

# Apprendre l'allemand à l'aide des techniques Freinet :

## suite du répertoire de jeux

Gérald Schlemminger  
et Céline Bichon

Nous publions là la suite des jeux proposés dans le numéro 67 de *Chantiers*. 12 jeux étaient déjà publiés, sous formes de fiches reproductibles. Vous trouverez ci-dessous les fiches 13 à 18.

### Rappel

Nous privilégions les jeux d'équipes aux jeux 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.

### Fiche 13 - Jeu de la chaîne

#### Matériel

- Cartes-image du champ lexical choisi

#### But du jeu

- Donner la bonne réponse, en adéquation avec la carte-image.

#### Règle du jeu

- Les élèves sont assis en cercle. Chaque élève a une carte-image.
- Un élève pose une question à son voisin de droite en lui montrant sa carte-image.
- L'élève interrogé répond et pose une question à son voisin de droite.

#### Différenciation

Champ lexical : *Früchte und Gemüse*

Contextualisation : dire ses préférences alimentaires

- Niveau 1 : réponse = article indéfini + nom  
→ *Was isst du? Eine Tomate.*
- Niveau 2 : réponse en phrase  
→ *Was isst du? Ich esse eine Tomate.*
- Niveau 3 : réponse en phrase + adjectif  
→ *Was isst du? Ich esse eine rote Tomate.*

### Fiche 14 - Jeu du bingo

#### Matériel

- Grilles, correspondant au nombre d'élèves en classe, composées de 16 numéros différents, chacune
- Cartes-image des nombres

#### But du jeu

- Avoir coché quatre nombres alignés (à l'horizontale, verticale ou diagonale).

#### Règle du jeu

- Chaque joueur reçoit une grille de bingo composée de 16 numéros différents.
- Dans une pioche, le meneur de jeu tire au hasard un numéro et l'énonce à voix haute.
- Le joueur raye les numéros au fur et à mesure qu'ils apparaissent dans sa propre grille.
- Le meneur de jeu continue de tirer des numéros jusqu'au moment où le premier joueur aura coché quatre chiffres alignés à l'horizontale, à la verticale ou à la diagonale.
- Le premier à avoir rayé tous les nombres d'une même ligne (horizontale, verticale ou diagonale), crie « Bingo ». Il a gagné le jeu.

#### Différenciation

Champ lexical : *Zahlen*

- Niveau 1 : nombres 1 à 20.
- Niveau 2 : nombres 1 à 100.
- Niveau 3 : nombres 100 à 1000.

## Fiche 15 - Jeu "à ma droite..."

### Matériel

- Cartes-image du champ lexical choisi

### But du jeu

- Répondre à la question posée.

### Règle du jeu

- Les élèves sont assis en cercle.
- Une chaise reste vide.
- L'élève A, qui a la chaise vide à sa droite, montre du doigt un élève B de son choix. Il lui pose une question (selon le champ lexical choisi).
- L'élève B doit répondre selon sa carte-image.
- Si sa réponse est correcte, l'élève B s'assoit à sa droite.
- Ils échangent les cartes.
- Si la réponse est fautive, l'élève B reste à sa place et l'élève A pose la question à un autre élève.

### Différenciation

Champ lexical : *Lebensmittel, Einkaufen*

Contextualisation : faire ses courses

- Niveau 1 : réponse = une phrase simple.  
→ *Was kaufst du ein? Ich kaufe ein Brot.*
- Niveau 2 : réponse = une phrase complexe.  
→ *Was kaufst du ein? Ich kaufe ein großes Brot.*

## Fiche 16 - « Jacques a dit »

### Matériel

- --

### But du jeu

- Suivre exactement les consignes et bouger les membres de son corps en conséquence.

### Règle du jeu

- Tous les élèves se tiennent devant le meneur de jeu pour écouter ses consignes.
- Le meneur de jeu dit deux types de phrases :
  - a) *Jakob sagt euch : Hebt die Arme hoch!*
  - b) *Hebt die Arme hoch!*
- Les phrases sont centrées autour de gestes simples.
- Les élèves doivent seulement exécuter les consignes précédées de *Jakob sagt euch*. Les élèves qui ne respectent pas cette règle sont éliminés du jeu.

### Différenciation

Champ lexical : *der Körper*

## Fiche 17 - Jeu de la ville

### Matériel

- Carte détaillée d'un plan de ville
- Des pions
- Cartes-image du champ lexical *Stadt und Verkehr*

### But du jeu

- Jeu entre deux équipes, se repérer sur un plan de ville.

### Règle du jeu

- Le meneur de jeu indique le point de départ (le bâtiment) et le point d'arrivée (le bâtiment).
- Un membre de l'équipe 1 se bande les yeux.
- Un membre de l'équipe 2 doit guider l'élève qui a les yeux bandés.

### Différenciation

Champ lexical : *Stadt und Verkehr*

Contextualisation : se repérer sur plan de ville.

- Niveau 1 : consignes simples  
→ *Nach rechts. Nach links. Geradeaus. Halt.*
- Niveau 2 : consignes dans une phrase  
→ *Du gehst geradeaus bis zur Kirche. Dann gehst du nach links bis zur Apotheke.*

## Fiche 18 - Domino

### Matériel

- 28 cartes de domino : 14 cartes-image et 14 cartes-mot de deux champs lexicaux connexes (A et B).

### But du jeu

- Poser tous ses dominos.
- Il est possible de jouer par équipes.

### Règle du jeu

- Il y a 3 à 5 joueurs.
- Retourner les cartes dominos, face cachée, sur la table.
- Chaque joueur reçoit quatre cartes. Les dominos restants forment la pioche.
- Il regarde ses dominos, sans les montrer aux autres.
- Le plus jeune joueur pose son domino en premier (c'est-à-dire une carte-image ou une carte-mot) du champ lexical A.
- Le joueur à sa droite pose un domino (carte-image ou carte-mot) du champ lexical B qui s'accorde avec une extrémité de la chaîne.

- Ce joueur dit la phrase qui correspond aux cartes.
- Si le joueur ne dit pas la phrase correctement, il passe ton tour, sans poser son domino.
- Si un joueur ne peut pas poser de domino, il prend une carte dans la pioche et passe son tour.
- Le gagnant est le joueur qui arrive à poser l'ensemble de ses dominos.

### Différenciation

Champ lexical A : *Haus* ; champ lexical B : *Möbel*

- Niveau 1 : les dominos « meubles » doivent correspondre aux dominos des pièces correspondantes pour faire sens, exemples : le domino *Stuhl* ne peut s'accorder qu'avec le domino *Wohnzimmer* ou *Küche*, le domino *Bett* ne peut s'accorder qu'avec le domino *Schlafzimmer*.

Phrases simples.

→ *Der Stuhl steht im Wohnzimmer.*

→ *Das Bett steht im Schlafzimmer.*

- Niveau 2 : phrases négatives

→ *Der Stuhl steht nicht im Wohnzimmer, sondern in der Küche.*

→ *Das Bett steht nicht in der Küche, sondern im Schlafzimmer.*

*Sur Internet, il y a de nombreuses propositions de jeux pour les débutants en classe d'allemand. Voir aussi le livre de jeux de jeux de société que nous avons publiés (Catherine Mavromara-Lazaridou / Gérald Schlemminger. 2016. Alors on joue ! (niveau A1/A2), Athènes : Gutenberg). Il fait appel aux jeux comme « Les sept familles », le « Jeu de l'oie ». Il comporte les cartes et des plateaux de jeu. Les jeux sont conçus pour la classe de FLE et facilement adaptable à d'autres langues.*

*Dans la tradition des techniques de la pédagogie Freinet, la présentation des jeux sous forme de fiches facilite l'organisation des jeux ; elles permettent également aux élèves d'assumer le rôle du meneur de jeu. Dans le cadre d'un Chantier de l'ICEM « Langues vivantes », il serait certainement possible d'éditer un fichier « jeux de langue vivante pour débutants en allemand » plus complet et élaboré.*

## Choix de textes par vote ou tirage au sort ?

Corinne Darlevoix

*Les classes qui participent à La Gerbe de textes libres sélectionnent régulièrement des textes dans la classe, susceptibles de paraître dans la petite revue. Cette publication motive bon nombre d'enfants pour l'écriture de textes, et la publication est généralement attendue avec impatience dans la classe. Le choix des textes envoyés à La Gerbe est laissé au libre arbitre de la classe et de l'enseignant.e.*

Cette année, lors de la réunion de rentrée, le père d'une de mes élèves nous a fait part du stress occasionné par sa fille l'an passé, à cause de l'élection des textes libres.

Chaque semaine, sa fille espérait être élue, et son grand tourment était : « Que vais-je pouvoir écrire pour être élue ? » Et elle cherchait des idées pour son texte à venir, dans le but de plaire et d'être élue...

### Le vote pourrait-il être une entrave à la spontanéité et à l'écriture libre de l'enfant ?

En juin dernier, mes élèves ont écrit des textes sur leur année de textes libres, et j'ai été très étonnée de certains témoignages :

- peur d'être harcelée si je ne vote pas pour untel
- immense déception de ne pas être élue au fil des semaines
- dévalorisation : je n'ai pas été élue, je suis nulle

- constat que les enfants votent pour leur copain, pas pour le meilleur texte

### Le vote pourrait-il induire des pressions entre élèves et nuire au vivre ensemble ?

Lors de cet échange autour des textes libres, deux parents m'ont suggéré de procéder par tirage au sort. Suggestion retenue... La semaine suivante, j'en parle aux enfants, et là, un élan de joie de la part de mes élèves se fait sentir : ils sont tout joyeux de cette proposition.

Depuis, nous procédons joyeusement au tirage au sort pour choisir les textes libres.

C'est simple, amusant, et c'est bon de se laisser porter par le « hasard », et de constater combien chaque texte tiré au sort est à chaque fois le bon texte pour la quinzaine !

« Il n'y a pas de hasard, il n'y a que des rencontres nécessaires ».