

JEU de L'OIE « Was wissen wir ? »

Jeu proposé par

Marie-Hélène Clément, École maternelle Badischhof, MUNSTER

Fabienne Hensel, École maternelle de SONDERNACH

Catherine Muller, École primaire de GUNSBACH

Circonscription de Wintzenheim – année scolaire 2008/2009

Niveau : tous les cycles	Pré-requis : Savoir jouer au jeu de l'oie en français Savoir compter au moins jusqu'à 6 Connaître et nommer les couleurs des cases Connaître le lexique de la classe
---------------------------------	---

Domaine(s) d'activité : S'approprier le langage, devenir élève, découvrir le monde, agir et s'exprimer avec le corps...

Capacités :	Moyens linguistiques : <i>langage offert / langage sollicité</i>	
Comprendre à l'oral (consignes, mots familiers, questions...) Reproduire un modèle oral	Formulations : Du bist dran. Spiel(e) ! Wie viel ? Zähl(e) ! Geh(e) ein Feld weiter/zurück ! <i>Das ist...</i>	Lexique : Mots de la classe
	Matériel : Cartes « cases » de couleur pour construire le parcours Cartes « intrus » avec consignes écrites (voir annexe) Des cartes « images » et « questions » à piocher dans des boîtes avec les couleurs du jeu Des pions + un dé	
Organisation : par demi-classe		

Ce jeu permet d'évaluer et/ou de réinvestir les acquis des élèves. Le plateau de jeu peut se présenter soit comme celui d'un jeu de l'oie classique, soit sous forme d'un grand parcours posé au sol et comportant de grandes cases de couleur sur lequel les enfants peuvent poser leurs pions.



Le contenu des cartes « images » et « questions » dépend donc des acquis de la classe. De nouvelles cartes pourront être ajoutées au fil de l'année afin tenir compte de l'ensemble des acquis.



Déroulement :

Chaque joueur ou chaque équipe lance le dé et déplace son pion sur le parcours en comptant à haute-voix.

1 S'il tombe sur une case « couleur », il nomme la couleur et pioche une carte dans la boîte correspondante :

EX : « grün » → Il pioche la carte



et répond : *Das ist der Tannenbaum.*

EX : « grau » → Il pioche la carte



et répond : *Es regnet.*

2 S'il tombe sur une case « intrus », le maître lit la consigne:

EX : « + 1 » le M dit : *Geh ein Feld weiter !*
le joueur avance d'une case.

Variantes :

Le jeu est évolutif :

- On peut rajouter des cases « couleur » ou « intrus ».
- On peut jouer avec 2 dés (cycle 2 et 3).
- Sur les cartes de la pioche, on peut poser des questions ou demander aux enfants de mimer, imiter le cri d'un animal représenté, dessiner, chanter...
- Il est possible d'étoffer les boîtes avec de nouvelles cartes selon le niveau et la progression au fil de l'année (nouveaux mots acquis).
- Aux cycles 2 et 3 on peut créer de nouvelles cartes avec les élèves : ils cherchent les questions et dessinent les images.



Et voilà en résumé :

(à coller éventuellement sur la boîte avec le matériel)

JEU DE L'OIE "WAS WISSEN WIR ?"

MATÉRIEL :

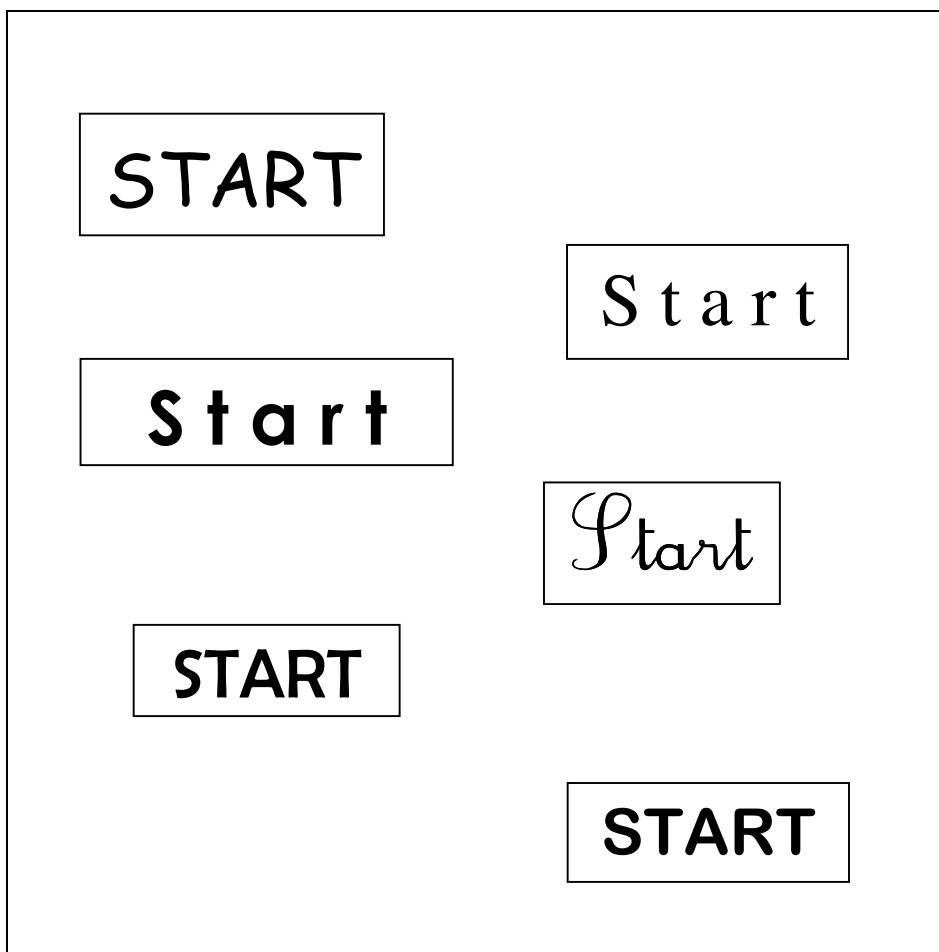
- 1 route de cases de couleur + intrus
- des pions et un dé
- des cartes « questions » de différentes couleurs (mêmes couleurs que les cases de la route) rangées dans des boîtes
- un tableau avec les solutions (éventuellement)

DÉROULEMENT :

Jeu prévu pour une demi-classe : les enfants sont répartis en 3 groupes.

- 1 joueur lance le dé.
- Il se déplace sur le parcours en comptant à voix haute.
- Il nomme la couleur de la case où il arrive.
- Il pioche une carte dans la boîte de la même couleur.
- Le maître pose la question et c'est le groupe qui répond.
- Pour les cases intrus, le maître lit la consigne.

Cartes intrus (à agrandir) :



+ 3

**Gehe drei
Felder weiter !**

- 1

**Gehe ein
Feld zurück !**

+ 2

**Gehe zwei
Felder weiter !**

START



**Zurück zum
Start !**



**Spiel noch
einmal !**

Du schläfst !

Einmal spielst

du nicht !

Z I E L

Z i e l

Z i e l

Ziel

Z I E L

Z I E L