

Dossier d'exploitation d'un album / langue étrangère (allemand)



Ich bin der Stärkste, Mario Ramos
© Beltz & Gelberg Verlag GmbH, Weinheim Basel 2006

Niveau

Cycle II

Dossier proposé par

Agnès Pruvost CPDLV et

Laurence Despujols PE mission LV

Illustrations : Maité Ordoqui CPDLV et Yann Tourdot CCDP33-TICE

Novembre 2010

CDDP de la Gironde

BP 80267 4, rue Veyri 33698 Mérignac cedex

Tél 05 56 47 05 81 fax : 05 56 47 38 05

Mél : cddp33@ac-bordeaux.fr

Sommaire

Remarques préalables.....	Page 3
Grille d'analyse	Page 5

Séance 1 : découverte des personnages de l' album

Description de la séance	Page 6
Matériel photocopiable	Page 9

Séance 2 : découverte des personnages de l' album (suite)

Description de la séance	Page 19
Matériel photocopiable	Page 21

Séance 3 : séance plateau (rebrassage)

Description de la séance	Page 25
Matériel photocopiable	Page 27

Séance 4 : appropriation de l'album

Description de la séance	Page 29
Matériel photocopiable	Page 31

Séance 5 : lecture intégrale de l'album

Description de la séance.....	Page 33
Matériel photocopiable	Page 35

Séance 6 : théâtralisation

Description de la séance.....	Page 36
Matériel photocopiable	Page 38

Séance décrochée :

Une séance en ligne propose un jeu de plateau pour tableau numérique.
Elle est téléchargeable sur notre site, avec le scénario pédagogique qui l'accompagne, aux pages Langues vivantes, rubrique TICE/LV.

Remarques préalables

Sans doute, est-il préférable, pour en garder le suspens, de ne pas avoir étudié cet album en français préalablement.

Pourquoi cet album ?

- Album de littérature de jeunesse.
- Bonne lisibilité de l'iconographie pour un travail en grand ou en petit groupe.
- Images colorées sur demi-pages ou pages entières, avec un texte restreint.
- Niveau de langue abordable pour des débutants mais nécessitant néanmoins quelques pré-requis.
- Construction simple de la narration et des dialogues par répétition.
- Structure et illustrations pouvant toucher les plus petits comme des plus grands de l'école primaire.
- Album conçu de manière à être très simplement mis en scène et interprété.
- Rebondissement à la fin de l'album, incitant une remise en question.

Et aussi parce qu'il répond à des objectifs préconisés à l'école primaire, et notamment :

- s'appuyer sur la situation de communication, les schémas intonatifs et les auxiliaires visuels, dont la gestuelle, pour déduire le sens d'un message.
- poser des questions simples.
- adapter l'intonation aux types d'énoncés.
- écouter et se concentrer sur le message.
- exercer sa mémoire auditive.
- utiliser les indices extralinguistiques (visuels et sonores) pour trouver les sens de mots non connus, prédire, déduire le sens général du message.
- déduire un sentiment à partir d'une intonation.
- reproduire et mémoriser des énoncés.
- recourir à schéma intonatif pour exprimer un sentiment.
- reconnaître des mots isolés dans un énoncé ou un court texte.
- recopier des mots et énoncés pour mémoriser l'orthographe et la syntaxe.

Résumé

Il était une fois un loup parti en promenade pour se renseigner sur sa réputation. Un lapin, le petit chaperon rouge, les trois petits cochons ou encore les sept nains, tous s'accordent à reconnaître qu'il est incontestablement le plus fort de tous... Gonflé d'orgueil, il rencontre enfin une espèce de petit crapaud : « Qui est le plus fort ? » lui demande-t-il... C'est sans se douter qu'il devra bientôt se faire tout petit devant la maman du crapaud, qui n'est autre qu'un dragon !

Récit

Récit construit en alternance entre deux phases distinctes : la promenade du loup dans la forêt suivie systématiquement de sa rencontre avec les autres personnages. L'orgueil du loup grandit au fil de ses rencontres, ce qui peut se vérifier autant par les illustrations que par le texte, qui se correspondent. Les dialogues entre le loup et les personnages ont un caractère répétitif ce qui en facilite la compréhension. Le récit se termine par une chute inattendue : un coup de théâtre venant écrouler le bel édifice de la fierté du loup !

Indices culturels : les personnages de contes traditionnels universels

- le Petit Chaperon Rouge (*Rotkäppchen*)
- les trois petits cochons / e (*Die drei Schweinchen*)
- Blanche Neige et les 7 nains (*Schneewittchen*)

Message de l'histoire

On peut toujours trouver un plus fort que soi !

Choix pédagogiques

Niveau : cycle 2

Objectifs : linguistiques (lexique, syntaxe et phonologie) et culturels (travail sur un album en langue allemande).

Grille d'analyse

L' histoire	Les lieux	Dans une forêt assez nue et sombre.
	L'époque	Pas d'époque précise.
	Les personnages	- le loup (personnage principal) - les animaux rencontrés : le lapin, le Petit Chaperon Rouge, les 3 petits cochons, les 7 nains, la "grenouille" (qui se révèle être un bébé dragon). - un personnage silencieux qu'on rencontre sur chaque double page de la forêt : l'oiseau rouge.
	L'intrigue	Le loup veut s'entendre confirmer, à chacune de ses rencontres dans la forêt, que c'est bien lui le plus fort du pays !
	Situation initiale et situation finale	Un loup se met en chemin dans la forêt, avec une question obsédante en tête. A chaque fois qu'il rencontre un animal, il la lui pose : qui est le plus fort ? Tous les animaux rencontrés lui confirment qu'il est bien le plus fort du pays mais on ne sait pas ce qu'il advient d'eux ensuite puisque la double page suivante montre le loup poursuivre sa promenade... Jusqu' à ce qu'il rencontre plus fort que lui : la maman du dernier petit animal rencontré, qui lui fait perdre toute contenance et se présenter pour la première fois comme un petit loup... bien inoffensif.
Le récit	Caractéristiques de l'écriture	Dialogues composés en grande partie de structures récurrentes : " <i>Wer ist der Stärkste im ganzen Land ? (...)</i> - <i>Das sind Sie natürlich</i> ". Le loup utilise des structures de plus en plus superlatives pour se caractériser tout au long de sa promenade : <i>Ich bin der Stärkste. Ich bin der Wildeste. Ich bin der Fürchterlichste !</i>
	Caractéristiques des images	L'album est rigoureusement construit sur une alternance de double-pages sur lesquelles le loup progresse seul dans sa forêt, et se montre de plus en plus vaniteux (montée des pattes avant au-dessus de sa tête, jointes en signe de victoire). Cette progression solitaire (soulignée par la seule présence d'un oiseau muet) est contre- balancée par les double-pages consacrées aux rencontres avec différents animaux. Celles-ci sont sur fond blanc, comme pour éclipser le contexte de la rencontre : ce sont les mots attendus qui comptent ici. Le tournant de l'album est signifié par une focalisation et un effet de zoom sur la tête du loup en colère (avec un relais dans l' écriture déformée et grossie) puis par un renversement des perspectives : le loup se trouvant pour la première fois ridiculement petit face à la mère dragon, alors qu'il avait dominait de toute sa hauteur les précédents animaux rencontrés. Les illustrations très vives et expressives proposent une lecture aisée.
	Relation texte-image	L'articulation rigoureuse du texte et des images facilite la compréhension..
Les suites	Autour du livre	Une mise en réseau possible sur un livre-miroir du même auteur : <i>Ich bin der Schönste im ganzen Land</i> de Mario Ramos parus chez Belz & Gelbert en janvier 2009 (ISBN 978-3-407-76072-2)

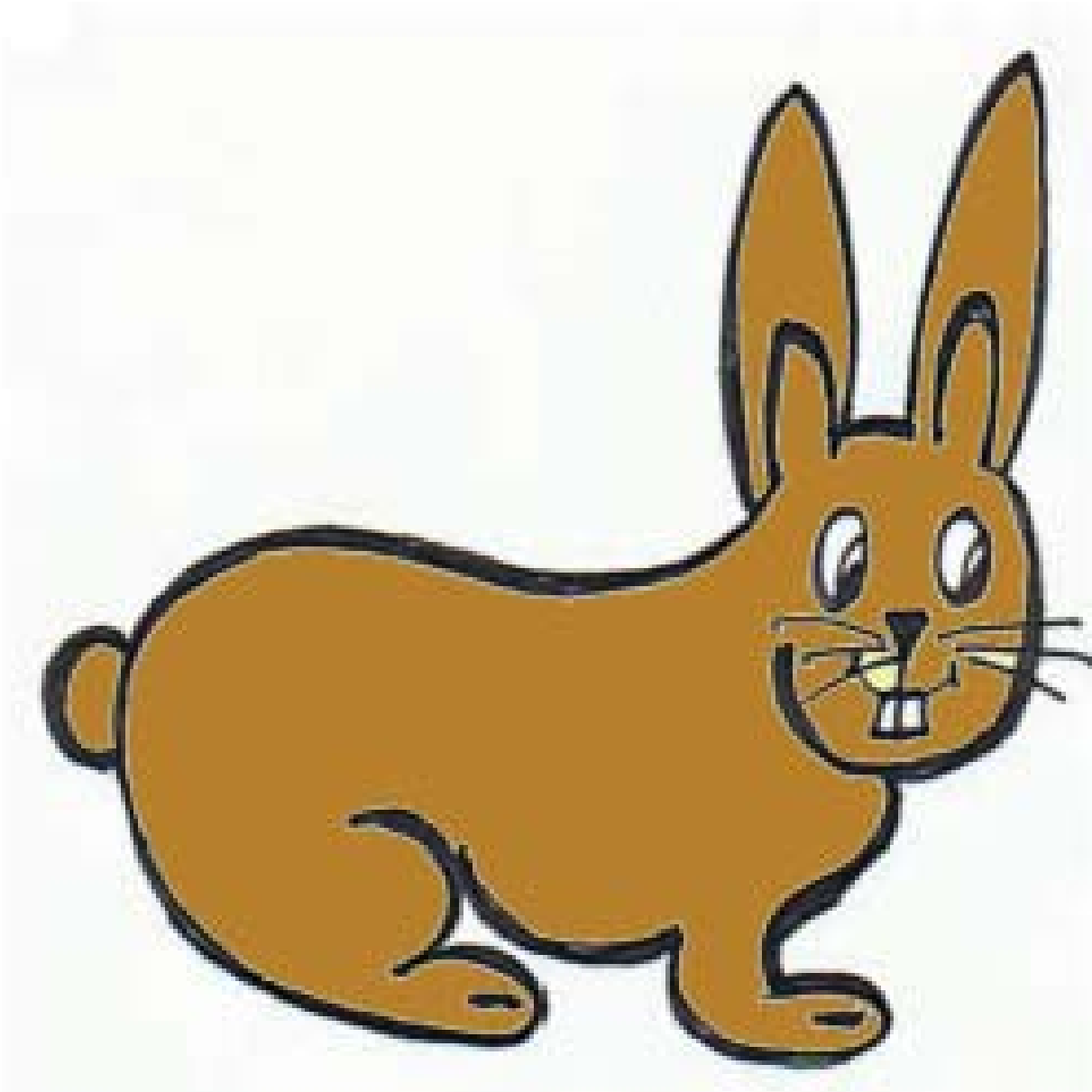
Titre de la séquence : <i>Ich bin der Stärkste im ganzen Land !</i>		Date :
Domaine : langue vivante – allemand		Niveau possible : cycle 2
Séance n°1	Durée : 30 min. Nature de la séance : Découverte des personnages de l'album	
<p>Capacités:</p> <ul style="list-style-type: none"> - présenter quelqu'un (un personnage). - répondre à des questions et en poser : parler des autres <p>Formulations :</p> <p>- <i>das ist...ein Hase !Das ist ein Schwein!Das ist ein Wolf ! Das ist ein Frosch!</i> <i>“Ich bin rosa, ich bin das Schwein! Ich bin schwarz, ich bin der Wolf! Ich bin grün, ich bin der Frosch!“</i></p> <p>Connaissances (lexique):</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>der Hase</i> (le lapin), <i>das Schwein</i> (le cochon), <i>der Wolf</i> (le loup) et <i>der Frosch</i> (la “ grenouille“, qui se révélera être un bébé dragon !) 		
<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fiche photocopiable 1 : marotte <i>Hase</i> - Fiche photocopiable 2 : marotte <i>Schwein</i> - Fiche photocopiable 3 : marotte <i>Frosch</i> - Fiche photocopiable 4 : marotte <i>Wolf</i> - Fiche photocopiable 5 : silhouette <i>Hase</i> - Fiche photocopiable 6 : silhouette <i>Schwein</i> - Fiche photocopiable 7 : silhouette <i>Frosch</i> - Fiche photocopiable 8 : silhouette <i>Wolf</i> - Fiche photocopiable 9 : cartes de couleurs (aux 4 premières cartes correspondent les couleurs des personnages ; les 4 suivantes figurent des couleurs pièges). - Fiche photocopiable 10 : grille du petit jeu des silhouettes - CD plage 01 : <i>Reimlied./</i> comptine 		

Séance 1

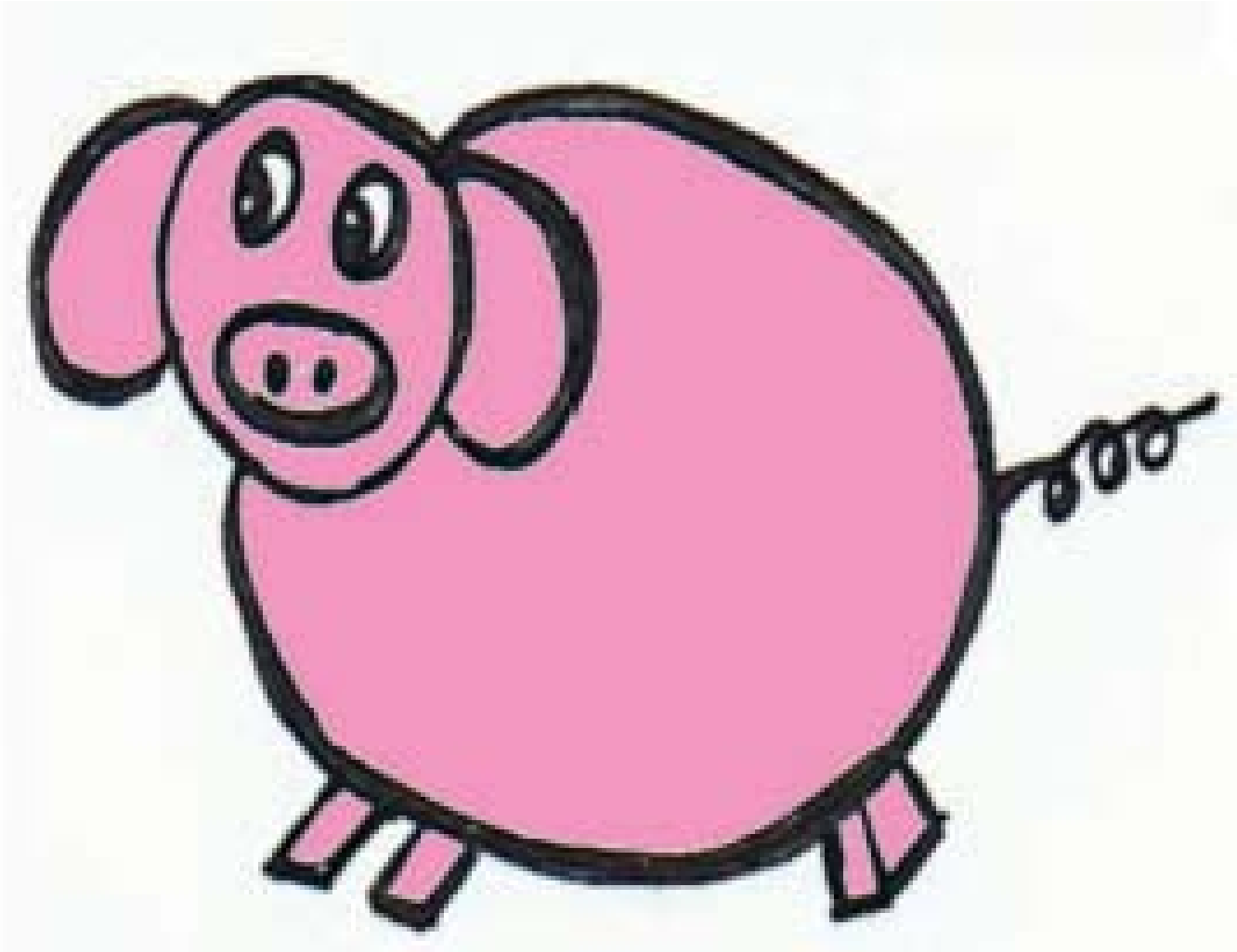
Étapes	Durée	Phases	Déroulement	Remarques
1	3'	Rituel de début réactivation des couleurs	<p>Proposition d'une comptine pour rebrasser les couleurs des premiers personnages de l'album :</p> <p><i>Fünf kleine Farben hocken vor den Kindern. Das Grüne grüsst: hallo! Das Rote küsst: bravo! Das Braune brüllt: ja, toll! Das Schwarze schwitzt ganz doll...</i></p> <p><i>Das Rosa läuft zu Dir herein Und flüstert: woll'n wir Freunde sein ?</i></p> <p><u>a) Hör zu und mach mit !</u> L'enseignant affiche les cartes de couleurs une à une au bas du tableau: Il réintroduit chaque couleur avec un geste associé : <i>Das Grüne grüsst</i> : il lève la main pour saluer. <i>Das Rote küsst</i> : il envoie un baiser. <i>Das Braune brüllt</i> : il élève ses mains en forme de porte-voix autour de sa bouche. <i>Das Schwarze schwitzt</i> : il se passe le dos de la main sur le front comme pour essuyer la sueur. <i>Das Rosa läuft</i> : il amorce un mouvement de course. Les élèves reprennent les gestes proposés lorsque l'enseignant annonce une couleur.</p> <p><u>b) Mach mit und sprich nach !</u> L'enseignant montre une carte de couleur et les élèves produisent le nom de la couleur, et le geste et la formulation associés.</p> <p>Le début de la comptine est mémorisé jusqu' à (...)ganz doll .</p>	<p>Prévoir des cartons de chaque couleur pour introduire: <i>grün, rot, braun, schwarz und rosa</i></p> <p>CD page 01: <i>Reimlied</i> (comptine)</p>

2	10'	<p>Découverte : présentation du nouveau lexique</p> <p>Appropriation</p>	<p>L'enseignant présente aux élèves les marottes rassemblées dans sa main, en les retournant une à une vers la classe:</p> <p><i>“Was habe ich da? Das ist ein Hase... ein Schwein, ein Frosch, ein Wolf“...</i></p> <p>Il présente ensuite une boîte et demande un volontaire:</p> <p><i>“Hier! Ich habe noch was. Kommst du? Mach die Augen zu !“</i></p> <p>De la boîte, l'élève tire une des silhouettes de ces mêmes animaux: ces cartes représentent l'ombre de chaque animal.</p> <p>L'élève qui pioche garde les yeux fermés et doit reconnaître en palpant de quel animal il s'agit: „<i>Was ist das?</i>“relance l'enseignant, avec le reste de la classe.</p> <p>Toutes les silhouettes sont ainsi identifiées par des élèves qui se succèdent devant la classe. Le groupe classe réagit à l'hypothèse de l'élève aux yeux fermés: „<i>ja! Ein Schwein</i>“ ou bien „<i>nein! Pech!</i>“.</p>	<p>Fiches photocopiables 1 à 4 : les marottes.</p> <p>Fiches photocopiables 5 à 8 : les silhouettes.</p> <p>Remarques : on peut coller sur carton fort les silhouettes avant de les découper pour faciliter la préhension de l'image</p>
3	10'	Mémorisation	<p>Petit jeu des silhouettes</p> <p><u>But du jeu:</u> remplir au plus vite les 4 cases de sa grille en superposant sur chaque case la carte de couleur qui convient.</p> <p><u>Règles du jeu :</u> distribuer une grille silhouette à chaque joueur et mélanger les cartes de couleurs (3 séries des 4 « bonnes » couleurs + une série des cartes intruses) avant de former une pile. Tirer à tour de rôle une carte de couleur et la déposer sur la case silhouette correspondante de sa grille. Le geste n'est valable que si le joueur verbalise sa couleur et son identité. Exemple: <i>“ich bin braun. Ich bin der Hase“</i></p>	<p>Chaque équipe de 3 dispose :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des cartes de la fiche n° 9 en 4 exemplaires <i>braun / der Hase grün/ der Frosch rosa/ das Schwein schwarz/ der Wolf.</i> <p>Chaque joueur dispose d'une grille de jeu (fiche 10). Si la carte couleur a déjà été utilisée ou si le joueur a tiré une carte intruse, il le formule: <i>“Pech gehabt !“</i></p>
4	5'	Trace mémoire	Faire colorier les silhouettes.	Tableau à coller dans le cahier.

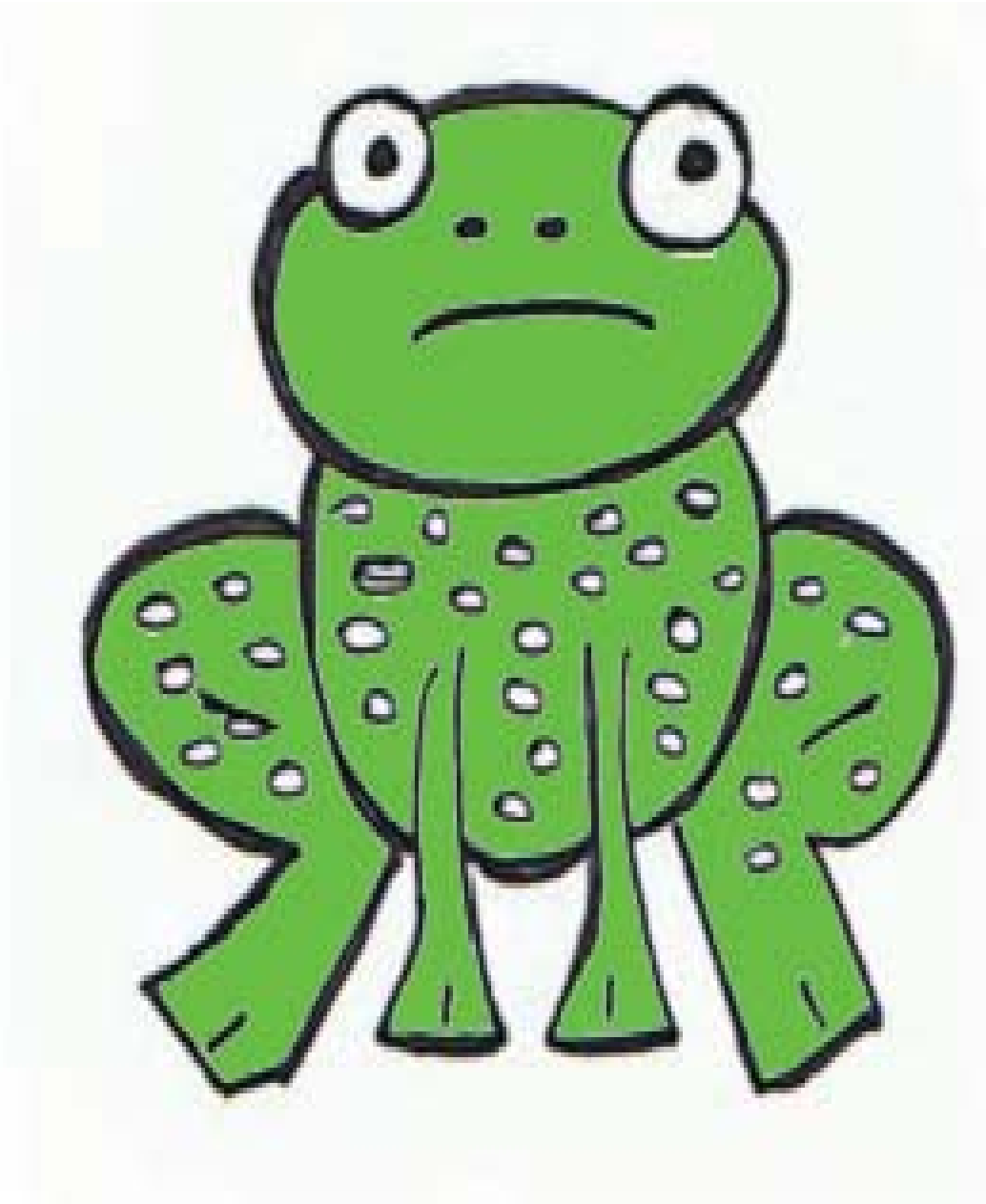
Fiche photocopiable 1 : marotte *Hase* /lapin



Fiche photocopiable 2 : marotte *Schwein* / cochon



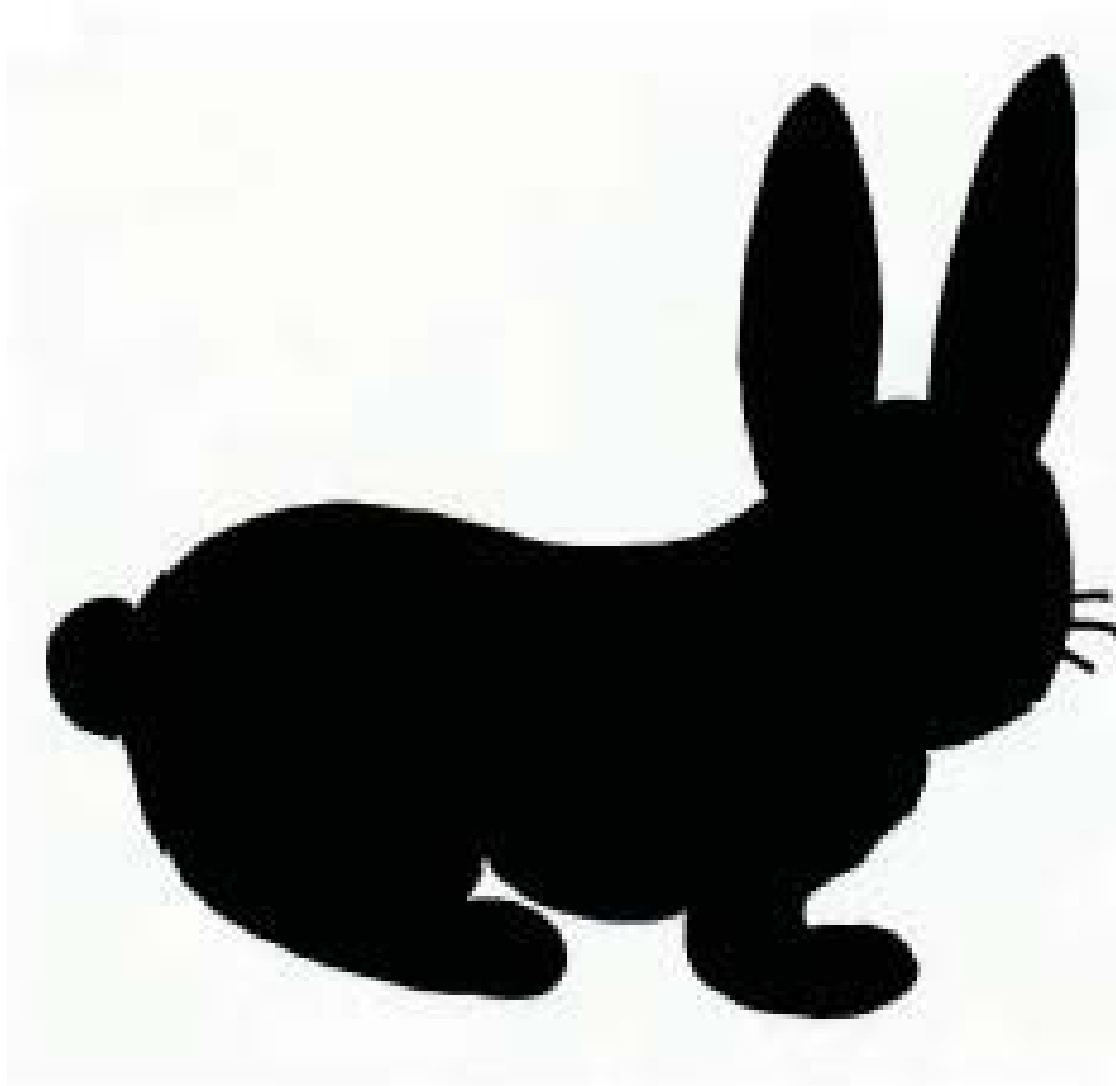
Fiche photocopiable 3 : marotte *Frosch/grenouille*



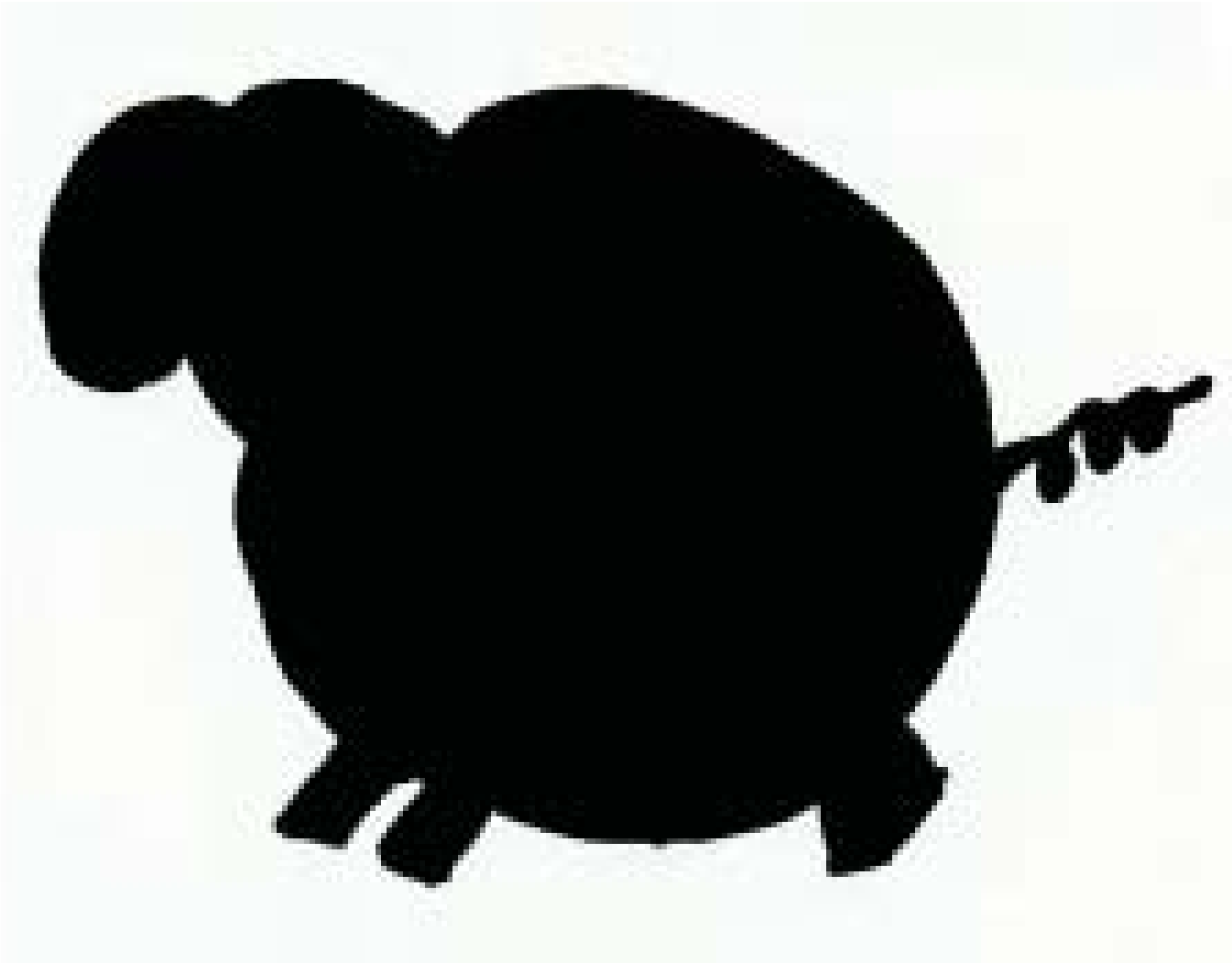
Fiche photocopiable 4 : marotte *Wolf/loup*



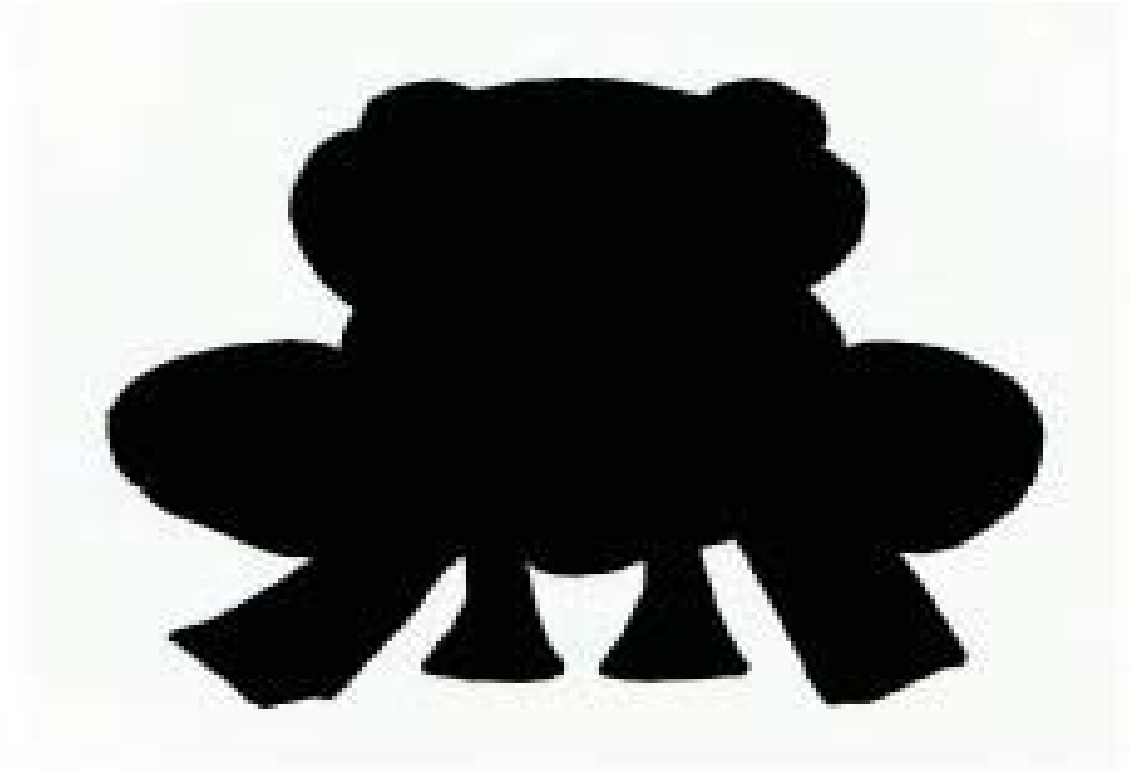
Fiche photocopiable n° 5 : silhouette *Hase/lapin*



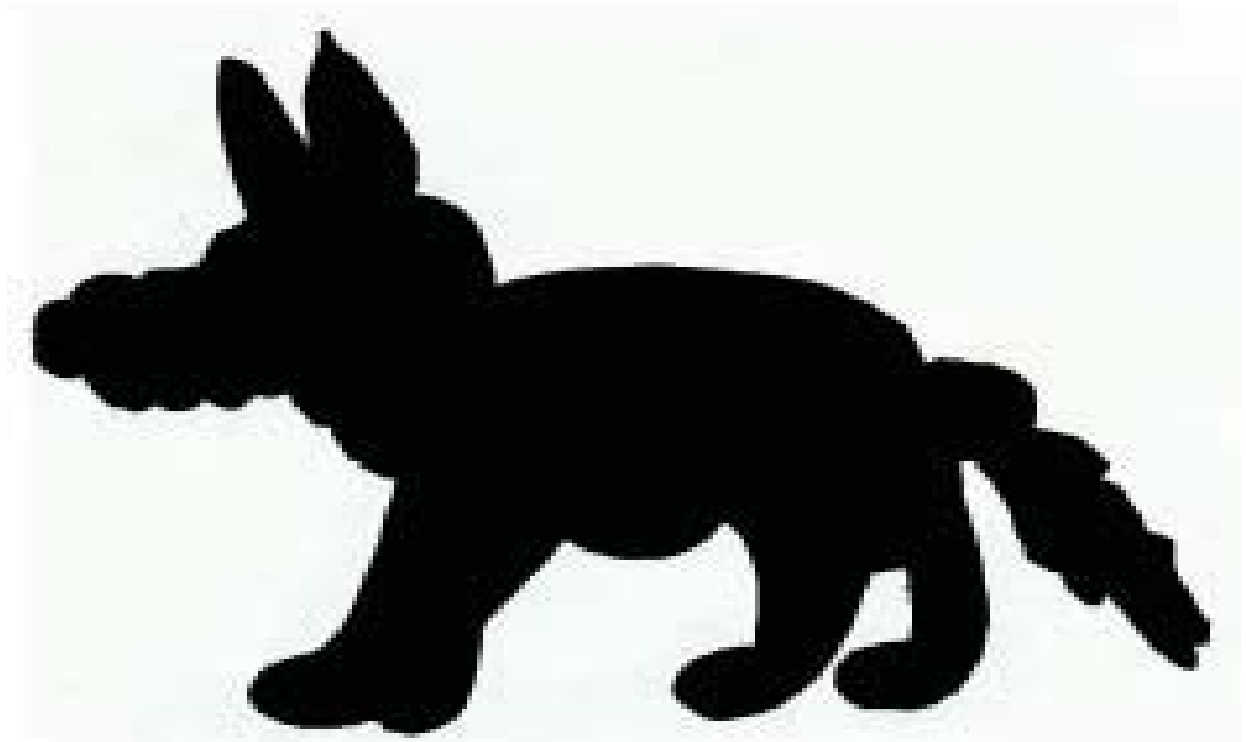
Fiche photocopiable n° 6 : silhouette *Schwein*/ cochon



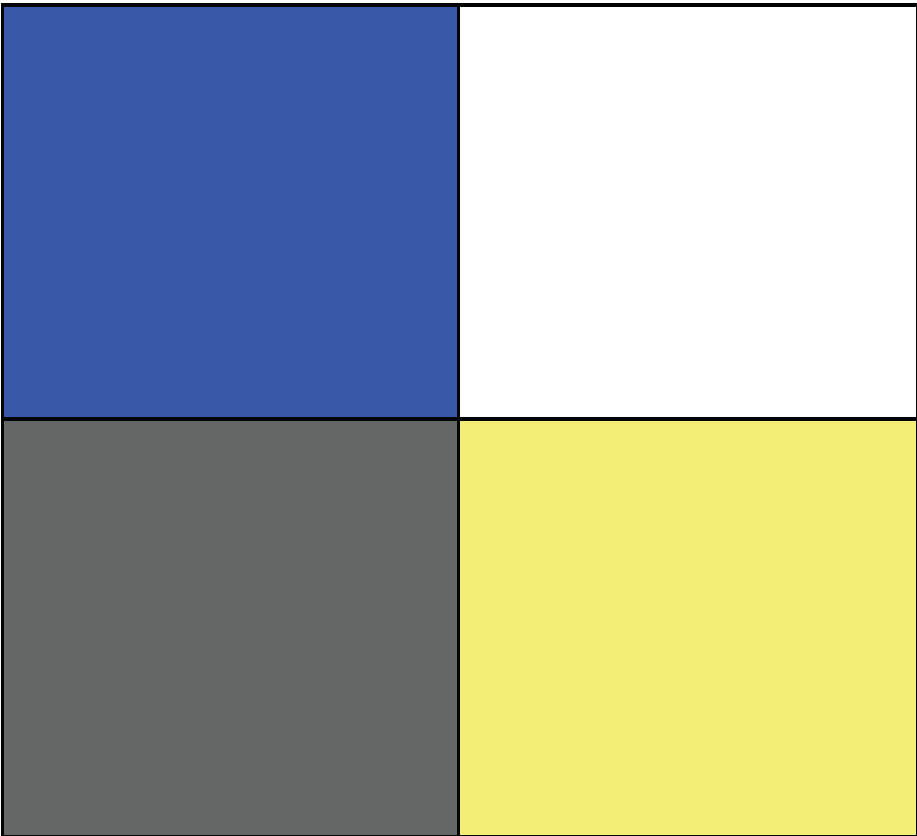
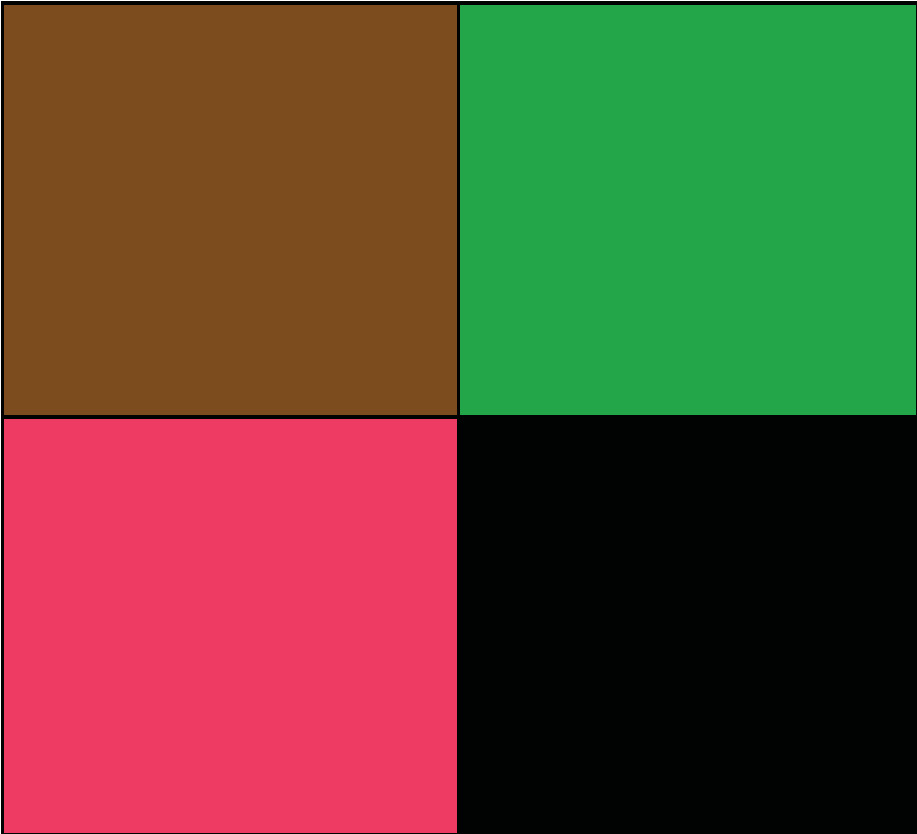
Fiche photocopiable n° 7 : silhouette *Frosch/grenouille*



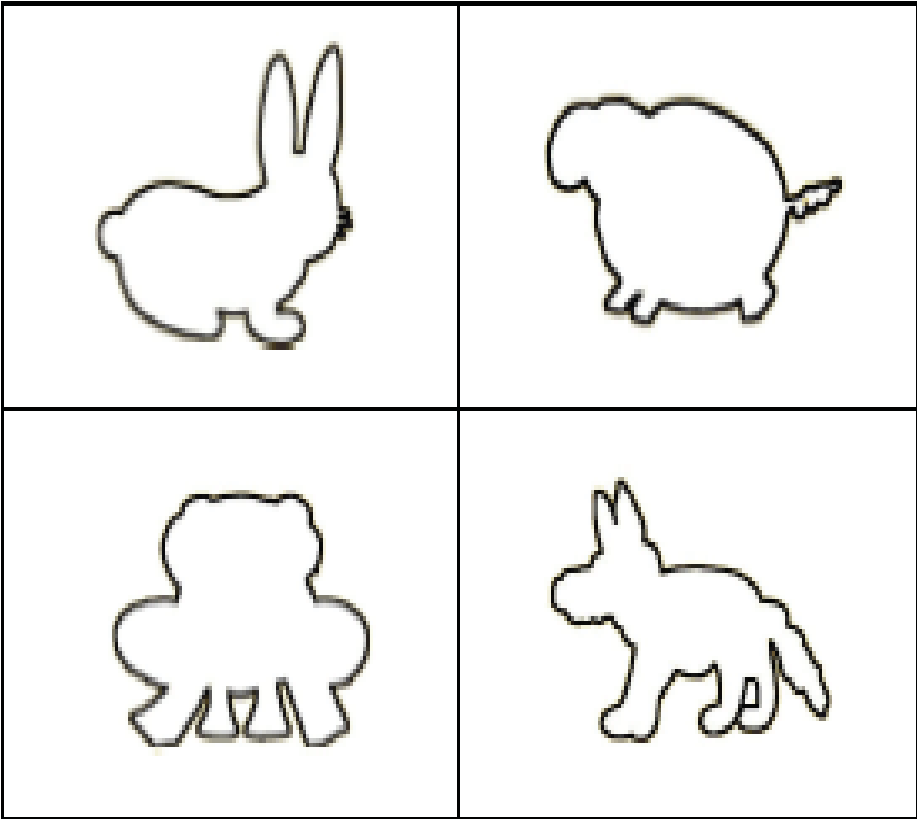
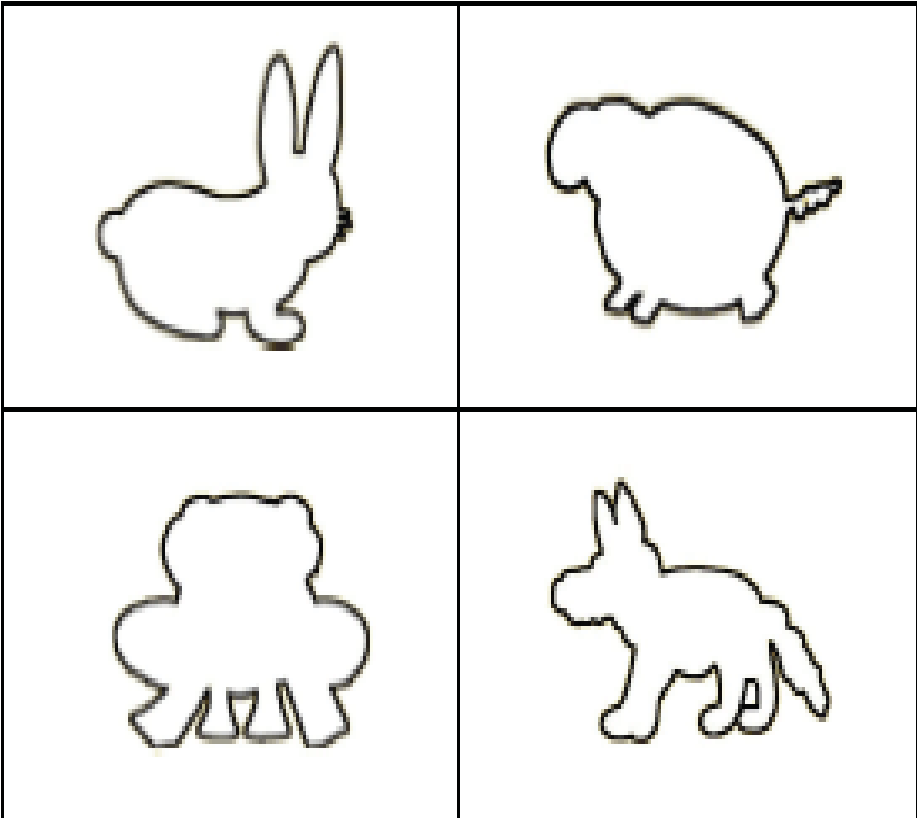
Fiche photocopiable n°8 : silhouette *Wolf/loup*



Fiche n° 9 : cartes couleurs des personnages et cartes pièges.



Fiche n° 10 : petit jeu des silhouettes.

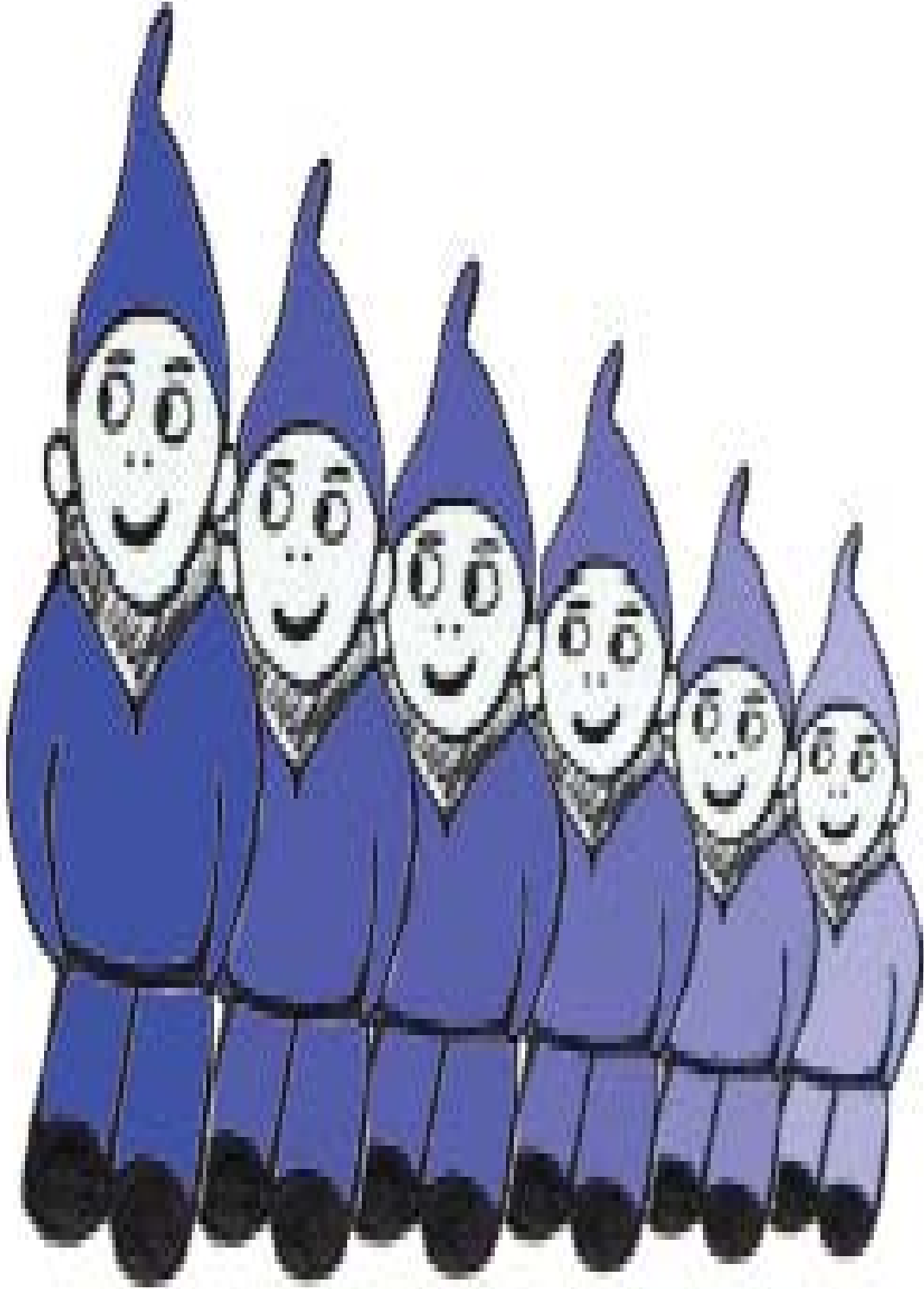


Titre de la séquence : <i>Ich bin der Stärkste im ganzen Land!</i>				
Domaine : langue vivante –allemand		Niveau: cycle 2		
Séance n°2		Durée : 30 mn. Nature de la séance : Découverte des personnages de l’album (suite)		
<p>Capacités: - répondre à des questions et en poser : parler des autres</p> <p>Formulations : - prérequis: <i>ich bin + ich habe</i> - nouvelles acquisitions: <i>ich habe 2 oder 6 Freunde</i></p> <p>Connaissances : <u>Culture:</u> les personnages des contes pour enfants <u>Lexique :</u> les noms des animaux de la séance 1 en réinvestissement et en acquisition : <i>Zwerg</i> (le nain) et <i>Rotkäppchen</i> (Petit Chaperon Rouge)</p>				
<p>Matériel : - Fiche photocopiable 11 : marotte <i>Zwerg</i> /nain - Fiche photocopiable 12 : marotte 6 <i>Zwerge</i>/ les 6 nains - Fiche photocopiable 13 : marotte <i>Rotkäppchen</i>/ Petit Chaperon Rouge - Fiche photocopiable 14 : grille du grand jeu des silhouettes (7 cases) - CD page 01 : <i>Reimlied</i>/comptine</p> <p>Remarques :</p> <p>1- la fiche photocopiable 2 est à réutiliser pour fabriquer 2 marottes supplémentaires du cochon. 2- les cartes à chiffres 3 et 7 du grand jeu des silhouettes sont réservées respectivement aux cochons et aux nains. La carte 1 convient au restant des personnages.</p>				
Étapes	Durée	Phases	Déroulement	Remarques
1	5'	Rituels de début	<p>Poursuite de l’apprentissage de la comptine (seconde strophe) :</p> <p><i>Das Rosa läuft zu Dir herein Und flüstert: woll’n wir Freunde sein ?</i></p> <p>L’enseignant introduit la notion de <i>Freund</i> : Il peut par exemple appeler un élève en demandant : “<i>wollen wir Freunde sein ?</i>”. Celui –ci appelle à son tour un de ses amis et agrandit la ronde. Tous les élèves reprennent le texte de la comptine à rebours : <i>Freunde sein/wollen wir Freunde sein ?/flüstert/ und flüstert/ herein/ zu Dir herein/ läuft zu Dir herein/ das Rosa läuft...</i></p>	<p>CD page 01</p> <p>Ne pas oublier d’afficher la carte de couleur rose à ce moment -là.</p>

2	5'	Réactivation des acquis et transition :	<p>Les élèves utilisent les marionnettes pour réinvestir la structure et le lexique de la séance 1: <i>ich bin der Frosch</i> par exemple.</p> <p>Présenter le cochon en dernier lieu : <i>“Ich bin das Schwein. Ich habe 2 Freunde“</i> : formulation requise pour introduire les deux autres petits cochons.</p>	Matériel : deux nouvelles marottes de cochons identiques à la première.
3	5'	Présentation du nouveau lexique pour appropriation.	<p>Lecture sélective des pages de l'album où figurent Le Petit Chaperon Rouge, les cochons et le nain.</p> <p>Faire répéter : <i>ich bin Rotkäppchen , ich bin der Zwerg.</i></p> <p>Faire travailler: <i>ich bin der Zwerg, ich habe 6 Freunde</i> (faire recompter jusqu'à 7) <i>Ich bin das Schwein, ich habe 2 Freunde</i> (faire recompter jusqu' à 3)</p>	<p>matériel : marotte du nain seul et marotte des 6 nains</p> <p>marotte du Petit Chaperon Rouge</p>
4	10'	Appropriation et mémorisation	<p>Grand jeu des silhouettes</p> <p><u>But du jeu:</u> remplir au plus vite les 7 cases de sa grille en superposant sur chaque case la carte du chiffre qui convient.</p> <p><u>Règles du jeu :</u> distribuer une grille silhouette à chaque joueur et mélanger les cartes à chiffres avant de former une pile. Tirer à tour de rôle une carte à chiffre et la déposer sur la case silhouette correspondante de sa grille.</p> <p>Attention: <i>ich bin das Schwein. Ich habe 2 Freunde.</i> (Deux informations attendues) Le geste n' est valable que si le joueur verbalise son identité et le nombre.</p> <p>Même chose si l'on tire la carte du nain :<i>ich bin der Zwerg. Ich habe 6 Freunde.</i></p> <p>Si la carte tirée ne l'aide pas, le joueur le formule: « Pech gehabt » et remet la carte sous le tas.</p>	<p>Jeu par 3.</p> <p>Chaque équipe dispose de 3 séries des cartes à chiffres découpées qui forment un pioche.</p> <p>Chaque joueur dispose d'une grille de jeu des silhouettes.</p>
4	3'	Trace mémoire	Coller la grille de jeu dans le cahier de l' élève.	

Fiche photocopiable 11 : marotte *Zwerg* / le nain

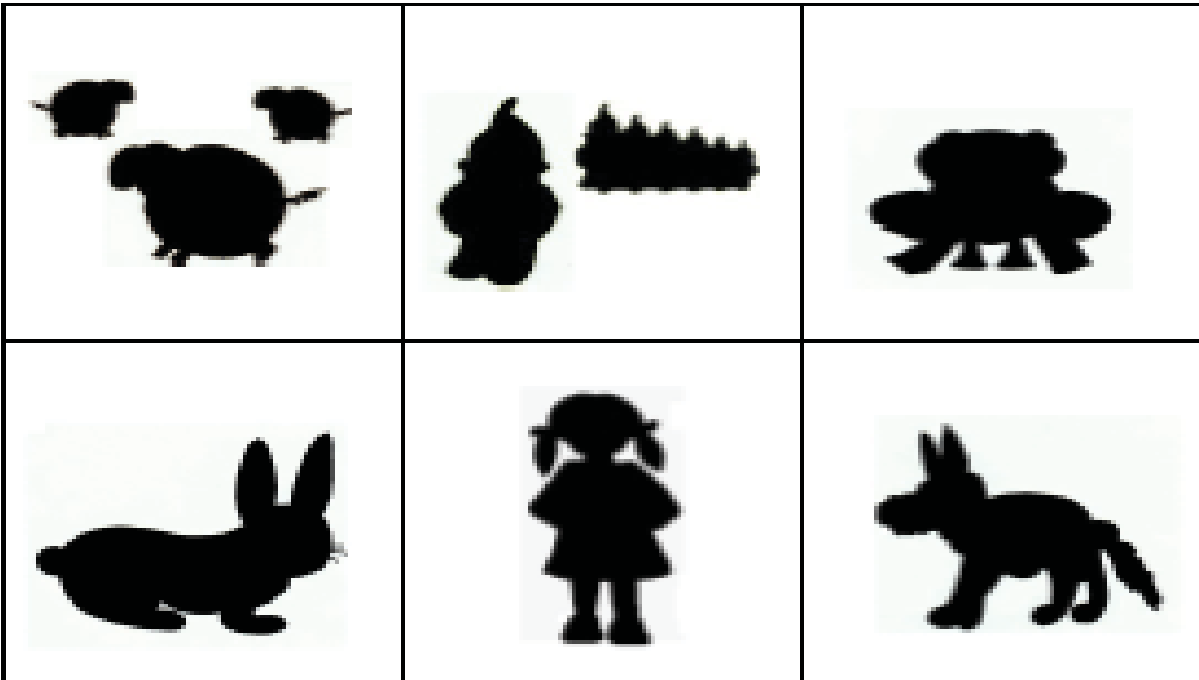






Fiche photocopiable 14 : grille du grand jeu des silhouettes

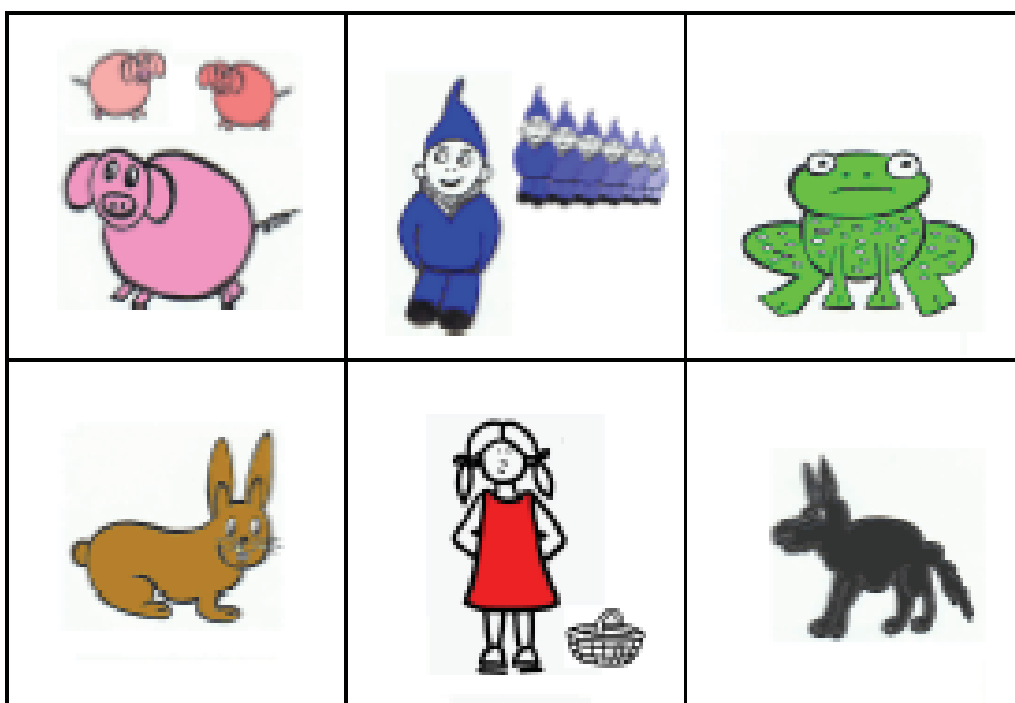
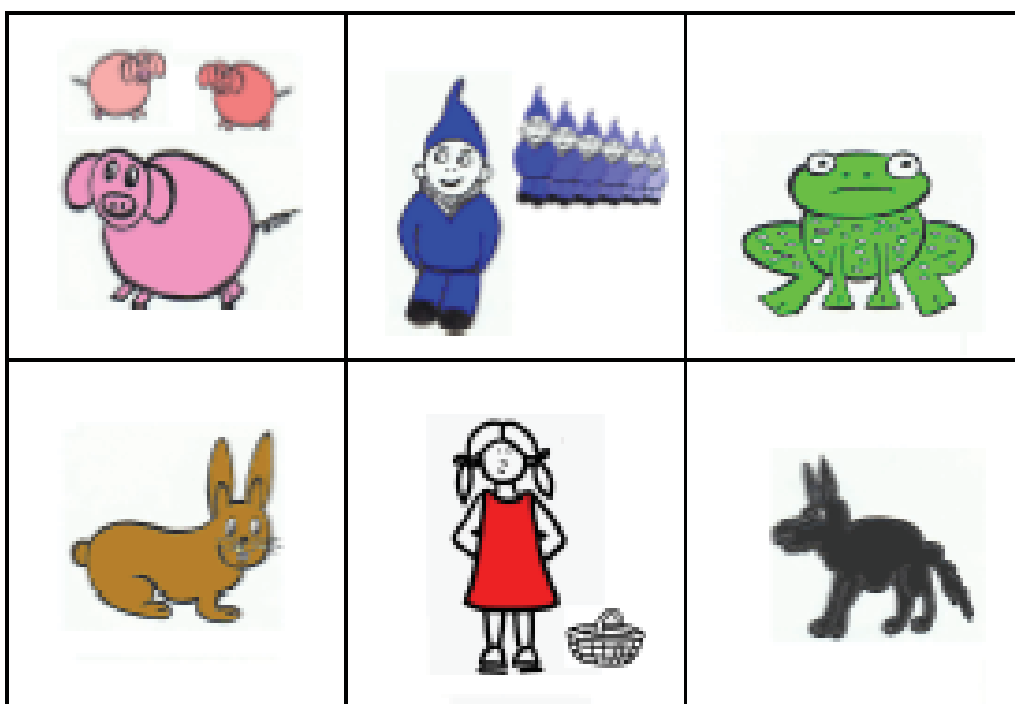
1	1	3
1	7	1



Titre de la séquence : <i>ich bin der Stärkste im ganzen Land !</i>			Date :	
Domaine : langue vivante – allemand			Niveau possible : cycle 2	
Séance n°3		Durée : 30 mn Nature de la séance : rebrassage de l' ensemble des acquisitions depuis le début de l' album		
Capacités: - présenter quelqu'un (un personnage) - répondre à des questions et en poser : parler des autres Formulations : <i>bist du ein Tier? Bist du ein Person? Bist du grün?</i> Connaissances : lexique <i>ein Tier, eine Person</i>				
Matériel : - les marottes : <i>Hase, Frosch, Wolf, Schwein.</i> - Fiche photocopiable 15 : cartes de tous les personnages (jeu du trône). - Fiche photocopiable 16 : texte de la chanson.				
Étapes	Durée	Phases	Déroulement	Remarques
1	3'	Rituel de début	Des élèves prennent en charge la comptine des couleurs à l'aide des cartes de couleurs.	
2	10'	Réactivation des acquis:	1. Reprise de la présentation des personnages par les élèves eux-même, à l'aide des marottes connues : <i>der Hase, der Frosch, das Schwein, der Wolf, Rotkäppchen, die Zwerge ...</i> 2. Rate mal... jeu du trône En grand groupe, un élève choisit secrètement un personnage parmi les cartes affichées au dos du tableau. Il le met sur le trône, une chaise avec un coussin par exemple, et s'assoit dessus ! Les élèves doivent deviner quel personnage a été choisi en questionnant : " <i>bist du ein Tier ? Bist du grün?</i> ". Ils ne disposent que de deux questions pour deviner le personnage . Si au bout des deux questions , la réponse n' est pas trouvée, le Roi montre la carte choisie et la remet en jeu. Il reste le Roi et choisit une nouvelle carte à faire deviner.	Formulations attendues : <i>Guten Tag ! Ich bin der Frosch. Ich bin grün.</i> La marotte peut même se choisir un ami dans la classe et formuler : <i>Ich habe einen Freund !</i>

3	10'	Appropriation des structures	<p>Reprise du jeu du trône par groupe de 3.</p> <p>L'un des élèves s'assoie sur le trône en cachant une des cartes : les deux autres doivent deviner de quel carte ils 'agit en reprenant les questions abordées en grand groupe.</p>	<p>jeu par 3.</p> <p>Chaque équipe de deux dispose d'un exemplaire de la fiche n° 15.</p>
4	10 '	Rituels de fin	<p>La chanson permet de mettre en scène les rencontres du loup dans l'histoire:</p> <p>L'enseignant introduit la chanson à l' aide des marottes.</p> <p>Chaque marotte peut être caractérisée à l'aide d'un geste :</p> <p><i>Der Hase = zappelig</i> (bondir)</p> <p><i>Der Frosch= fürchterlich</i> (se cacher les yeux, mouvement de recul, de peur).</p> <p><i>Das Schwein= pummelig</i> (montrer qu'il est dodu)</p> <p><i>Rotkäppchen= streichelt und küsst</i> (deux mouvements de caresse et de baiser sont associés)</p> <p><i>Der Wolf = tanzt/</i> le loup danse (faire danser la marotte du loup).</p> <p>Introduire les nuances :</p> <p><i>Der Wolf tanzt allein/</i> le loup danse seul.</p> <p><i>Der Wolf und... (un élève) tanzen zu zweit /le loup et ... dansent à deux.</i></p> <p>L'apprentissage de la chanson peut s'arrêter à la présentation de la grenouille pour cette séance.</p>	<p>Fiche 16.</p> <p>La chanson est une version détournée de <i>Katzenstanz</i> dont la mélodie est reprise à l' identique.</p> <p>CD page 02 : <i>Lied /chanson</i></p>

Fiche n° 15 : cartes des personnages pour le jeu du trône.



Fiche photocopiable 16 : *Lied / chanson*

**Schau, der Wolf tanzt ganz allein
tanzt und tanzt auf einem Bein.**

Kommt der Hase zu dem Wolf:

bitte, reich mir deine Pfote

*Mit dem **Hasen** tanze ich nicht*

*ist mir viel zu **zappelig!***

**Schau, der Wolf tanzt ganz allein
tanzt und tanzt auf einem Bein.**

Kommt der Frosch dann zu dem Wolf:

bitte, reich mir deine Pfote

*Mit dem **Frosch** dem tanz' ich nicht*

*ist mir viel zu **fürchterlich!***

**Schau, der Wolf tanzt ganz allein
tanzt und tanzt auf einem Bein.**

Kommt das Schwein dann zu dem Wolf:

bitte, reich mir deine Pfote

*Mit dem **Schwein** dem tanz' ich nicht*

*ist mir viel zu **pummelig!***

**Schau, der Wolf tanzt ganz allein
tanzt und tanzt auf einem Bein.**

*Und **Rotkäppchen** kommt zum Wolf*

drückt ihm ganz lieb seine Pfote,

streichelt ihn und küsst ihn sacht

und schon hat er mitgemacht!

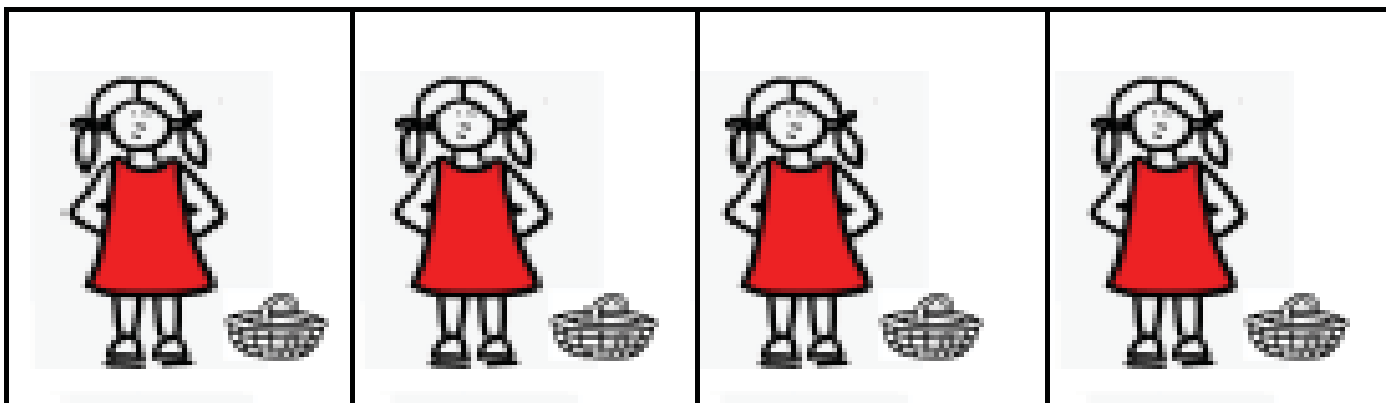
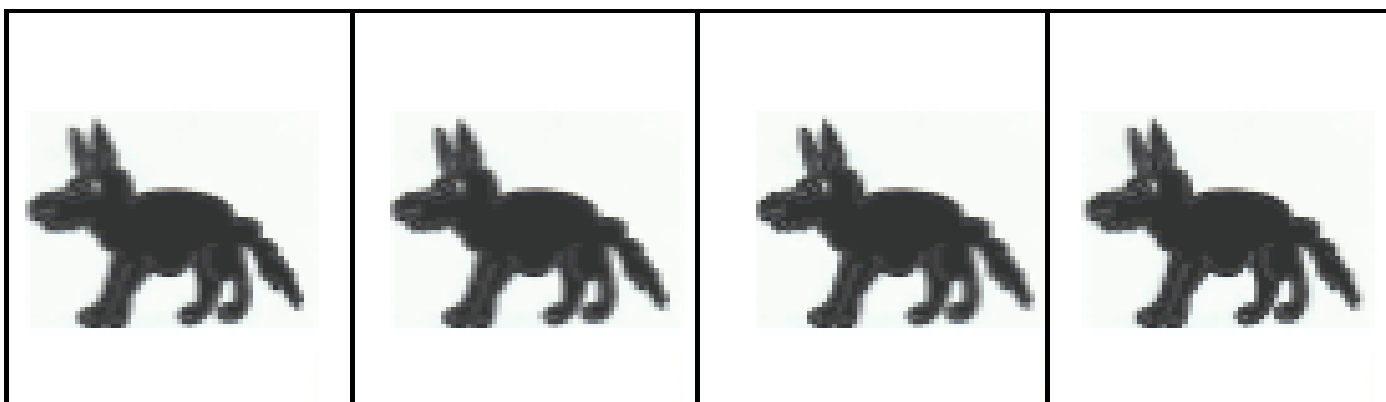
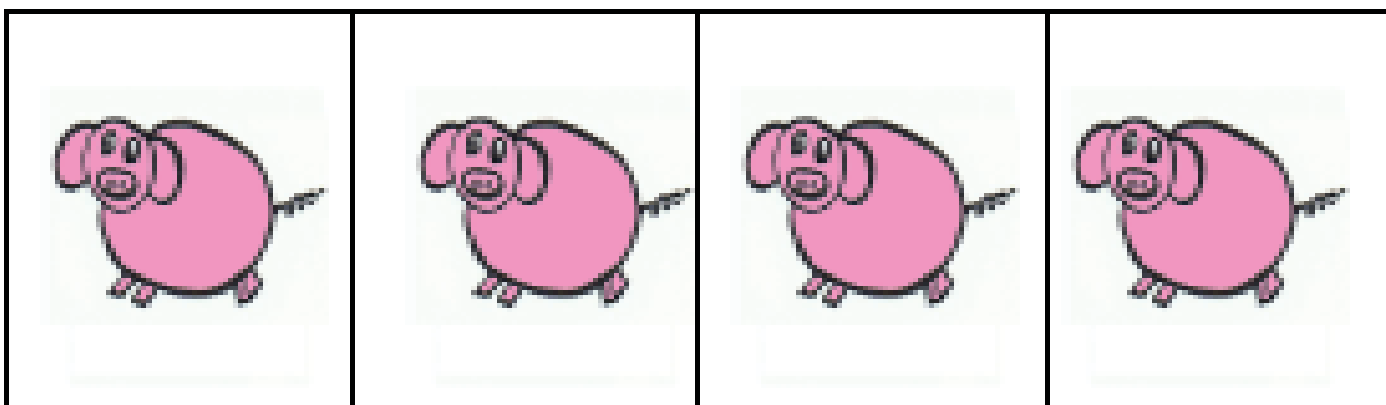
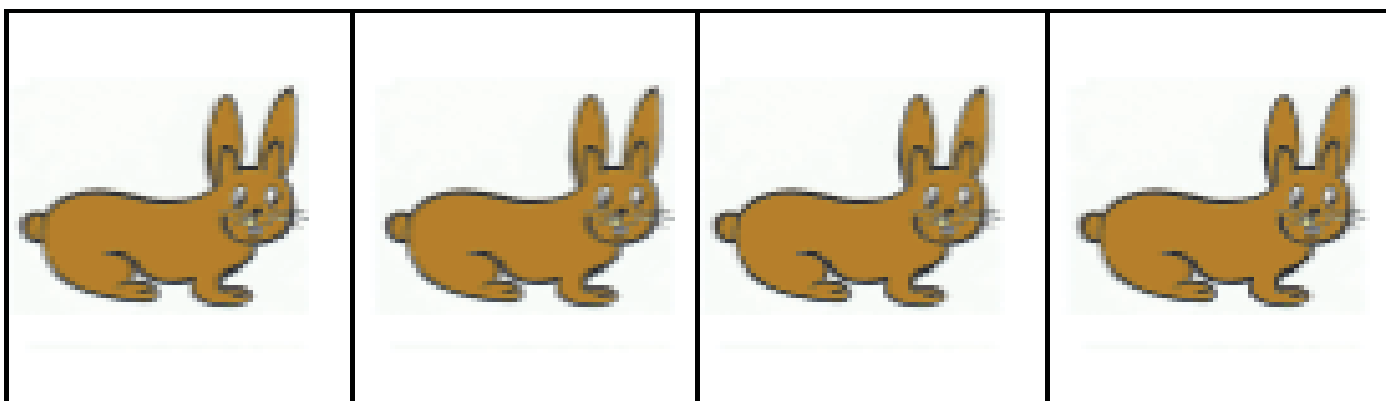
**Und schon tanzen sie zu zweit
über Stock und über Stein (2 Mal/ 2 fois)**

Titre de la séquence : <i>ich bin der Stärkste im ganzen Land !</i>		Date :
Domaine : langue vivante – allemand		Niveau possible : cycle 2
Séance n°4	Durée : 30 mn Nature de la séance : Découverte du héros avec le personnage du loup	
<p>Capacités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - lecture sélective de l' album - répondre à des questions et en poser : parler des autres <p>Formulations : <i>ich bin der Wolf. Ich bin stark. Ich bin der Stärkste.</i></p> <p>Connaissances :</p> <p><u>Culture</u> : entrée dans l' album.</p> <p><u>Lexique</u> : <i>der Wolf; stark; der Stärkste.</i></p>		
<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - séquence de l' album représentant les pages de promenade du loup dans la forêt (5 pages). Se focaliser sur les 3 dernières pages. - Fiche photocopiable 17 : jeu de bataille (cartes des personnages) - Fiche photocopiable 18 : fiche de score du jeu de bataille 		


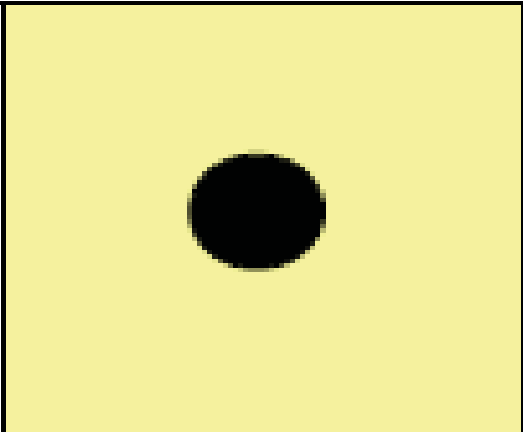

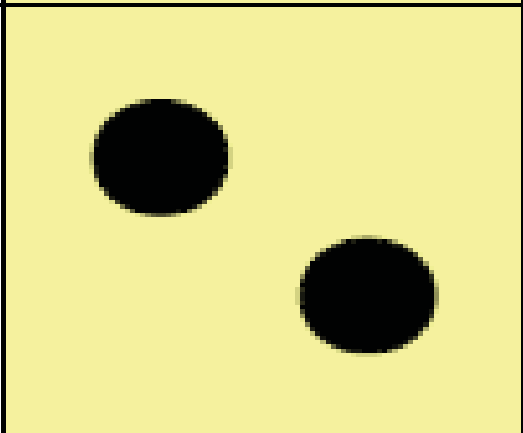
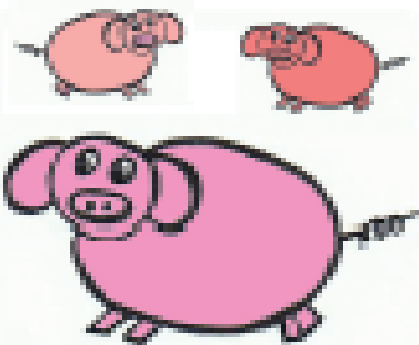
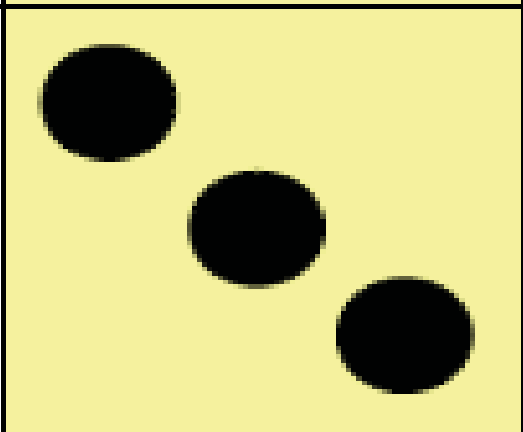

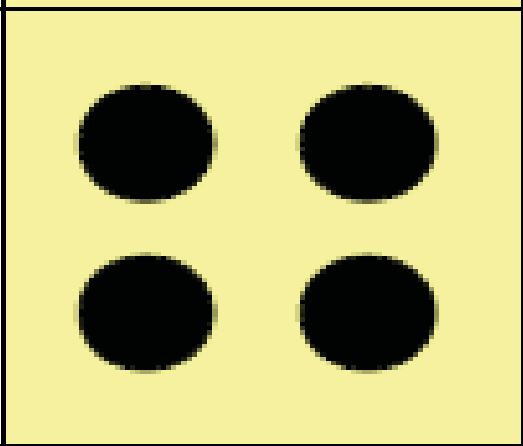
Étapes	Durée	Phases	Déroulement	Remarques
1	5'	Rituel de début	<p>Petite mise en scène pour introduire la structure: "<i>Wer kommt</i>"?</p> <p>Faire rentrer tous les élèves sauf 1 qui frappe à la porte et dont il faut deviner l' identité : « <i>Wer kommt ?Joel kommt!</i> »</p> <p>Faire sortir plusieurs élèves avec les marottes en les laissant se les répartir hors de la vue de la classe. Procéder de la même manière avec tous les personnages connus et faire rentrer le nouveau personnage (le loup) en dernier...</p>	

2	10'	Découverte du nouveau lexique Découverte de l' album	Lecture découverte de la couverture et des pages « loup » de l' album. Insister sur les 3 dernières pages associées respectivement aux formulations: <i>Ich bin der Wolf. Ich bin stark; ich bin der Stärkste.</i> Reprendre la lecture à la première page du récit et demander: <i>Wer kommt ?</i> Les élèves font des propositions et on valide en tournant la page. Procéder à l' identique pour <i>Le Chaperon Rouge</i> et les 3 petits cochons.	
3	10'	Appropriation et mémorisation	Jeu de bataille des personnages <u>But du jeu</u> le même que pour la bataille classique: le premier qui n'a plus de cartes a perdu. <u>Règles du jeu:</u> - une carte loup compte pour 4 points. - une carte 3 petits cochons: 3 points - une carte Petit Chaperon Rouge : 2 points - une carte lapin: 1 point	Chaque équipe de 2 dispose de 4 séries de personnages (Fiche 17). Fiche 18.
4	5'	Rituels de fin	Reprise de la chanson et poursuite de l' apprentissages des strophes 3 et 4, avec l' apparition des personnages du cochon et du Petit Chaperon Rouge.	Fiche 16 Toutes les marottes concernées.

Fiche photocopiable 17 : jeu de bataille



Fiche photocopiable 18 : fiche de score du jeu de bataille

Titre de la séquence : <i>ich bin der Stärkste im ganzen Land !</i>		Date :
Domaine : langue vivante - allemand		Niveau possible : cycle 2
Séance n°5	Durée : 30 mn Nature de la séance : lecture intégrale de l'album et théâtralisation	
Capacités: - répondre à des questions et en poser - parler des autres Formulations : - deux types de dialogues : Voir fiche photocopiable 19		
Matériel : - Album - Toutes les marottes. - Fiche photocopiable 19		

Étapes	Durée	Phases	Déroulement	Matériel/Remarques
1	5'	Rituel de début	L'enseignant reprend la lecture de l'amorce de l'album et s'arrête à la rencontre 1 avec le lapin : <i>Hier kommt ein Wolf. Er geht und geht und trifft...</i>	
2	5'	Mise en place du dialogue	<p>Introduire le premier sketch. Choisir 1 élève volontaire pour prendre en charge le premier personnage à travers la marotte du lapin !</p> <p>L'enseignant, face à l'élève, se charge de la marotte et donc du personnage du loup. Il introduit le dialogue et amène l'élève à lui donner une réponse en miroir ou une réponse logique.</p> <p>Amener les élèves à produire:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>"Guten Tag, Herr Hase!</i> - <i>Guten Tag, Herr Wolf!</i> - <i>Wer ist der Stärkste hier?</i> - <i>Du natürlich!"</i> <p>Refaire jouer le sketch par deux autres pairs.</p>	Fiche photocopiable 19

3	10'	Appropriation des dialogues	<p>Même exercice avec les personnages du Chaperon Rouge et des 3 petits cochons. Partir de la lecture chronologique de l' album pour multiplier les dialogues au fur et à mesure de l' entrée des personnages dans l' histoire, grâce aux marottes correspondantes.</p> <p>Refaire jouer les sketchs par les élèves.</p>	
4	10'	Découverte de nouveaux personnages	<p>Reprise de la lecture pour découvrir la page de rencontre des nains.</p> <p>Mise en place du sketch</p> <p>Anticipation de la dernière rencontre: l'animal manquant c'est la grenouille.</p> <p>Laisser les élèves jouer le sketch comme précédemment puis lire le texte .</p> <p>Terminer la lecture de l' album</p>	

Begegnung 1 :

- Guten Tag, Herr Hase !
- Guten Tag, Herr Wolf !
- Wer ist der Stärkste hier ?
- Du, natürlich!

Begegnung 2 :

- Guten Tag, Rotkäppchen!
- Guten Tag, Herr Wolf !
- Wer ist der Stärkste hier ?
- Du, natürlich!

Begegnung 3 :

- Guten Tag, Schweinchen!
- Guten Tag, Herr Wolf !
- Wer ist der Stärkste hier ?
- Du, natürlich!

Begegnung 4 :

- Guten Tag, Zwerge!
- Guten Tag, Herr Wolf !
- Wer ist der Stärkste hier ?
- Du, natürlich!

Begegnung 5 :

- Guten Tag, Frosch !
- Guten Tag, Herr Wolf!
- Wer ist der Stärkste hier ?
- Meine Mama, natürlich!
- Was?!
- und du, wer bist du ? (fragt die Mama)
- Ich bin der liebe kleine Wolf !

Titre de la séquence : <i>ich bin der Stärkste im ganzen Land</i>		Date :
Domaine : langue vivante – allemand		Niveau possible : cycle 2
Séance n°6	Durée : 30 mn Nature de la séance : théâtralisation de l' ensemble de l' album	
<p>Capacités:</p> <ul style="list-style-type: none"> - se présenter, parler de ses goûts. - utiliser des expressions simples pour parler de soi et de ses activités. <p>Formulations :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Ich nehme .(Speck/ Brot/ Eier/ Pilze).. für mein Rezept</i> - <i>Ich mag/ ich mag kein</i> <p>Connaissances</p> <p><u>Lexique</u> : <i>Banane</i> (banane), <i>Zitrone</i> (citron), <i>Ananas</i> (ananas), <i>Butter</i> (beurre), <i>Milch</i>(lait), <i>Orange</i>(orange), <i>Käse</i>(fromage), <i>Schinken</i>(jambon), <i>Marmelade</i> (confiture) , <i>Kaffee</i> (café), <i>Tee</i> (thé), <i>Kakao</i> (chocolat chaud), <i>Saft</i> (jus de fruit), <i>Tomate</i> (tomate), <i>Brokkoli</i> (broccoli), <i>Karotte</i> (carotte) <i>Kartoffeln</i> (pomme de terre), <i>Kuchen</i> (gâteau), <i>Suppe</i> (soupe) und <i>Schokolade</i> (tablette de chocolat)</p> <p><u>Culture</u>: collecte d'ingrédients permettant la réalisation d'une recette.</p>		
<p>Matériel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fiche photocopiable 20 : un jeu de plateau A4 - un dé - 4 jetons - Fiche photocopiable 21 : les cartes gains (<i>Pilze</i>/ champignons, <i>Eier</i>/oeufs, <i>Speck</i>/lard, <i>Brot</i>/pain) <p>- Remarque : une version numérique du jeu pour tableaux numériques, est disponible sur le site, rubrique TICE /LV.</p>		

Étapes	Durée	Phases	Déroulement	Matériel / Remarques
1	10'	Théâtralisation	Reprise des sketch de l'ensemble de l'album, incluant la chute.	On essaiera de répartir les jeux de rôles entre tous les pairs.
2	5'	Jeu	<p>Présentation du jeu : <i>das Omelett-Rezept</i></p> <p><u>But du jeu</u> : être le premier à collecter les différents ingrédients nécessaires à la confection d'une omelette.</p> <p><u>Règles du jeu</u> :</p> <p>le loup doit se rendre chez 4 personnages du récit pour se</p>	<p>Fiche n° 20 : plateau de jeu</p> <p>Fiche n° 21 : cartes gains</p> <p>Mots figurant sur les cases (mots transparents ou faciles) <i>Banane, Zitrone, Ananas, Butter, Milch,</i></p>

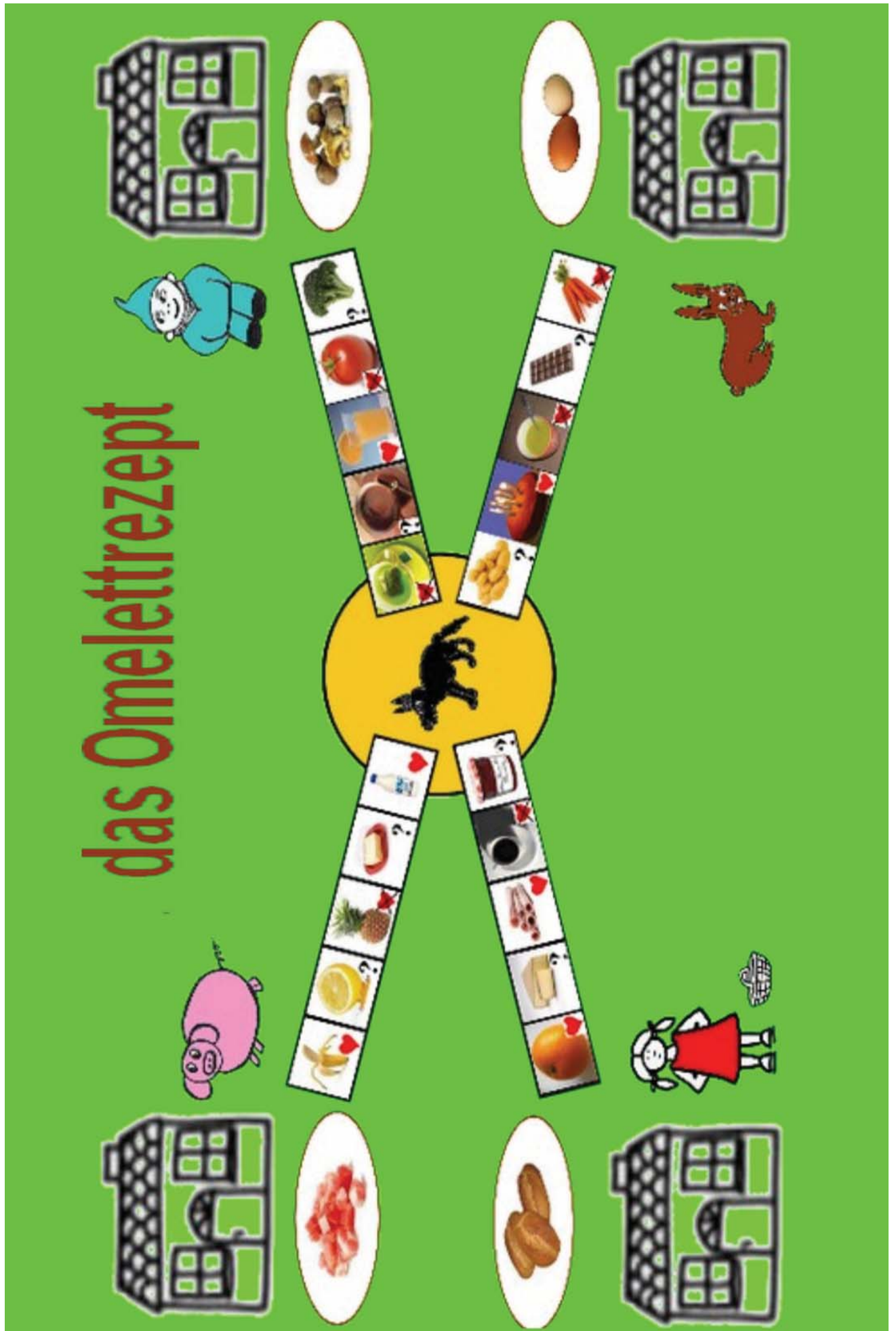
			<p>procurer les 4 ingrédients : <i>Brötchen, Eier, Pilze et Milch</i></p> <p>Pour se rendre chez chacun, il passe par 3 types de cases:</p> <ul style="list-style-type: none"> des <u>cases points d'interrogations</u>: il faut poser une question avec le mot figurant sur la case des <u>cases j'aime</u> (symbole du cœur): il faut produire une phrase affirmative en y associant l' image figurant sur la case. des cases <u>je n' aime pas</u> (symbole du cœur barré): il faut produire une phrase négative en y associant l' image figurant sur la case. <p><u>Déroulement du jeu:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Chaque joueur est un loup et part de la case centrale du loup. On tire au sort qui commence. un élève lance le dé et avance du nombre de cases indiquées: <p>S'il fait 6, il arrive directement sur la case ingrédient. Il dit: "<i>ich nehme ... für mein Rezept</i> ", prend la carte de l'ingrédient et repart directement de la case du loup.</p> <p>S'il fait moins de 6, il arrive sur un des 3 types de cases et agit en fonction.</p> <p>S'il ne sait pas remplir sa mission, il revient à la case départ (la case du loup)</p> <p>Dans tous les cas, c 'est au joueur suivant de jouer.</p>	<p><i>Orange, Käse, Schincken, Marmelade , Kaffee, Tee, Kakao, Saft, Tomate, Brokkoli, Karotte, Kartoffeln, Kuchen, Suppe und Schokolade.</i></p> <p>Chaque équipe de 4 joueurs dispose de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 pions loup - 1 dé - les cartes gains en 4 exemplaires.
3	20'	Jeu en petits groupes		

Prolongements possibles :

- créer une nouvelle rencontre du loup avec un autre personnage.

Autres activités possibles :

- images séquentielles de l'histoire pour récapitulation orale.



Fiche photocopiable 21 : les cartes des aliments (gains) du jeu de plateau

