

# Jeu de Kim

## Activité langagière

Prendre part à une conversation

## But du jeu

Il s'agit de mémoriser les cartes-images affichées au tableau, puis de nommer celle qui a été retournée ou bien retirée du tableau.

## Matériel

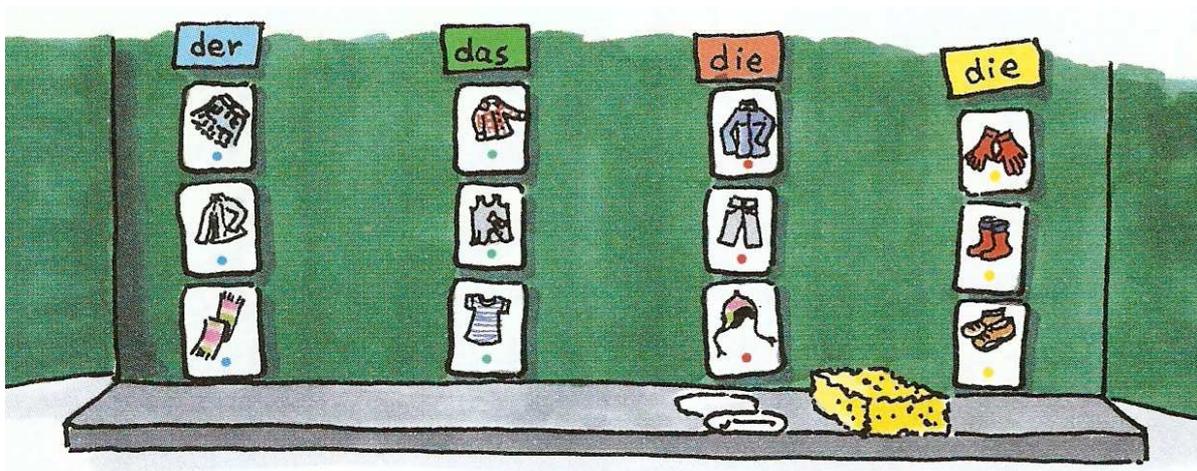
Cartes-images correspondant au lexique ou à la formulation à mémoriser.

## Déroulement

Les grandes cartes-images sont affichées au tableau. Au signal de l'enseignant ou du meneur de jeu, les élèves ferment les yeux. L'enseignant retourne une carte ou la décroche du tableau. Au signal de l'enseignant ou du meneur de jeu, les élèves ouvrent les yeux. Un élève nomme la carte manquante.

## Variantes

- Une fois que la formulation et le lexique sont suffisamment maîtrisés, l'élève qui a donné la bonne réponse peut prendre la place du meneur de jeu.
- Les cartes peuvent être classées en fonction du genre, s'il s'agit de noms. On attribuera une couleur à chaque genre.



## Formulations utilisées

*Augen zu !*

*Augen auf!*

*Was fehlt? ou Welche Karte fehlt?*