouver dans l'enveloppe, ce qui leur permet d'orienter leur enquête.

La partie commence au centre du plateau. Le premier joueur lance le dé et avance dans le couloir d'autant de cases que son score le lui permet. L'objectif est d'entrer dans une des pièces de la maison pour pouvoir enquêter. Une fois dans une pièce il ne peut plus bouger même si son score aux dés lui permettrait de ressortir. Au prochain tour, il pourra ressortir par la porte et ainsi se diriger vers la partie de la maison où il souhaite enquêter.

Quand le joueur est dans une pièce, il formule une hypothèse. C'est-à-dire annoncer aux autres joueurs un suspect, une arme du crime et le nom de la pièce où il se trouve. Il est possible de choisir n'importe quel personnage ou n'importe quelle arme et ce, même si l'on possède la carte en main. Il commence par interroger le premier joueur à gauche. Ce témoin, s'il possède l'une des 3 cartes de l'HYPOTHÈSE, doit la lui montrer sans que les autres ne la voient. Il est obligé de vous la montrer, il ne peut pas mentir. Ainsi vous pouvez rayer une arme, un lieu ou un suspect et vous rapprocher de la résolution de l'énigme. Si le joueur de gauche n'en a aucune, l'enquêteur interroge les témoins suivants jusqu'à ce qu'il ait obtenu satisfaction. (Le témoin interrogé, même s'il possède plusieurs cartes entrant dans l'HYPOTHÈSE, ne doit en montrer secrètement qu'UNE SEULE de son choix).

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque fois qu'un joueur entre dans une pièce il peut lancer une hypothèse. Lorsqu'un joueur pense avoir trouvé la réponse de l'énigme, il doit formuler son accusation. Il note discrètement sur un papier le lieu du meurtre, l'arme du crime et l'assassin, puis vérifie dans l'étui à énigme son accusation. Si le joueur a raison, il annonce les trois cartes de l'énigme aux autres joueurs. Ainsi, la partie se termine et le joueur est déclaré vainqueur. Si le joueur a tort, il doit remettre les 3 cartes dans l'étui à énigme, sans rien dire, et la partie continue pour les autres joueurs.

Le joueur qui s'est trompé est hors du jeu (il ne peut plus faire ni d'hypothèses, ni d'accusation) cependant il doit toujours montrer ses cartes pour contredire une hypothèse d'un autre joueur.

Exemple : En annexe, vous trouverez un jeu imprimable.

En cours, cela peut-être la tâche finale d'un chapitre sur la maison. Il faut aborder les prépositions mixtes suivies du datif, les verbes pour exprimer une opinion « ich denke, ich glaube, dass ... ».

Les consignes en vidéo en allemand peuvent facilement se trouver sur youtube et permettent une CO pour bien introduire le jeu.

Voici un site regroupant les règles de jeu en allemand et une vidéo : [▷Cluedo - Spielregeln & Spielanleitungen, Test & Bilder \(spielregeln-spielanleitungen.de\)](https://www.spielregeln-spielanleitungen.de)

17) Bewegungsspiel « Einkaufen gehen »

Objectif : entraîner l'expression orale en interaction. Utiliser les prépositions mixtes suivies du datif et de l'accusatif.

Un jeu assez rapide à mettre en place lors d'une séquence sur la ville, par exemple - niveau collègue.

Pour une classe de 24 élèves, 12 élèves tiennent un magasin.

12 élèves vont faire leurs courses. Ces derniers ont une liste de courses qu'ils doivent respecter dans l'ordre.

Les autres sont répartis dans toute la classe et installent leur boutique.

Un élève doit, par exemple, acheter un livre. Il se rend à la librairie.

Sur place, le vendeur l'accueille :

- *Willkommen in der Buchhandlung (utilisation du datif), was möchten Sie ?*

- *Guten Morgen, ich möchte bitte / ich hätte bitte gern ...ein Buch ... (utilisation de l'accusatif)*

Wie viel kostet es?

- *Es kostet*

- *Vielen Dank. Ich muss jetzt kaufen (utilisation de l'accusatif). Wohin gehe ich ? Gehen Sie in (utilisation de l'accusatif)*

Le vendeur coche alors la liste pour valider l'achat. L'acheteur ayant demandé où il doit aller peut à présent s'y rendre. Quand l'élève a terminé ses courses, il a gagné le jeu.

Exemple : En annexe, vous pouvez trouver 12 listes de courses et les magasins.



18) « Vokabelfußball »

Objectif : entraînement lexical

Il est particulièrement adapté avant un travail en classe ou une activité pour laquelle les élèves doivent utiliser le vocabulaire connu, mais peut également être utilisé pour un bilan général des connaissances en vocabulaire.

Préparation :

Le groupe est divisé en deux équipes. Un numéro de joueur est attribué à chaque élève (dans chaque équipe, il y a un joueur numéro 1, un numéro 2, etc.) Dans l'idéal, les numéros sont écrits sur des post-it (de 2 couleurs différentes) que les élèves collent sur leur poitrine (mais cela fonctionne aussi avec des feuilles de papier normales sur lesquelles les numéros sont écrits de 2 couleurs différentes).

L'enseignant dessine ou projette un terrain de football au tableau. Un aimant qui fera office de ballon est placé au centre du terrain (si aucun aimant n'est disponible, il est possible de dessiner le ballon).

L'enseignant écrit également les noms des deux équipes au tableau afin de pouvoir noter les buts (= points) en dessous.

Les règles du jeu :

L'enseignant pose une question de vocabulaire (cela peut être une traduction, une définition, un contraire, une image projetée au tableau, ...). Tous les élèves ont une seconde pour réfléchir à la bonne réponse. Ensuite, il donne un numéro de joueur. Seuls les deux élèves dont le numéro est mentionné ont le droit de lever la main (s'ils ont des papiers normaux avec leur numéro de joueur, on peut aussi leur demander de tenir leur numéro de joueur en l'air). Le premier qui réagit peut répondre. Si la réponse est correcte, le ballon avance d'une position en direction du but adverse. Si la réponse est fautive, le joueur adverse peut tenter sa chance. Si les deux réponses sont fautes, il est possible soit d'appeler un nouveau numéro de joueur, soit d'autoriser les joueurs à se concerter en équipe, puis d'interroger une équipe après l'autre.

Au total, il y a 5 positions possibles du ballon sur le terrain : au centre, dans le camp de chaque équipe et dans les buts (voir schéma). Après un but (= un point), le ballon se déplace à nouveau vers le centre du terrain.

La fin du match :

La fin du jeu est déterminée soit par le temps, soit par un nombre limité de questions. Si, à la fin, il y a égalité de points, on peut soit terminer le jeu comme "match nul", soit faire encore une "séance de tirs au but" : 5 questions à chaque équipe, le joueur nommé doit répondre immédiatement, chaque but compte.

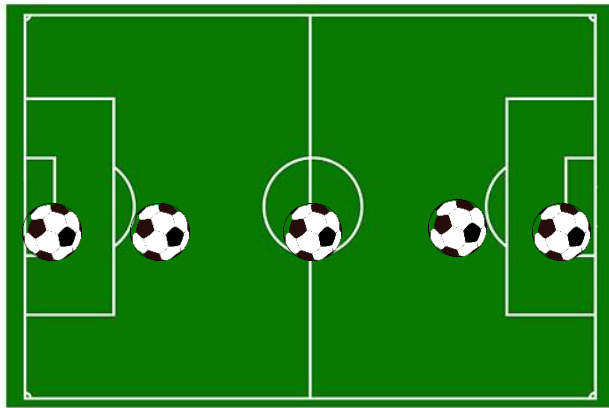
En cas d'égalité, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe donne une mauvaise réponse.

Remarques :

Si les groupes sont turbulents, il peut être utile d'introduire un carton jaune. Si, par exemple, les élèves tentent de souffler la réponse au joueur mentionné, on leur donne un carton jaune. De même, on peut montrer le carton jaune si un élève lève la main alors que son numéro n'a pas été mentionné. En cas de 2ème carton jaune pour la même équipe, l'autre équipe a un coup franc (c'est-à-dire que seul le joueur de cette équipe peut répondre à la question suivante).

Si le nombre d'élèves est impair, on peut soit attribuer 3 fois un numéro de joueur, de sorte que dans une équipe 2 joueurs aient le même numéro, soit prendre un joueur qui n'a pas appris pour arbitrer.

Une autre possibilité est de laisser un élève ayant un bon niveau poser les / quelques questions (il peut alors donner une définition d'un mot en allemand, par exemple, et les joueurs doivent trouver le mot).



Variante : coupe du monde des corrections

Pour corriger une expression écrite, on peut aussi écrire ou projeter au tableau, au fur et à mesure, des phrases comportant des erreurs fréquentes. Tous les élèves doivent alors corriger la phrase erronée dans leur cahier.

L'enseignant appelle un numéro de joueur, l'un des deux élèves doit dire la phrase corrigée à haute voix, l'autre doit montrer à l'enseignant la phrase dans son cahier. Si les deux phrases sont correctes (ou si les deux sont fausses), le ballon reste au même endroit, sinon il avance en direction du but de l'équipe qui a mal répondu.

Pour cette variante, le plus simple est de donner le même numéro à des élèves assis côte à côte (c'est-à-dire que le numéro 3 de l'équipe rouge est assis à côté du numéro 3 de l'équipe verte, etc.) En outre, l'enseignant doit facilement avoir accès aux cahiers de tous les élèves.

19) « Gänsespiel » (Le jeu de l'oie)

Objectif : Bilan de fin de séquence.

Ce jeu convient surtout vers la fin d'un chapitre, par exemple comme exercice avant une tâche finale ou une évaluation de fin de chapitre. On peut également y jouer vers la fin de l'année, il servira alors de bilan de ce qui a été appris pendant l'année.

Préparation

Chaque élève reçoit 5 petits papiers. Il écrit 5 questions sur le recto des feuilles et les réponses sur le verso.

L'enseignant peut (si nécessaire) projeter au tableau une aide à la formulation des questions (voir photo).

Wir spielen Gänsespiel



Etape 1:

Du hast 5 Blätter. Schreibe auf jedes Blatt eine Frage. Schreibe auf die andere Seite die Antwort

-> 5 Blätter = 5 Fragen auf eine Seite + 5 Antworten auf die andere Seite

Ideen:

Wie sagt man auf Deutsch ... ?

Was bedeutet ... ? / Was heißt ... ?

(= *Que veut dire ... ?*)

Konjugiere: ...

Nenne 5

zum Beispiel:

Wie sagt man auf Deutsch *se lever*?

Was bedeutet « arbeiten »?

Konjugiere: fahren-> er ...

Nenne 5 Hobbys.

Lorsque tous les élèves ont terminé, des groupes de 5 à 8 élèves sont formés (en fonction de l'effectif et du temps disponible). Les élèves d'un même groupe jouent les uns contre les autres. Ils réunissent plusieurs tables et placent leurs papiers de manière hétéroclite en forme d'escargot. Chacun choisit un pion (colle, gomme, ...). L'enseignant donne un dé à chaque groupe.



Les règles du jeu :

L'élève qui obtient le chiffre le plus élevé au dé commence. Il se déplace de la case la plus éloignée (les papiers représentent les cases de jeu) vers l'intérieur. Il doit répondre à la question de la carte sur laquelle il atterrit à la fin de son tour de jeu. S'il donne la bonne réponse, il peut rester sur la case. Si sa réponse est fausse, il doit retourner à son point de départ. C'est alors au tour du joueur suivant... Le gagnant est celui qui arrive le premier au centre. Pour cela, il faut atterrir exactement sur la dernière carte et répondre correctement à la question. Si l'on est proche du but et que l'on obtient un chiffre trop élevé au dé, il faut se déplacer du nombre de cases indiquées par le dé mais en reculant une fois arrivé au bout.



20) Olympiade

Objectif : Rebrasser le comparatif de supériorité et le superlatif (adverbes)

Ce jeu est idéal pour la fin du cours - à faire sans modération. Les élèves en raffolent et « vivent » ainsi la grammaire dans le plus grand plaisir.

On peut réserver une page à la fin du cahier pour noter les résultats des différents défis , intitulée « Unsere Olympiade ».

Le professeur choisit un challenge et nomme trois candidats. Ils ne sont pas au courant de ce qu'ils doivent faire !

Il annonce alors le challenge du jour et l'action.

Voici quelques exemples de challenge:

- schnell lesen : il faut lire le « Zungenbrecher » « *Fischers Fritz fischt frische Fische, frische Fische fischt Fischers Fritz* » au mieux / au plus vite (Pour la trace écrite, cela donne : *Léo liest schnell. Léa liest schneller als Léo. Kevin liest am schnellsten.*)
- kräftig pusten : on forme trois boules de papier que chacun des trois candidats doit faire avancer en soufflant dedans, mains dans le dos (Trace écrite : *Léo pustet kräftig. Léa pustet kräftiger als Léo. Clémence pustet am kräftigsten.*)
- still stehen : les 3 candidats doivent tenir le plus longtemps sur une jambe, sans bouger.
- hoch werfen : il faut jeter une feuille de papier (feuille plate) au plus haut possible.
- viel einsammeln : le professeur disperse dans toute la salle des cubes de légo que les 3 candidats doivent ramasser.
- leise gehen : les élèves ferment les yeux. Les trois candidats passent, à tour de rôle, dans les rangs, sans faire de bruit.
- gut malen : on demandera aux candidats de dessiner un objet dans un temps imparti.
- laut rufen : il est recommandé d'aller dans la cour de récré. Le groupe s'éloigne des candidats qui doivent crier haut et (très) fort « *Hallo* ».
- weit schnippsen : il faut donner une seule pichenette dans une boule en papier pour l'envoyer au plus loin.

A la fin du challenge, ce sont les élèves qui votent pour la première, la deuxième et la troisième place.

Ils formulent ensuite 3 phrases pour le compte rendu que le professeur note au tableau. Ils copient la trace écrite dans leurs cahiers.

ANNEXE

DIE MUTTER



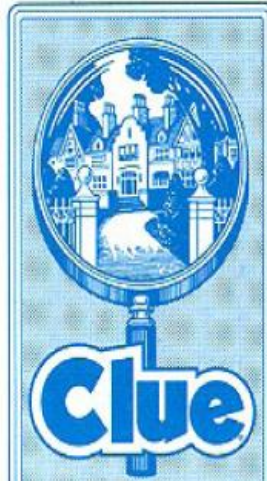
DIE MUTTER



DIE GROßMUTTER



DIE GROßMUTTER



DER GROßVATER



DER GROßVATER



DIE SCHWESTER



DIE SCHWESTER



DER BRUDER



DER BRUDER



DER VATER



DER VATER



DER KERZENHALTER



DER KERZENHALTER



DAS SEIL



DAS SEIL



DAS MESSER



DAS MESSER



DER SCHLÜSSEL



DER SCHLÜSSEL



DIE PISTOLE



DIE PISTOLE



DAS ROHR



DAS ROHR



DAS WOHNZIMMER



DAS WOHNZIMMER



DAS BADEZIMMER



DAS BADEZIMMER



DIE TOILETTE



DIE TOILETTE



DAS ESSZIMMER



DAS ESSZIMMER



DAS ZIMMER



DAS ZIMMER

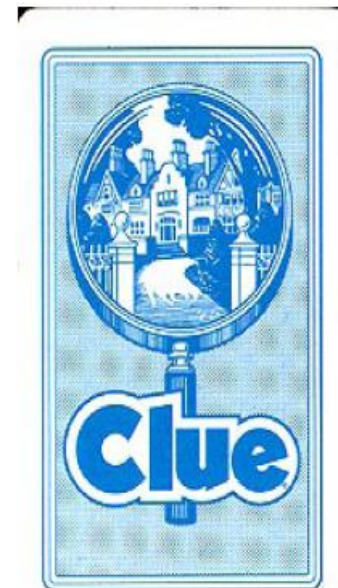
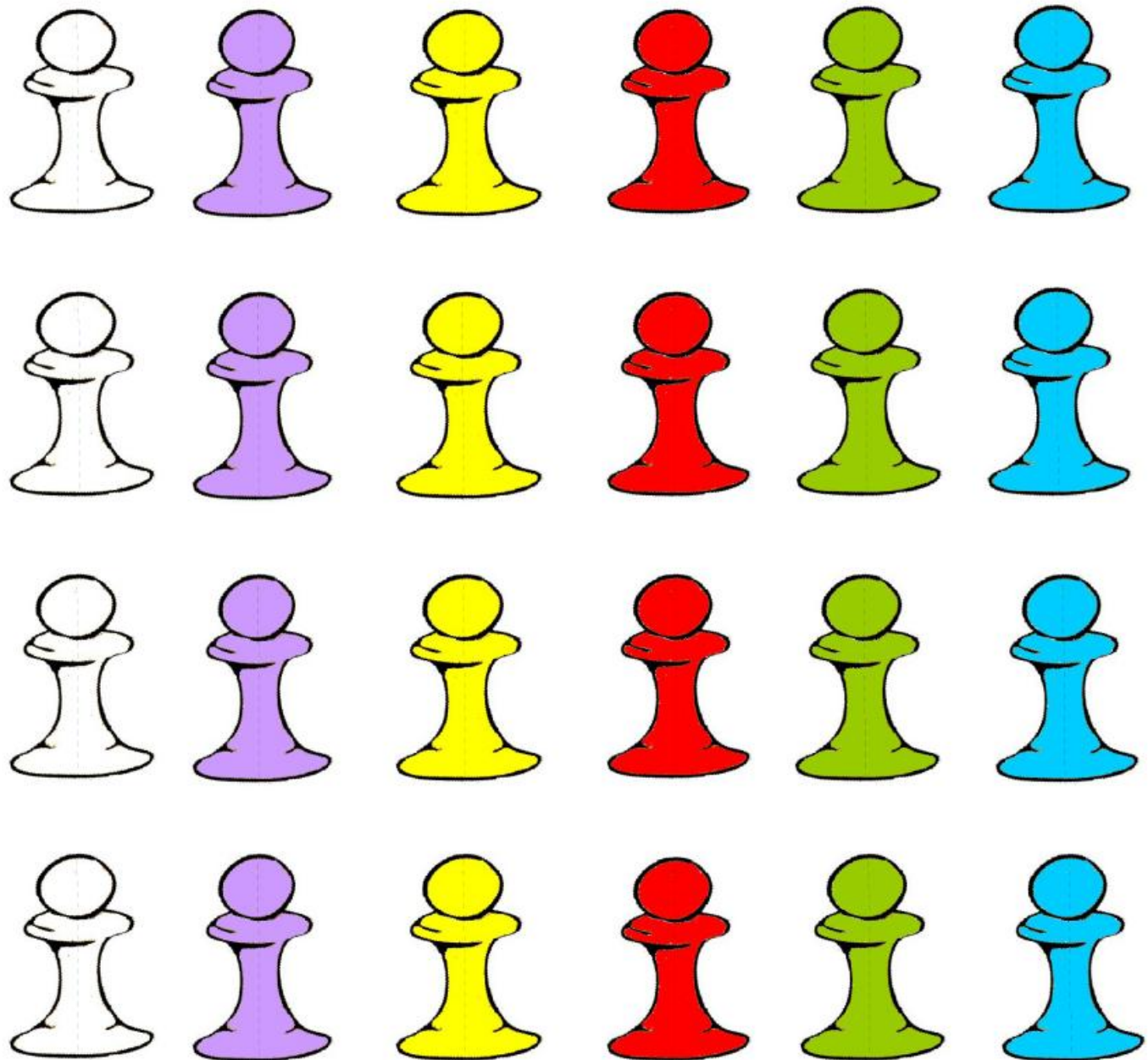


DIE GARAGE



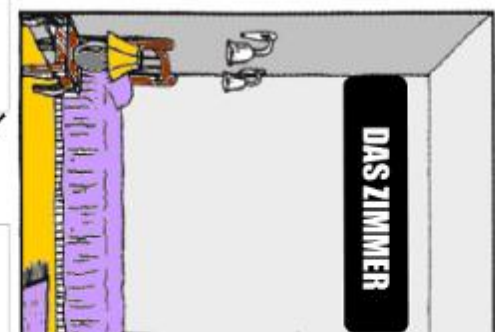
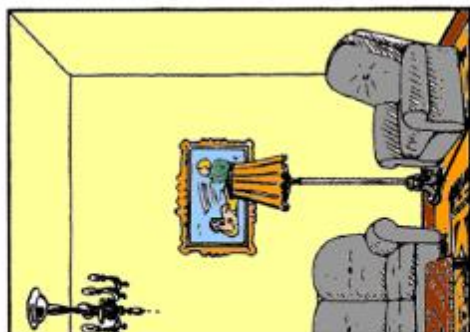
DIE GARAGE

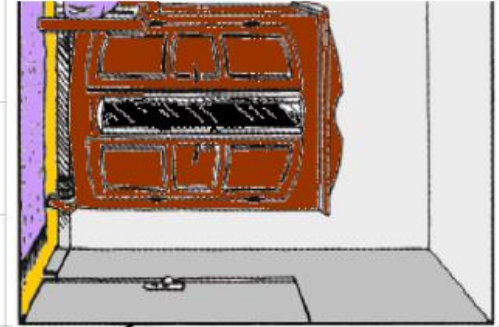
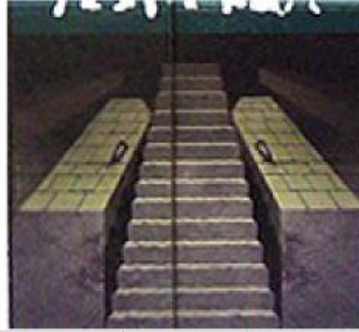
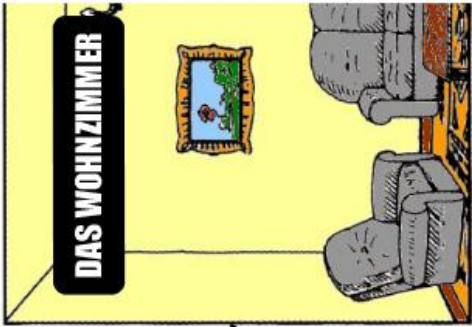




À plier pour que ça tienne debout !!!

<http://fofyalecole.eklablog.com>





WO					
Die Küche					
Das Badezimmer					
Die Toilette					
Das Zimmer					
Das Wohnzimmer					
Das Esszimmer					
Die Garage					

WER					
Die Großmutter					
Der Großvater					
Die Mutter					
Der Vater					
Die Schwester					
Der Bruder					

WOMIT

Der Kerzenhalter					
Das Rohr					
Das Messer					
Das Seil					
Die Pistole					
Der Schlüssel					

- Medikamente (pl)	- Dekoration (f)	- Parfüm (n)	- Schuhe (pl)	- Buch (n)	- Nems (pl)
- Computer (m)	- Medikamente (pl)	- Dekoration (f)	- Parfüm (n)	- Schuhe (pl)	- Buch (n)
- Pizza (f)	- Computer (m)	- Medikamente (pl)	- Dekoration (f)	- Parfüm (n)	- Schuhe (pl)
- Döner (m)	- Pizza (f)	- Computer (m)	- Medikamente (pl)	- Dekoration (f)	- Parfüm (n)
- Jeans(f)	- Döner (m)	- Pizza (f)	- Computer (m)	- Medikamente (pl)	- Dekoration (f)
- Shampoo (n)	- Jeans(f)	- Döner (m)	- Pizza (f)	- Computer (m)	- Medikamente (pl)
- Fischbrötchen (n)	- Shampoo (n)	- Jeans(f)	- Döner (m)	- Pizza (f)	- Computer (m)
- Nems (pl)	- Fischbrötchen (n)	- Shampoo (n)	- Jeans(f)	- Döner (m)	- Pizza (f)
- Buch (n)	- Nems (pl)	- Fischbrötchen (n)	- Shampoo (n)	- Jeans(f)	- Döner (m)
- Schuhe (pl)	- Buch (n)	- Nems (pl)	- Fischbrötchen (n)	- Shampoo (n)	- Jeans(f)
- Parfüm (n)	- Schuhe (pl)	- Buch (n)	- Nems (pl)	- Fischbrötchen (n)	- Shampoo (n)
- Dekoration (f)	- Parfüm (n)	- Schuhe (pl)	- Buch (n)	- Nems (pl)	- Fischbrötchen (n)
1	2	3	4	5	6

- Fischbrötchen (n)	- Shampoo (n)	- Computer	- eine Pizza	- ein(en) Döner	- eine Jeans
- Nems (pl)	- Fischbrötchen (n)	- Pizza	- ein(en) Döner	- eine Jeans	- Shampoo
- Buch (n)	- Nems (pl)	- Döner	- eine Jeans	- ein Shampoo	- Fischbrötchen (n)
- Schuhe (pl)	- Buch (n)	- eine Jeans	- ein Shampoo	- Fischbrötchen (n)	- Nems (pl)
- Parfüm (n)	- Schuhe (pl)	- ein Shampoo	- Fischbrötchen (n)	- Nems (pl)	- Buch (n)
- Dekoration (f)	- Parfüm (n)	- Fischbrötchen (n)	- Nems (pl)	- Buch (n)	- Schuhe (pl)
- Medikamente (pl)	- Dekoration (f)	- Nems (pl)	- Buch (n)	- Schuhe (pl)	- Parfüm (n)
- Computer (m)	- Medikamente (pl)	- Buch (n)	- Schuhe (pl)	- Parfüm (n)	- Dekoration (f)
- Pizza (f)	- Computer (m)	- Schuhe (pl)	- Parfüm (n)	- Dekoration (f)	- Medikamente (pl)
- Döner (m)	- Pizza (f)	- Parfüm (n)	- Dekoration (f)	- Medikamente (pl)	- Computer (m)
- Jeans(f)	- Döner (m)	- Dekoration (f)	- Medikamente (pl)	- Computer (m)	- Pizza (f)
- Shampoo (n)	- Jeans (f)	- Medikamente (pl)	- Computer (m)	- Pizza (f)	- Döner (m)
7	8	9	10	11	12



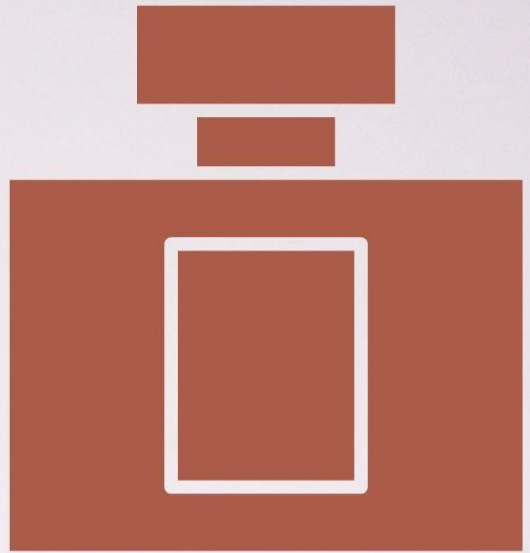
DIE BUCHHANDLUNG



DIE APOTHEKE

DER DROGERIEMARKT





DIE PARFÜMERIE



DAS SCHUHGESCHÄFT





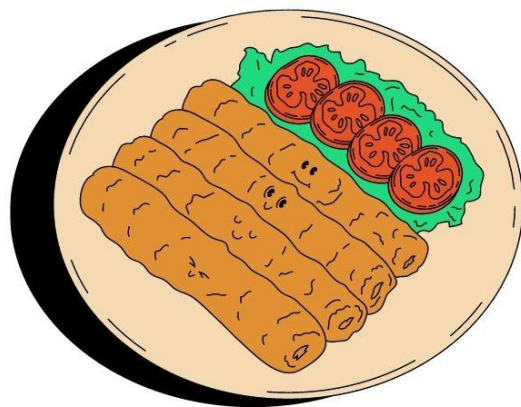
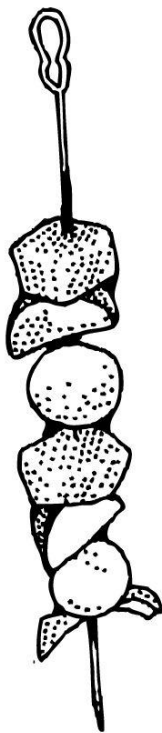
DAS MODEGESCHÄFT

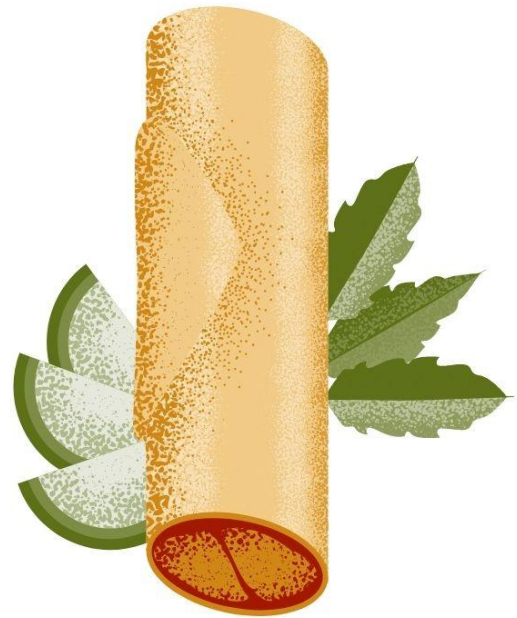


**DIE
PIZZERIA**

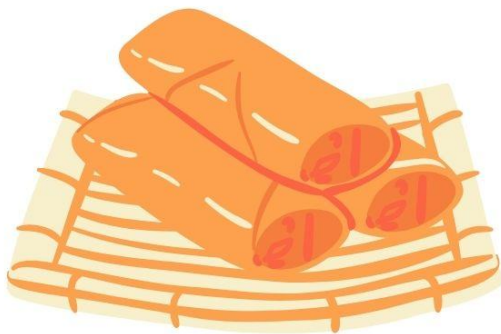


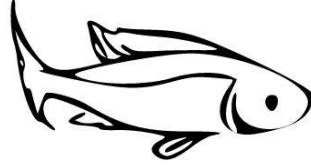
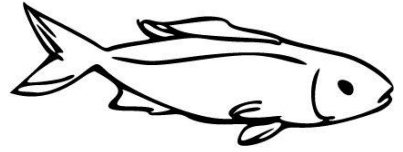
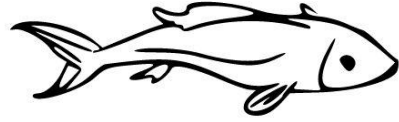
DER DÖNER-IMBISS



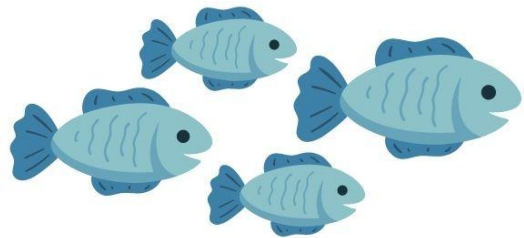
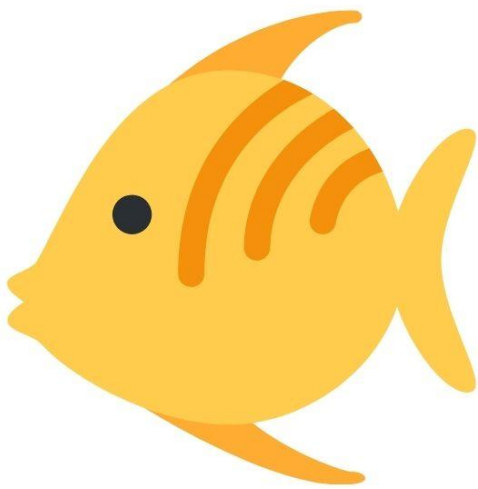


DAS CHINESISCHE RESTAURANT



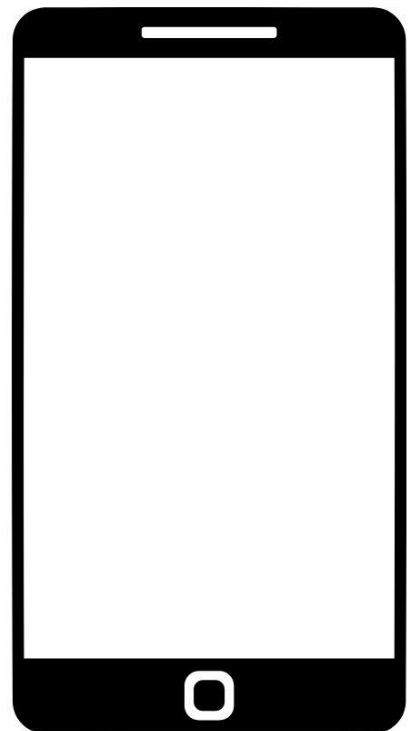
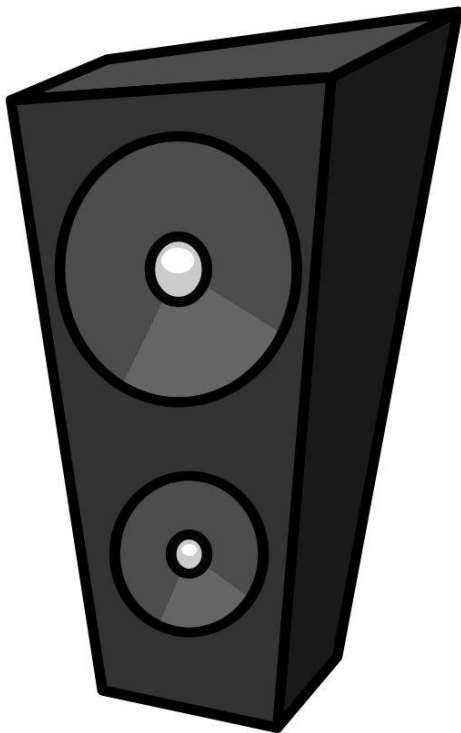


DAS FISCHRESTAURANT





DAS ELEKTROGESCHÄFT





DER EIN-EURO-MARKT



WAS ISST DU GERN ?

Différenciation : je choisis le niveau 1
= de l'aide pour structurer les phrases dans le jeu

ESSEN ODER TRINKEN ?

Ich kann **es**
Ich kann **es**



SÜß ODER

Es ist
Es ist



SALZIG ?



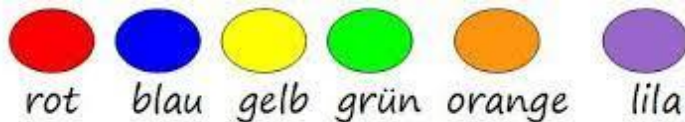
ZUM FRÜHSTÜCK ODER ZUM MITTAGESSEN ?

Ich esse es



FARBEN

Es ist



rot blau gelb grün orange lila



weiß schwarz braun rosa grau

EINE DEUTSCHE SPEZIALITÄT ODER KEINE DEUTSCHE SPEZIALITÄT ?



ES IST LECKER / UNGESUND / GESUND / ORIGINELL / KOMISCH ?



WAS ISST DU GERN ?

Différenciation : je choisis le niveau 2

= je construis seul.e mes structures, j'essaie d'employer des structures différentes et de varier ma façon de présenter les éléments.

VOKABULAR

ESSEN



TRINKEN



SÜß



SALZIG



**deutsche
SPEZIALITÄT**



ZUM FRÜHSTÜCK



ZUM MITTAGESSEN ?



LECKER / UNGESUND / GESUND / ORIGINELL / KOMISCH



GRAMMATIK

verbe régulier : **ich = e**

KÖNNEN (pouvoir) : verbe modal – **ich kann + infinitif**



kein/keine

ES IST MIT ...

(zB die Marmelade: ich kann es mit Brot essen)