



« Il n'est pas nécessaire d'entendre une langue pour la traduire puisqu'on ne traduit que pour des gens qui ne l'entendent point. » (Denis Diderot)

« Le jeu est la forme la plus élevée de la recherche. » (Albert Einstein)

APPRENDRE L'ALLEMAND PAR LE JEU A L'ÉCOLE MATERNELLE

L'académie de Strasbourg propose aux élèves des classes maternelles une première initiation à la langue allemande. Que les élèves soient scolarisés en classes bilingues ou dans celles qui offrent l'allemand par la voie renforcée, débiter l'apprentissage précoce d'une langue étrangère permet aux enfants de mieux maîtriser leur langue maternelle et de s'ouvrir à un autre monde linguistique.

Les pratiques pédagogiques doivent concevoir cet enseignement de manière progressive ([document de programmation des expressions et du vocabulaire en langue allemande du cycle 1 au cycle 3](#)).

En classe monolingue, l'enseignement renforcé de l'allemand s'inscrit dans le respect de [repères de progressivité](#). L'évaluation sommative des acquis en fin de GS comporte dans notre académie une entrée langue vivante ([synthèse des acquis en classe monolingue](#)).

En classe bilingue, les enseignants ont une attention partagée quant à la répartition des contenus travaillés dans les différents domaines et dans les deux langues et en lien avec les [repères de progressivité](#); de la même manière, l'évaluation des acquis de fin de GS permet le renseignement d'une [fiche de synthèse spécifique des acquis en classe bilingue](#)

Les approches qui portent leurs fruits empruntent les voies du [chant](#) / des [danses](#), des [comptines](#), des [albums de jeunesse](#).

Pour assurer la réussite des compétences de communication à l'oral ([carnet de suivi des progrès](#)), les supports d'apprentissage se doivent d'être ludiques. Rappelons que le jeu constitue l'une des quatre modalités d'apprentissage déclinées dans le nouveau programme (*apprendre en jouant, apprendre en résolvant des problèmes, apprendre en mémorisant et en se remémorant, apprendre en s'exerçant*). C'est pourquoi cette gazette repose essentiellement sur le jeu, ou plutôt les jeux avec une forte valeur culturelle, puisés dans les ressources des pays germanophones.

Dès leur plus jeune âge, les enfants sont intéressés par la ou les langues qu'ils entendent. Ils font spontanément, et sans en avoir conscience, des tentatives pour en

reproduire les sons, les formes et les structures afin d'entrer en communication avec leur entourage. Un enfant sait parler quand il peut organiser des mots dans des phrases qui ont un sens et qui sont elles-mêmes organisées dans un discours. Le langage est à de nombreux moments présent dans l'activité de jeu : soit pour rappeler ce qui a été fait, soit pour envisager ensemble ce que l'on va faire, comment, pourquoi, avec qui. Ainsi, toute situation de jeu peut être l'occasion de mobiliser le langage dans ses différentes dimensions et d'en permettre différents usages.



DES JEUX POUR PARLER : LES JEUX SYMBOLIQUES

Les [ressources d'accompagnement du programme consacrées aux jeux symboliques](#) rappellent que « le jeu libre permet aux enfants d'effectuer de nombreux apprentissages. Ces derniers restent cependant tributaires des aspirations spontanées ou des interactions avec des pairs, dans le cadre d'un aménagement organisé par l'enseignant(e). Il convient donc de les compléter à partir de situations ou de scénarios proposés par l'adulte selon une démarche de jeu structuré.

Le langage proposé par l'enseignant(e) donne à entendre, en contexte, des formes langagières dont les enfants pourront se saisir au cours du jeu ou plus tard, dans d'autres occasions.»

Cuisine / épicerie	Préparer un repas. Faire les courses.
Was kochen wir? Was magst du? Was brauchen wir? Was fehlt? Ich kaufe... Wieviel kostet es? Ich möchte...Guten Tag.	
Déguisements	Se mettre dans la peau d'un personnage et imaginer une histoire
Ich verkleide mich als...Ich bin ein Indianer ...eine Prinzessin Ich wohne in einem Schloss... Ich kann fliegen ...zaubern	
Poupée / nursérie	Habiller la poupée. S'occuper de la poupée (repas, bain, sortie ...).
Bist du müde? Sie schläft. Hast du Hunger? Durst? Wie geht es Dir?	
Chez le médecin	Consulter le médecin.
Ich habe Fieber. Ich habe Weh... Kopfschmerzen... Halsschmerzen... Bauchweh... Mir geht es schlecht.	
Voitures et garage	Organiser un parcours routier. Dépanner un véhicule en panne.
Ich fahre schnell/langsam. Mein Auto ist kaputt. Die Ampel ist grün. Es ist rot. / Stop! Los! Pass auf! Die Straße / der Parkplatz / die Garage...	

DES JEUX MATHÉMATIQUES

Dénombrer (cardinal)	Décomposer	Ranger (ordinal)	Représenter
Comparer des quantités	Algorithmes (distribuer)	Collections Position d'objet ou de personne	Lire les nombres écrits en chiffre
-Loto (fruits ou autres) -Lotti Karotti	-Halli Galli junior 	-Gänsepiele	-Dominos numériques -Mémoire -Uno - -Puzzle 1,2,3 

▪ **Un jeu mathématique pour le regroupement (Stuhlkreis): comprendre la notion de double** - <http://ingeb.org/Lieder/einkleip.html> (musique et texte)
Au début du premier couplet, un enfant mime la chanson au centre du cercle. A la fin du couplet, il va se chercher un partenaire. Pour continuer la chanson, il faut dénombrer la quantité d'enfants qui sont au centre. On reprend le couplet suivant avec cette nouvelle quantité. A la fin, chaque enfant se cherche un partenaire, ce qui double la quantité. On reprend le dénombrement et ainsi de suite à chaque nouveau couplet jusqu'au moment où intervient l'élève désigné préalablement comme étant l'ours blanc qui viendra disperser le groupe.

- **D'autres jeux pour le regroupement**
- **Un jeu pour apprendre à chercher / résoudre des problèmes : Rushhour**



But du jeu : Faire sortir la voiture rouge de l'aire de stationnement en respectant les règles d'action : avancer ou reculer sur sa ligne ou sa colonne.

[Lien vers le descriptif et la règle du jeu](#)

JEU « COUP DE CŒUR »

Obstgarten HABA

Le **Verger** (Obstgarten) est un [jeu de société](#) coopératif. Le but du jeu est de récupérer tous les fruits avant d'avoir reconstitué sur le plateau le puzzle corbeau.



Intention pédagogique: Les enfants ne sont plus dans une optique de confrontation, mais dans la coopération. C'est l'un des premiers jeux à règles, il peut être introduit dès l'âge de 2 ans. (cf. [Ressource d'accompagnement consacrée aux jeux à règles](#), page 19)

Intérêts langagiers : Les enfants sont amenés à nommer les fruits, les couleurs ainsi que le panier, le corbeau et le dé. A la fin du jeu, ils peuvent éventuellement compter les fruits ramassés. Des expressions langagières comme: « Ich nehme eine Birne / zwei Kirschen... », « In den Korb » peuvent être introduites.

Pour l'acheter :
https://www.haba.de/de_DE/spielzeug/obstgarten/p/1000017 version allemande
https://www.haba.de/fr_DE/jouets/le-verger-jeu-de-memoire/p/003274 version française

QUELQUES CONSIGNES SPECIFIQUES POUR JOUER

Wer fängt an? / Wer beginnt?	Qui commence ?
Ihr beide!	Vous deux!
Wir fangen an!	Nous commençons !
Noch nicht!	Pas encore!
Wer ist dran? / Ich bin dran. / Ihr seid dran!	C'est à qui ? / C'est à moi ! / C'est à vous !
Warte	Attends
Wir spielen nach der Reihe.	Nous jouons à tour de rôle.
Ruhig warten, bis man dran ist	Attendre son tour calmement
Sich in Vierergruppen aufstellen	Se placer par groupes de 4
Wer verteilt die Karten? / Ich verteile die Karten...	Qui distribue les cartes ? / Je distribue les cartes.
Fertig? / Ich bin fertig	Fini ? Terminé ? / J'ai fini.
Ich bin bereit.	Je suis prêt.
Ich möchte einen Chip!	Je voudrais un jeton !
Ich möchte meine Chips tauschen!	Je voudrais échanger mes jetons !
Darf ich einen Chip nehmen?	Puis-je avoir (prendre) un jeton?
Gib mir einen Chip!	Donne-moi un jeton !
Greif zu! Nimm eine Karte!	Pioche ! Prends une carte !
Schade!	Domage !
Ich habe / wir haben gewonnen!	J'ai / nous avons gagné !
Ich habe / wir haben verloren!	J'ai / nous avons perdu !
Immer ich!	Toujours moi !
Immer der/dieselbe.	Toujours le/lamême !
Fein! Super, toll!	Chouette ! Super ! Formidable !
Richtig! / Falsch!	C'est exact ! / C'est faux !
Nicht mogeln! / Nicht schummeln!	Ne triche(z) pas !
Die Karte an ihren Platz zurücklegen	Remettre la carte à sa place
In jeder Reihe eine Karte umdrehen	Retourner une carte dans chaque série
Eine Karte nehmen, ohne sie den Anderen zu zeigen	Prendre une carte sans la montrer à ses camarades
Paare bilden	Se mettre par deux
Würfle / Würfelt!	Lance(z) le dé !
Wer die höchste Zahl würfelt, fängt an!	Celui qui fait le plus grand nombre, commence !
Das gilt nicht!	Ce n'est pas valable.
Ein Pfand geben	Donner un gage
Du musst eine Runde aussetzen!	Passe ton tour !
Achtung, pass auf!	Attention !
Du hast/ ihr habt einen Punkt	Tu as / vous avez un point.
Spiel noch einmal!	Rejoue
Gut gespielt!	Bien joué!
der Würfel	le dé
der Chips	le jeton
das Spielbrett	le plateau de jeu
die Karte(n)	la carte
die Spielfigur	le pion
Rückwärts / vorwärts	En avant / en arrière

Pôle Maternelle du Haut-Rhin
Contact : ce.0682040v@ac-strasbourg.fr
Site : <http://www.crc-ien-illfurth.ac-strasbourg.fr/mission-departementale-maternelle/>

