

# Apprendre l'allemand à l'aide des techniques Freinet : un répertoire de jeux (texte 3)

Gérald Schlemminger  
et Céline Bichon

Nous avons consacré notre premier article (voir *Chantiers*, avril 2011, n° 65, 8-11) à la partie matérielle de l'apprentissage de l'allemand pour débutants (niveau A1,A2), c'est-à-dire à la conception et la production des cartes-mot et des cartes-images. Un deuxième article (voir *Chantiers* juin 2021, n° 66, 16-22) portait sur l'entraînement systématique de la langue et les actes pédagogiques correspondants. Dans ce dernier texte, nous présenterons des jeux (didactiques) qui peuvent être utilisés en classe d'allemand. Les cartes-mot et les cartes-image, produites par les élèves, en sont le principal support. Nous présenterons les jeux sous forme de fiches pour qu'elles soient facilement reproductibles.

Nous privilégions les jeux d'équipes au jeu de concurrence individuelle. Rappelons que l'objectif de ces jeux est le plaisir de jouer avec la langue, de s'entraîner à fixer le nouveau vocabulaire. Les compétences sollicitées sont principalement la compréhension, l'expression orales et la mémorisation : comprendre une information, savoir utiliser le mot dans une phrase, dans une situation contextualisée. Afin de tenir compte de l'hétérogénéité de tout groupe d'apprenants, nous proposons de suivre une pédagogie différenciée correspondant au niveau de chaque élève : dans un même exercice, plusieurs niveaux sont possibles. Comme les mots sont visualisés, un élève moins fort comprendra l'énoncé d'un élève avancé. Il est tout à fait opportun, dans l'ensemble des jeux, de donner aux élèves avancés le rôle du meneur de jeu, c'est-à-dire la personne qui anime le jeu.

16

## Fiche 01 - Jeu du béret

### Matériel

- Une boîte à chaussures
- Cartes-image du champ lexical choisi

### But du jeu

- Jeu d'équipes, jeu de rapidité : jeter le premier la carte-image dans la boîte.

### Règle du jeu

- Les élèves sont partagés en deux groupes, placés debout, face à face, en rangée.
- Au milieu, il y a une boîte vide.
- Chaque rangée a des cartes-images qui sont identiques pour les paires qui se font face.
- Le meneur de jeu nomme une des cartes-image.
- Les deux élèves qui disposent de cette carte, la jettent dans la boîte.
- L'élève qui a jeté le premier sa carte, gagne un point pour son équipe.

### Différenciation

Champ lexical : *Stadt und Verkehr*

- Niveau 1 : l'élève qui a jeté en premier sa carte répète le mot avec les trois déterminants (article défini / article indéfini / possessif).

—> *das Haus – ein Haus – mein Haus*

- Niveau 2 : l'élève qui a jeté en premier sa carte forme une phrase simple.

—> *Das ist mein Haus. // Ich gehe nach Hause.*



## Fiche 02 - Jeu des paires en musique

### Matériel

- Lecteur de CD
- Cartes-image et cartes-mot du champ lexical choisi

### But du jeu

- Trouver son partenaire : appairer carte-image et carte-mot.

### Règle du jeu

- Le meneur de jeu bat le jeu des cartes-image et cartes-mot.
- Chaque élève tire une carte.
- Le meneur de jeu met de la musique.
- Les élèves se déplacent dans la salle.
- Quand la musique s'arrête, les élèves énoncent à voix haute leur mot pour trouver son double afin de constituer une paire.
- Le meneur de jeu ramasse les cartes et rebat le jeu des cartes-image et cartes-mot. Le jeu recommence.

## Fiche 03 - Jeu du rap

### Matériel

- Cartes-image du champ lexical choisi

### But du jeu

- Mimer le nouveau mot.

### Règle du jeu

- Le meneur de jeu montre une image carte-image.
- Les élèves donnent le rythme en se frappant la cuisse,
- tandis qu'un élève, à tour de rôle, mime et prononce en même temps les trois déterminants et le mot représenté par la carte-image.
- Le meneur de jeu arrête le rap s'il y a erreur, mais ne corrige pas.
- Tout le groupe se déplace d'une place dans le sens contraire de l'aiguille d'une montre, en cas d'erreur.

### Différenciation

Champ lexical : Famille

- Niveau 1 : le nom + les trois déterminants  
→ *der – ein – mein Vater*

## Fiche 04 - Jeu du foulard

### Matériel

- Cartes-image du champ lexical choisi

### But du jeu

- Nommer la carte-image enlevée du jeu.

### Règle du jeu

- Les cartes-images sont exposées côté face.
- Le meneur de jeu les couvre d'un foulard et enlève une carte-image.
- Il enlève le foulard et demande : *Was fehlt?*
- L'élève qui a trouvé le mot de la carte-image qui manque garde cette carte.
- L'élève qui a le plus de cartes a gagné.

## Fiche 05 - Jeu de l'architecte

### Matériel

- Affiche A2 d'une maison à plusieurs étages
- Cartes-image du champ *Haus und Möbel*

### But du jeu

- Poser une carte-image au bon endroit de la maison.

### Règle du jeu

- L'architecte, meneur de jeu, affiche le poster (format A2) d'une maison au tableau.
- Il donne à un élève la consigne de coller (avec des pastille adhésive repositionnable double face) la pièce d'une maison ou un objet de la maison sur l'affiche.
- L'élève colle la carte-image au bon endroit.
- Si l'élève n'a pas collé la carte-image au bon endroit, il peut demander de l'aide à d'autres élèves.
- S'il a collé la carte-image au bon endroit, l'architecte continue l'ameublement de la maison.

### Différenciation

Champ lexical : *Haus und Möbel*

Contextualisation : aménager une maison de rencontres franco-allemandes collectivement.

- Niveau 1 : l'élève agit seulement.

→ Architecte : *J'aimerais que tu places la bibliothèque au troisième étage à côté de la chambre des enfants.*

- Niveau 2 : l'élève répète la phrase.  
→ Architecte : *J'aimerais que tu places la bibliothèque au troisième étage à côté de la chambre des enfants.*  
→ Élève : *La bibliothèque est au troisième étage.*  
→ Élève : *La bibliothèque est au troisième étage à côté de la chambre des enfants.*

## Fiche 06 - Le ouistiti

### Matériel

- Cartes-image du champ lexical *Freizeit und Sport*

### But du jeu

- Trouver qui est le ouistiti.

### Règle du jeu

- Les enfants, assis en cercle, possèdent chacun une carte-image.
- L'élève A sort de la classe pendant que les autres choisissent un élève B qui sera le « ouistiti ».
- L'élève A revient dans la classe pour demander à chaque élève assis dans le cercle où il se trouve dans la maison : *Was spielst du?*
- Les élèves interrogés répondent en fonction de l'image qui est sur leur carte.
- Lorsque l'élève A tombe sur l'élève « B, le ouistiti », celui répond : *Ich bin der Ouistiti.*
- Tous les élèves déposent rapidement leur carte sur la chaise pour changer de place au plus vite. Celui qui n'aura pas trouvé de place, sera le prochain élève A et devra sortir.
- L'élève, sur sa nouvelle place, reprend la carte-image qui s'y trouve.

18

### Différenciation

Champ lexical : *Freizeit und Sport*

- Niveau 1 : mot  
→ *Was spielst du?* ► *Fußball.*
- Niveau 2 : phrase  
→ *Was spielst du?* ► *Ich spiele Fußball.*

## Fiche 07 - Jeu des dés

### Matériel

- Dé à chiffres
- Dé à couleurs
- Planche de cartes-image du champ lexical choisi
- Planche de cartes-mot du champ lexical choisi
- Cartes-image du champ lexical choisi

### But du jeu

- Mettre les cartes-image au bon endroit sur la planche de cartes-image et sur la planche de cartes-mot.
- Peut se jouer en équipe.

### Règle du jeu

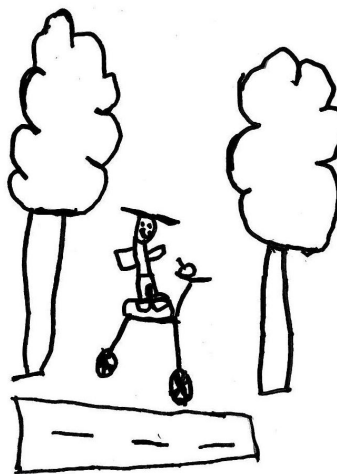
- Les planches de cartes-mot et de cartes-image sont placées au milieu des enfants, assis en cercle.
- Il y a une pioche de cartes-image en paires.
- A tour de rôle, chaque élève pioche une paire de cartes-image et lance les deux dés.
- Il forme une phrase avec la carte-image et le résultat des dés.
- Si la phrase est correcte, il place les cartes-images sur les deux planches.

### Différenciation

Champ lexical : *die Kleidung*

Contextualisation : acheter, selon la saison, des vêtements dans une boutique de mode.

- Niveau 1 : verbe + nombre de vêtements + couleur  
→ *Ich kaufe zwei blaue Hosen. Und was kaufst du?*
- Niveau 2 : date + verbe + nombre de vêtements + couleur  
→ *Im Januar kaufe ich drei gelbe Pullover. Und was kaufst du im Juli?*



Domenico

## Fiche 08 - Memory

### Matériel

- Cartes-image du champ lexical choisi
- Cartes-mot du champ lexical choisi

### But du jeu

- Jeu d'équipes : trouver les paires carte-image et carte-mot.

### Règle du jeu

- Les cartes-image et cartes-mots sont disposées au sol, côte à côte, face cachée.
- Les élèves sont partagés en équipes.
- La première équipe retourne une carte du set de cartes-images et une carte du set de cartes-mots.
- Si c'est une paire, ils doivent formuler une phrase.
- Si ce n'est pas une paire, on passe à l'équipe suivante.

### Différenciation

Champ lexical : *die Tiere*

Contextualisation : dire les animaux qu'on aime, qu'on n'aime pas.

- Niveau 1 : verbe + nom (+ négation)  
→ *Ich mag die Katze.*  
→ *Ich mag die Katze nicht.*
- Niveau 2 : verbe + nom + négation + comparaison  
→ *Ich mag die Katze nicht. Ich mag lieber den Hund.*

## Fiche 09 - Jeu du loto

### Matériel

- Une planche de cartes-image du champ lexical choisi, par équipe
- Une planche de cartes-mot du champ lexical choisi, par équipe
- Un set de cartes-image du champ lexical choisi, par équipe
- Un set de cartes-mot du champ lexical choisi, par équipe

### But du jeu

- Jeu d'équipes : couvrir le plus rapidement possible ses planches de cartes-mot et de cartes-image.

### Règle du jeu

- Sur les planches-images et les planches-mots, réparties entre les groupes des enfants, quelques images/mots sont recouverts par des cartes blanches.
- Le meneur de jeu formule une phrase, comprenant le mot de l'une des cartes-image / des cartes-mot des planches.
- Les élèves essaient de reconnaître le mot énoncé dans la phrase et posent la carte-mot sur l'image correspondante ou la carte-image sur le mot correspondant.
- L'équipe gagnante est celle qui aura recouvert toutes les images ou tous les mots de sa planche en premier. Elle crie alors « *Loto !* ».

### Différenciation

- Niveau 1 : le meneur de jeu énonce des phrases simples.
- Niveau 2 : le meneur de jeu énonce des phrases plus complexes.

## Fiche 10 - Jeu du serpent

### Matériel

- Cartes-image du champ lexical choisi

### But du jeu

- Jeu d'équipes, jeu de rapidité : trouver la bonne réponse en premier.

### Règle du jeu

- Les élèves se disposent en deux files indiennes, l'une à côté de l'autre.
- Le meneur de jeu montre une carte-image.
- Les deux têtes de file énoncent le mot et son genre.
- Celui qui est le plus rapide, 'mange' l'autre tête : les deux élèves partent à l'arrière de la file gagnante.
- Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus qu'une file, le 'serpent'.

### Différenciation

Champ lexical : *Früchte und Gemüse*

Contextualisation : faire des courses au marché

- Niveau 1 : nom + genre  
→ *die Banane*
- Niveau 2 : phrase + adjectif  
→ *Ich möchte eine große / gelbe... Banane.*

## Fiche 11 - Jeu du réflexe rapide

### Matériel

- Cartes-image du champ lexical choisi

### But du jeu

- Jeu de rapidité, trouver le mot demandé.

### Règle du jeu

- Les élèves sont debout, à leur place.
- Le meneur de jeu désigne un élève en lui montrant une carte-image tout en décomptant avec ses doigts trois secondes.
- L'élève doit énoncer le mot avec son genre dans ce laps de temps. S'il réussit, il reste debout, sinon, il s'assoit.
- Celui qui reste debout en dernier, est le gagnant.

### Différenciation

Champ lexical : *Schule*

Contextualisation : faire des courses au marché

- Niveau 1 : nom + genre

→ *Der Bleistift*

- Niveau 2 : phrases avec un adjectif

→ *Ich habe einen großen / gelben... Bleistift.*

## Fiche 12 - La marelle

### Matériel

- Tapis de marelle
- Cartes-image du champ lexical choisi
- Figurines
- Sablier (30 secondes)

### But du jeu

- Jeu individuel et jeu d'équipes : avancer son pion et arriver le premier au « Ciel ».

### Règle du jeu

- Les cartes-image sont posées à côté des cases.
- Le joueur énonce une phrase en fonction de la case (couleur et nombre) et selon la carte et le champ lexical.
- Si la phrase est correcte, il avance d'une case jusqu'à le temps imparti soit écoulé.
- Si la phrase n'est pas correcte ou si le temps imparti est écoulé, c'est à l'élève suivant de jouer.

### Différenciation

Champ lexical : *Tiere*

- Niveau 1 : Il peut être opportun de noter la phrase de base au tableau. À partir du jeu de la marelle en figure 1, les phrases comportent le nombre indiqué dans la case sur laquelle l'élève se trouve :
  - Case 1 : *Ich habe eine Kuh.*
  - Case 2 : *Ich habe zwei Gänse.*
  - Case 3 : *Ich habe drei Schmetterlinge.*
  - ...
- Niveau 2 : A partir du jeu de la marelle en figure 1, les phrases comprennent également la couleur qui entoure la case sur laquelle l'élève se trouve.
  - Case 1 : *Ich habe eine rote Kuh.*
  - Case 2 : *Ich habe zwei orangene Gänse.*
  - Case 3 : *Ich habe drei gelbe Schmetterlinge.*
  - ...



Fig. 1: La marelle © Sprachwerkstatt, Päd. Hochschule Karlsruhe

Suite des jeux dans le prochain numéro de *Chantiers*