

## ***Kommando Pimperle***

**Tâche finale** : jouer à un jeu et en comprendre les règles.

**Compétences** : Compréhension de l'oral

**Capacités** : - Comprendre un message oral pour pouvoir réaliser une tâche (Suivre les instructions courtes et simples.)

**Références** : Jeu de récréation traditionnel

**Matériel** : aucun

**Intérêt pédagogique** :

**Structures langagières**: Kommando...(Laufen, Flach, Alle Vögel fliegen, Brücke)

**Lexique** : réinvestissement du lexique en cours d'apprentissage comme Laufen, Flach, Alle Vögel fliegen, Brücke...

**Structures langagières**:

« Kommando Laufen » / « Kommando Flach » / « Kommando `Alle Vögel fliegen` » /

„Kommando Brücke“ et tous ces mots séparés: « Laufen » / « Flach » / « Alle Vögel fliegen » / „Brücke“ et les actions associées

**Intérêt pédagogique**: Réagir

### **Principe du jeu:**

*Le maître donne des commandes aux enfants. Les enfants doivent exécuter les commandes*

- *Quand ils entendent « Kommando Laufen » ils doivent marcher dans la salle.*
- *Quand ils entendent « Kommando Flach » ils doivent se coucher sur le sol.*
- *Quand ils entendent « Kommando `Alle Vögel fliegen` » ils doivent « voler » avec les bras.*
- *Quand ils entendent « Kommando Brücke » ils doivent former un pont avec leur corps.*

*Mais attention : Le maître peut aussi donner des commandes en disant seulement l'action, par exemple « Laufen ». Dans ce cas, les enfants ne doivent pas exécuter l'action demandée, mais continuer à exécuter l'action donnée avant. Dès que le maître dit de nouveau « Kommando ... » les enfants exécutent la nouvelle action.*

*Der Lehrer gibt den Kindern die Kommandos. Dabei wechselt er beliebig zwischen den 4 verschiedenen Kommandos. Die Kinder müssen die Kommandos ausführen. Bei „Kommando Laufen“ müssen sie im Raum laufen. Bei „Kommando Flach“ müssen sie sich flach auf den Boden legen. Bei „Kommando `Alle Vögel fliegen`“ müssen sie die Arme kreisen. Bei „Kommando Brücke“ müssen sie ein Brücke bilden, indem sie sich mit den Händen und den Füßen auf den Boden stützen.*

*Aber Achtung: Der Lehrer kann auch die Befehle geben, indem er zum Beispiel nur „Laufen“ sagt und das Wort Kommando weglässt. In dem Fall dürfen die Kinder diese Aktion nicht ausführen, sondern müssen weiter das Kommando befolgen, das zuvor gesagt wurde. Erst wenn der Lehrer wieder „Kommando ...“ sagt, dürfen die Kinder die Aktion ausführen.*

**Instructions:** consignes données par l'enseignant

*Nous allons jouer au Kommando Pimperle. Comme « Jacques a dit », Je vais vous donner un ordre que vous allez exécuter jusqu'à ce que je vous en donne un nouveau. Il y a quatre commandes :*

- *Quand vous entendez « Kommando Laufen » vous marchez dans la salle.*
- *Quand vous entendez « Kommando Flach » vous vous couchez sur le sol.*
- *Quand vous entendez « Kommando `Alle Vögel fliegen` » vous « volez » avec les bras.*
- *Quand vous entendez « Kommando Brücke » vous formez un pont avec le corps.*

*Mais faites attention : Vous devez exécuter les commandes seulement quand je dis le mot Kommando avant les actions, par exemple « Kommando Flach ». Si je ne dis pas le mot Kommando mais seulement par exemple « Flach », vous ne devez pas exécuter cette action mais vous continuer d'exécuter l'action d'avant.*

Wir spielen „Kommando Pimperle“. Ich werde euch Kommandos geben, die ihr dann solange ausführt, bis ich euch ein neues Kommando gebe. Es gibt vier Kommandos::

- Bei „Kommando Laufen“ müsst ihr durch den Raum laufen.
- Bei „Kommando Flach“ müsst ihr euch flach auf den Boden legen.
- Bei „Kommando `Alle Vögel fliegen`“ müsst ihr mit den Armen kreisen.
- Bei „Kommando Brücke“ müsst ihr eine Brücke bilden, indem ihr euch auf die Füße und die Hände stellt.

Aber Achtung: Ihr dürft nur das Kommando befolgen, wenn ich das Wort Kommando auch sage, zum Beispiel „Kommando Flach“. Wenn ich das Wort Kommando nicht sage, sondern nur „Flach“ sage, dann dürft ihr das nicht machen, sondern macht einfach das vorige Kommando weiter.

### *Obstsalat*

**Tâche finale** : jouer à un jeu et en comprendre les règles.

**Compétences** : Compréhension de l'oral

**Capacités** : - Comprendre un message oral pour pouvoir réaliser une tâche (Suivre les instructions courtes et simples.)

**Références** : Jeu de récréation traditionnel

**Matériel** : *Si nécessaire flaschcards*

**Intérêt pédagogique** :

**Structures langagières** : Obstsalat

**Lexique** : réinvestissement du lexique en cours d'apprentissage comme les couleurs, les fruits, les animaux...

**Intérêt pédagogique:** réagir

#### **Principe du jeu:**

*Les élèves sont assis en cercle et un parmi eux se trouve au centre du cercle. L'enseignant choisit un thème, par exemple les couleurs. Il donne un nom de couleur à chaque élève (sauf à celui qui est au milieu) de manière à ce que plusieurs élèves aient la même couleur :*

*exemple : « grün, rot, gelb, blau».*

*L'élève qui est au milieu prononce le nom d'une couleur. Tous les enfants qui ont cette couleur doivent changer de place entre eux. En même temps, l'enfant qui est au milieu doit lui aussi essayer de trouver une place. L'enfant qui ne trouve pas de place se met au milieu.*

*Lorsque l'enfant placé au milieu ne réussit pas à trouver une place dans le cercle au bout de trois fois, il peut dire « Obstsalat ». A ce moment-là, tous les enfants doivent changer de place.*

Ein Vokabelthema wird gewählt, zum Beispiel die Farben. Der Lehrer wählt dann (je nach Größe der Gruppe) circa 4 Farben, zum Beispiel grün, rot, gelb und blau, und teilt jedem Kind eine Farbe zu, sodass alle Farben gleichmäßig vertreten sind. Als Merkhilfe für die Kinder kann man Zettel mit dem jeweiligen Wort an die Kinder verteilen.

Alle Kinder setzen sich nun im Kreis hin. Ein Kind hat keinen Platz und steht in der Mitte des Kreises. Dieses Kind sagt nun eine der 4 Farben laut, zum Beispiel „Rot“. Alle Kinder, die diese Farbe haben, müssen nun die Plätze tauschen. Gleichzeitig muss das Kind in der Mitte versuchen einen Platz zu ergattern. Gelingt es ihm, so ist das Kind, das nun in der Mitte steht, als nächstes dran. Gelingt es ihm nicht, so muss es es erneut versuchen und sollte nun eine andere Farbe wählen, z. B. „Grün“. Gelingt es ihm dreimal hintereinander nicht einen Platz zu ergattern, so kann es beim vierten Mal „Obstsalat“ sagen und alle Kinder müssen nun den Platz tauschen.

**Instructions:** consignes données par l'enseignant

*Formez un cercle. Un élève se place au milieu. Nous allons jouer « Obstsalat ». Je vais vous donner le nom d'une couleur, sauf à celui qui est au milieu. Plusieurs d'entre vous aurez la même couleur. Je vais prononcer le nom d'une couleur. Tous les enfants qui auront cette couleur doivent se lever et changer de place.. L'élève qui est au milieu doit lui aussi essayer de trouver une place. L'élève qui n'aura pas réussi à trouver de place se mettra au milieu. Si au bout de trois fois, vous ne réussissez pas à trouver une place dans le cercle, vous pouvez dire « Obstsalat ». Là tous les élèves doivent changer de place.*

- Bildet einen Kreis. Wir spielen « Obstsalat ». Jeder von euch erhält nun eine Farbe (der Lehrer verteilt die Farben). Du (ein Kind wird gewählt) bist in der Mitte und hast keinen Platz. Nun nennst du eine der vier Farben. Alle Kinder mit dieser Farbe müssen nun aufstehen und die Plätze tauschen. Gleichzeitig versucht das Kind in der Mitte selbst einen Platz zu bekommen. Schafft es das, dann ist das nächste Kind, das übrig ist, in der Mitte und muss nun eine Farbe nennen. Schafft es das nicht, dann muss es wieder in der Mitte stehen und eine neue Farbe nennen. Wenn ihr es nach dreimal hintereinander nicht schafft einen Platz zu bekommen, dann dürft ihr „Obstsalat“ sagen und alle Kinder müssen den Platz tauschen.

### Im Zauberwald

**Tâche finale** : jouer à un jeu et en comprendre les règles.

**Compétences** : Compréhension de l'oral

**Capacités** : - Comprendre un message oral pour pouvoir réaliser une tâche (Suivre les instructions courtes et simples.)

**Références** : Jeu de récréation traditionnel

**Matériel** : *Si nécessaire flaschcards*

**Intérêt pédagogique** :

**Structures langagières** : « Baum », « Stein » et « Brücke » et les actions associées

**Lexique** : réinvestissement du lexique en cours d'apprentissage comme les couleurs, les fruits, les animaux...

**Intérêt pédagogique:** réagir

**Principe du jeu:**

*Deux enfants sont choisis comme magiciens, ils sont les « attrapeurs ». Ils doivent attraper les autres enfants. Lorsqu'un magicien attrape un élève, il prononce l'un des trois mots « Stein », « Baum » ou « Brücke ». L'enfant attrapé est donc enchanté. Il prendra la forme de l'objet prononcé par le magicien*

*Stein : l'élève s'assied en « boule »*

*Baum : on reste debout en levant les bras vers le haut*

*Brücke : on forme un pont avec son corps*

*Un enfant « enchanté » peut être sauvé par les autres enfants. Les enfants doivent faire les actions suivantes pour les sauver :*

*Stein : Un autre enfant doit sauter sur la pierre*

*Baum : Un autre enfant doit courir une fois autour de l'arbre*

*Brücke : Un autre enfant doit marcher à quatre pattes sous le pont*

*Si un enfant « enchanté » est sauvé il peut continuer le jeu. Si tous les enfants sont « enchantés » les magiciens gagnent.*

Zwei Kinder werden als Zauberer ausgesucht, sie sind die Fänger. Sie müssen nun versuchen die anderen Kinder zu fangen. Wird ein Kind von einem Zauberer gefangen, so sagt der Zauberer eines der drei Wörter „Baum“, „Stein“ oder „Brücke“ und verzaubert so das gefangene Kind in den genannten Gegenstand. Das gefangene Kind muss nun stehen bleiben und den genannten Gegenstand darstellen.

*Stein:* Ganz klein auf den Boden sitzen und die Beine anziehen.

*Baum:* mit ausgebreiteten Armen hinstellen

*Brücke:* Auf Hände und Füße stellen, damit sich ein Bogen unter dem Bauch bildet.

Ein verzaubertes Kind kann aber wieder von den anderen Kindern befreit werden:

*Stein:* Ein anderes Kind muss über den Stein springen.

*Baum:* Ein Kind läuft einmal um den Baum herum.

*Brücke:* Ein Kind kriecht unter der Brücke hindurch.

Ist das verzauberte Kind befreit, dann kann es wieder weiter rennen. Sind alle Kinder verzaubert, dann haben die Zauberer gewonnen.

**Instructions:** consignes données par l'enseignant

*Nous allons jouer à « Im Zaubewald ». Vous deux, (deux enfants choisis) vous êtes des magiciens et vous devez attraper les autres enfants. Quand vous attrapez un enfant vous allez le transformer en pierre si vous prononcez « Stein », en arbre si vous prononcez « Baum » ou en pont si vous prononcez « Brücke ».*

*Un élève transformé en pierre, doit s'asseoir en « boule » Un élève transformé en arbre, doit rester debout sans bouger et lever ses bras. Un élève transformé en pont, doit former un pont avec son corps. Il est possible de délivrer les enfants transformés On délivre la pierre en posant la main sur la tête de l'élève. On délivre l'arbre en courant une fois autour de l'arbre. On délivre le pont en passant sous le pont. Les élèves délivrés peuvent continuer le jeu.*

-Wir spielen „Im Zaubewald“. Ihr beide (zwei Kinder werden gewählt) seid die Zauberer und müsst die Kinder fangen. Wenn ihr ein Kind gefangen habt, dann wird es verzaubert. Dazu sagt ihr eins von den 3 Wörtern „Stein“, „Baum“ oder „Brücke“ und das Kind muss stehen bleiben. Wird ein Kind in einen Stein verzaubert, dann muss es sich ganz klein auf den Boden setzen und die Beine anziehen.. Wird ein Kind in einen Baum verzaubert, dann muss es sich mit ausgebreiteten Armen hinstellen.. Wird ein Kind in eine Brücke verzaubert, dann muss es sich auf die Hände und die Füße stellen und so eine Brücke bilden. Die verzauberten Kinder können aber wieder von den anderen Kindern befreit werden. Der Stein wird befreit, indem ein anderes Kind über den Stein springt. Der Baum wird befreit, indem ein anderes Kind einmal um den Baum herum läuft. Die Brücke wird befreit, indem ein anderes Kind unter der Brücke hindurch kriecht. Wenn ihr befreit wurdet, dann dürft ihr wieder weiter rennen.