



Allemand

Autour de l'album **Gute Reise, bunter Hahn** *d'Eric Carle*

Cet album peut être utilisé pour des enfants de CE1 afin de leur apprendre les nombres jusqu'à 5. Il peut être prétexte aussi pour apprendre le nom des animaux de l'histoire et on peut l'utiliser comme point de départ avec des plus grands pour apprendre à dire comment se déplacer les animaux (kriechen, hüpfen, gehen, springen, fliegen...).

Objectifs

Objectif principal

Apprendre à compter jusqu'à 5 (eins, zwei, drei, vier, fünf).

Objectif secondaire

Apprendre le nom des animaux de l'histoire (der Hahn, die Katze, der Frosch, die Schildkröte, der Fisch).

Démarche

Durée : 30 minutes avec des CE1

Lire l'histoire en entier en allemand en s'aidant du texte simplifié qui accompagne la fiche.

Le texte a été travaillé de façon à laisser apparaître des structures redondantes et a insisté sur l'apprentissage des nombres.

Il faut prévenir les enfants qu'ils devront au bout d'une seule lecture de l'enseignant dire, en français bien sûr, ce qu'ils ont compris de l'histoire. Le texte est dit lentement et distinctement en montrant bien les images et en mimant avec les doigts chaque fois qu'un nombre est prononcé.

Les enfants disent ce qu'ils ont compris, entendu (certains repèrent des mots) et retenu.

L'enseignant fait redire aux enfants le ou les mot(s) qu'ils ont reconnus et relit une seconde fois l'histoire en demandant aux enfants d'essayer de repérer comment on dit les nombres et les noms des animaux, ce qu'ils peuvent, comme ils peuvent.

Une fois le texte relu, l'enseignant affiche les images en noir et blanc du livre qui représente les animaux dans la quantité qu'ils sont et on les répète ensemble.

Fiche de préparation

Jeu de kim : une fois qu'on a fait répéter individuellement les cinq premiers nombres, on enlève une carte et on demande de dire le nombre manquant : « Augen zu » le temps d'enlever la carte et « Augen auf » lorsque les enfants peuvent dire ce qui manque. Au bout de deux ou trois tours, l'enseignant laisse sa place à un enfant qui dit les formules avant de faire disparaître une carte ; c'est l'enfant qui trouvera la bonne réponse qui viendra prendre sa place.

Schlangenspiel : on forme une ronde et on énumère les nombres ; si l'enfant ne sait pas dire le nombre dans l'ordre dans lequel il arrive, il doit s'asseoir. On proposera un "tour gratuit" aux enfants, surtout la première fois. Le dernier enfant debout a gagné.

Jeu de devinettes : associer le nombre aux animaux sur des cartes et les cacher dans sa main. Demander aux enfants quelle est la première carte. Le but du jeu est d'amasser le plus de cartes possibles : cela favorise l'écoute car un enfant ne doit demander une carte déjà évoquée sauf au tour suivant si la première est gagnée et si le jeu comprend plusieurs fois la même carte.

Mémory : proposer plusieurs cartes et associer le nombre et l'animal. Par exemple, 4 et le dessin de quatre tortues (comme dans l'album) mais on peut aussi varier et proposer des nombres différents de l'histoire (exemple, 4 et quatre chats alors que l'histoire dit deux chats). Les enfants peuvent jouer à quatre.

Jeu de l'oie : on ajoutera l'apprentissage du nombre six pour que les enfants lancent le dé, disent le nombre qu'ils ont fait et lorsqu'ils arrivent sur la case, disent le nombre d'animaux (chats, coqs...) qu'il y a ; cela donnera l'avantage d'apprendre le pluriel de ces noms qui est aussi un aspect de l'exploitation de l'album. Ce jeu est un lieu d'apprentissage et requiert la présence de l'enseignant.

Domino : on propose un jeu de domino en binôme : associer le nombre et l'image et l'enfant doit tout nommer ; s'il ne sait pas, il ne doit pas jouer deux fois.

*La multiplicité des jeux permet aux enfants de réviser
et à l'enseignant d'être à l'atelier d'apprentissage.*

Apprendre la comptine suivante :

Eins, zwei, Papagei
Drei, vier, Offizier,
Fünf, sechs, kleine Hex'
Sieben, acht, gute Nacht
Neun, zehn, auf wiedersehen.