

# Le facteur

jeu de cour proposé par

Aline Coustillas (Neuf-Brisach) et Karine Schmitt (Urschenheim)

Circonscription d'Andolsheim – Juin 2008

<b>Niveau</b> : débutants	<b>Pré-requis</b> : savoir jouer à la rue de la gare ou au facteur
---------------------------	--

<b>Domaine(s) d'activité</b> : s'approprier le langage
--

<b>Capacités</b> :	<b>Moyens linguistiques</b> : <i>langage offert / langage sollicité</i>	
<b>Comprendre à l'oral</b> : comprendre des instructions courtes et simples <b>Parler en continu</b> : reproduire un modèle oral (une comptine)	<b>Formulations</b> :	<b>Lexique</b> :
	<i>La comptine</i> <i>Macht einen Kreis. Setzt euch.</i> <i>Geh um den Kreis. Am Ende vom Reim leg das Tuch hinter einen Freund.</i> <i>Lauf schnell einmal um den Kreis und setz dich. Achtung Y soll dich fangen.</i> <i>X du hast verloren.</i>	
<b>Matériel</b> : un foulard	<b>Organisation</b> : groupe classe, cour	

## Déroulement :

1/ Faire une ronde. S'asseoir par terre.

*Macht einen Kreis. Setzt euch.*

2/ Répéter la comptine tous ensemble.

*1, 2, 3, 4, 5 und 6  
hinaus, hinaus, du kleine Hex'.*

3/ L'enseignant désigne un élève (X), lui donne un foulard.

*X komm.*

4/ Les élèves récitent la comptine. X tourne autour de la ronde. A la fin de la comptine X pose le foulard derrière Y et court une fois autour de la ronde pour s'asseoir à la place laissée libre par Y.

*Geh um den Kreis. Am Ende vom Reim leg das Tuch hinter einen Freund.*

*Lauf schnell einmal um den Kreis und setz dich.*

*Achtung Y soll dich fangen.*

5/ Si Y attrape X, X se met au centre de la ronde.

*X du hast verloren.*

## Variantes :

- changer de comptine