

KIKO & Lila

5+

font leur valise !



Apprendre l'allemand en s'amusant !

Règles de jeux

Planches, cartes, mots et images pour jouer à **12 jeux différents** :
des devinettes, des jeux de mémorisation, de rapidité et des jeux pour bouger !

Introduction

Apprendre l'allemand en s'amusant, à la maison comme à l'école, avec Kiko & Lila !



Contenu

90 cartes Mémo



30 cartes « image »



30 cartes « image/mot » en allemand et en français



30 cartes « mot » en allemand



3 niveaux de difficulté, symbolisés par les points sur les cartes

- = facile (10 paires/trios)
- = moyen (10 paires/trios)
- = difficile (10 paires/trios)

9 cartes action



6 planches Bingo

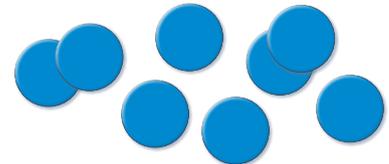
recto verso



1 sac en tissu noir



50 jetons



1 application



Téléchargez l'application pour entendre des locuteurs natifs et vérifier la prononciation des joueurs grâce à la reconnaissance vocale.

Pour toutes les actualités autour des jeux de Kiko & Lila et pour des coloriages à télécharger, rendez-vous sur notre site internet : www.editions-astrid-franchet.com/jeux



Identification des différents types de jeux :



écouter



parler



interagir



bouger

L'idée de cette boîte de jeux est d'apprendre l'allemand en s'amusant. Tout le monde peut à tout moment s'entraider. Il s'agit d'apprendre ensemble. Les trois jeux principaux peuvent se jouer dans l'ordre que vous voulez mais il est plus facile de commencer par le Bingo, où il s'agit surtout d'écouter et de comprendre. Au Mémo, on essaiera aussi de nommer les motifs en allemand. Le jeu de la valise « Kofferpacken ! » sera plus facile si vous avez joué aux deux autres jeux auparavant. Découvrez ensuite une multitude de jeux pour varier les plaisirs et répéter tous les mots appris sans vous lasser !

Bingo



Joueurs : de 3 à 12

Kiko, ne triche pas !
Il ne faut pas regarder
les cartes !

Matériel :

- 6 planches Bingo recto verso
- 1 jeu de 30 cartes Mémo (les cartes « image » ou « image/mot » au choix)
- 1 sac noir
- jetons
- application (on peut jouer sans elle mais elle peut être utile pour voir et entendre les mots ainsi que pour tester sa prononciation)



But du jeu :

Être le premier à avoir complété sa planche Bingo en ayant posé un jeton sur chaque vêtement ou accessoire !

Préparation :

Avant la première partie, détachez délicatement les cartes des tableaux prédécoupés. Si vous jouez avec de très jeunes enfants, regardez et nommez ensemble une première fois en allemand les motifs représentés. Vous pouvez écouter les noms des vêtements sur l'application. Prenez une planche Bingo par joueur. Si vous êtes **3 joueurs ou moins**, vous pouvez prendre deux planches et si vous êtes **plus de 6 joueurs**, deux joueurs peuvent se mettre en équipe autour d'une même planche.

Remplissez le sac noir avec les 30 cartes « image/mot » ou avec les 30 cartes « image ». Disposez 8 jetons sur le haut de la planche Bingo ou sur la table, à côté de la planche. Désignez un maître de jeu. Il tirera les cartes du sac tout au long de la partie. Vous pouvez aussi décider que chaque joueur tire une carte à tour de rôle.

Déroulement :

Le maître de jeu pioche une carte sans regarder dans le sac, nomme le vêtement ou l'accessoire **en allemand** puis le montre aux autres joueurs. Le joueur qui trouve le motif correspondant sur sa planche pose un jeton sur celui-ci. Le maître de jeu tire alors une nouvelle carte et on recommence.

Fin de la partie :

Le premier joueur ayant rempli sa planche crie : « Bingo ! » pour faire savoir qu'il a gagné. Vous pouvez arrêter la partie ou la continuer jusqu'à ce que toutes les cartes soient tirées et que tout le monde ait complété sa planche.

Vous pouvez rejouer et choisir une autre planche. N'oubliez pas de les retourner car il y a un autre thème au dos de chacune des 6 planches (= 12 thèmes en tout).

Variante :

Le maître de jeu ne montre pas la carte aux autres joueurs mais nomme seulement le motif. Si vous voulez écouter la prononciation d'un mot en allemand, vous la trouverez dans l'application.



Avec ce jeu, nous commençons l'apprentissage par l'écoute. Le fait d'entendre le mot et de voir l'image en même temps aide grandement au début. Comme chaque planche regroupe des motifs autour d'un même thème, ce jeu permet d'acquérir un joli petit «Wortschatz» (littéralement «trésor de mots» en allemand) constitué de vêtements, de couleurs et des saisons.

Mein erster kleiner Wortschatz / Mes premiers mots :



 gelb	 violett	1 eins	6 sechs
 orange	 blau	2 zwei	7 sieben
 rot	 grün	3 drei	8 acht
 rosa		4 vier	9 neun
		5 fünf	10 zehn

Mémo



Joueurs : de 2 à 6

Kiko, s'il te plait, ne retourne pas toutes les cartes à la fois !

Matériel :

- 2 jeux de 30 cartes réparties en 3 niveaux de difficulté :
 - difficulté 1 : cartes avec un point
 - difficulté 2 : cartes avec deux points
 - difficulté 3 : cartes avec trois points
- application



But du jeu :

Constituer le plus grand nombre de paires et/ou nommer le plus grand nombre d'objets en allemand !

Préparation :

Vous avez plusieurs manières de jouer en prenant :

- les cartes « image » et les cartes « image/mot » ou
- les cartes « image » et les cartes « mot » ou
- les cartes « image/mot » et les cartes « mot »



Vous pouvez choisir également un niveau de difficulté ou jouer avec deux niveaux de difficulté voire avec les trois ! Prenez alors 30 paires de cartes et mélangez-les bien. Etalez les cartes, face cachée. Les aligner en rangées ordonnées facilite la mémorisation des emplacements.

Déroulement :

Le premier joueur retourne deux cartes de son choix.

Si les cartes constituent une paire, le joueur nomme les images en allemand avec l'aide de tous, les garde à côté de lui et rejoue. S'il trouve une nouvelle paire, il continue.



Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur, toujours après les avoir nommées, les retourne, face cachée, au même emplacement. C'est alors au joueur suivant de retourner deux cartes et de nommer les objets.

On joue en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie :

Le jeu se termine lorsque toutes les paires ont été formées.

Variante 1 :

Les joueurs gagnent un jeton chaque fois qu'ils nomment tout seul un mot en allemand. Comptez les jetons à la fin de la partie ; le gagnant est celui qui a su nommer le plus grand nombre d'objets. Si vous jouez plusieurs parties de suite, vous pouvez inscrire le nombre de jetons gagnés sur une feuille.

Variante 2 :

Au lieu de former des paires, il s'agit de former des trios ! Constituez des trios : choisissez un seul niveau de difficulté et prenez les 10 cartes « image », les 10 cartes « image/mot » et les 10 cartes « mot » de ce niveau. Chaque joueur doit désormais retourner trois cartes.



Avec ce jeu, il ne faut donc pas seulement constituer des paires ou des trios, mais aussi nommer les motifs et prononcer les mots. Vous pouvez utiliser l'application et répéter les mots autant de fois que vous le désirez ! Dans ce jeu, tous les joueurs sont actifs en allemand et répètent les mots.

Kofferpacken !

« Fais ta valise ! »



Joueurs : de 1 à 6

Matériel :

- une série de 30 cartes Mémo, soit les cartes « image », soit les cartes « image/mot »
- 9 cartes action
- jetons
- application
- boîte de jeu Kiko & Lila vide servant de valise (ou une petite valise de jeu)

But du jeu :

Mémoriser et nommer tous les objets présents dans la valise !

Préparation :

Étalez les cartes, face visible, sur la table. Posez également la boîte de jeux Kiko & Lila ouverte et vide.



Déroulement :

Le premier joueur choisit une carte, nomme le motif représenté sur celle-ci (par exemple : *Hose, eine Hose, die Hose*), le décrit s'il le peut (par exemple : *blaue Hose, eine blaue Hose, die blaue Hose*), puis dépose cette carte, face visible, dans la valise.

Remarque : Selon l'âge et les connaissances en allemand, les joueurs peuvent simplement nommer les objets ou utiliser des phrases plus complexes, comme illustré par les exemples donnés ci-dessous.

Exemples possibles :

« *Ich packe meinen Koffer.* »

« *Ich nehme eine blaue Hose mit.* »

« *Ich packe meinen Koffer und nehme eine blaue Hose mit.* »

Vous trouverez la traduction de ces phrases sur l'application.

Le joueur suivant doit nommer tous les vêtements déjà présents dans la valise, puis choisir une carte, la nommer et la poser à son tour dans la valise. Les cartes sont toutes empilées les unes sur les autres, seule la dernière est visible.

Exemples possibles de mots ou phrases à dire :

« *Hose, Mütze, ... Winterjacke* »

« *eine Hose und eine Mütze und eine Winterjacke* » ou

« *In meinem Koffer ist eine blaue Hose und eine lila Mütze... und eine rote Winterjacke.* »

Remarque : Selon l'âge des participants, la partie peut s'arrêter après avoir posé 7 cartes dans la valise. Le dernier joueur, après avoir énuméré tous les motifs, ferme la valise et demande à son voisin de gauche : « *Was ist im Koffer ?* » Si celui-ci ne souhaite pas répondre, il passe son tour et c'est au joueur suivant d'essayer. Le premier qui réussit, gagne un jeton et la partie est terminée. Les joueurs avancés peuvent augmenter le nombre de cartes. Sur l'application, vous pouvez voir et entendre toutes ces phrases-types ainsi que de nombreuses autres.

Fin de la partie :

Lorsqu'un joueur a réussi à nommer tout ce qu'il y avait dans la valise fermée.

Variante 1 :

Les cartes action sont placées dans le sac noir. Un joueur en tire une et tous les participants doivent remplir la valise en tenant compte de la consigne donnée par cette carte action.

Exemple : Vous avez tiré la carte action *Zahlen* (chiffres). Nommez des vêtements et/ou des accessoires sur lesquels sont dessinés des chiffres ou sur lesquels on peut dénombrer plusieurs motifs (voir planche Bingo *Zahlen*).



Ce jeu entraîne l'expression orale ainsi que la mémorisation. Il permet une révision du lexique des vêtements, des accessoires, des saisons ou autres (animaux, chiffres, graphismes, couleurs...). Ici les joueurs sont en interaction les uns avec les autres.

Fix wie der Blitz

(Rapide comme l'éclair !)



Joueurs : de 2 à 10

Matériel :

- Cartes « image » Mémo

But du jeu :

Reconnaître les motifs nommés !

Préparation & Déroulement :

Choisissez 4 cartes et affichez-les aux 4 coins d'une pièce. Le meneur de jeu, placé au centre de la pièce, nomme un des 4 objets représentés. Les autres joueurs doivent alors courir dans le coin de la pièce concerné. Le meneur change régulièrement, soit après chaque mot nommé, soit après un nombre de mots déterminé (par exemple tous les 5 mots).

Wäscheleine

(La corde à linge)



Joueurs : de 3 à 5

(pour une version grand groupe, voir le dossier pédagogique sur le site internet)

Matériel :

- cartes « image » & sac noir

But du jeu :

Faire le plus gros tas de linge avec ses cartes « image » !

Préparation & Déroulement :

Le meneur de jeu place les 30 cartes « image » dans le sac. Il tire 7 à 10 cartes et les pose en ligne, face visible au milieu de la table, à égale distance de chaque joueur. Il symbolise ainsi une corde à linge. Les joueurs se tiennent debout face à face de chaque côté de la table. Le meneur de jeu se place sur le troisième côté de la table.

Le meneur de jeu dit le nom d'un vêtement ou accessoire qui sèche sur la corde à linge. Le premier qui « décroche » l'objet demandé, gagne la carte. Le meneur de jeu la remplace aussitôt par une nouvelle carte tirée du sac.

Schlussverkauf & Kleidertausch

(Soldes & Troc)



Joueurs : à partir de 5 joueurs

Matériel :

- cartes « image/mot » Mémo & application
- des chaises (une de moins que le nombre de joueurs), placées en cercle

But du jeu :

Trouver une chaise libre !

Préparation & Déroulement :

Un premier meneur de jeu distribue une carte, face visible, à chaque joueur assis et reste debout, sans carte, au milieu du cercle. Chaque joueur nomme le motif représenté sur sa carte. Les joueurs peuvent s'entraider.

Le meneur de jeu placé à l'intérieur du cercle appelle deux motifs présents sur les cartes distribuées. Les joueurs concernés doivent échanger leur place. Il essaie alors de prendre une des places libérées. La personne qui se retrouve sans chaise prend la place du milieu, donne sa carte

au joueur qui vient de « gagner » sa chaise et devient le nouveau meneur de jeu. Il « appelle » à son tour deux vêtements et le jeu se poursuit. S'il dit « *Schlussverkauf !!!* », tout le monde doit changer de place. S'il crie « *Kleidertausch !!!* » chaque joueur donne alors sa carte à son voisin de droite et prend celle de son voisin de gauche. Après deux à trois parties, on distribue de nouvelles cartes. Le joueur placé au centre peut à tout moment demander aux joueurs le nom de leur vêtement en allemand. Exemple : « *Wer bist du ?* » « *Ich bin die Hose !* »

Was ist das ?

(Qu'est-ce que c'est ?)



Joueurs : à partir de 2

Matériel :

- toutes les cartes Mémo par paires, c'est-à-dire toutes les cartes « image » et les cartes « image/mot » donc 60 cartes
- sac noir

But du jeu :

Deviner le motif mystère en procédant par élimination !

Préparation & Déroulement :

Seules les cartes « image » sont posées sur la table face découverte. Les cartes « image/mot » sont placées dans le sac noir. Un joueur tire une carte dans le sac sans la montrer aux autres joueurs et donne une première indication sur le vêtement choisi.

Exemple : « *Ich bin blau* », ou « *mein Kleidungsstück ist blau* » ou « *das Kleidungsstück hat etwas Blaues* ». Tous les autres joueurs retournent les cartes des vêtements n'ayant pas de bleu. Le joueur poursuit en donnant une nouvelle indication.

Exemple : « *Ich habe Karos* », « *Meins ist kariert* » Les participants retournent les cartes des vêtements qui n'ont pas de carreau. Le joueur continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une carte, face visible, sur la table, la carte du vêtement tiré. Lorsqu'un des participants devine quel était le vêtement tiré, il le nomme en allemand et gagne la partie.

Futschi-Karto



Joueurs : à partir de 2

Matériel :

- une série de cartes Mémo (par exemple les cartes « image ») & application

But du jeu :

Deviner quelles sont les cartes cachées !

Préparation & Déroulement :

Posez 5 cartes en ligne, face visible, sur la table. Le meneur de jeu choisit un joueur et lui demande de se retourner ou lui bande les yeux. Pendant ce temps, le meneur de jeu retourne une carte. Le joueur peut alors ouvrir les yeux et le meneur lui demande quelle carte a été retournée : « *Was fehlt ?* » Le joueur doit deviner quel est le vêtement manquant et le nommer. Vous pouvez augmenter la difficulté en augmentant le nombre de cartes.

**Matériel :**

- les 30 cartes « image » Mémo & application

But du jeu :

Gagner le plus grand nombre de cartes !

Préparation & Déroulement :

Les 30 cartes « image » sont posées, face visible, sur la table. Un joueur choisit une lettre ou un son. Chaque joueur choisit à tour de rôle une carte avec un vêtement commençant ou comprenant le son choisi et la pose devant lui.

Exemple avec le A :

Le premier joueur dit « *Schal* » et pose la carte correspondante devant lui.

Le second dit : « *Winterjacke* » et pose la carte de la doudoune rouge devant lui.

Le troisième dit : « *Schlafanzug* » et ainsi de suite. Les joueurs peuvent nommer les vêtements mais aussi les motifs représentés sur les vêtements (« *kariert* »).

Variante :

Tous les joueurs jouent en même temps. Un des joueurs choisit une lettre ou un son. Le premier qui prend une carte avec la lettre ou le son demandé, gagne la carte. Le joueur placé à la gauche de celui qui a choisi le premier son, en propose un à son tour et ainsi de suite.

**Matériel :**

- une série de cartes Mémo (par exemple les 30 cartes « image »)
- jetons & bloc-notes

But du jeu :

Nommer le plus grand nombre de vêtements/accessoires et gagner ainsi le plus grand nombre de jetons.

Préparation & Déroulement :

Des cartes « image » sont posées en ligne, face visible, sur la table. On peut procéder par niveau de difficulté et choisir, par exemple, les dix cartes « image » du niveau de difficulté N°1 (1 point), mais on peut également jouer avec toutes les cartes « image ».

Chaque joueur essaie de nommer tous les objets, soit dans l'ordre, soit dans le désordre. Un point est attribué par objet trouvé. Le joueur qui a nommé, en allemand, le plus grand nombre de vêtements ou d'accessoires a gagné ! Il reçoit un jeton par objet nommé. Lorsque le joueur a terminé, il note son score et remet les jetons en jeu.

Kleiner Räuber

(Petit voleur)



Joueurs : à partir de 4

Matériel :

- une série de cartes Mémo (par exemple les 30 cartes « image ») & application

But du jeu :

Deviner quelle est la carte manquante et qui est « le petit voleur » (« *der kleine Räuber* ») !

Préparation & Déroulement :

Les joueurs sont assis en cercle. Un joueur est assis au centre du cercle. Quelques cartes sont disposées, face visible, tout autour de lui. Il les regarde puis il s'allonge en fermant les yeux. Un joueur vient prendre une des cartes « vêtement » posées autour du joueur « endormi », se rassied et la cache dans son dos. Tous les joueurs font semblant de cacher, eux aussi, une carte derrière leur dos. Puis ils disent « *Augen auf !* » Le joueur allongé au centre « se réveille », regarde les cartes et cherche celle qui manque. Lorsqu'il a trouvé, il s'adresse à chaque joueur et demande en allemand s'il a pris l'objet manquant en le nommant jusqu'à ce qu'il trouve le voleur.

Exemple : « *Hast du die Hose ?* » ou « *Hast du die blaue Hose genommen ?* » Celui qui a pris la carte, répond : « *Ich habe die blaue Hose* » ou « *Ich habe sie* » « *Ich habe einen grünen Pullover* » et la lui redonne. Il s'installe alors au centre du cercle, regarde les cartes posées par terre autour de lui et ferme les yeux... Les joueurs renouvèlent les cartes aussi souvent qu'ils le souhaitent.

Le jeu peut se jouer à table et le joueur pose la tête sur celle-ci.

Frag mal was !

(Vas-y, demande !)



Joueurs : à partir de 2

(conseillé pour des joueurs plus avancés)

Matériel :

- une série de cartes Mémo (par exemple les 30 cartes « image »)
- sac noir & application

But du jeu :

Identifier un vêtement ou accessoire grâce aux questions que l'on pose. Gagner des jetons et éviter d'en perdre !

Préparation & Déroulement :

Les cartes sont placées dans le sac noir. Le meneur de jeu tire une carte « image » au hasard, la regarde et la tient cachée. Les autres joueurs lui posent toutes sortes de questions afin de trouver le vêtement ou l'accessoire représenté sur la carte.

Exemple : « *Ist es für den Winter ?* » « *Trägst du es heute ?* »

Le meneur de jeu répond par oui « *ja* » ou par non « *nein* » ou par une phrase. Pensez à consulter l'application pour entendre les phrases proposées. Le joueur qui a deviné quel était l'objet recherché, le nomme et devient à son tour le meneur de jeu. Il prend alors le sac et tire une carte.