

JEU de Käsekästchen (morpion) – GEOGRAPHIE ALLEMAGNE

préparé par l'assistante allemande 2014- 2015 : Josefine Bartels

Cette activité correspond, selon le BO HS n°3 du 19 juin 2008 à

- ✓ la compétence 1 - **la maîtrise de la langue** :
- s'exprimer à l'oral avec un vocabulaire approprié et précis
- ✓ la compétence 2- **pratique d'une langue vivante étrangère** :
- répondre à des questions et en poser pour obtenir quelque chose
- ✓ la compétence 5 - **culture humaniste** :
- connaître quelques éléments de la culture d'un autre pays (géographie)
- ✓ Compétence 6 - **compétences sociales et civiques** :
- coopérer avec un ou plusieurs camarades

→ Objectif de l'activité :

Repérer quelques éléments culturels d'un pays de langue allemande, en lien avec le BO HS N°8 du 30 août 2007

Langue : **allemand**

pays : **ALLEMAGNE**

Éléments choisis : **environnement géographique et culturel (drapeau, fleuves, mers, relief, Länder)**

→ niveau de classe: CYCLE 3

Pré-requis: les nombres jusqu'à 4, l'alphabet

→ jeu final : KÄSEKÄSTCHEN (jeu du morpion)

→ dispositif : classe divisée en 2 équipes, collectif

→ matériel :

- 2x5 affiches des cartes grand format.(5 cartes différentes de l'Allemagne : une série pour le tableau et 1 série pour donner en étape 1 dans chaque groupe) et 1 carte de l'Europe
- quelques exemplaires des 2 fiches-cartes petit format pour les élèves (1 pour 2 ou 3)
- pour l'enseignant : fiche des questions/réponses
- 9 pions de 2 couleurs différentes (ou X et O placés au tableau)

→ déroulement :

1. (10') – Faire 5 groupes et donner 1 carte différente à chaque groupe (grand format) ; demander à chaque groupe de décrire sa carte en la nommant si on peut, et en donnant les informations que l'on peut y trouver. Au fur et à mesure, l'enseignant affiche les cartes décrites, puis celle de l'Europe → faire émerger le nom du pays et l'idée d'informations différentes selon les cartes.
2. (5') – reprendre les cartes et les enlever du tableau. Expliciter les règles du jeu du morpion (en allemand : *Käsekästchen*), ou faire expliciter la règle par un élève qui la connaît (si c'est le cas) en dessinant le tableau :

	1	2	3
A			
B			
C			

Règle du jeu

But du jeu : aligner 3 pions de même couleur (ou 3x - 3o) horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Chaque équipe dispose des documents (cartes). Le jeu est mené par l'enseignant qui fait jouer une équipe après l'autre. Un élève désigné dans chaque équipe devra choisir une case en allemand « *Ich möchte A-3 bitte.* » ou « *A-3* ». L'enseignant pose alors la question correspondante et l'équipe doit trouver la réponse pour avoir son pion placé ou sa croix marquée. Si l'équipe ne trouve pas, c'est au tour de l'autre équipe de jouer. A chaque tour l'élève qui demande une case change. La première équipe qui a placé ses trois aimants horizontalement, verticalement ou en diagonale, a gagné.

3. (20') - phase de jeu

Prolongement ou variante : constituer des groupes de 5, dans lesquels il y aura un meneur et 2 équipes. Faire jouer le jeu par groupes.

4. (5') - bilan de séance :

Qu'avons-nous appris avec ce jeu ?