

Ein kleines Krokodil mit ziemlich viel Gefühl

Séance 1

Présenter le début de l'histoire en allant jusqu'à la troisième idée du crocodile pour séduire la girafe.

Présenter quelques mots du début de l'histoire.

Solliciter les enfants (en français) pour qu'ils aient des propositions nouvelles : que peut faire le crocodile pour attirer l'attention de la girafe.

Les enfants (par deux) font le dessin qui correspond à leur proposition et le maître doit rechercher les phrases en allemand.

Si on étudie ce livre après l'histoire *das kleine Krokodil und die grosse Liebe*, on reprend les anciens adjectifs et on introduit les nouveaux : *kalt / warm ; betrübt / ruhig ; verliebt ; klar / unklar ou kompliziert ; gut / schlecht ; schlimm / leicht ; verzweifelt ; krank / gesund* (expressions de sentiments).

Séance 2

Associer les dessins des enfants avec des phrases en allemand que le maître aura préparées à partir des idées des enfants : mémoriser l'histoire.

Faire imaginer la fin de l'histoire pour que la girafe et le crocodile se rencontrent sous forme de dessins, à charge pour le maître d'écrire les phrases en allemand.

Séances 3 et 4

Corrélation images / textes.

Lecture commune de toutes les histoires.

On intègre toutes les propositions et toutes les fins, on ne choisit que quelques propositions et quelques fins, on intègre des propositions et une seule fin.

Créer sa propre histoire à partir des propositions de la classe.

Chaque enfant s'approprie une histoire et en récupère les images et le texte (un mini-livre par enfant).

Raconter la vraie histoire.

Séance 5

Jeux

- Associer texte et images sous forme de memory (utiliser les histoires des enfants et la véritable histoire).
- **Obstsalat** : les enfants font une ronde, ont une carte de l'histoire et une phrase par paire (l'un a l'image, l'autre la phrase). Celui qui est au milieu dit une phrase de l'histoire, les enfants qui possèdent cette phrase sous forme de texte ou d'image doivent échanger leur place, celui qui est au milieu doit profiter de ce moment d'échange pour essayer de prendre une place de la ronde. Si un enfant ne retrouve pas de place, il vient au milieu et doit dire une autre phrase et ainsi de suite.
- **Kofferpacken** : ajouter les éléments de l'histoire dans n'importe quel ordre (maximum 5 phrases) puis on recommence.