Birgit SICHELSTIEL
Chargée de projets –Département de la Moselle – dispositif Sesam'GR
Animation, formation et ressources pédagogiques
Année scolaire 2019/2020

Jeu sur le thème du cirque - Descriptif

Objectifs

- connaître et travailler un vocabulaire thématique
- suivre un atelier animé entièrement en allemand
- s'initier aux activités du cirque

Activités langagières

Compréhension orale, parler en continu, réagir et dialoguer

Lexique : vocabulaire du cirque, vocabulaire du jeu (du bist dran, gewonnen, verloren, aussetzen, der Würfel,…)

Matériel

- jeu de plateau cirque : cases plastifiées (30cm/30cm) : cases action (plateau mis à disposition en pdf) et environ 20 cases blanches (à fabriquer), cartes « animaux » et « artistes » (cartes mises à disposition en pdf), grand dé
- éléments pour exercices : chapeau, baguette magique, boîte avec outils cirque[1], masques d'animaux, le cas échéant : costumes

Déroulement du jeu

- Préparation
  - Les cases sont posées par terre en formant un circuit qui se termine avec le chapiteau du cirque. Il y a deux cases blanches entre les cases « activités ». Les joueurs se déplacent sur les cases comme des pions vivants.
  - Nombre de joueurs maximum : 8 élèves (les autres élèves de la classe/du groupe peuvent jouer à un des autres jeux en parallèle). 2 élèves forment une équipe. Les équipes peuvent être marquées par un badge de couleur ou à l'aide d'autres élements. Elles jouent de la manière suivante : un élève lance le dé et réalise les tâches indiquées sur les cases action, le deuxième élève se déplace sur les cases.
- Introduction : explication du jeu aux élèves et démonstration des activités (les activités peuvent aussi être expliquées au cours du jeu)
- Début du jeu: les élèves lancent le dé, celui qui obtient le plus grand chiffre commence.
- Cases action: si un élève arrive sur une case marquée avec une image, son partenaire doit réaliser la tâche indiquée ci-dessous. Si la tâche est accomplie, l'enfant avance de quatre cases.
  - ANIMAUX: tire une « carte animaux » et mime l'animal concerné ! Les autres élèves doivent dire le nom de l'animal en allemand.
  - CLOWN: déguise-toi en tant que clown (chapeau, nez, etc.) et fais rire les autres élèves!
  - BOÎTE CIRQUE: montre un tour d'adresse en utilisant du matériel de la boîte! (on peut montrer des tours faciles)
  - MAGICIEN: tire une « carte animaux » et ensorcèle les autres élèves en utilisant la phrase suivante : « Abrakadabra – Alle Kinder sind Löwen, Tiger,… ! »
  - SPECTATEURS: tire une « carte artistes » et montre-la aux élèves sans la regarder. Ils doivent mimer l'artiste concerné et tu dois deviner et dire en allemand de quel artiste il s'agit.
  - DIRECTEUR DU CIRQUE: Mets le chapeau du directeur et accueille les autres élèves au cirque en disant : « Guten Tag liebe Kinder! ». Version avancée : « Herzlich Willkommen liebes Publikum ! »
  - ORCHESTRE: chante une chanson en allemand!
- Marche arrière
  - CASE: passe ton tour! (singe dans la cage)
  - Un élève « perturbateur » doit reculer de deux cases
- Fin du jeu: le jeu est terminé dès qu'un élève/ tous les élèves est/sont arrivé/s au chapiteau.

[1] S'il n'y a pas de matériel cirque à l'école, le Centre Transfrontalier peut prêter une « boîte cirque »