|  |
| --- |
| **Jeux de langage à pratiquer en regroupement** |

|  |  |
| --- | --- |
| **DECKENGEIST** | |
| **Matériel** | Une couverture |
| **Niveau** | PS MS GS |
| **Objectifs** | Savoir observer. Avoir mémorisé les enfants présents et deviner lequel manque.  W-Frage : wer : „Wer ist da?“ |
| **Lexique** | Wer ist da?  („Ich bin der Deckengeist“)  Komm zurück |
| **Déroulement** | Un enfant sort de la pièce (ou se cache de façon à ce qu’il ne puisse pas voir le groupe). L’enseignant choisit un élève en le désignant du doigt, lequel vient se placer sous la couverture.  L’enfant sorti est rappelé : *« Chloé, komm zurück !... »*  Il tapote sur l’épaule du fantôme en demandant : *« Wer ist da ? »*  Réponse de l’enfant sous le drap : *« Uuuh ! ». Pour les petits on peut s’arrêter là ; pour les autres : « ich bin der Deckengeist !... »*  Il s’agit ensuite pour l’élève qui doit deviner qui est sous le drap de bien observer autour de lui et de donner le prénom de l’enfant qu’il pense manquant. Il dispose pour cela de 3 chances.  Si l’enfant ne trouve pas on peut, suivant le niveau, lui donner un indice : découvrir une partie du corps (pied, jambe, main, bras…), décrire l’enfant caché, ou donner les lettres de son prénom.  C’est un jeu de rupture très apprécié. |
| **Variante possible** | On peut compliquer en cachant 2 enfants sous la couverture.  Le nombre total de participants ajoute aussi à la difficulté. Pour les petits, il est plus facile d’introduire ce jeu en petit groupe. |

|  |  |
| --- | --- |
| **KENNENLERNENSPIEL** | |
| **Matériel** | Deux chaises et un drap (ou un bandeau) |
| **Niveau** | PS MS |
| **Objectifs** | Apprendre à se connaître ; connaître les prénoms de ses camarades. |
| **Lexique** | Prénoms des enfants de la classe  W-Frage : wie : « Wie heißt das Kind ? » |
| **Déroulement** | Les deux chaises sont placées face à face.  L’enseignant désigne un enfant qui prend place sur une des chaises et est recouvert par le drap afin de ne rien voir.  L’enseignant désigne ensuite un autre enfant qui vient silencieusement s’asseoir face à celui sous le drap.  Le drap est ensuite relevé à la manière d’un rideau entre les deux enfants. Le groupe prononce la phrase : « *Wie heißt das Kind* ? » et le drap est lâché.  L’enfant doit dire le prénom du camarade assis en face de lui le plus rapidement possible. S’il trouve, on recommence, s’il ne trouve pas, il va se rasseoir à sa place et l’autre enfant devient à son tour celui qui doit deviner.  Note : Le jeu deviendra trop facile à partir du moment où les enfants se connaissent mieux, mais il reste intéressant pour les enfants plus timides ou qui entrent moins facilement en contact avec les autres. |
| **Variante possible** | On peut, suivant la période de l’année, introduire la réponse par « Es heisst …. (prénom).» |

|  |  |
| --- | --- |
| **IN DEN BRUNNEN GEFALLEN !** | |
| **Matériel** | Une chaise |
| **Niveau** | GS |
| **Objectifs** | Comptine numérique  Verbes d’action  Structure de phrase « Wer am besten …… kann. » |
| **Lexique** | Ich bin in den Brunnen gefallen  Wie tief denn?  Und wer soll dich rausholen?  Wer am besten ….. (malen, tanzen, singen, hüpfen, drehen, sich die Zähne putzen, usw….) kann. |
| **Déroulement** | Un enfant saute de la chaise sur le tapis de regroupement.  Il dit : „*Ich bin in den Brunnen gefallen*“  Le groupe répond : „*Wie tief denn?“*  L’enfant donne un nombre au choix, le groupe compte alors les mètres en tapant dans les mains : „*Eins, zwei, drei, vier…*.“ puis enchaîne avec « *und wer soll dich rausholen ?* »  L’enfant annonce alors une action à mimer : « *Wer am besten …….(malen, tanzen, singen, hüpfen, drehen, sich die Zähne putzen, usw….) kann*.“  Le groupe s’exécute et l’enfant choisit un camarade, celui dont le mime lui paraît le mieux exécuté. Celui-ci vient alors l’aider à se lever et saute à son tour de la chaise. |
| **Variante possible** | Au lieu des verbes d’action il est possible de faire mimer des animaux par exemple. |

|  |  |
| --- | --- |
| **DER FLOH** | |
| **Matériel** | Une puce : petit rond de papier figuratif sur lequel on peut dessiner un visage avec des dents. On y colle un bout de scotch double-face afin que la puce puisse être collée sur les vêtements ou la peau. |
| **Niveau** | PS MS GS |
| **Objectifs** | Connaître le nom des vêtements et des parties du corps  W-Frage : wo ? : « Wo ist der Floh?“ |
| **Lexique** | Au, au au, es juckt!  Parties du corps  Vêtements |
| **Déroulement** | Un enfant sort de la pièce ou se cache derrière un meuble de façon à ne pas voir. Un enfant est choisi pour se placer au milieu du regroupement.  Soit l’enseignant, soit un élève, colle la puce sur une des parties du corps ou un vêtement de l’enfant placé au milieu.  On rappelle l’enfant caché « *David, komm zurück !* »  L’enseignant demande alors : « *Wo ist der Floh ?* » |
| **Variante possible** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **MEIN RECHTER PLATZ IST FREI - MIT FARBEN** | |
| **Matériel** | Des cartes ou des colliers des différentes couleurs apprises, selon le niveau. Il faut une carte par élève.  Une chaise ou un cerceau par élève. A défaut, insérer une chaise dans le coin regroupement. Une place se libère alors automatiquement à chaque fois qu’un élève se déplace. |
| **Niveau** | MS GS |
| **Objectifs** | Connaissance des couleurs (blau, rot, gelb, usw…) ; exprimer un souhait |
| **Lexique** | “Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir gelb (blau/rot/usw…) herbei” |
| **Déroulement** | Les enfants recoivent chacun une carte de couleur. L’enfant à gauche de la chaise/place libre dit : „*Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir (ein) gelb (blau/rot/usw…) herbei*”.  Les enfants portant la couleurs nommée se lèvent, le plus rapide s’assoit sur la chaise libre, les autres regagnent leur place.  Le jeu continue ainsi avec l’enfant à gauche de la place libre. |
| **Variante possible** | Il est possible d’aborder d’autres thématiques de vocabulaire (animaux, fruits, légumes, etc…) |

|  |  |
| --- | --- |
| **BUCHSTABEN RATEN** | |
| **Matériel** | Une chaise, une ardoise et un feutre Velléda |
| **Niveau** | MS GS |
| **Objectifs** | Appréhender les lettres de l’alphabet de manière sensorielle  W-Frage : Wie |
| **Lexique** | Wie heißt dieser Buchstabe? |
| **Déroulement** | Un enfant est debout, un autre assis sur une chaise derrière lui.  L’enseignant écrit une lettre sur l’ardoise et la montre à l’enfant assis uniquement, puis au groupe.  L’enfant assis va demander : « Wie heißt dieser Buchstabe ? » et dessiner la lettre donnée sur le dos de l’enfant debout devant lui.  Celui-ci doit nommer la lettre. Il a droit à trois chances. S’il trouve, il prendra place sur la chaise, sinon, se rassied à sa place dans le groupe. |
| **Variante possible** | Une fois le principe bien assimilé, on peut faire plusieurs équipes de deux en montrant la lettre simultanément aux enfants assis. Il est possible d’attribuer des points en gardant les mêmes équipes sur plusieurs tours, ou de faire changer les rôles des enfants à chaque tour: les enfants assis retournent à leur place, les enfants debout s’assoient et l’enseignant désigne 3 nouveaux participants. |

**STUHLKREISSPIELE**

**Ich und du**

Einfaches Kennenlernspiel für alle Altersstufen

**Spielbeschreibung**

Die Gruppe setzt sich im Kreis zusammen. Der Spielleiter beginnt, indem er sich vorstellt und den Namen eines Teilnehmers nennt, den er kennt, also etwa so: "Ich bin Otto, du bist Ada." Dabei zeigt er zuerst mit dem Finger auf sich und anschließend auf den anderen Teilnehmer. Als nächstes ist der Teilnehmer dran, der vorgestellt wurde. Wenn ein Teilnehmer fremd in der Runde ist, kann das Spiel abgewandelt werden. Dabei stellt man sich selbst noch einmal vor und fragt einen anderen Mitspieler nach seinem Namen, also so: "Ich bin Ada und wer bist du?" Auf diese Weise lernen sich nach und nach alle Teilnehmer kennen.

**Wer hat gesprochen?**

Stimmen-Erkennungsspiel im Kreis

**Spielbeschreibung**

Die Gruppe setzt sich im Kreis zusammen. Ein Mitspieler geht in die Mitte und setzt eine Augenbinde auf. Dann tippt der Spielleiter einem Mitspieler im Kreis auf die Schulter. Er sagt folgenden Spruch auf: "Wenn du weißt, wer ich bin, bin ich nach dir im Kreis hier drin." Jetzt muss der Spieler im Kreis den Namen des Sprechers nennen. Ist er richtig geraten, dann wechseln die Spieler die Plätze.

**Kleiderrätsel**

Gruppenspiel zum Thema Unterschiede erkennen und benennen

**Spielbeschreibung**

Alle Teilnehmer setzen sich im Kreis zusammen und sehen sich genau an, welche Kleidung jeder Teilnehmer trägt. Dann geht ein Teilnehmer vor die Tür. Währenddessen tauschen zwei Teilnehmer der Gruppe ein Kleidungsstück. Der Teilnehmer vor der Tür wird zurückgerufen. Seine Aufgabe ist es, alle Teilnehmer genau anzusehen und sich an ihre Kleidung von vorhin zu erinnern. Wer hat Kleidungsstücke getauscht?

**Ich sehe was, was du nicht siehst**

Spannendes Beobachtungs- und Ratespiel

**Spielbeschreibung**

Ein Spieler sucht sich einen Gegenstand aus und merkt sich ihn. Dann sagt er folgenden Spruch: "Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist... ." Dazu nennt er die Farbe des Gegenstandes. Die Spieler sehen sich im Raum um und benennen reihum Gegenstände mit der genannten Farbe. Der Spieler, der den Gegenstand richtig geraten hat, darf als nächster die Fragerunde mit "Ich sehe was, was du nicht siehst" beginnen.

**Fall-Geräusche**

Wettkampf-Wahrnehmungsspiel zum Thema "Hören"

**Spielbeschreibung**

Zu Beginn sammeln die Teilnehmer verschiedene Materialien, die man gut auf den Boden werfen kann, ohne dass sie beschädigt werden oder kaputtgehen. Anschließend stellt sich ein Teilnehmer auf einen Stuhl und lässt nacheinander die Gegenstände fallen. Die übrigen hören genau zu und versuchen sich zu merken, welcher Gegenstand welches Geräusch beim Auftreffen auf dem Boden erzeugt. Für das Spiel dreht sich die Gruppe mit dem Rücken zu dem Spieler, der die Gegenstände fallen lässt. Jedes Mal, wenn ein Gegenstand auf dem Boden gelandet ist, wird geraten, welcher Gegenstand es war. Wer als erster den richtigen Gegenstand errät, darf den nächsten Gegenstand fallen lassen. Das spiel kann mann auch mit verschiedene Themen umsetzen, z.b Musikinstrumente, Metal/Glass/Holz/plastik, u.s.w…

**Recht und links**

Gruppen-Reaktionsspiel mit Musik und Tanz

**Spielbeschreibung**

Die Gruppe verteilt sich im Raum; sobald jeder seinen Platz gefunden hat, bleibt er ruhig stehen. Der Spielleiter spielt rhythmische Musik. Das Spiel beginnt, wenn der Spielleiter ein Körperteil nennt, z.B. "rechter Fuß". Diese Anweisung besagt, dass jeder seinen rechten Fuß im Rhythmus der Musik bewegen soll. Nach und nach nennt der Spielleiter weitere Körperteile. Auf das Kommando "ganzer Körper" kann jeder nach Lust und Laune tanzen. In der zweiten Runde, d.h. nach dem Kommando "ganzer Körper", gilt es, jedes Körperteil, das der Spielleiter nennt, versteinern zu lassen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler wieder ruhig dastehen.

Das Spiel kann im Stuhlkreis umgesetzt werden, indem der Spielleiter einfach „rechter Fuss/Arm/Hand, linkes Bein/Ohr, linke Auge, usw… ausspricht.