Jeux traditionnels du monde germanophone				
EMILE ET EPS cycle 2				
	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel			
Champs de l'EPS	Champ 1 : Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée Champ 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel			
EMILE en EPS	Intérêt pour l'allemand -Temps plus important d'exposition à la langue Systématisation et mémorisation des structures langagières Situations de communication non artificielles.	Intérêt pour l'EPS -Pratiques sportives et activités p différentes (cadre rassurant et m situations)Séance hebdomadaire suppléme		Ecueils à éviter -Allemand en mouvement (mime)Vocabulaire spécifique à l'activité, trop précis et riche.
Compétences travaillées au cycle 2 en EPS	 Développer sa motricité et construire un langage du corps. S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et les outils pour apprendre. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble. Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière. S'approprier une culture sportive et artistique. 			
Compétences d'allemand CP	Approches culturelles : la classe (le sport) et l'univers enfantin (les comptines et formulettes) Découvrir quelques aspects culturels d'une LVE : Découvrir des éléments culturels en contexte en rapport avec les thématiques 2 et 3.		es thématiques 2 et 3.	
	Activités langagières Comprendre l'oral -Comprendre des consignes de classe : consignes relatives aux règles du jeu et aux déplacements. -Suivre des instructions courtes et simples : répertoire élémentaire de mots et d'expressions simples relatifs à des situations concrètes particulières (gestes et mouvements du corps). S'exprimer oralement en continu -Reproduire un modèle oral. Prendre part à une conversation -Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers.			
10 jeux	Jeu 1 : Brückenfangen	Jeu 8 :	Jeu 8 : Himmel & Hölle	
(20 à 25 min)	Jeu 2 : Tunnelball	Jeu 9 :	Der Plumpsack geht rum	
Du plus simple au	Jeu 3 : Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?	Jeu 10	Jeu 10 : Reise nach Jerusalem	
plus complexe	Jeu 4 : Ochs am Berg			
(consignes en LVE +	Jeu 5 : Heiße Kartoffel			
compétences EPS)	Jeu 6 : Wolf, Wolf, wie spät ist es?			
Jeu 7 : Schwänzchenfangen				

Durée 20 à 30 min	Jeu traditionnel 1 Brückenfangen (= loup glacé)
Objectif(s)	Champ 1 : courir vite/ Champ 4 : apprendre à faire équipe, s'organiser ; repérage dans l'espace ; faire obstacle à la progression (vers la balle au capitaine, vers le rugby)
Pré-requis en LVE	Aucun
Lexique travaillé	Noms des parties du corps : Kopf - Schultern - Hüfte - Knie - Zehen - Arme Verbes d'action : Bildet einen Kreis - kreisen – hüpfen – berühren - rennen - gehen Formulations : Ihr gewinnt! – Ihr verliert! - Das Spiel ist aus! - Du bist frei! Danke!
Matériel	Espace délimité par des plots , 2 dossards + 1 sifflet pour l'enseignant.e.

Phase 1: Présentation de l'activité (en classe)

5 min

Expliquer que la séance de sport se fera en allemand et que ce temps sera spécifiquement dédié à des jeux traditionnels allemand. Préciser que les élèves pourront reconnaître des jeux qu'ils connaissent déjà mais ceux-ci présenteront quelquefois des différences avec les jeux français.

Phase 2 : Echauffement / Aufwärmen

5 min

Proposer un échauffement rapide en **2 temps** (gammes sur place / déplacement dans l'espace de la cour) qui aura la même base et évoluera au fil des séances et permettra d'utiliser en contexte le vocabulaire du **corps humain, les verbes d'actions et les formulettes.** Se montrer **explicite** avec les termes en allemand ; **dire** et **faire** avec les élèves.

- -Temps 1: "Bildet einen Kreis. Kreist euren Kopf. Kreist eure Schultern. Kreist eure Hüfte. Kreist eure Knie. Hebt eure Arme und berührt eure Zehen. Hüpft!"
- -Temps 2 : "Geht herum. Wenn ich pfeife, werdet ihr zu Statuen. Wenn ich klatsche, geht ihr weiter." "Rennt herum. Wenn ich pfeife, werdet ihr zu Statuen. Wenn ich klatsche, rennt ihr weiter."

Phase 3: Explication du jeu et passation des consignes

5 min

En français: Il y a deux chasseurs (avec dossards), au coup de sifflet les élèves courent dans l'espace de jeu; si les chasseurs touchent les autres joueurs, les joueurs ne bougent plus et font le pont (soit un vrai pont soit écarter les jambes en restant debout). Pour être délivrés, leurs camarades passent sous le pont/sous les jambes en disant *Du bist frei!* Les élèves délivrés disent *Danke!* à leur camarade.

Faire répéter les 2 formulations plusieurs fois aux élèves.

Phase 4: Jeu

10 min

- -Faire jouer plusieurs parties de 2 à 3 min en changeant les chasseurs. A la fin de chaque partie dire *Das Spiel ist aus!* Les chasseurs gagnent si tous les joueurs sont immobiles et les joueurs gagnent si au moins deux joueurs sont libres (adapter le nombre de chasseurs et les critères de réussite en fonction du groupe classe). Dire à l'adresse des gagnants et des perdants *Ihr gewinnt/Ihr verliert*.
- -Prendre une photo représentative du jeu pour élaborer un affichage de classe relatif à la séance et s'en servir comme support de parole.

Ressources complémentaires: https://www.youtube.com/watch?v=Y4TE4cgwHss

Prolongements : flashcards partie du corps et verbes d'action pour reprise des éléments de langage en classe.

Durée 20 à 30 min	Jeu traditionnel 2 Tunnelball
Objectif(s)	Champ 1 : courir vite et en relais/ Champ 4 : apprendre à faire équipe, s'organiser ; repérage dans l'espace ; faire obstacle à la progression ; motricité de la passe (vers la balle au capitaine, vers le rugby)
Pré-requis en LVE	
Lexique travaillé	Noms des parties du corps : Kopf - Schultern - Hüfte - Knie - Zehen - Arme Verbes d'action : Bildet einen Kreis - kreisen - berühren - hüpfen - rennen - gehen- einfrieren Formulations : Ihr gewinnt! – Ihr verliert! - Das Spiel ist aus! 1, 2, 3, Los !
Matériel	-Espace délimité par des lignes au sol + 2 ballons + 1 sifflet pour l'enseignant.e + 1 vidéo de présentation

Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe)

5 min

Explications: Présentation d'un nouveau jeu (qui n'a pas d'équivalent pas en français), donner son titre et le traduire.

Phase 2 : Echauffement / Aufwärmen

5 min

Echauffement rapide en **2 temps** (gammes sur place / déplacement dans l'espace de la cour) qui aura la même base et évoluera au fil des séances et permettra d'utiliser en contexte le vocabulaire du **corps humain, les verbes d'actions et les formulettes** Se montrer **explicite** avec les termes en allemand.

- -Temps 1: "Bildet einen Kreis. Kreist euren Kopf. Kreist eure Schultern. Kreist eure Hüfte. Kreist eure Knie. Hebt eure Arme und berührt eure Zehen. Hüpft!"
- -Temps 2: "Geht herum. Wenn ich pfeife, werdet ihr zu Statuen. Wenn ich klatsche, geht ihr weiter." "Rennt herum. Wenn ich pfeife, werdet ihr zu Statuen. Wenn ich klatsche, rennt ihr weiter."

Phase 3: Explication du jeu et passation des consignes

2 min

- -Nommer les équipes team 1/team 2 (et plus si nécessaire) et désigner les élèves qui se placent en colonne.
- -Montrer les actions et les dire en allemand : « Spieler 1, hoch, Spieler 2, runter « (ou über den Kopf, zwischen die Beine pour les classes les plus avancées).

Phase 4: Jeu

10 min

- Faire jouer plusieurs parties. Insister pour que les élèves nomment le mouvement effectué (hoch / runter).
- Pour donner le départ dire «1, 2, 3, Los!»
- Le premier joueur à faire franchir la ligne fait gagner son équipe. Dire pour clôturer la manche Das Spiel ist aus! et désigner l'équipe gagnante Ihr gewinnt!
- Prendre une photo représentative du jeu pour élaborer un affichage de classe relatif à la séance.

Variantes:

- -Course en arrière.
- -Passage de la balle droite gauche
- -Départ assis ...









D'après un document réalisé pour l'anglais par Amélie Bonnot PEMF Octobre 2022		

Visualisation du jeu en anglais donc que pour les enseignant.e.s pas pour montrer aux enfants : https://www.youtube.com/watch?v=Kr25fSb5J9s

Ressource vidéo

Durée	HISCHER, WIE FIST DAS WASSER? Jeu traditionnel 3	
20 à 30 min		
	Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser? (= épervier)	
Objectif(s)	Champ 1 : courir vite/ Champ 4 : apprendre à faire équipe, s'organiser ; repérage dans l'espace ; faire obstacle à la progression avec rôles	
	différenciés (vers la balle au capitaine, vers le rugby)	
Pré-requis en LVE	Noms des parties du corps + verbes d'action + nombres	
Lexique	Noms des parties du corps : Kopf - Schultern -Hüfte - Knie - Zehen - Arme + links / rechts	
travaillé	Verbes d'action : Bildet einen Kreis - Bildet eine Reihe - kreisen - berühren - hüpfen - rennen - gehen + rückwärts / vorwärts / seitwärts -	
	schwimmen - krabbeln	
	Formulations: Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser? x Meter tief. Du hast gewonnen.	
Matériel	- Espace délimité par des cônes + plusieurs chasubles	
	-1 fiche échauffement pour l'élève en charge de la préparation à l'échauffement.	

Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe)

5 min

Explications : Présentation d'un nouveau jeu, donner son titre et laisser les élèves faire des suppositions sur son sens. Révision du vocabulaire étudié à l'aide des flashcards verbes d'action + parties du corps pour compréhension et prise en main de l'échauffement.

Ressource video + chant: https://www.youtube.com/watch?v=MRYYhaScFrk&t=70s

Phase 2 : Echauffement / Aufwärmen

5 min

Echauffement rapide en 2 temps (gammes sur place / déplacement dans l'espace de la cour).

Ajouter des éléments à l'échauffement en fonction des possibilités des élèves (ex : hüpft rückwärts/vorwärts)

- -Temps 1: "Bildet einen Kreis. Kreist euren Kopf. Kreist eure Schultern. Kreist eure Hüfte. Kreist eure Knie. Hebt eure Arme und berührt eure Zehen. Hüpft!"
- -Temps 2: "Geht herum. Wenn ich pfeife, werdet ihr zu Statuen. Wenn ich klatsche, geht ihr weiter." "Rennt herum. Wenn ich pfeife, werdet ihr zu Statuen. Wenn ich klatsche, rennt ihr weiter."

Phase 3: Explication du jeu et passation des consignes

5 min

Le jeu étant similaire au jeu français les élèves vont rapidement l'identifier ; les consignes principales peuvent ainsi être données en allemand.

Pour cette première partie l'enseignant.e est le Fischer. Elle/ Il met un dossard, va se placer au centre du terrain et dit : « *Ich bin der Fischer* ». Dire au reste de la classe « Ihr seid die Fische.» (les poissons) et « *Bildet eine Reihe*» et placer les élèves en ligne sur un côté du terrain. Expliquer en français que les élèves doivent demander au pêcheur quelle est la profondeur de l'eau « *Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser* ? ». Il répond un nombre par exemple « 2 Meter tief »/ « 100 Meter tief »/... (Le nombre n'est pas important pour le jeu). Les poissons demandent « Wie kommen wir da rüber ? » (Comment on peut traverser ?). Le pêcher choisi un moyen d'action : schwimmen/krabbeln/seitwärts/hüpfen/rennen/gehen. Les élèves doivent donc essayer de traverser en bougent comme indiqué par le pêcheur. Le pêcheur doit essayer de les toucher. Si les élèves sont touchés, ils deviennent pêcheur aussi. Le dernier élève non touché est le gagnant et devient le pêcheur pour la partie suivante (possibilité d'avoir 2 pêcheurs et d'aménager les règles en fonction des capacités du groupe classe).

A la fin de la partie dire « Das Spiel ist aus » et à l'adresse du gagnant « Du/Ihr hast gewonnen ».

Phase 4: Jeu

- -Partie 1 avec l'enseignante dans le rôle du pêcheur puis parties suivantes avec 1 élève pour pêcheur et l'enseignante
- -Faire jouer plusieurs parties. Prendre une photo représentative du jeu pour élaborer un affichage de classe relatif à la séance.

Durée 20 à 30 min	Jeu traditionnel 4 Ochs am Berg (= 1 2 3 soleil)	
Objectif(s)	Champ 1 : réagir à un signal, course rapide	
Pré-requis en LVE	Verbes d'action : hüpfen - einfrieren - rennen - gehen + rückwärts / vorwärts	
Lexique travaillé	Verbes d'action : hüpfen - einfrieren - rennen - gehen + rückwärts / vorwärts – hinsetzen – aufstehen Ochs - Berg	
Matériel	- Espace délimité dans la cour.	

Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe)

3 min

Présentation du jeu. Expliquer que pour gagner il faut parvenir à tenir son équilibre, c'est pourquoi l'échauffement sera en partie consacré à s'entrainer à cela (Haltet das Gleichgewicht).

Phase 2 : Echauffement / Aufwärmen

10 min

- -Temps 1 Echauffement: "Bildet einen Kreis. Kreist euren Kopf. Kreist eure Schultern. Kreist eure Hüfte. Kreist eure Knie. Hebt eure Arme und berührt eure Zehen. Hüpft!"
- -Temps 2 : Travail sur l'équilibre du corps. Le travail se fait en ligne, les élèves sont face

au PE et avancent. « Bildet eine Reihe. Geht herum, wenn ich pfeife, friert ihr ein. Haltet das Gleichgewicht! (compter tous ensemble jusqu'à 5). »
Reprendre le même fonctionnement avec: rennen - hüpfen

Phase 3: Explication du jeu et passation des consignes

5 min

10 min

Le jeu étant similaire au jeu français les élèves vont rapidement l'identifier. Donner les consignes en français. Pour cette 1èr partie l'enseignant.e est le meneur de jeu. Elle/ Il se place à l'extrémité du terrain, dos aux élèves et dit « 1, 2, 3,4 Ochs am Berg! » pendant que les élèves courent vers lui. Lorsqu'il/elle dit « Berg », il/elle se retourne et plus aucun élève ne bouge. Ceux qui bougent sont renvoyés au départ. Le premier à arriver devient meneur / meneuse.

<u>Phase 4 : Jeu</u> -Parties suivantes avec un élève meneur différent à chaque tour.

- -Faire jouer plusieurs parties.
- Prendre une photo représentative du jeu

Pour élaborer un affichage de classe relatif à la séance.

Video: https://www.schulebewegt.ch/de/aufgaben/Ochs am Berg

Séance 12	Jeu traditionnel 5
20 à 30 min	Heiße Kartoffel!
Objectif(s)	Champ 4 : motricité de la passe. Peut devenir un jeu de coopération en aménageant les règles (voir plus bas)
Pré-requis en LVE	Verbes d'action : hüpfen - einfrieren - rennen - gehen + rückwärts / vorwärts Numération : Connaître les nombres de 1 à 10 et savoir compter à rebours.
Lexique travaillé	Verbes d'action : hüpfen - einfrieren - rennen - gehen - hüpfen - aufstehen - hinsetzen + rückwärts / vorwärts Formulations : Countdown von 10 bis 0 - Heiße Kartoffel! Ich bin der Anführer. Runter auf ein Knie - Runter auf beide Knie.
Matériel	 - 1 ballon + 2 ou 3 cerceaux. -1 fiche échauffement pour l'élève en charge de la préparation à l'échauffement.

Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe)

5 min

Explications: Présentation d'un nouveau jeu, donner son titre et laisser les élèves faire des suppositions sur son sens à partir du vocabulaire que certains élèves connaissent peut-être déjà (Kartoffel). Expliquer qu'il s'agira de se débarrasser d'une «patate chaude », le plus vite possible et que pour jouer il faut savoir compter de 10 à 0. Entrainement collectif ou sous forme du jeu du furet. Possibilité de montrer la vidéo.

Phase 2 : Echauffement / Aufwärmen

10 min

Temps 1 Echauffement bas du corps consignes simples à suivre. Introduire *Runter auf ein Knie* et *Runter auf beide Knie* dans les consignes. PE face au groupe classe : « winken - vorwärts - rückwärts - hüpfen - hinsetzen - aufstehen ... »

Temps 2 : Défi cercle et cerceau. Elèves en cercle qui se tiennent la main. Faire circuler un cerceau dans le cercle sans se lâcher la main. Donner un temps (ex : 2 min) pendant lequel le cerceau doit circuler et les élèves ne pas se lâcher les mains pour que le défi soit remporté. Augmenter le nombre de cerceaux en circulation.

Phase 3: Explication du jeu et passation des consignes

5 min

Explications données en français avec quelques consignes simple données en allemand.

Les élèves se mettent en cercle (*Bildet einen Kreis*) et l'enseignante se désigne comme étant le meneur (*Ich bin der Anführer*). Le ballon est passé de mains en mains d'abord assez lentement, puis de plus en plus vite. Au moment de son choix, le meneur crie « *Heiße Kartoffel !*» et se met à compter à rebours à partir de 10. L'élève qui se retrouve avec le ballon en main au moment où le compte à rebours est terminé (au moment le meneur dit *one*) se met sur un genou (*Runter auf ein Knie*). A la partie suivante, celui qui se retrouve avec la belle se retrouve lui aussi sur un genou ou sur deux genoux (*Runter auf beide Knie*) s'il s'agit du même élève.

Aménager les règles pour que les élèves perdants ne restent pas inactifs (ex: élimination pour un seul tour et retour dans le jeu la partie d'après).

Phase 4: Jeu 10 min

A la fin de la partie, dire « Das Spiel ist aus » et « *Du hast verloren* » à l'élève perdant. Faire jouer plusieurs parties.

Prendre une photo représentative du jeu pour élaborer un affichage de classe relatif à la séance.

Durée 20 à 30 min	Jeu traditionnel 6
	Wolf, Wolf, wie spät ist es?
Objectif(s)	Champ 1 : réagir à un signal (plutôt APQ).
Pré-requis en LVE	Verbes d'action : hüpfen - einfrieren - rennen - gehen + rückwärts / vorwärts + nombres de 1 à 12
Lexique travaillé	Verbes d'action : hüpfen - einfrieren - rennen - gehen - aufstehen - hinsetzen+ rückwärts / vorwärts + winken Formulations : Wolf, Wolf, wie spat ist es? Es ist 1, 2, 3 Uhr Es ist Essenszeit ! Runter auf ein Knie – Runter auf beide Knie
Matériel	Flashcards wolf + sheep (+ verbes d'action pour échauffement si mené par un élève).

Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe)

5 min

- -Présentation du nouveau jeu, donner son titre et expliquer qu'il y aura deux types de joueur (Wolf, Schaf) ; faire répéter les mots aux élèves). Présenter et expliquer la formulette *Wolf, Wolf, wie spät ist es?* Donner quelques exemples, possibilité d'étayer avec une horloge.
- -Visionnage vidéo: https://www.youtube.com/watch?v=DwxluZif7Cc Commentaires + explications en français.

Phase 2 : Echauffement / Aufwärmen

5 min

Temps 1 : Echauffement bas du corps consignes simples à suivre. PE face au groupe classe : « winken - vorwärts - rückwärts - hüpfen - hinsetzen - aufstehen ... » Temps 2 : Hüpfen En cercle. Les élèves demandent au PE Wolf, Wolf, wie spät ist es ? Réponses possibles : Es ist ... Uhr (de 1 à 12). Bonds ou sauts à cloche pied sur place en fonction de la consigne donnée. 1 à 12 sauts.

Phase 3 : Explication du jeu et première partie exemple

5 min

Première partie, l'enseignant.e est le loup, elle/ il annonce : «Ich bin der Wolf » et dit au reste de la classe « Bildet eine Reihe » puis place les élèves en ligne sur un côté du terrain. L'élève premier arrivé devient le loup.

Phase 4: Jeu

10 min

Faire jouer plusieurs parties.

Prendre une photo représentative du jeu pour élaborer un affichage de classe relatif à la séance.

Durée	
20 à 30 min	

Jeu traditionnel 7

Schwänzchenfangen

Objectif(s)	Champ 1 : rapidité. Champ 4 : motricité (foulards) ; repérage dans l'espace (identifier espaces vides et position des autres joueurs)	
Pré-requis en LVE	Verbes d'action : gehen- rennen - hinsetzen - winken - aufstehen - rückwärts / vorwärts	
Lexique	Mots : Touch, Katze, Maus	
travaillé	Formulations : Bist du Nummer x ? Ja / Nein	
Matériel	chasubles	

Déroulement

Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe)

3 min

Expliquer que les élèves vont participer à un jeu ressemblant à un jeu connu des élèves. Donner le titre et expliquer qu'il y aura deux types de joueurs (présenter deux flashcards : Katze + Maus) et qu'on utilisera des chasubles (Tücher). faire répéter les 3 mots aux élèves.

Phase 2: Echauffement / Aufwärmen

5 à 10 min

Temps 1 Echauffement bas du corps consignes simples à suivre.

PE face au groupe classe: « winken - vorwärts - rückwärts - hüpfen - hinsetzen- aufstehen... »

Temps 2: Wer ist die Geheimnummer?

1 chat + des souris. Attribuer à chaque souris un numéro qu'elle garde secret. L'enseignant.e annonce le nombre à chasser. Le chat court après les souris ; lorsque les souris se font toucher, le chat demande : « Bist du Nummer x ? ». Lorsque la souris mystère est trouvée, elle devient le chat.

Désigner un autre nombre mystère.

Parties de 3 min.

Phase 3 : Explication du jeu et première partie exemple

5 min

Schwänzchenfangen

Chaque souris reçoit un chasuble (Schwänzchen = petite queue) qu'elle accroche à sa ceinture.

Au signal, chaque souris essaie d'attraper le chasuble des autres et tente de ne pas se faire attraper le sien. Règle : attraper un chasuble à la fois.

Les chasubles sont accrochés à la ceinture.

Le gagnant est la souris qui a récolté le plus de chasubles.





Phase 4: Jeu

Parties de 2 à 3 min.

Variantes : Attraper les chasubles d'une couleur donnée ; attraper un nombre déterminé de chasubles...

Jeu traditionnel 8
Himmel & Hölle (= la marelle)
Plutôt APQ ou bien pour réactiver le lexique en allemands (verbes d'action et nombres)
Verbes d'action : <i>hüpfen</i> Numération : Connaître les nombres de 1 à 10.
Verbes d'action : hüpfen - drehen + noms : Himmel und Hölle
Marelles + balles lestées

Phase 1: Présentation de l'activité (en classe)

5 min

10 min

Explications en français + donner les mots Himmel et Hölle.

Phase 2: Echauffement / Aufwärmen:

10 min

Elèves en en ligne face à l'enseignant.e (Bildet eine Reihe)

Explications: Entrainement à sauter sur 2 pieds et à cloche pied (hüpfen)

Entrainement à la tenue de l'équilibre sur un pied (Haltet das Gleichgewicht)

Consigne 1: 2 Mal auf einem Bein hüpfen (2 sauts cloche pied). Faire et dire en même temps. Faire avec les élèves, puis élèves seuls.

Sur place puis en avançant.

Consigne 2 : **2 Auf einem Bein hüpfen, 1 Mal drehen** (2 sauts cloche pied - un demi - tour). Faire et dire en même temps. Faire avec les élèves, puis élèves seuls. Sur place.

Consigne 3 : **2 Mal auf einem Bein hüpfen, 1 Mal springen, 2 drehen** (2 sauts cloche pied - un bond 2 pieds - 2 demi - tours). Faire et dire en même temps. Faire avec les élèves, puis élèves seuls. Sur place puis en avançant.

Consigne 4 : **2 Mal auf einem Bein hüpfen, Gleichgewicht für 3 Sekunden halten, springen.** (2 sauts cloche pied + équilibre 3 s + saut 2 pieds). Changer de pied. Sur place puis en avançant.

Phase 3: Jeu

Une élève volontaire montre le déplacement. Faire dire les nombres (+Himmel / Hölle) par tous les élèves pendant le déplacement. Utiliser le plus grand nombre possible de marelles pour faire de petites équipes afin de réduire le temps d'attente des élèves. Un élève passe son tour si :

- -la balle lestée n'arrive pas dans la bonne zone ;
- -l'élève saute à l'extérieur des zones ;
- l'élève pause deux pieds sur le sol.

Veiller à ce que les enfants disent les nombres lors de leur déplacement.



Durée 20 à 30 min	Jeu traditionnel 9	
	Der Plumpsack geht um	
Objectif(s)	APQ qui permet de réactiver du lexique en allemand	
Pré-requis en LVE	Verbes d'action : hüpfen - gehen - rennen - hinsetzen - einfrieren - winken - aufstehen + rückwärts / vorwärts	
Lexique	Noms : Sack	
travaillé	Verbes d'action : fallen lassen	
Matériel	Petit sack/pochette/petit objet pour donner aux élèves + 1 à 3 cerceaux pour l'échauffement.	
Dároulomont	·	

Phase 1: Présentation de l'activité (en classe)

3 min

Expliquer que les élèves vont jouer à un jeu qui se déroule en cercle.

Phase 2 : Echauffement / Aufwärmen

5 à 10 min

Temps 1 Associer un nombre et une action :

1= hüpfen 2 = rennen 3= hinsetzen 4= winken 5= einfrieren

- PE face aux élèves : Number 1 ist hüpfen. Los geht's ! Les élèves sautent. Procéder de même avec les numéros 2 /3 /4/5.
- Entrainement sans déplacement : mémorisation des nombres et actions.
- Entrainement avec déplacement : marcher ou courir dans un espace délimité. Quand l'enseignant.e dit *number 1/2/3/4/5 les élèves font l'action correspondante.*

Temps 2

Défi cercle et cerceau. Elèves en cercle qui se tiennent la main. Faire circuler un cerceau dans le cercle sans se lâcher la main. Donner un temps (ex : 2 min) pendant lequel le cerceau doit circuler et les élèves ne pas se lâcher les mains pour que le défi soit remporté. Augmenter le nombre de cerceaux en circulation.

Phase 3 : Explication du jeu et première partie exemple

5 min

Les élèves sont en cercle et mettent leurs mains ouvertes derrière leurs dos. L'enseignant.e est dehors du cercle pour cette première partie. Il/elle fait le tour à l'extérieur du cercle avec le petit sac/petit objet. Lorsque l'enseignant.e. laisse tomber le petit sac/objet dans les mains d'un enfant, il/elle part en courant pour ne pas se faire attraper par l'élève. S'il parvient à faire le tour du cercle puis à s'asseoir à sa place de départ, il devient la personne qui fait le tour avec le petit sac/objet. L'élève « perdant » continue de faire le tour avec le petit sac/objet pour le tour suivant.

Phase 4: Jeu

Faire jouer plusieurs parties.

Contrainte : ne pas désigner plusieurs fois une personne afin de faire jouer le maximum d'élèves.

Ressources:

Chant et vidéo explicatif : https://www.youtube.com/watch?v=VFiL-Wqap5A

Durée 20 à 30 min	Jeu traditionnel 10
	Reise nach Jerusalem (= les chaises musicales)
Objectif(s)	Champ 4 : rapidité et stratégie
Pré-requis en LVE	Verbes d'action : hüpfen - gehen - rennen – hinsetzen - aufstehen - einfrieren – winken
	Noms des couleurs
Lexique	Verbes d'action : hüpfen - gehen - rennen - hinsetzen - einfrieren – winken
travaillé	Noms des couleurs + Reifen + Tuch + Tänzer
Matériel	Flashcards + une vingtaine de cerceaux / chasubles + musique + enceinte

Phase 1 : Présentation de l'activité (en classe)

3 min

Rappel du vocabulaire nécessaire à l'activité avec flashcards (verbes d'action).

Phase 2 : Echauffement / Aufwärmen:

5 à 10 min

Temps 1 : « Bildet einen Kreis. Kreist eure Kopf. Kreist eure Schultern. Kreist eure Knie. Kreist eure Hüfte. Hebt eure Arme und berührt eure Zehen. Hüpft!» Un élève peut mener l'échauffement.

Temps 2: Wer ist die Geheimnummer?

1 chat + des souris. Attribuer à chaque souris un numéro qu'elle garde secret. L'enseignant.e annonce le nombre à chasser. Le chat court après les souris ; lorsque les souris se font toucher, le chat demande : « *Bist du Nummer x ?* ». Lorsque la souris mystère est trouvée, elle devient le chat. Désigner un autre nombre mystère.

Parties de 3 min.

Phase 3: Jeu 1 (sans musique)

5 min

Placer des chasubles ou cerceaux de différentes couleurs sur le terrain de jeu. Les enfants se déplacent et rejoignent le chasuble/ le cerceau désigné selon les consignes. Différentes instructions en fonction des compétences visées : zwei in den Reifen – drei auf einem (rot/gelb/...)Tuch... Enlever un ou plusieurs cerceaux/chasubles à chaque partie.







Faire jouer plusieurs parties. Un élève peut donner les instructions.

Phase 4: Jeu 2 (avec musique)

10 mir

Les cerceaux sont disposés autour du terrain de jeu. Les élèves sont chacun assis dans un cerceau, sauf un petit groupe, les danseurs (3/4/5 ou plus en fonction du nombre d'élèves dans la classe) qui est au centre et danse au son de la musique.

Musique : les élèves se déplacent autour des cerceaux, le petit groupe danse.

Arrêt de la musique : chacun doit trouver un cerceau. Les élèves se retrouvant sans cerceaux deviennent les danseurs (cf vidéo ci-dessous).

Flashcards









