

Himmel und Hölle (Marelle)

Niveau : débutants	Pré-requis : une comptine pour désigner le joueur qui commence, les nombres jusqu'à 5 ou plus (selon le parcours)
---------------------------	--

Dominante : lexique formulations

Capacités :	Moyens linguistiques : <i>langage offert / langage sollicité</i>	
Comprendre à l'oral : comprendre des instructions courtes et simples comprendre des mots familiers Parler en continu : reproduire un modèle oral (comptine) reproduire des expressions simples pour réaliser des jeux	Formulations :	Lexique :
	<i>Du bist dran.</i> pour les variantes : - <i>Jetzt rechtes Bein, linkes Bein, auf beiden Beinen, mit gekreuzten Beinen</i> - <i>Stein auf der Hand, auf dem Kopf, auf der Schulter, auf dem Fuß</i>	<i>les nombres jusqu'à 5 (ou plus selon le parcours)</i> <i>die Erde, der Himmel, die Hölle</i> pour les variantes : <i>les jours de la semaine</i>
Matériel : une craie, un caillou plat par élève	Organisation : groupes d'au moins trois enfants	

Déroulement : parcours 1

Dessiner la grille au sol.

Une comptine permet de désigner le joueur qui commence, par exemple :

*Eins, zwei, drei,
 der Bus kommt an.
 Pass gut auf,
 jetzt bist du dran.*

Le premier joueur lance son caillou dans la première case et la nomme : « *Eins.* ».

Comme il est interdit de se poser sur la case dans laquelle est disposé un caillou, il saute donc dans la case n°2, puis réalise le parcours à cloche pied d'une case à l'autre jusqu'au ciel (*Himmel*) en évitant la case enfer (*Hölle*). Il nomme au fur et à mesure chaque case qu'il atteint. Il revient de la même manière et ramasse son caillou en s'arrêtant sur la case précédente, puis revient à la case de départ.

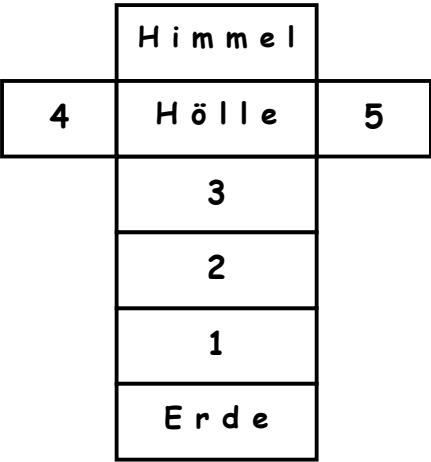
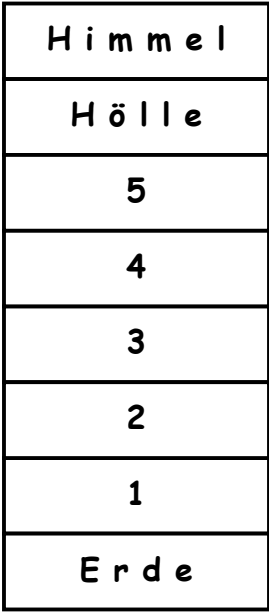

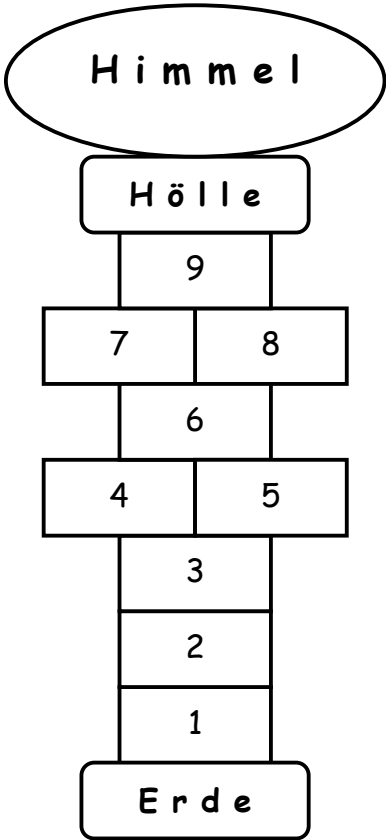
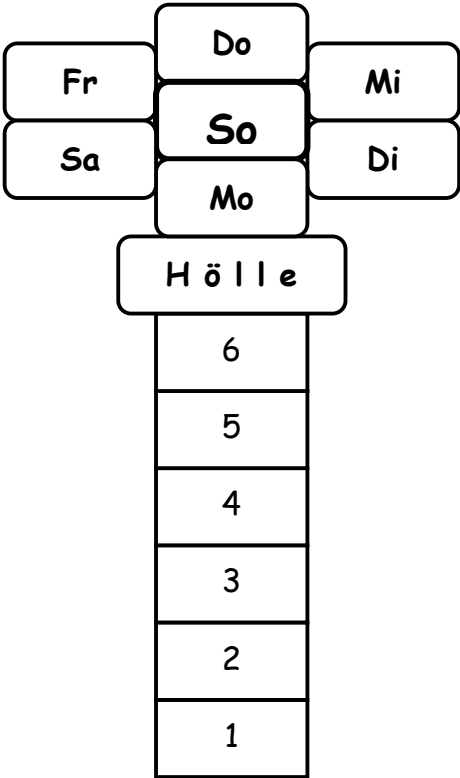
Au tour suivant, il lance le caillou dans la case suivante et refait le parcours.

En cas d'erreur, s'il pose le deuxième pied, mord la ligne ou s'il ne réussit pas à lancer le caillou dans la case suivante, il passe son tour. Au tour suivant, il reprendra son parcours à l'endroit où il s'est arrêté.

Le gagnant est celui qui atteint le premier la case ciel (*Himmel*).

Variantes :

- Remplacer les nombres par des images concernant un champ lexical particulier.
- Sauter d'une case à l'autre de différentes manières : pied droit (*rechtes Bein*), pied gauche (*linkes Bein*), pieds joints (*auf beiden Beinen*), jambes croisées (*mit gekreuzten Beinen*).
- Réaliser le parcours avec le caillou posé sur la main (*auf der Hand*), puis sur la tête (*auf dem Kopf*), puis sur l'épaule (*auf der Schulter*), enfin sur un pied (*auf dem Fuß*).
- Parcours 5 : Au bout du parcours il s'agit d'atteindre la case So (*Sonntag*), après avoir parcouru dans l'ordre et ne les nommant celles des jours de la semaine Mo (*Montag*), Di (*Dienstag*),...

Parcours 1	Parcours 2	Parcours 3
 <p>Diagram of Parcours 1: A vertical path starting from 'Erde' at the bottom, passing through levels 1, 2, 3, and 'Hölle', then branching to levels 4 and 5, and finally reaching 'Himmel' at the top.</p>	 <p>Diagram of Parcours 2: A vertical path starting from 'Erde' at the bottom, passing through levels 1, 2, 3, 4, 5, 'Hölle', and 'Himmel' at the top.</p>	 <p>Diagram of Parcours 3: A vertical path starting from 'Erde' at the bottom, passing through days of the week (Montag, Dienstag, Mittwoch, Donnerstag, Freitag, Samstag, Sonntag), 'Hölle', and 'Himmel' at the top.</p>
Parcours 4	Parcours 5	
 <p>Diagram of Parcours 4: A vertical path starting from 'Erde' at the bottom, passing through levels 1, 2, 3, a split level with 4 and 5, level 6, another split level with 7 and 8, level 9, 'Hölle', and 'Himmel' at the top.</p>	 <p>Diagram of Parcours 5: A vertical path starting from 'Erde' at the bottom, passing through levels 1, 2, 3, 4, 5, 6, 'Hölle', level 6, 'Mo', a split level with 'Sa' and 'So', a split level with 'Fr' and 'Mi', and 'Do' at the top.</p>	