

Herzlich willkommen  
zum Einführungskurs  
**Ça roule**

4. Juni 2025  
14–17.00 Uhr



# Programm

- Die Lehrwerksteile: Nadine Widmer-Truffer
- Didaktische Merkmale: Melanie Gerber
- Übersichten, Downloads, meinklett.ch: Joze Mubi

## AUFTEILUNG IN GRUPPEN UND PAUSE

- Aufbau einer Unité
  - Band 3 – Unité 1: Nadine Widmer-Truffer
  - Band 5 – Unité 1: Melanie Gerber

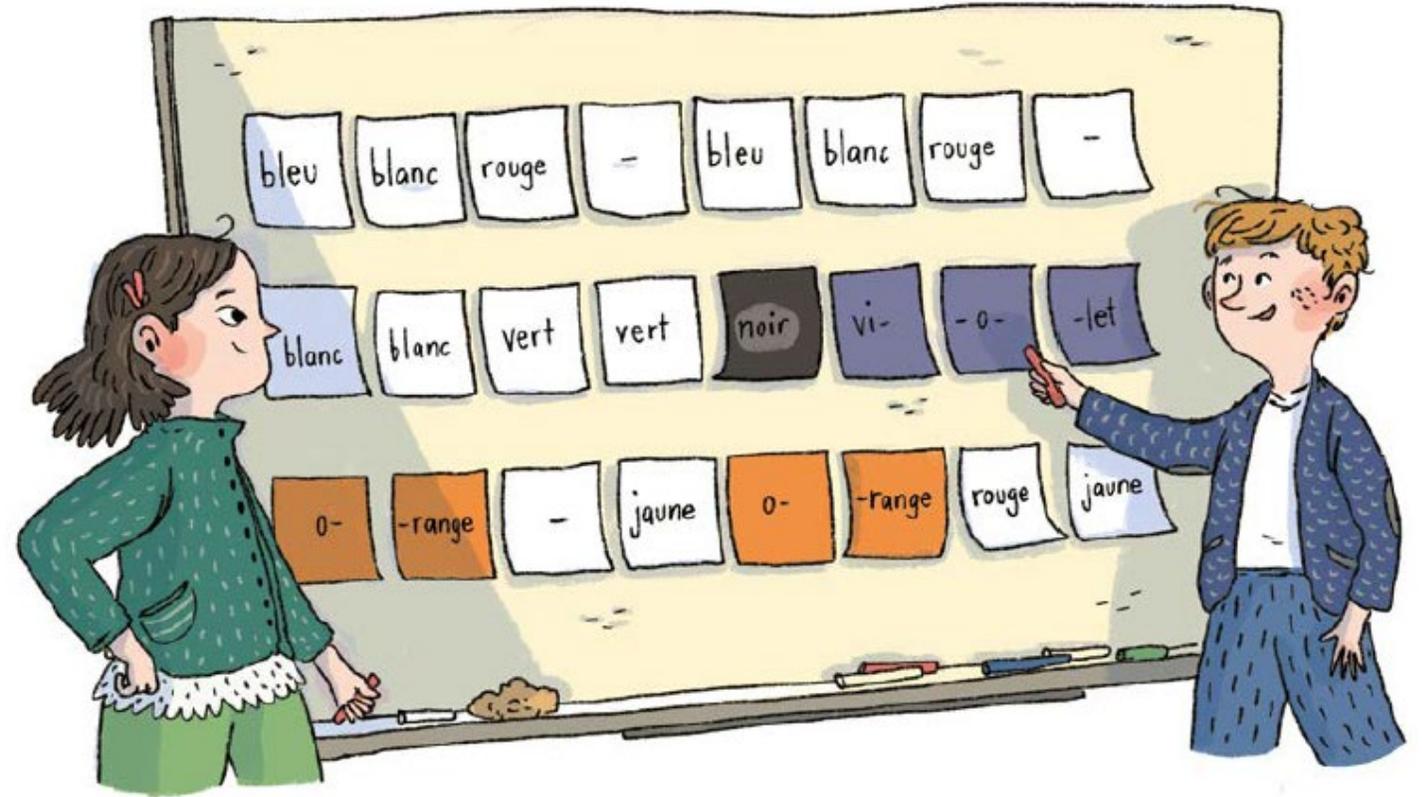
## WECHSEL INS ERSTE MEETING UND PAUSE

- DAL/VocaTrainer: Joze Mubi
- Praxisbeispiele: Melanie Gerber und Nadine Widmer-Truffer
- Abschluss

# Ça roule

Lehrwerksteile

Nadine Widmer



# «Ça roule» für Schülerinnen und Schüler



**Cahier – Lern- und Arbeitsbuch**  
mit digitalen Inhalten (zum Beispiel Exercices interactifs) und Audios auf [meinklett.ch](https://meinklett.ch)

**Entraînement – Übungsheft**  
mit digitalen Inhalten (zum Beispiel Exercices interactifs) und Audios auf [meinklett.ch](https://meinklett.ch)

# «Ça roule» für Schülerinnen und Schüler



Cartes de vocabulaire  
mit Audios auf [meinklett.ch](http://meinklett.ch)

Poster  
Ça roule 3 und 4  
Ça roule 5 und 6  
je 5 Poster

VocaTrainer  
Ça roule 3-6  
Adaptives digitales  
Vokabeltraining

# «Ça roule» für Lehrerinnen und Lehrer



Livre d'accompagnement  
mit digitalen Inhalten und Audios  
auf meinklett.ch

Évaluations  
mit digitalen Inhalten und Audios auf  
meinklett.ch

# «Ça roule» für Lehrerinnen und Lehrer



Digitale Ausgabe für Lehrpersonen  
Cahier und Entraînement, mit Audios  
und Lösungen

Audio-CD  
mit allen Hörtexten und Liedern

# «Ça roule» für Lehrerinnen und Lehrer



Unterrichtshilfen für altersdurchmisches  
und differenzierendes Lernen  
Ça roule 3 und 4



Unterrichtshilfen für altersdurchmisches  
und differenzierendes Lernen  
Ça roule 5 und 6

# Alle Lehrwerksteile auf einen Blick



Cahier



Entraînement



Cartes de  
vocabulaire



VocaTrainer



Livre d'accom-  
pagnement



Évaluations



Digitale  
Ausgabe  
für LP



Audio  
CD



Unterrichtshilfen  
AdL

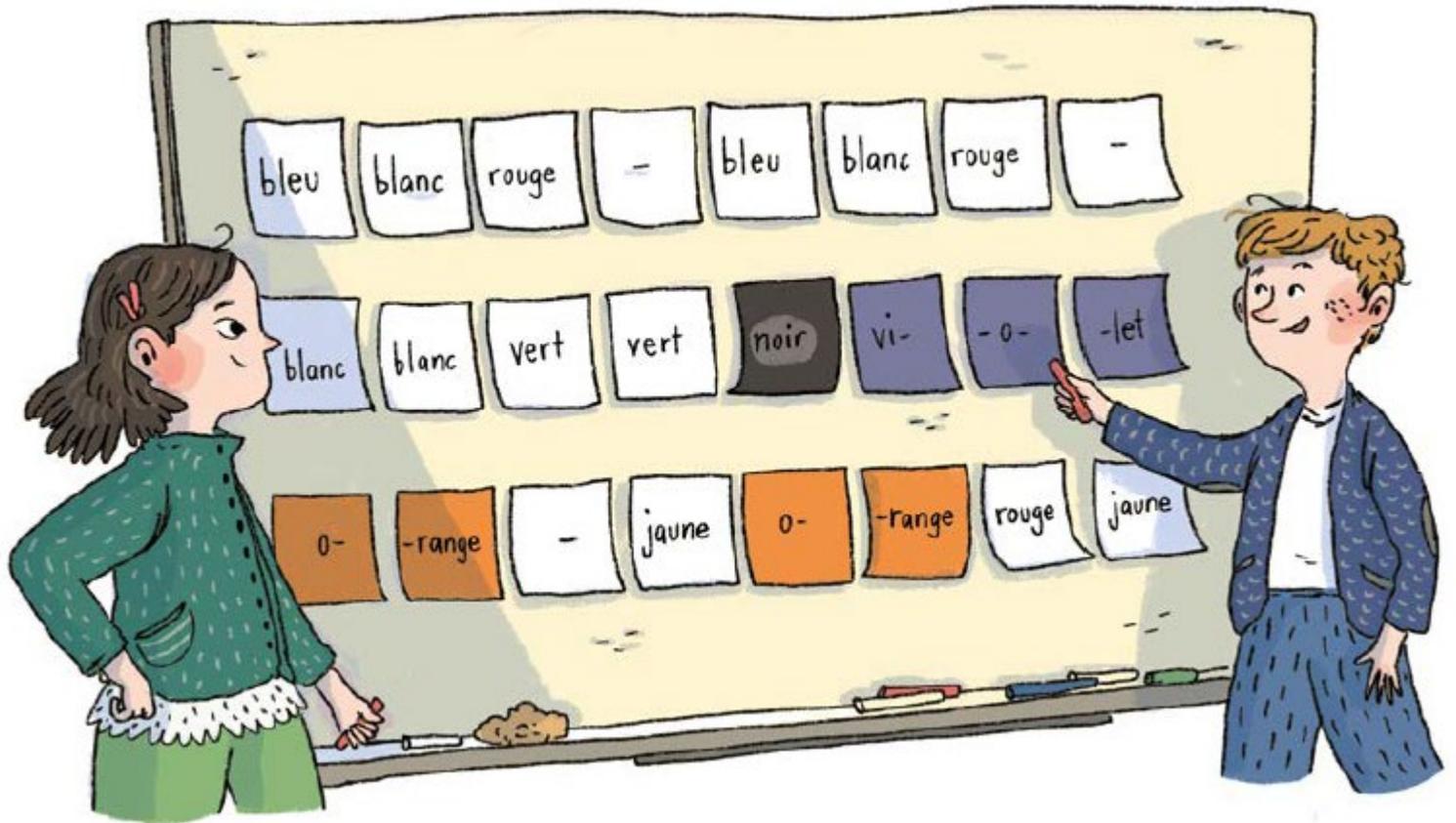


Poster

# Ça roule

Didaktische  
Merkmale

Melanie Gerber



# «Ça roule» regt an

## 3. Klasse

### Versteckspiel

(Unité 1)



## 3. Klasse

### Farbenfest organisieren

(Unité 2)



1. Si tu as du jaune sur toi  
Avance-toi.  
Si tu as du jaune sur toi  
Avance-toi.  
Si tu as du jaune sur toi  
Si tu as du jaune sur toi  
Si tu as du jaune sur toi  
Saute une fois.



## 4. Klasse

### Nuits des contes

(Unité 2)

## 5. Klasse

### Rendez-vous avec les animaux

(Unité 2)



## 5. Klasse

### Je fais les courses

(Télescope B)



## 6. Klasse

### Salut les Romands

(Unité 2)



## 6. Klasse

### Jouer avec les langues

(Télescope D)

# «Ça roule» und «C'est ça» – stufenübergreifend



# Kontinuierlicher Kompetenzaufbau

## Niveau gemäss Lehrplan 21

Ça roule 3–6

A 1.1

A 1.2

A 2.1

A 2.2

B 1.1

B 1.2

C'est ça 7–9

Niveau G

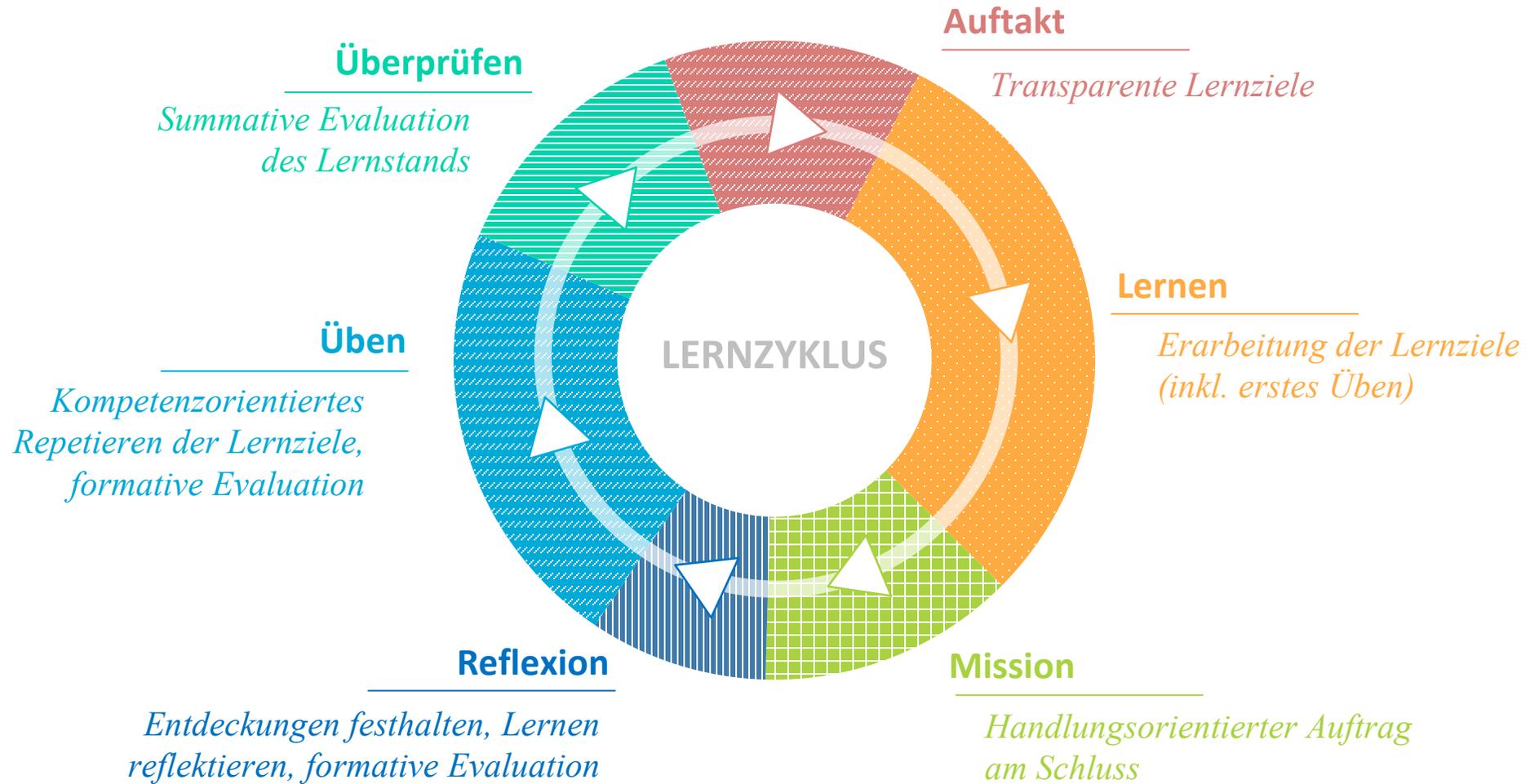
Niveau E

Niveau G = Grundanforderungen

Niveau E = erweiterte Anforderungen

■ Repetition

# Lernzyklus



# Lernstrategien mit Mémentos

- In «Ça roule 3» eingeführt und stetig ergänzt
- Für die Kompetenzbereiche Hören, Lesen, Sprechen, Schreiben
- Kopiervorlagen in digiMedia
- Können im Englischunterricht mit «New World» verwendet werden
- Sind auch bei den «Sprachstarken» im Einsatz



Mémentos

**1.1 Memento «Lire»**  
Schneide die Wegweiser für das Memento «Lire» aus und loche sie.  
Binde sie z. B. mit einem Haushaltsgummi zusammen. So kannst du die Strategien leicht nachschlagen.

**Memento «Lire»**

**Begegnen** Was weiß ich schon über das Thema?  
- Bilder anschauen.  
- Titel und Hervorgehobenes lesen.  
- Fragen im Heft lesen: Verstehe ich die Fragen?

**Bearbeiten** Um was geht's ungefähr im Text?  
- Text überfliegen.  
- Wichtiges markieren.

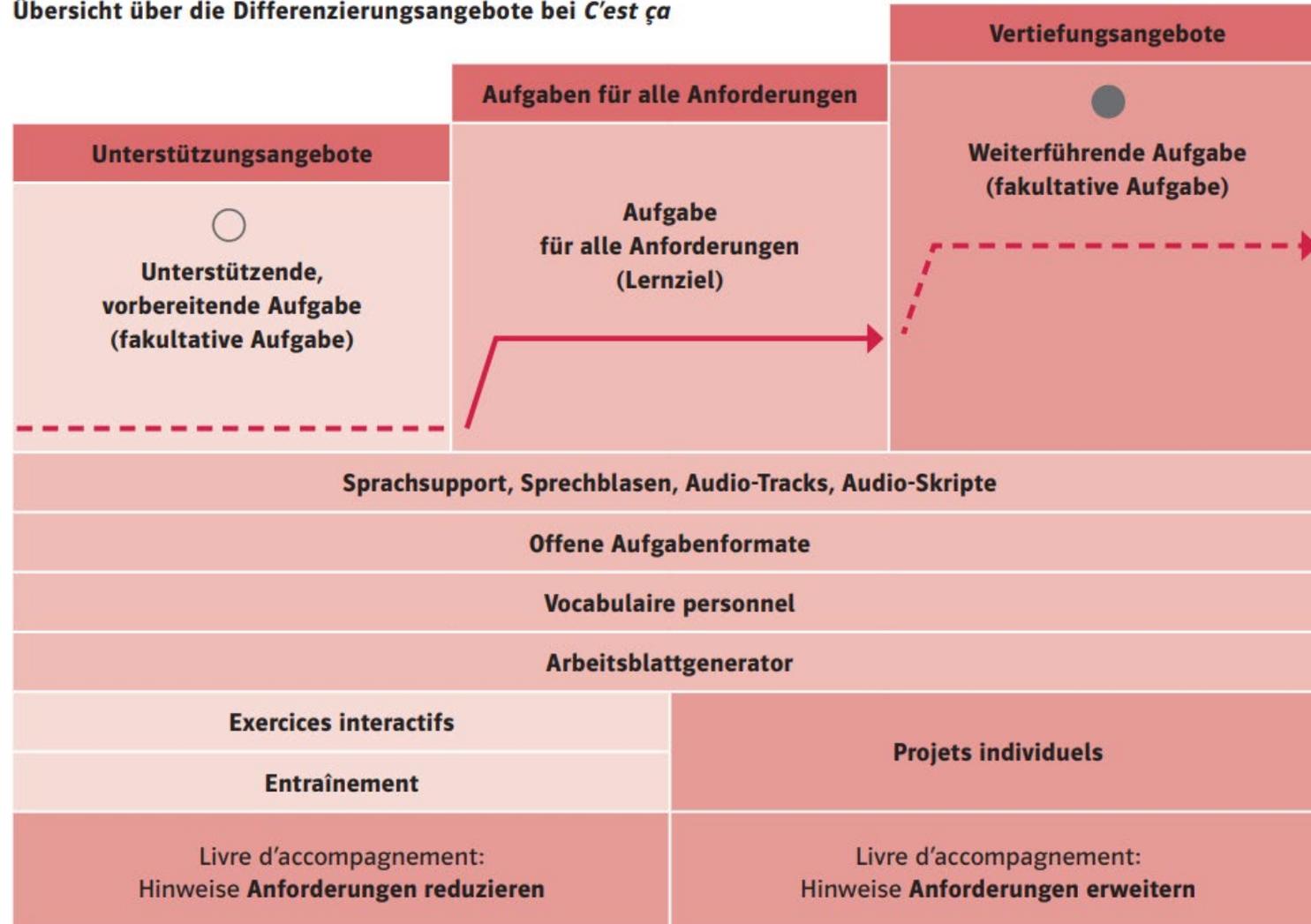
**Verarbeiten** Um was geht's genau im Text?  
- Qui (Wer)? Quand (Wann)? Quoi (Was)? Où (Wo)? Comment (Wie)?  
- Parallelwörter markieren.  
- Bekannte Wörter, Namen und Zahlen markieren.  
- Schwierige Stellen im Wörterbuch oder digital nachschlagen.  
- Fragen im Heft beantworten.

**Überprüfen** Habe ich den Text richtig verstanden und die Fragen richtig beantwortet?  
- Mit meinem Gegenüber besprechen, welche Strategie für diese Aufgabe besonders hilfreich ist.

© Klett und Balmer AG, 2022, Kopiervorlage, C'est ça 7

# Differenzieren auf vielen Ebenen

Übersicht über die Differenzierungsangebote bei *C'est ça*



Livre d'accompagnement

# Differenzieren: drei Aufgabenniveaus

Unterstützend ○

- **E** Notiere sechs Zahlen zwischen 10 und 20 auf die erste Linie. Diktiere dann deine Zahlen auf Französisch. Dein Gegenüber schreibt sie in sein Heft. Tauscht die Rollen.

Meine Zahlen: \_\_\_\_\_

Die Zahlen meines Gegenübers: \_\_\_\_\_

Erarbeitung des Lernziels

- G** Schreibe sechs Zahlen von 1 bis 20 auf die Lottokarte.

_____		_____	_____	
	_____		_____	_____

- H** Legt eure Zahlen-Wortkarten von 3F in ein Säckchen. Spielt mit der ganzen Klasse oder in Gruppen Lotto. Jemand zieht die Zahlen und liest sie laut vor. Wer die Zahl bei 3G notiert hat, kreuzt sie an. Wer zuerst alle Zahlen auf der Lottokarte angekreuzt hat, gewinnt das Spiel.

Weiterführend ●

- **I** Spielt mit drei Würfeln. Werft der Reihe nach alle drei Würfel und zählt die Augenzahlen auf Französisch zusammen. Das Kind, das die höchste Zahl erreicht, gewinnt. Spielt mehrere Runden.



# Differenzieren: Projets individuels

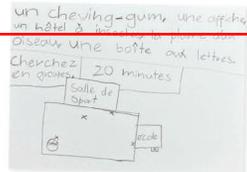
## Projets individuels

### Projets individuels

Suche dir ein Projekt aus, an dem du über einen Zeitraum von bis zu drei Lektionen arbeiten willst. Trage vor dem Start dein geplantes Projekt auf Seite 32 ein.

#### 1 À vos recherches, prêts, partez! (Unité 1)

- A Erstelle eine Schatzkarte mit mindestens fünf Gegenständen, nach denen im Schulhaus, auf dem Pausenplatz oder in der Umgebung gesucht werden soll. Beschrifte die Gegenstände auf Französisch.
- B Entscheide, wo, wann und wie lange gesucht wird, ob allein oder im Team. Schreibe auch diese Informationen auf die Schatzkarte. Die Gruppe, die am meisten Gegenstände findet, gewinnt.



#### 2 Le slowUp chez moi (Unité 1)

- A Organisiere einen eigenen kleinen slowUp für ein Kind oder eine Gruppe aus deiner Klasse. Starte bei deinem Schulhaus und lege fest, wo das Ziel ist (ein Aussichtspunkt, eine Sehenswürdigkeit ...).
- B Suche dafür nach einer passenden Karte im Internet (z. B. Google Maps), auf der du deinen slowUp darstellen kannst, oder zeichne deine eigene Karte und beschrifte so viel wie möglich auf Französisch.
- C Schreibe die wichtigsten Informationen zu deinem slowUp dazu (Ort, Datum, Zeit, Verkehrsmittel, Route, Distanz ...).



## 1 À vos recherches, prêts, partez! (Unité 1)

- A Erstelle eine Schatzkarte mit mindestens fünf Gegenständen, nach denen im Schulhaus, auf dem Pausenplatz oder in der Umgebung gesucht werden soll. Beschrifte die Gegenstände auf Französisch.
- B Entscheide, wo, wann und wie lange gesucht wird, ob allein oder im Team. Schreibe auch diese Informationen auf die Schatzkarte. Die Gruppe, die am meisten Gegenstände findet, gewinnt.

# Differenzieren: Anforderungen verändern im Begleitband

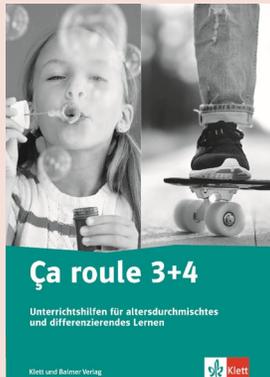
## Anforderungen reduzieren

- 1A** Die Fragewörter übersetzen und zur Vorentlastung repetieren.
- 1B** Das Audio mehrmals abspielen.
- 1C** Eine Auswahl der Wörter an die Wandtafel schreiben und die Schüler/innen abschreiben lassen.
- 2C** Audio nach jedem Geräusch stoppen.
- 2C** Begriffe auf Deutsch (oder in einer anderen Muttersprache) zu den französischen Wörtern schreiben.

## Anforderungen erweitern

- 1A** Weitere Informationen zum slowUp im Internet suchen.
- 1C** Die Antworten auf Französisch notieren.
- 1E** Weitere Ortschaften in beiden Landessprachen suchen und auf einer Schweizerkarte z. B. mit Stecknadeln markieren. In welcher Region befinden sich die meisten Orte mit zweisprachigen Bezeichnungen?
- 2C** Weitere Transportmittel suchen und mit Bildern dokumentieren.
- 2C** Das **Vocabulaire personnel** zum Wortfeld Verkehrsmittel ergänzen.
- 2D** Die Aufgabe erweitern mit den Antworten *Oui, c'est vrai.* und *Non, c'est faux.*

# Altersdurchmischtes Lernen – Hilfestellungen



## Blättern in den Heften

- [klett.ch/shop](https://klett.ch/shop)
- Artikel aufrufen
- in Detailansicht auf Cover klicken

«Ça roule» – Einführungskurs

## Lektionenvorbereitung 3./4. Klasse AdL

### Ça roule 3, Unité 1

**21 Lektionen** = 7 Schulwochen à 3 Wochenlektionen  
**Inhalt** Unité 1: Cahier, Entraînement, Vocabulaire, Exercices interactifs, gegebenenfalls VocaTrainer

#### Lektion 1 (1. Woche, 1. Lektion)

	Sozialform	Material	Zeit
<b>Cahier erkunden</b> SuS schnuppern im Cahier Austausch: – Was habt ihr Interessantes entdeckt? – Auf welche Themen/Aufgaben freut ihr euch? – Welche Wörter versteht ihr schon?	EA KU/PA	Cahier	10'
<b>Auftaktseite Unité 1<sup>1</sup></b> Lernziele S. 6 gemeinsam lesen, dann Aufgaben S. 7 lösen	KU KU/PA	Cahier S. 6/7	15'
<b>Begrüßung<sup>1</sup></b> in verschiedenen Sprachen suchen und an WT sammeln (stehen lassen für Lektion 2) Begrüßung Cahier S. 8, 1A lesen und mit Begrüßung an WT vergleichen, Variante 3 aus Livre d'accompagnement S. 34/35 spielen	KU KU	WT Cahier S. 8	15'

<sup>1</sup> Hinweise und Differenzierungsmöglichkeiten zu den Aufgaben siehe Livre d'accompagnement S. 15 und 34/35 sowie Unterrichtshilfen für altersdurchmisches und differenzierendes Lernen S. 16/17

## Downloads/meinklett.ch

je eine Lektionenplanung für die erste Unité von Band 3 und 4



**Youtube-Kanal Klett und Balmer**  
Webinaraufzeichnung *Altersdurchmisches und differenzierendes Lernen mit «Ça roule»*

Klett und Balmer Verlag

# Ça roule

Übersichten, Downloads,  
[meinklett.ch](http://meinklett.ch)

Joze Mubi



# Tableau des contenus Bd. 3–6

Band 3, Livre d'accompagnement,  
S. 26–27

Unités		
	Unité 1	Unité 2
	Bonjour	Fête des couleurs
Mission/Task	In der Gruppe ein Versteckspiel auf Französisch spielen	Beim Farbenfest in der Klasse an der Modeschau die Kleidungsstücke der anderen beschreiben und ein Lied singen
Musik	«Bonjour»	Rythme des couleurs; «Si tu as du jaune sur toi»
Spiele	Kreisspiel «Le carrousel», Geheime Zahl, Zahlen-Lawine, Karten verstecken (Voca-Spiel), Versteckspiel	«Rythme des couleurs» (Sprechspiel), Cocotte en papier (Himmel oder Hölle), Memo
Wortfelder	– Begrüssen – Zahlen 1–10 – Sprachen – Sich vorstellen – Versteckspiel	– Farben – Kleidung – Menschen
Grammatische Strukturen	– Artikel: le/la – Personalpronomen: je	– Artikel: le/la <sup>s</sup> ; un/une – Personalpronomen: il/elle – Fragewörter: où, quand, qui, quoi
Lernstrategien (vgl. Kopiervorlage «Mémento»)	Lesestrategien (FS1F.1.B.1.2a>1)	Hörstrategien (FS1F.1.B.1.2a>1)
1   Hören	Kinder, die sich begrüßen, verstehen (FS1F.1.A.1.2a>2 – A1.1); in einem Lied auf Wortwiederholungen achten (FS1F.1.A.2.2a); die Zahlen 1 bis 10 verstehen (FS1F.1.A.1.2a>1 – A1.1); Aussagen aus einem Versteckspiel verstehen und auf Deutsch wiedergeben (FS1F.1.C.1.2a)	Ein Farben-Sprechspiel verstehen (FS1F.1.A.1.2a>1 – A1.1)

Band 6, Livre d'accompagnement,  
S. 30–32

Unités		
	Unité 1	Unité 2
	Le monde des détectives	Salut les Romands
Mission/Task	In einem Detektivspiel Personen und Gegenstände beschreiben	Den Tagesablauf eines Tieres auf einem Plakat darstellen
Musik	«Qu'est-ce qu'il faut faire pour être un bon gangster?»	«Les mots voyagent»
Spiele	«Tic-tac-toe», «Le jeu des détectives»	«Vier gewinnt»
Wortfelder	– Personenbeschreibungen – Detektive – Richtungs- und Ortsangaben – Wegbeschreibungen	– Freizeitaktivitäten – Jahreszeiten – Monate – Daten
Grammatische Strukturen	– «Un», «une» et «des» – Les prépositions de lieu – Le verbe «avoir» (= haben)	– Les questions – «Du» et «de la» – Le verbe «faire» (= machen)
Aussprache	Den Laut «w» in Wörtern wie «voleur», «vieux» und «voilà» erkennen und verständlich aussprechen (FS1F.5.C.2.2a)	Den Laut «sch» in Wörtern wie «voyage», «âge» und «génial» und in Wörtern wie «chanter», «chemin» und «dimanche» vergleichen (FS1F.5.C.2.2c)
Lernstrategien	Lesestrategien (FS1F.2.B.1.2c; FS1F.2.B.1.2b)	Schreibstrategien (FS1F.4.B.1.2a>2; FS1F.4.B.1.2b)
Sprachen im Fokus: Bewusstheit für Sprache	Die mehrsprachige Situation an der Sprachgrenze wahrnehmen und beschreiben (FS1F.5.A.1.2a); in einer Wegbeschreibung die Ortsangaben für das Verständnis nutzen (FS1F.5.D.1.2b>2)	Die Schreibweise von französischen Datumsangaben erforschen (FS1F.5.E.2.2b>1); beim Sprechen einfache Fragen mit Fragewörtern stellen (FS1F.5.D.1.2b>1)
Kulturen im Fokus	Einige Orte der Westschweiz aufzählen (FS1F.6.A.1.2a)	Möglichkeiten finden, mit französischsprachigen Menschen in Kontakt zu treten (FS1F.6.C.1.2c)

Download,  
alle Bände:  
[caroule3-6.ch](http://caroule3-6.ch)



# Jahresplanung

## Jahresplanung 3. Klasse *Ça roule 3*

◆ **Drei Lektionen Französisch pro Woche**

Unité	Titel	Unterrichtsmaterial	Anzahl Lektionen	Schulwochen	Im Schuljahr	Mögliche Kürzungen <sup>1</sup>	Mögliche Hausaufgaben
1	Bonjour	Cahier S. 6–21 Audio 1–7 KV <sup>2</sup> 1–3	Unité <sup>5</sup> : 12–15	1	August bis Oktober	1G, 2B, 2E, 6F	2E, 3H, 4C, 6D
				2			
				3			
				4			
				5			
		Entraîn. <sup>3</sup> S. 4–9 Audio 1–4 Ex. int. <sup>4</sup> 6–31	Üben und beurteilen <sup>6</sup> : 5–6	6	alles fakultativ	alles zum selbstständigen Üben	
				7			

Worddokument  
als Download:  
caroule3-6.ch



Livre d'accompagnement 3  
S. 28

### Jahresplanung «Ça roule 3»

Unité 1, Bonjour						
Unterrichtsmaterial	Anzahl Lektionen	Schulwochen	Im Schuljahr	Mögliche Kürzungen <sup>1</sup>	Mögliche Hausaufgaben	Bemerkungen
Cahier S. 6–21 Audio 1–7 KV <sup>2</sup> 1–3	Unité <sup>4</sup> : 12–15	1	August bis Oktober	1G, 2B, 2E, 6F	2E, 3H, 4C, 6D	
		2				
		3				
		4				
		5				
Entraînement <sup>3</sup> S. 4–9 Audio 1–4	Üben und Beurteilen <sup>5</sup> : 5–6	6	Alles fakultativ	Alles zum selbstständigen Üben		
		7				
Exercices interactifs 6–31	5–6	7				

# Downloads: Detaillierte Lektionenplanung



## Lektionenplanung 5. Klasse

### Ça roule 5, Unité 1

14 Lektionen = 7 Schulwochen à 2 Wochenlektionen  
Inhalt Unité 1: Cahier, Entraînement, Exercices interactifs, Wortkarten, (VocaTrainer)

#### Lektion 1 (1. Woche, 1. Lektion)

	Sozialform	Material	Zeit
<b>Auftaktseiten Unité 1*</b> Lernziele S. 6 gemeinsam lesen, dann Aufgaben S. 7 lösen	KU PA/EA/KU	Cahier S. 6 Cahier S. 7 Vocabulaire S. 18	10'
<b>L'invention d'Alain Millerève*</b> Einstieg ins Thema: In der Klasse besprechen: - Was ist eine Erfindung? (Begriffsklärung) - Welche Erfindungen findet ihr besonders toll und warum?	KU	Cahier S. 8	5'
Aufgabe 1A: Wochentage übersetzen	EA	Cahier S. 8 Vocabulaire S. 18	5'
Aufgabe 1B: Personen beschriften	EA	Cahier S. 8	5'
Aufgabe 1C: BD lesen, Aufgabe in der Klasse besprechen	KU	Cahier S. 8	5'
Aufgabe 1D: BD lesen, Fragen zu zweit besprechen	EA PA	Cahier S. 8	10'
<b>Zusatzaufgabe</b> Wochentage mit Wortkarten üben		Wortkarten	

\* Hinweise und Differenzierungsmöglichkeiten zu den Aufgaben siehe Livre  
ment S. 17 und S. 42/43

Für alle Bände  
erhältlich:

Worddokumente als  
Download: [caroule3-6.ch](http://caroule3-6.ch)  
sowie auf [meinklett.ch](http://meinklett.ch)  
beim entsprechenden  
Band



# Downloads: Elternbroschüre / Powerpoint-Präsentation



PDF als Download  
oder gedruckte  
Exemplare anfordern  
bei [info@klett.ch](mailto:info@klett.ch)



PPP als Download  
[caroule3-6.ch](http://caroule3-6.ch)

# Entraînement: Übersicht Exercices interactifs

Entraînement – jeweils am Ende des Heftes

Übersichten

Exercices interactifs

**Übersicht Exercices interactifs:  
Übungen zu den Unités**

Du kannst die Lernziele jeder Unité mit den *Exercices interactifs* am Computer repetieren und weiter üben. Es gibt Übungen zu drei verschiedenen Niveaus. Melde dich unter [meinklett.ch](http://meinklett.ch) an und löse den Nutzerschlüssel ein (siehe vordere Umschlagseite innen).

Unité	Exercice	Lernziel	Nr.	Das kann ich.	Da habe ich noch Mühe.
	Vocabulaire	Klassenzimmerwortschatz	1-5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	Vocabulaire	Verkehrsmittel	6-11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Vocabulaire	Zahlen	12-15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Vocabulaire	Nachrichten schreiben	16-20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Phonétique	Der Laut «u»	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Grammaire	Je, tu, il, elle, nous, vous, ils, elles	22-23	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Grammaire	Das Verb «aller à» (= gehen nach, an)	24-25	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Lire	Auf einem Werbeplakat wichtige Informationen finden und verstehen	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Lire	Kurze Texte von Teilnehmenden eines slowUps verstehen	27	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Écouter	Die Wörter für Verkehrsmittel verstehen, wenn Bilder dabei helfen	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Écouter	Die wichtigsten Informationen eines Werbespots zu einem slowUp mithilfe eines Werbeplakats verstehen***	29	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Vocabulaire	Schule und Bibliothek	30-34	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Vocabulaire	Tiere, Geschichten erzählen	35-41	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Phonétique	Der Laut «ö»	42	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Grammaire	Die Verben auf «-er»	43-44	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Grammaire	«Le», «la» und «les»	45-46	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Lire	Mithilfe von Bildern eine einfache, kurze Geschichte verstehen***	47-48	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Écouter	Einfache Informationen in einem Gespräch über Bücher verstehen	49	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Écouter	Mithilfe von Bildern die wichtigsten Informationen in einer kurzen Geschichte verstehen	50	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

34 trente-quatre

Übersichten

**Übersicht Exercices interactifs:  
Übungen zum Jahresstoff**

Mit den Übungen zum Jahresstoff kannst du das Gelernte weiter vertiefen. Melde dich unter [meinklett.ch](http://meinklett.ch) an und löse den Nutzer-Schlüssel ein (siehe vordere Umschlagseite innen).

Vocabulaire	Verbes	Grammaire
Bibliothek	ajouter	Je, tu, il, elle, nous, vous, ils, elles
Geschichten erzählen	couper	«Le», «la» und «les»
Kochen	garder	Die Verneinung
Lebensmittel	habiter	Das Adjektiv
Mengenangaben	inviter	
Nachrichten schreiben	manger	
Schule	organiser	
Tiere	préparer	
Verkehrsmittel	raconter	
Welt	rouler	
Wohnen	Verben auf «-er»	
Zahlen	aller	
	être	
	Verben-Mixer	
	être	
	Verben-Mixer	

35 trente-cinq



# Ça roule

meinklett.ch

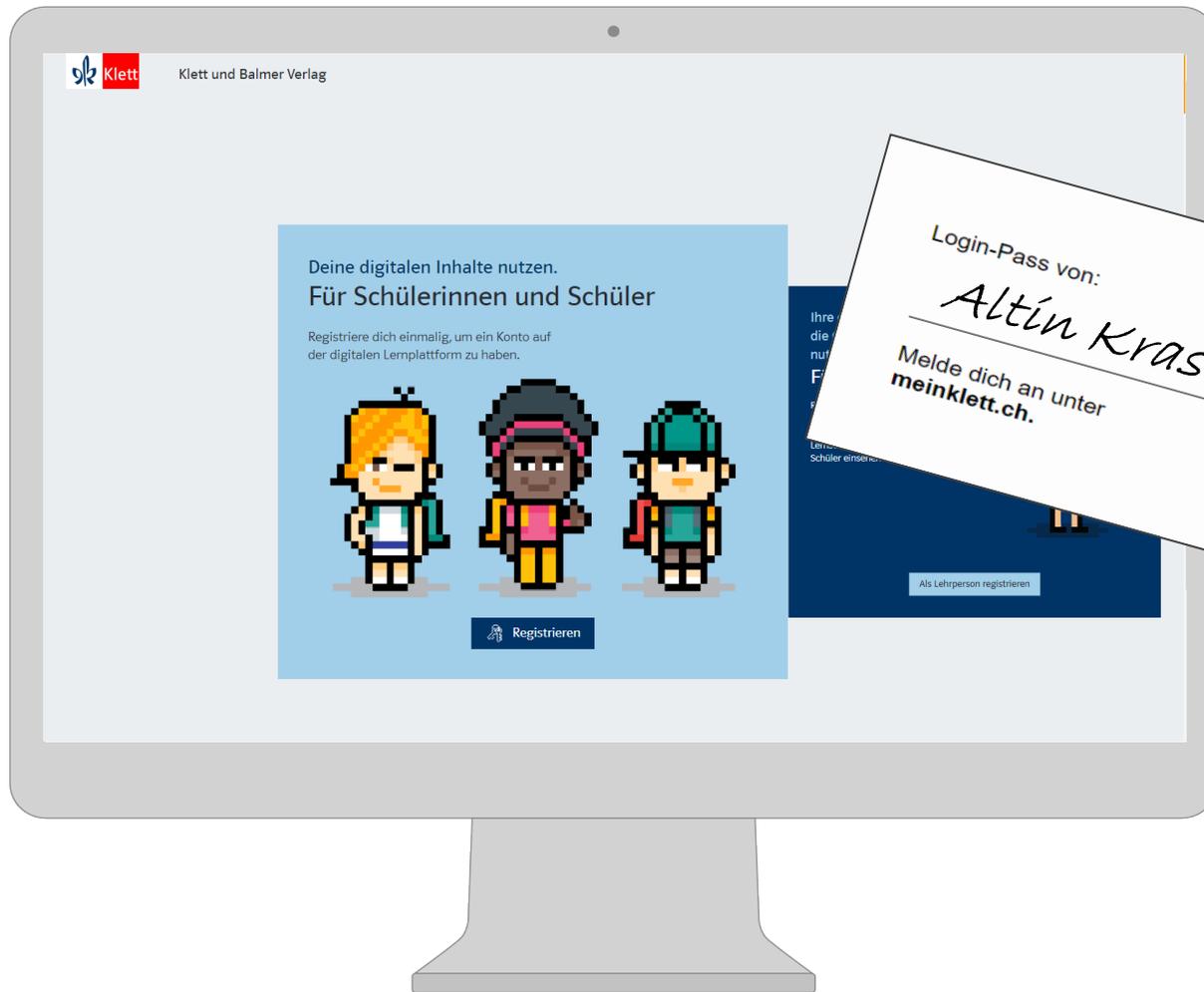
Joze Mubi



# Plattform meinklett.ch



# 1. Schritt: Registrieren (Konto erstellen)

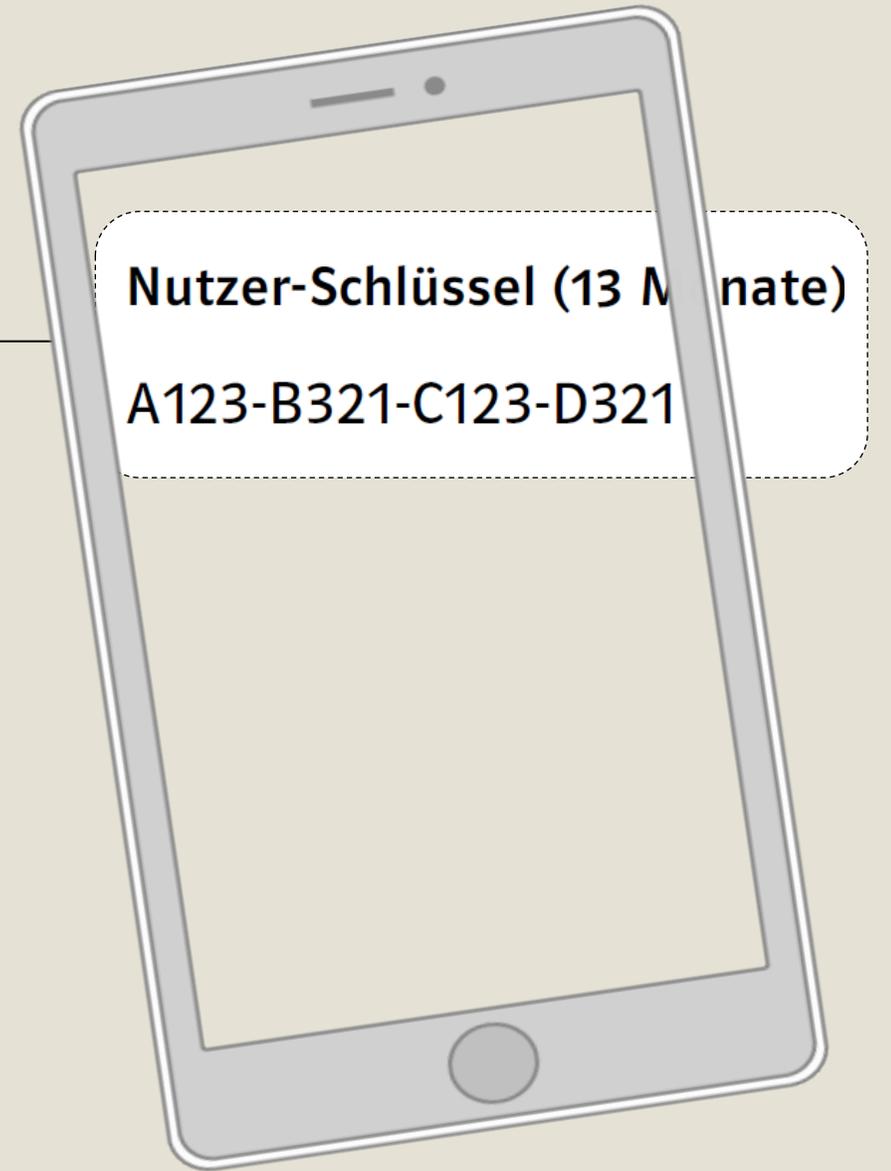
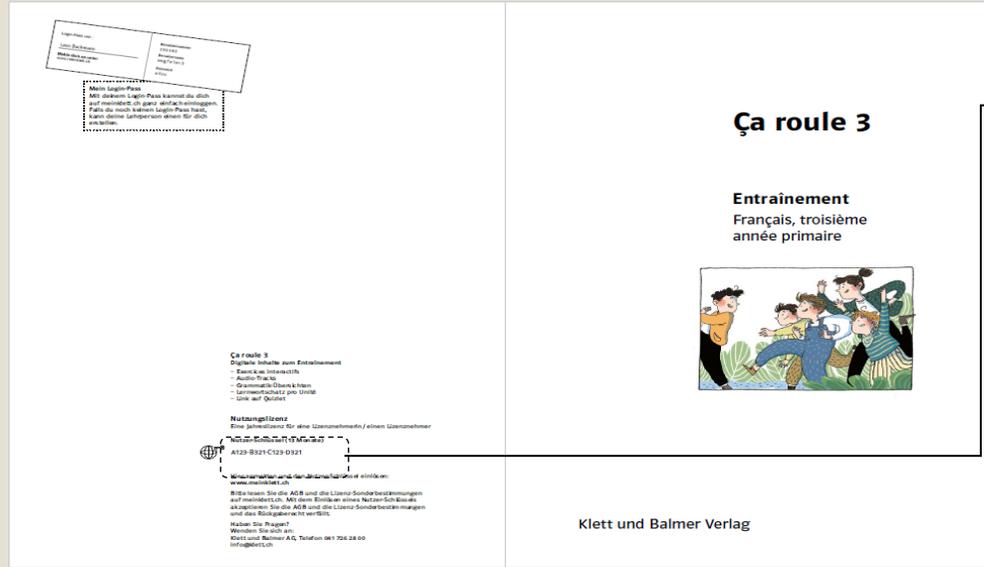


Registrierung mit E-Mail

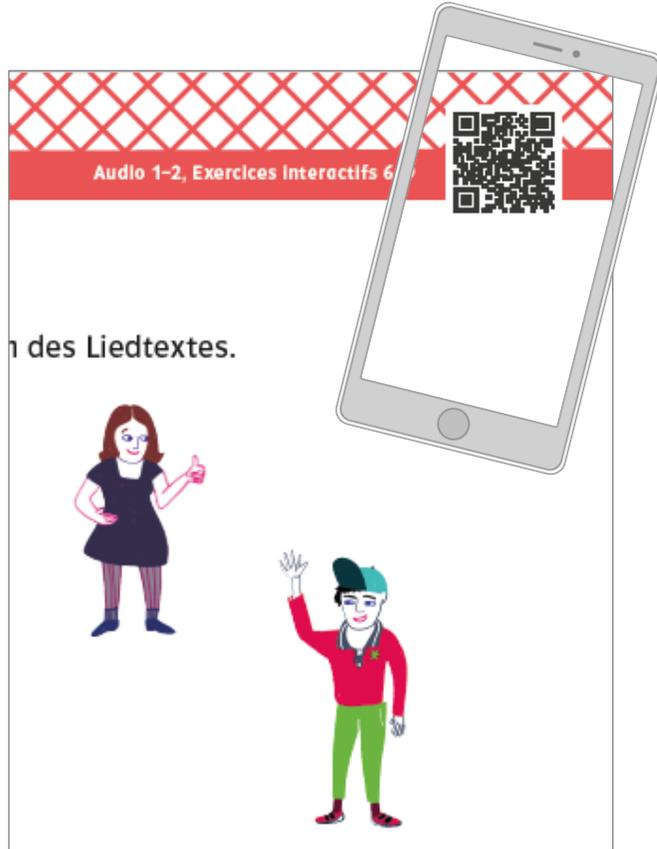


**Hilfe und Support:**  
[klett.ch/support](https://klett.ch/support)

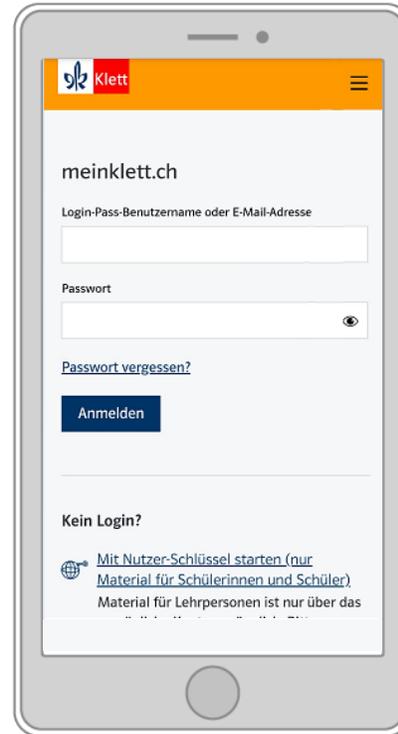
# 2. Schritt: Inhalte freischalten



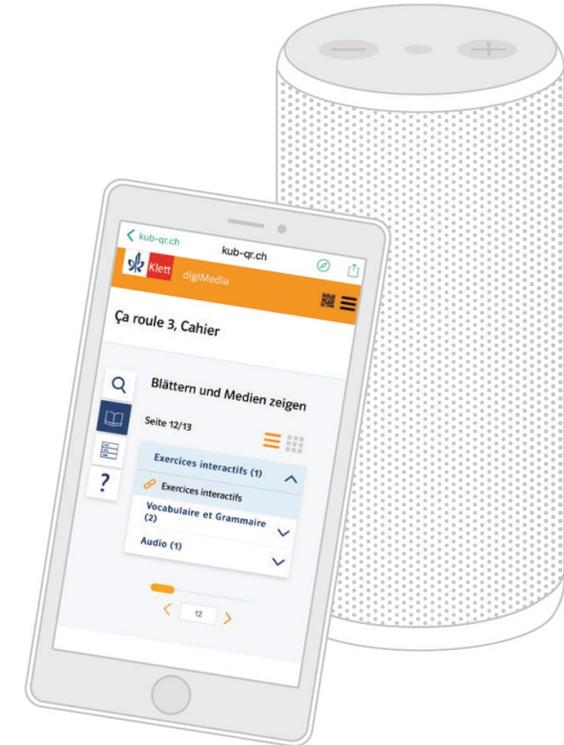
# Digitale Inhalte aufrufen: QR-Code scannen



1. Scannen

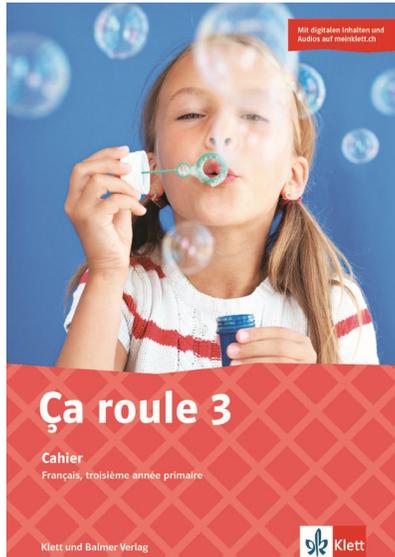


2. Anmelden

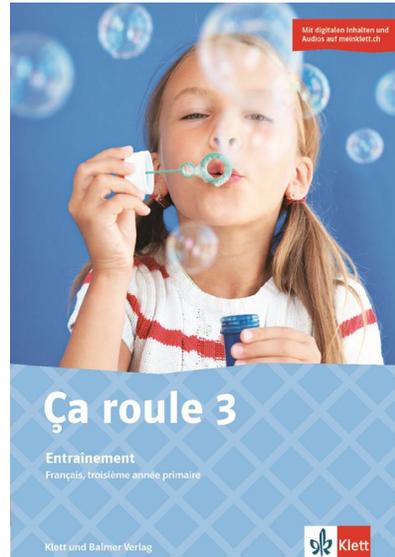


3. Audio abspielen

# Lehrwerksteile mit Nutzer-Schlüssel für die SuS



Cahier



Entraînement



Cartes de  
vocabulaire

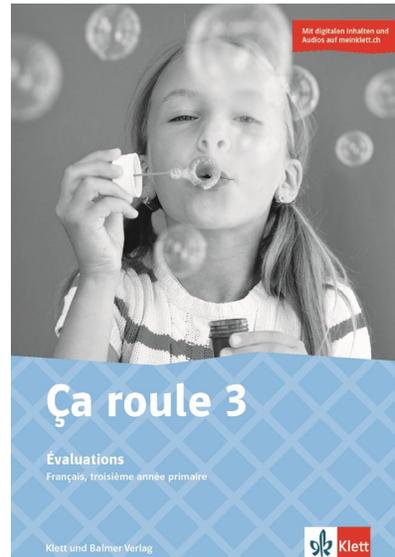


Voca-Trainer

# Lehrwerksteile mit Nutzer-Schlüsseln für die LP



Livre  
d'accompagnement

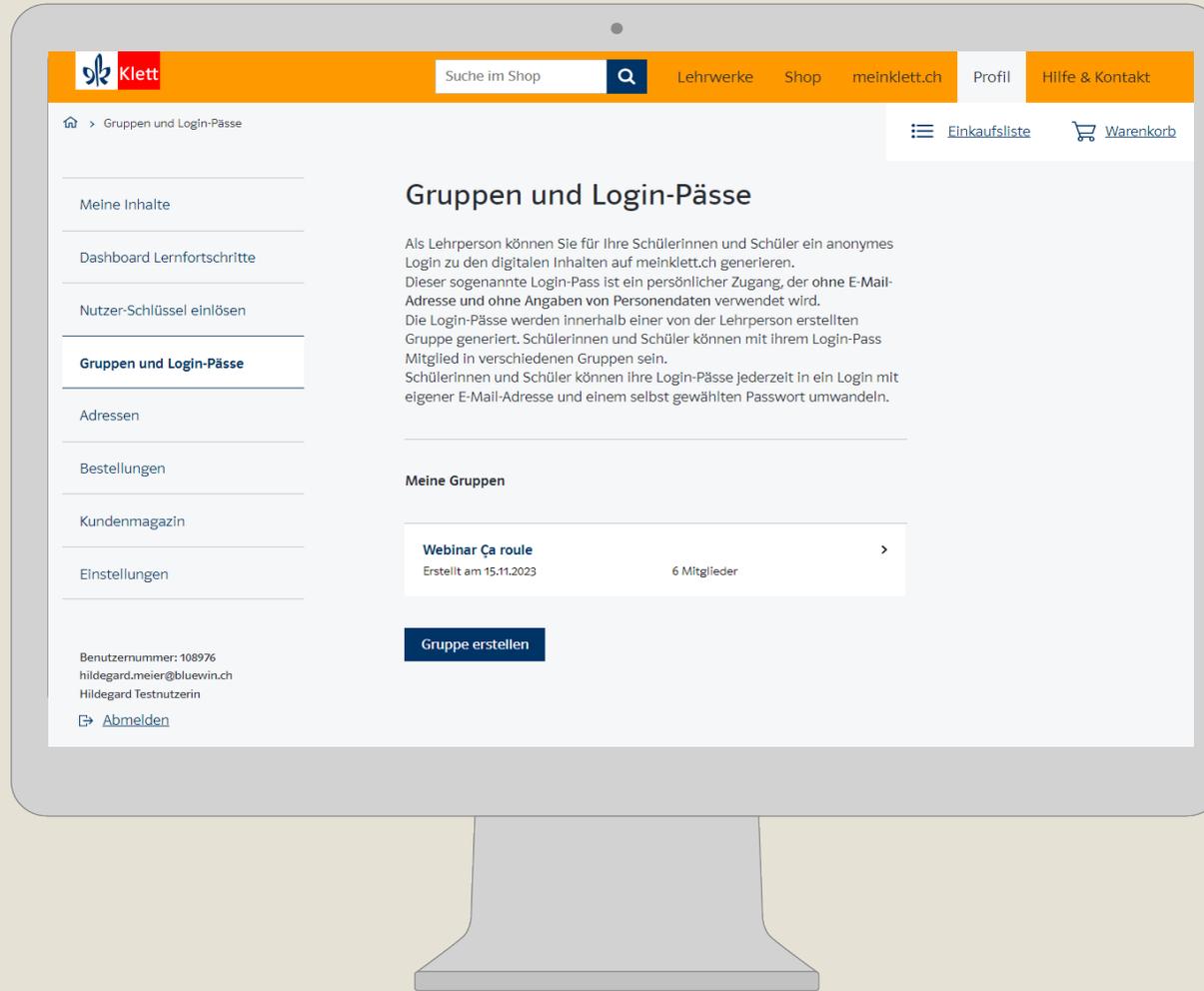


Évaluations



Digitale Ausgabe  
für Lehrpersonen

# meinklett.ch: Gruppen erstellen



Schülerinnen und Schüler mithilfe eines Links in eine Gruppe einladen

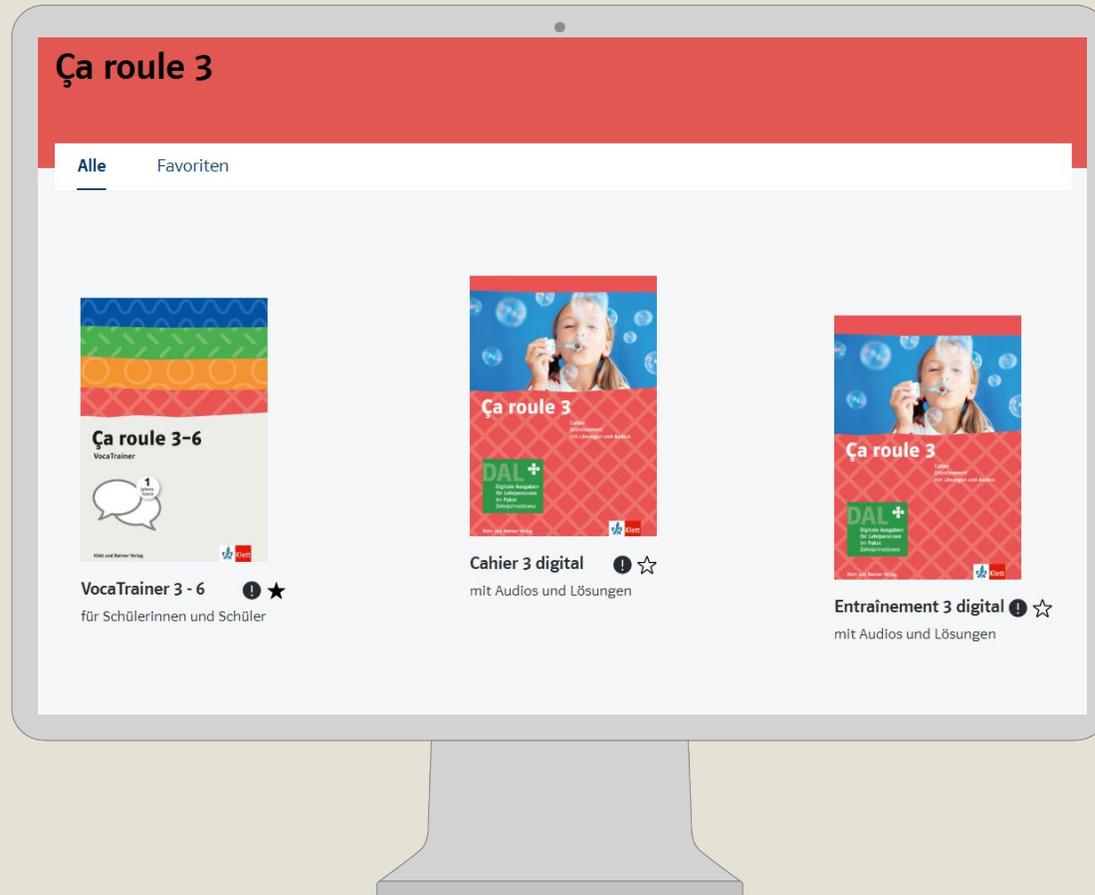
# meinklett.ch: Fortschritte einsehen

The screenshot shows the meinklett.ch dashboard. At the top, there is a navigation bar with a '← Zum Dashboard' button, the Klett logo, and a 'Hilfe' button. Below this, there are two main sections: 'Gruppen' and 'Kapitel'. The 'Gruppen' section is active, showing a list of groups under 'Psychiatrische Klinik', with 'Webinar Ça roule' selected. The 'Kapitel' section shows a list of chapters, with 'Alle Kapitel' selected. The main content area displays the progress for 'Ça roule 3' (Webinar Ça roule). It features a table with columns for 'Name', 'Fortschritt', and 'Zuletzt bearbeitet'. The table lists four users with their respective progress percentages and last update dates.

↑↓ Name	↑↓ Fortschritt	↑↓ Zuletzt bearbeitet
FABI (1156087)	2.04%	15.11.2023
Leonie Fielmann (11560...)	14.83%	15.11.2023
Noah Djokovic (1156088)	0%	Nie
Richard Federer (11560...)	8.16%	15.11.2023

Im Dashboard auf  
meinklett.ch  
Einsicht erhalten in die  
Arbeit der Schülerinnen  
und Schüler

# meinklett.ch, DAL, Exercices interactifs



3./4. Klasse bleibt hier

5./6 Klasse wechselt  
ins andere Meeting

Pause



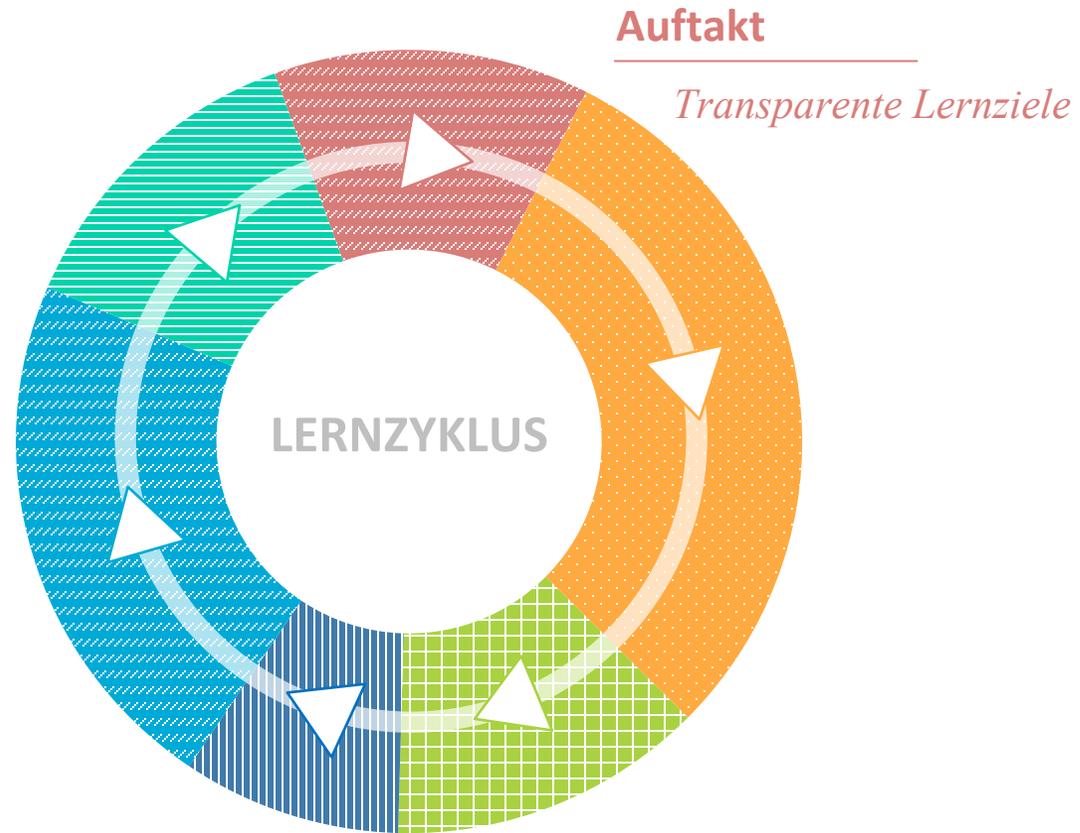
# Ça roule 3

Aufbau einer  
Unité

Nadine Widmer



# Auftakt



Unité 1, Bonjour

# 1 Bonjour



**Du hörst, wie man sich auf Französisch begrüßt.**

**Du zählst von 1 bis 10.**

**Du liest, wie jemand sich auf Französisch vorstellt.**

**Du stellst dich vor.**

**Ma mission**

**Du spielst in der Gruppe ein Versteckspiel auf Französisch.**

- Sammlt in der Klasse möglichst viele Wörter, die ihr auf Französisch kennt.
- Du begegnet einem anderen Kind zum ersten Mal. Was erzählst du von dir?
- Bespricht zu zweit: Bei welchen Pausenplatz-Spielen wird gezählt?

6 6ix 7 sept 7

## Unité 1, Bonjour

**Kulturen im Fokus**

**Hintergrundinformationen zum Thema der Unité**

*Jouer à cache-cache* – Verstecken spielen ist bei Kindern in allen Kulturen seit jeher weit verbreitet. Kinder spielen dieses Spiel im Haus und draussen im Freien. Es sind unterschiedliche Spielregeln dazu bekannt und die Kinder können diese selber ausbauen oder neue erfinden. Das Spiel ist wohl den meisten Kindern vertraut.

Die Schüler/innen starten also mit etwas sehr Vertrautem in die erste Fremdsprache. Die erste Begegnung mit Französisch soll Freude machen und leichtfallen. Anhand von kindgerechten Themen und Hörbeispielen werden sie ermuntert, die Fremdsprache möglichst rasch aktiv zu gebrauchen. Sie erarbeiten alle wichtigen Grundlagen, um Verstecken spielen zu können. Da die Themen eng mit der Erlebniswelt der Lernenden verknüpft sind, wird der Brückenschlag von der eigenen zur neuen Sprache vereinfacht. Die Schüler/innen erwerben während der Unité einen einprägsamen, alltagspraktischen Wortschatz. Dieser hilft ihnen, den Spiele-Klassiker auf Französisch durchzuführen und dabei Erfolgserlebnisse zu erzielen.

**Ma mission**

Die Aufgabe der Schüler/innen ist es, das Spiel *Cache-cache* mit dem erlernten französischen Wortschatz zu spielen. Damit sie während des ganzen Spiels Französisch sprechen können, müssen sie alles zuvor in der Unité Gelernte anwenden. Neben dem Wortschatz fürs Versteckenspielen kommen dabei die Zahlen und der Wortschatz für die Kleidungsstücke aus dem **Vocabulaire** zum Einsatz.

- Etapas**
- Du hörst, wie man sich auf Französisch begrüßt.
  - Du zählst von 1 bis 10.
  - Du liest, wie jemand sich auf Französisch vorstellt.
  - Du stellst dich in einer Kurzbeschreibung vor.

**Kulturen im Fokus**

Die Schüler/innen entdecken, dass sie mit ihrem ersten Wortschatz ein bekanntes Spiel spielen können, das sie bereits kennen. Ausserdem lernen sie ein einfaches Begrüssungslied. Darin finden sie spielerisch das erste Vokabular, um auf französischsprachige Personen zugehen zu können.

**Sprache(n) im Fokus**

Die Schüler/innen sammeln Begrüssungsworte in verschiedenen Sprachen und begrüßen sich in allen Sprachen, die in der Klasse bekannt sind. Sie lernen zudem, wie sie auf eine französische Begrüssung antworten können.

Die Kinder begegnen auch den Artikeln *le* und *la*. Dabei wird ihnen bewusst, dass diese männliche und weibliche Nomen begleiten. Sie stossen ein erstes Mal auf das Personalpronomen *je* und lernen, dass sie es brauchen, wenn sie von sich selber sprechen.

**Lernstrategie**

Die Schüler/innen lernen eine erste Lesestrategie kennen. Sie erstellen oder erhalten und wenden das **Memento Lesen (Kopiervorlage 2)** an. Mit den schlaun Hinweisen des Krokodils und mithilfe des Memento erarbeiten sie eine der Aufgaben Schritt für Schritt. Die gelernten Strategien können sie in den folgenden Unités wiederholen und somit einüben und verfeinern.

Sie lernen ausserdem eine erste Möglichkeit kennen, wie sie die **Cartes de vocabulaire** als Unterstützung beim Wörterlernen einsetzen können, und sie schreiben erstmals ins **Lernjournal**.

Jeweils am Ende einer Unité findet sich das **Lernjournal**, in dem die Schüler/innen festhalten, was ihnen in den letzten Französischstunden besonders gefallen hat. Sie notieren z. B. ihre Lieblingswörter und reflektieren über ihren Sprachgebrauch. So werden sie immer wieder angehalten, ihr Lernen selber zu beurteilen und zu hinterfragen.



### Lektionenvorbereitung 3. Klasse

#### Ça roule 3, Unité 1

**21 Lektionen** = 7 Schulwochen à 3 Wochenlektionen  
**Inhalt** Unité 1: Cahier, Entraînement, Vocabulaire, Exercices interactifs, (VocaTrainer)

#### Lektion 1 (1. Woche, 1. Lektion)

	Sozialform	Material	Zeit
<b>Cahier erkunden</b> SuS «schnuppern» im Cahier Austausch: - Was habt ihr Interessantes entdeckt? - Auf welche Themen/Aufgaben freut ihr euch? - Welche Wörter verstehe ich schon?	EA KU/PA	Cahier	10'
<b>Auftaktseite Unité 1*</b> Lernziele S. 6 gemeinsam lesen, dann Aufgaben S. 7 lösen	KU KU/PA	Cahier S. 6/7	15'
<b>Begrüssung*</b> in verschiedenen Sprachen suchen und an WT schreiben (stehen lassen für Lektion 2) Begrüssung Cahier S. 8 1A lesen und mit Begrüssung an WT vergleichen	KU KU	WT Cahier S. 8	15'
*Hinweise und Differenzierungsmöglichkeiten zu den Aufgaben siehe Livre d'accompagnement S. 15 und 34/35			

- Hinweise:**
- Pro Lektion wurden absichtlich nur 40' statt 45' verplant, um die Lektion nicht zu überfrachten und damit Zeit für einen gemeinsamen Abschluss, Organisatorisches etc. bleibt.
  - Hausaufgaben (HA) wurden absichtlich keine eingeplant, weil im Lehrplan 21 nur wenige HA vorgesehen sind. HA können individuell eingeplant werden, je nach Konzept der Schule oder Lehrperson.

## 1

## Bonjour

Du hörst, wie man sich auf Französisch begrüßt.

Du zählst von 1 bis 10.

Du liest, wie jemand sich auf Französisch vorstellt.

Du stellst dich vor.

## Ma mission

Du spielst in der Gruppe ein Versteckspiel auf Französisch.



- 1 Sammelt in der Klasse möglichst viele Wörter, die ihr auf Französisch kennt.
- 2 Du begegnest einem anderen Kind zum ersten Mal. Was erzählst du von dir?
- 3 Besprecht zu zweit: Bei welchen Pausenplatz-Spielen wird gezählt?

## Lektionenvorbereitung

## Cahier erkunden

SuS «schnuppern» im Cahier

Austausch:

- Was habt ihr Interessantes entdeckt?
- Auf welche Themen/Aufgaben freut ihr euch?
- Welche Wörter verstehe ich schon?

EA  
KU/PA

Cahier

10'

## Auftaktseite Unité 1\*

Lernziele S. 6 gemeinsam lesen, dann  
Aufgaben S. 7 lösen

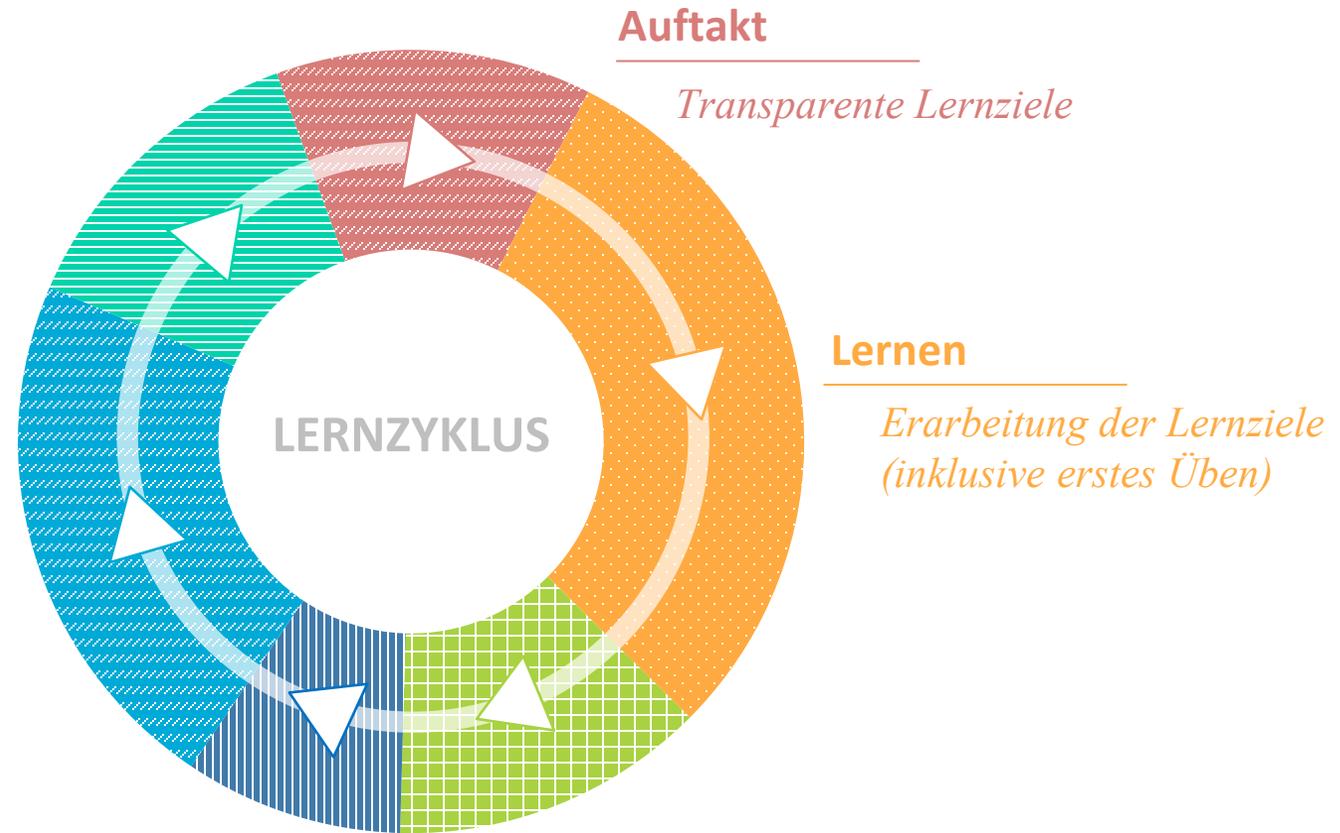
KU  
KU/PA

Cahier S. 6/7

15'

- 1 Sammelt in der Klasse möglichst viele Wörter, die ihr auf Französisch kennt.
- 2 Du begegnest einem anderen Kind zum ersten Mal. Was erzählst du von dir?
- 3 Besprecht zu zweit: Bei welchen Pausenplatz-Spielen wird gezählt?

# Lernen



## Unité 1, Bonjour

### Kulturen im Fokus

#### Hintergrundinformationen zum Thema der Unité

*Jouer à cache-cache* – Verstecken spielen ist bei Kindern in allen Kulturen seit jeher weit verbreitet. Kinder spielen dieses Spiel im Haus und draussen im Freien. Es sind unterschiedliche Spielregeln dazu bekannt und die Kinder können diese selber ausbauen oder neue erfinden. Das Spiel ist wohl den meisten Kindern vertraut.

Die Schüler/innen starten also mit etwas sehr Vertrautem in die erste Fremdsprache. Die erste Begegnung mit Französisch soll Freude machen und leichtfallen. Anhand von kindgerechten Themen und Hörbeispielen werden sie ermuntert, die Fremdsprache möglichst rasch aktiv zu gebrauchen. Sie erarbeiten alle wichtigen Grundlagen, um Verstecken spielen zu können. Da die Themen eng mit der Erlebniswelt der Lernenden verknüpft sind, wird der Brückenschlag von der eigenen zur neuen Sprache vereinfacht. Die Schüler/innen erwerben während der Unité einen einprägsamen, alltagstauglichen Wortschatz. Dieser hilft ihnen, den Spiele-Klassiker auf Französisch durchzuführen und dabei Erfolgserlebnisse zu erzielen.

### Ma mission

Die Aufgabe der Schüler/innen ist es, das Spiel *Cache-cache* mit dem erlernten französischen Wortschatz zu spielen. Damit sie während des ganzen Spiels Französisch sprechen können, müssen sie alles zuvor in der Unité Gelernte anwenden. Neben dem Wortschatz fürs Versteckenspielen kommen dabei die Zahlen und der Wortschatz für die Kleidungsstücke aus dem **Vocabulaire** zum Einsatz.

### Etapas

- Du hörst, wie man sich auf Französisch begrüsst.
- Du zählst von 1 bis 10.
- Du liest, wie jemand sich auf Französisch vorstellt.
- Du stellst dich in einer Kurzbeschreibung vor.

### Kulturen im Fokus

Die Schüler/innen entdecken, dass sie mit ihrem ersten Wortschatz ein bekanntes Spiel spielen können, das sie bereits kennen. Ausserdem lernen sie ein einfaches Begrüssungslied. Darin finden sie spielerisch das erste Vokabular, um auf französischsprachige Personen zugehen zu können.

### Sprache(n) im Fokus

Die Schüler/innen sammeln Begrüssungswörter in verschiedenen Sprachen und begrüssen sich in allen Sprachen, die in der Klasse bekannt sind. Sie lernen zudem, wie sie auf eine französische Begrüssung antworten können.

Die Kinder begegnen auch den Artikeln *le* und *la*. Dabei wird ihnen bewusst, dass diese männliche und weibliche Nomen begleiten. Sie stossen ein erstes Mal auf das Personalpronomen *je* und lernen, dass sie es brauchen, wenn sie von sich selber sprechen.

### Lernstrategie

Die Schüler/innen lernen eine erste Lesestrategie kennen. Sie erstellen oder erhalten und wenden das **Memento Lesen (Koptervorlage 2)** an. Mit den schlaun Hinweisen des Krokodils und mithilfe des Memento erarbeiten sie eine der Aufgaben Schritt für Schritt. Die gelernten Strategien können sie in den folgenden Unités wiederholen und somit einüben und verfeinern.

Sie lernen ausserdem eine erste Möglichkeit kennen, wie sie die **Cartes de vocabulaire** als Unterstützung beim Wortlernen einsetzen können, und sie schreiben erstmals ins **Lernjournal**.

Jeweils am Ende einer Unité findet sich das **Lernjournal**, in dem die Schüler/innen festhalten, was ihnen in den letzten Französischstunden besonders gefallen hat. Sie notieren z. B. ihre Lieblingswörter und reflektieren über ihren Sprachgebrauch. So werden sie immer wieder angehalten, ihr Lernen selber zu beurteilen und zu hinterfragen.

Kompetenzbereich	Lernziel(e) Ich kann ...	Aufgaben-Nr., LP21-Nr.	Transfer
Hören 	Kinder, die sich begrüssen, verstehen.**	1; Hören, FS1F.1.A.1.2a>2 (A1.1)	
	In einem Lied auf Wortwiederholungen achten.	1C, Hören, FS1F.1.A.2.2a	Musik
	die Zahlen 1-10 verstehen.**	2; Hören, FS1F.1.A.1.2a>1 (A1.1)	Mathematik, Bewegung & Sport
Lesen 	Aussagen aus einem Versteckspiel verstehen und auf Deutsch wiedergeben.	6; Hören, FS1F.1.C.1.2a (A1.1)	
	kurze Sätze verstehen, mit denen sich jemand vorstellt.	3; Lesen, FS1F.2.A.1.2a>2 (A1.1)	
Sprechen 	die Lesestrategien des Memento nützen, um einen Steckbrief zu verstehen.	3; Lesen, Strategie, FS1F.1.B.1.2a>1	Deutsch
	begrüssen, fragen, wie es geht, und mich kurz vorstellen.**	1j, 3K, Dialogisches Sprechen, FS1F.3.A.1.2a (A1.1)	Mathematik, Bewegung & Sport
Schreiben 	von 1 bis 10 zählen.**	2, 6; Monologisches Sprechen, FS1F.3.B.1.2a>2 (A1.1)	
	mich in kurzen Sätzen vorstellen.	3H; Schreiben, FS1F.4.A.1.2a>2 (A1.1)	
Sprache(n) und Kulturen im Fokus	In mindestens zwei oder drei unterschiedlichen Sprachen eine Begrüssung erkennen.	1A; Sprache(n) Im Fokus, FS1F.5.A.1.2a	Natur, Mensch, Gesellschaft
	<i>le</i> und <i>la</i> erkennen.	4; Sprache(n) Im Fokus, FS1F.5.D.1.2a>1	
	Wörter wie <i>quatre</i> , <i>Alice</i> und <i>la veste</i> aussprechen und weiss, dass das «e» am Wortende in diesen Wörtern nicht ausgesprochen wird.	5; Sprache(n) Im Fokus, FS1F.5.E.2.2a	
	ein französisches Lied singen.	1; Kulturen Im Fokus, FS1F.6.A.1.2a	Musik

\*\* Lernziel wird summativ geprüft

Wichtigste Wortfelder (voca.)

- Begrüssen
- Zahlen 1-10
- Sprachen
- Sich vorstellen
- Versteckspiel

Grammatische Strukturen

- Artikel: *le, la*
- Personalpronomen: *je*

Entrainement

- Vocabulaire: Aufgaben 1/2, S. 4/5
- Grammaire: Aufgaben 3/4, S. 6/7
- Evaluations: Aufgaben 5-8, S. 8/9

Exercices interactifs

6-31

### Weiterführende Literatur / Links

Google-Suchbegriffe: *cache-cache jeu variantes, jouer à cache-cache*  
 Youtube-Suchbegriffe: *jouer à cache-cache, Maya L'Abelle - Joue à cache-cache*





# Differenzierung: Unterschiedliche Aufgabenniveaus

Unterstützend ○

○ **A** Sammelt in der Klasse die Wörter für «Guten Tag» und «Hallo» in verschiedenen Sprachen.



Erarbeitet das Lernziel

**C** Höre das Lied (1. Strophe) und zähle, wie oft das Wort «bonjour» vorkommt.  
Kreuze jedes Mal ein Kästchen an, wenn du das Wort hörst.

<input type="checkbox"/>														
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Weiterführend ●

● **I** Hört nun auch die 2. Strophe des Liedes und singt beide Strophen.

Ça roule 3 LEHRPERSON SCHÜLER/IN meinkl

Cahier Entraînement Cartes de vocabulaire Zurück zur Auswahl

**Soyez les bienvenus**  
 Hier findet ihr abwechslungsreiche Inhalte zu «Ça roule». Wörter und die Grammatik übt ihr mit den Exercices interactifs. Audio dienen der korrekten Aussprache sowie dem Hör- und Leseverstehen. Zudem verfügt ihr über Vokabel- und Grammatikübersichten zum Nachschlagen.  
 Französisch zu verstehen und zu sprechen, wird euch immer mehr und immer besser gelingen.

2 3  
 4 5  
 6 7  
 8 9  
 10 11

Mediathek für SuS

Ça roule 3 LEHRPERSON SCHÜLER/IN meinkl Schliessen

### Medien auf Seite 8/9 in Cahier

- Audio (2) >
- Vocabulaire et Grammaire (2) >
- Exercices interactifs (1) >

wird euch immer mehr und immer besser gelingen.

4 5  
 6 7

Ça roule 3 LEHRPERSON SCHÜLER/IN meinklett.ch

Cahier Entraînement Cartes de vocabulaire AdL 3/4

**Soyez les bienvenus**  
 Hier erhalten Sie Zugang zu Lernkontrollen, Audio-Skripten, gesprochenen Lesetexten und Sprachhilfen, Lösungen zu Cahier und Entraînement, Kopiervorlagen sowie Vocabulaire et Grammaire. Neben diesen Inhalten stellt Ihnen folgendes zur Verfügung: die Exercices interactifs, Audios zur Aussprache sowie zum Hör- und Leseverstehen, die Vokabel- und Grammatikübersichten zum Nachschlagen.

2 3

4 5

6 7

8 9

10 11

Mediathek  
für Lehrpersonen

Ça roule 3 LEHRPERSON SCHÜLER/IN meinklett.ch Schliessen

### Medien auf Seite 8/9 in Cahier

- Audio (2) >
- Vocabulaire et Grammaire (2) >
- Kopiervorlagen (1) >
- Exercices interactifs (1) >
- Audio-Skripte (1) >
- Lösungen zum Cahier (1) >
- Vertonte Lesetexte und Sprachsupport (2) >

Direkt zu Seite:



## 2 ... huit - neuf - dix. J'arrive!

- A Wie beginnt man ein Versteckspiel?



- B Zählt in der Klasse alle Sprachen auf, in denen jemand von euch zählen kann.

- 3  C Notiere, wie viele Zahlen du im Audio hörst. \_\_\_\_\_

- D Höre beim Zählen nochmals zu und lies laut mit.



- E Male die Zahlen aus.

Grün: Diese Zahlwörter finde ich **einfach**.

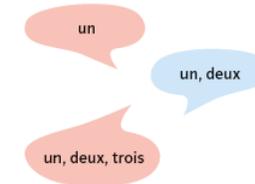
Orange: Diese Zahlwörter finde ich **schwierig**.

- F Arbeitet zu zweit. Verdecke mehrere Zahlwörter bei 2D mit Gegenständen aus dem Etui oder mit deinen Fingern. Zähle dann von 1 bis 10. Dein Gegenüber kontrolliert mit seinem Heft.

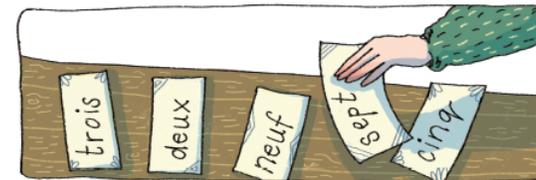
- G Arbeitet zu zweit. Spielt «Geheime Zahl»: Du schreibst dem anderen Kind mit dem Zeigefinger eine Ziffer (1 bis 10) auf den Rücken. Kann sie oder er die Zahl korrekt auf Französisch sagen?



- H Arbeitet zu zweit. Spielt «Zahlen-Lawine»: Das jüngere Kind beginnt. Es sagt «un». Das ältere Kind zählt «un, deux». Macht bis 10 weiter.



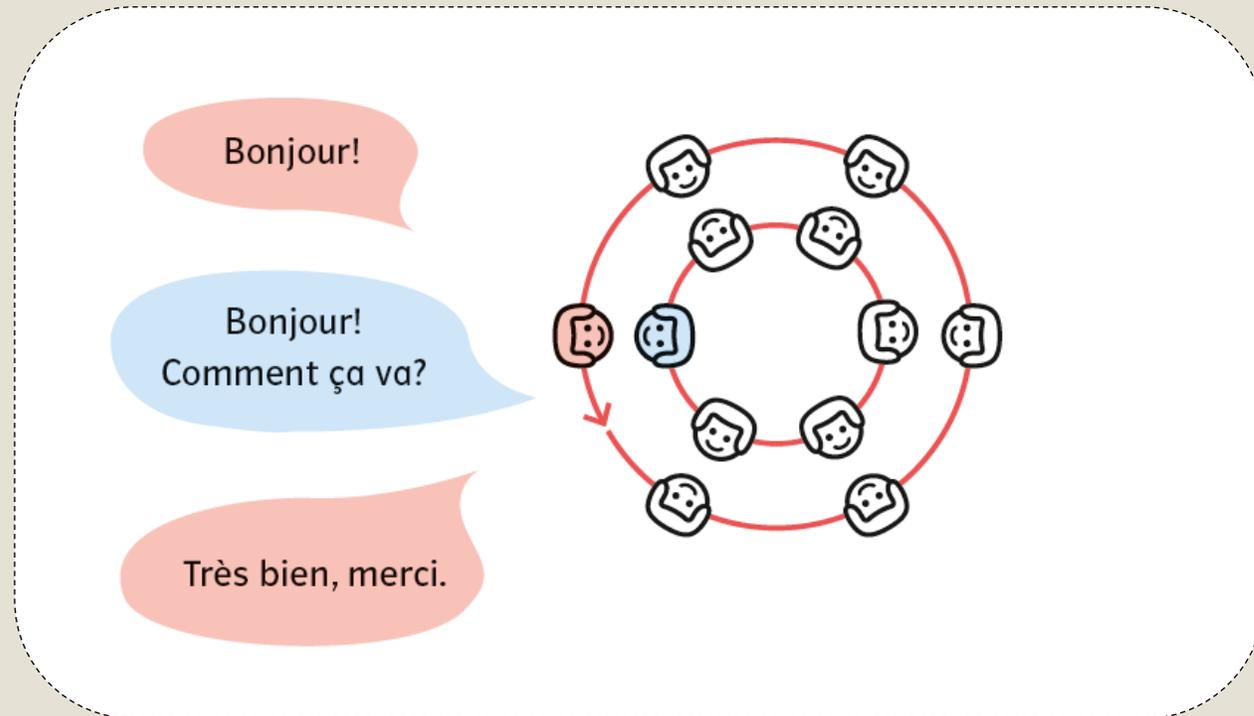
- I Arbeitet zu zweit. Schreibt fünf Zahlen zwischen 1 und 10 auf Französisch auf je eine Karte oder nehmt die Cartes de vocabulaire. Spielt «Karten verstecken»: Legt die Karten so auf den Tisch, dass man die Wörter sieht. Schliesse die Augen und zähle auf Französisch von 1 bis 10. Dein Gegenüber nimmt eine Karte weg. Öffne die Augen: Welche Zahl fehlt?



- J Arbeitet zu zweit. Spielt «Karten verstecken» wie bei 2I. Verwendet dazu nicht nur Zahlen, sondern auch weitere Wörter aus dem Vocabulaire von Seite 18 oder aus dem Vocabulaire personnel von Seite 19.

# Differenzierung: Sprachsupport

- Hilfe an Ort und Stelle



Cahier 3,  
Unité 1, S. 9

- Skripts der Audios: ausdrucken und verteilen
- Lesetexte: als Audios verfügbar

Stille Spiele	Übungsgegenstand	minimaler Zeitbedarf
<b>Chut</b> Die Schüler/Innen sitzen im Kreis. Es wird im Voraus eine Zahl vereinbart, z. B. 5. Dann wird reihum fortlaufend gezählt. Immer wenn eine Zahl kommt, die die festgelegte Zahl enthält (5, 10, 15 etc.), muss der/die betreffende Schüler/In chut sagen.	Wortschatz Zahlen	5-10 Min.
<b>Cocotte en papier</b> Die Schüler/Innen basteln ein Faltspiel «Himmel oder Hölle» und versehen die Ecken mit farbigen Punkten. Darunter malen sie Bilder von ihrem Lieblingswortschatz. Dann spielen sie zu zweit und fragen: <i>Combien tu en veux?</i> Sie öffnen und schliessen ihr Faltspiel so oft, wie die genannte Zahl angibt. Das Gegenüber wählt eine der sichtbaren Farben aus und benennt den Gegenstand, der darunter zu sehen ist. Hinweis: Dieses Spiel wird in Unité 2, <i>Ça roule 3</i> , eingeführt.	Wortschatz Zahlen Farben div. Wortschatz	5-10 Min. Herstellen des Spieles ca. 10-15 Min.
<b>Domino</b> Die Schüler/Innen stellen ihre eigenen Dominokarten her. Es geht darum, Wort und Bild des Begriffes zusammenzufügen. Es wird in Gruppen von vier Schülern/SchülerInnen gespielt, wer zuerst alle Karten ablegen kann, hat gewonnen. Hinweis: Dieses Spiel wird in den Projets Individuels, Unité 1, <i>Ça roule 3</i> , thematisiert.	div. Wortschatz	10 Min. Herstellen der Karten 1 Lektion
<b>Je vais dans la jungle et j'apporte ...</b> Erinnerungsspiel wie das deutsche «Kofferpacken». Die Klasse sitzt am besten im Kreis. Die Lehrperson beginnt: <i>Je vais dans la jungle et j'apporte - un pantalon</i> . Die Schüler/Innen machen der Reihe nach weiter, indem sie den Satz wiederholen und etwas Neues hinzufügen. Beispiel: <i>Je vais dans la jungle et j'apporte un pantalon et un crayon</i> . Wenn jemand einen Fehler macht, beginnt der/die nächste Schüler/In in der Reihe neu. Hinweis: Das Lied der Unité 3, <i>Ça roule 3</i> , und die Geschichte des Telescope D, <i>Ça roule 3</i> , funktionieren nach diesem Prinzip.	div. Wortschatz	5-10 Min.
<b>Le foot</b> Die Klasse wird in zwei Teams aufgeteilt. Die Wandtafel stellt ein Fußballfeld dar. Auf jeder Seite steht ein Goal, dazwischen gibt es fünf Felder. Ein Magnet stellt den Ball dar. Die Teams fangen beide in der Mitte an. Jetzt werden ihnen abwechselnd Bildkarten gezeigt, die es zu benennen gilt. Jede richtige Antwort bewegt den Ball näher Richtung Goal des anderen Teams, bis es ein Goal gibt. Eventuell im Voraus eine Zeit- oder Punktelimite festlegen.	div. Wortschatz	10-15 Min.
<b>Le jeu des sept familles</b> Dieses Quartett-Spiel wird in Unité 3 von <i>Ça roule 3</i> eingeführt, vgl. Spielregeln dort. Danach kann das Spiel für andere Wortfelder eingesetzt werden, z. B. zu den Überbegriffen <i>famille, vêtements, couleurs</i> je vier Spielkarten erstellen. Die Schüler/Innen können, wie in Unité 3 geübt, nach den Karten fragen: <i>Dans la famille «vêtements», je voudrais le pull</i> .	div. Wortschatz	10 Min. Herstellen der Karten 1 Lektion
<b>Le jeu du pendu</b> In Zweiergruppen spielen die Schüler/Innen das auch als «Hangman» bekannte Spiel: Ein/e Schüler/In wählt ein Wort aus dem Lernwortschatz und schreibt auf ein separates Blatt für jeden Buchstaben des Wortes eine kleine Linie. Das Gegenüber nennt nun Buchstaben. Kommt der Buchstabe im Wort vor, wird er auf die jeweilige Linie geschrieben. Wenn nicht, gibt es einen Strafpunkt. Für jeden Strafpunkt wird ein Strich des Galgens gemalt. Das Spiel gewinnt, wer das Wort vor dem Erreichen der 10 Strafpunkte errät.	div. Wortschatz	10 Min.
<b>Le portrait-robot</b> In Zweiergruppen: Ein/e Schüler/In beschreibt die Kleidung eines/einer Verbrechers/Verbrecherin. Die/der andere Schüler/In spielt die Polizistin / den Polizisten und zeichnet auf, was ihr/ihm gesagt wird.	Wortschatz Kleidung Farben	5-10 Min.
<b>Le réveil</b> Die Schüler/Innen stehen in Gruppen von 4-6 Personen im Kreis. Jede Gruppe hat einen Gegenstand, der im Kreis herumgegeben werden kann. Die Lehrperson nennt ein Thema, z. B. <i>les couleurs</i> . Dann stellt sie einen Küchenwecker. Die Schüler/Innen nennen der Reihe nach ein passendes Wort und geben den Gegenstand weiter, bis der Wecker klingelt. Wer den Gegenstand beim Klingeln in der Hand hat, scheidet aus oder muss ein Pfand abgeben. Dann geht es mit einem neuen Thema weiter.	div. Wortschatz	10-15 Min.
<b>Le téléphone arabe</b> Karten mit Sätzen vorbereiten. Die Schüler/Innen sitzen im Kreis, ein/e Schüler/In liest den Satz für sich (oder die Lehrperson sagt es der/dem Schüler/In ins Ohr). Dann flüstert der/die Schüler/In den Satz dem/der nächsten Schüler/In zu etc. Am Schluss sagt der/die letzte Schüler/In, was er/sie verstanden hat, und vergleicht es mit dem Ausgangssatz.	Aussprache	5-10 Min.
<b>Memo</b> Die Schüler/Innen stellen in Gruppen ihre eigenen Memo-Karten her, indem sie jeweils auf eine Karte den Begriff zeichnen und auf eine andere Karte den Begriff als Wort schreiben. Hinweis: Dieses Spiel wird im Telescope A, <i>Ça roule 3</i> , eingeführt und in Unité 2, <i>Ça roule 3</i> , wieder aufgenommen.	div. Wortschatz	10 Min. Herstellen der Karten 1 Lektion

Stille Spiele	Übungsgegenstand	minimaler Zeitbedarf
<b>Mon petit œil voit quelque chose</b> Die Lehrperson beginnt: <i>Mon petit œil voit quelque chose qui ...</i> Die Schüler/Innen versuchen, den Gegenstand zu erraten. Dabei werden nur Antworten auf Französisch berücksichtigt. Wer den Gegenstand errät, stellt die nächste Such-Aufgabe. <b>Beispiele:</b> <i>Mon petit œil voit quelque chose qui est vert / sur la table / commence par P</i> etc. <b>Variante:</b> Ein/e Schüler/In beginnt.	div. Wortschatz	5 Min.
<b>Qui suis-je?</b> Jede/r Schüler/In zieht den Namen eines/einer anderen Schülers/Schülerin der Klasse. Er/Sie beschreibt sich nun aus der Perspektive der gezogenen Person: <i>Je porte un pull rouge et un pantalon bleu. Qui suis-je?</i> Die anderen müssen den Namen erraten.	Wortschatz Kleidung Farben	15 Min.
<b>Aktivitäten mit den Wortkarten</b>		
<b>Attrape la souris</b> Die Schüler/Innen sind in Gruppen um Karten mit Bildern versammelt. Wenn die Lehrperson ein Wort sagt, muss das entsprechende Bild möglichst rasch berührt werden. Der/die schnellste Schüler/In bekommt die Karte. Wer am meisten Karten hat, gewinnt.		5-10 Min.
<b>Dessiner, c'est gagner</b> Zwei Teams spielen gegeneinander. Die Lehrperson zeigt einer/einem Schüler/In der einen Gruppe eine Wortkarte. Sie/Er stellt das Wort an der Wandtafel zeichnerisch dar, während ihr/sein Team den Begriff herausfinden muss. Es kann auf Zeit gespielt werden.		20 Min.
<b>Le jeu de Kim</b> In Zweiergruppen: Ein/e Schüler/In legt fünf Wortkarten aus. Das Gegenüber schaut sie genau an, bevor es sich umdreht. Eine Karte wird entfernt. Das Gegenüber schaut sich die restlichen Karten an und nennt den Begriff, der auf der fehlenden Karte steht. Das Spiel wird in Unité 1, <i>Ça roule 3</i> , als «Karten verstecken» eingeführt.		5-10 Min.
<b>Le jeu de mime</b> Zwei Teams spielen gegeneinander. Die Lehrperson zeigt einer/einem Schüler/In eine Wortkarte. Die/Der Schüler/In stellt den Begriff dar, während ihr/sein Team den Begriff erraten muss. Es kann auf Zeit gespielt werden. Dieses Spiel wird im Telescope A, <i>Ça roule 3</i> , gespielt.		10 Min.
<b>Loto</b> Die Schüler/Innen wählen aus einem vorgegebenen Thema oder einer Unité neun Wortkarten aus und legen sie in drei Reihen à drei Karten vor sich hin. Die Lehrperson zieht nun aus dem gesamten Stapel der Wortkarten zum Thema oder zur Unité eine Karte und nennt den Begriff. Wer diesen Begriff hat, legt die Karte zur Seite. Wer eine freie Linie vor sich hat, ruft: <i>Loto!</i>		20 Min.
<b>Trouve la différence</b> In Zweiergruppen: Ein/e Schüler/In legt fünf Wortkarten aus. Das Gegenüber schaut sie genau an, bevor es sich umdreht. Eine Karte wird ausgetauscht. Das Gegenüber schaut sich die Karten an und nennt den Begriff, der auf der neuen Karte steht. Dieses Spiel wird in Unité 3, <i>Ça roule 3</i> , eingeführt.		5-10 Min.



### 3 Bonjour, je m'appelle Alice

2 → A Nimm das Memento Lesen auf der Kopiervorlage. Lies dort die schlaun Hinweise des Krokodils, wie man einen Text einfacher versteht. Male beim Erarbeiten der Aufgaben 3B bis 3E den Wegweiser neben der Aufgabe aus, nachdem du diesen Schritt durchgeführt hast.



1. Begegnen

B Alice stellt sich vor. Kreuze die vier Sätze an, die sie dabei sagt.

- Guten Tag.
- Ich bin acht Jahre alt.
- Ich heiße Alice.
- Ich habe morgen frei.
- Ein Liter Milch kostet 1.70 Franken.
- Ich spreche Französisch.

C Markiere in der Sprechblase bei 3D die Wörter «Alice», «huit ans» und «français». Schau die Wörter im Vocabulaire auf Seite 18 nach.

2. Bearbeiten

D Schreibe die angekreuzten Sätze von 3B auf die Linien.



Bonjour. \_\_\_\_\_

Je m'appelle Alice. \_\_\_\_\_

J'ai huit ans. \_\_\_\_\_

Je parle français. \_\_\_\_\_

Et toi? Und du? \_\_\_\_\_

3. Verarbeiten

E Besprecht eure Lösungen von 3D zu zweit.

4. Überprüfen

F Lies den Merkkasten und ergänze die Übersetzung.

Je parle français.  
\_\_\_\_\_ spreche Französisch.



G Ergänze die Kurzbeschreibung mit den fehlenden Wörtern. 3D hilft dir dabei.

Bonjour.  
\_\_\_\_\_ m'\_\_\_\_\_ Alice.  
J'ai huit \_\_\_\_\_.  
\_\_\_\_\_ français.



H Stelle dich nun selber vor. Der Text von Alice bei 3D hilft dir dabei.

Bonjour.  
Je m' \_\_\_\_\_  
J'ai \_\_\_\_\_  
Je \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

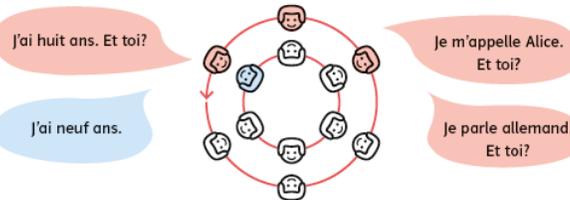


I Ergänze die Beschreibung bei 3H: Was magst du gerne?

**J'aime** le sport la musique la nature le jeu de cache-cache

J Hör zu, wie die Kinder das Spiel von 3K spielen. Achtet darauf, wie sie die Wörter aussprechen. Sprecht die Fragen von Alice mit.

K Spielt «Le carrousel». Das Kind aus dem Aussenkreis sagt etwas über sich (Name, Alter oder Sprache) und fragt: «Et toi?», das Kind im Innenkreis antwortet darauf.





Memento Lesen

1. Begegnen

2. Bearbeiten

3. Verarbeiten

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. Überprüfen

**3** Bonjour, je m'appelle Alice

2 → **A** Nimm das Memento Lesen auf der Kopiervorlage. Lies dort die schlaun Hinweise des Krokodils, wie man einen Text einfacher versteht. Male beim Erarbeiten der Aufgaben 3B bis 3E den Wegweiser neben der Aufgabe aus, nachdem du diesen Schritt durchgeführt hast.



Memento Lesen

1. Begegnen

2. Bearbeiten

3. Verarbeiten

4. Überprüfen

**B** Alice stellt sich vor. Kreuze die vier Sätze an, die sie dabei sagt.

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Guten Tag.                           | <input type="checkbox"/> Ich bin acht Jahre alt.  |
| <input type="checkbox"/> Ich heiße Alice.                     | <input type="checkbox"/> Ich habe morgen frei.    |
| <input type="checkbox"/> Ein Liter Milch kostet 1.70 Franken. | <input type="checkbox"/> Ich spreche Französisch. |

**C** Markiere in der Sprechblase bei 3D die Wörter «Alice», «huit ans» und «français». Schau die Wörter im Vocabulaire auf Seite 18 nach.

**D** Schreibe die angekreuzten Sätze von 3B auf die Linien.



Bonjour. \_\_\_\_\_

Je m'appelle Alice. \_\_\_\_\_

J'ai huit ans. \_\_\_\_\_

Je parle français. \_\_\_\_\_

Et toi? Und du? \_\_\_\_\_

**E** Besprecht eure Lösungen von 3D zu zweit.

**F** Lies den Merkkasten und ergänze die Übersetzung.

Je parle français.  
\_\_\_\_\_ spreche Französisch.



4 Voilà la tête et voilà la veste

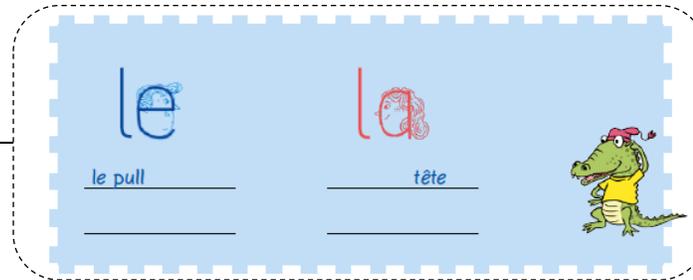
A Schau die Bilder und Wörter an und überlege dir, was die Wörter auf Deutsch heißen.



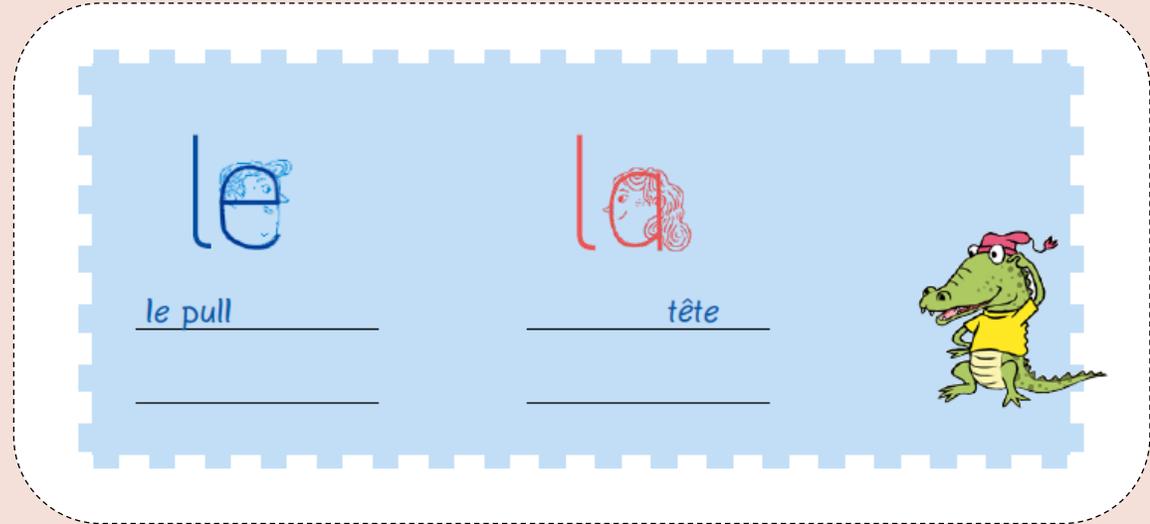
Clara      Louis      Mathéo      Léa

B Höre das Versteckspiel und verbinde bei 4A die Namen mit dem passenden Wort.

C Schreibe die Wörter von 4A in den Merkkasten.



D Markiere im Merkkasten «le» blau und «la» rot.



**A** Höre die Wörter. Wie wird der grüne Buchstabe am Wortende ausgesprochen?

la tête je m'appelle quatre je parle Alice la veste

**B** Markiere das «e» am Wortende grün, wenn du es nicht aussprichst.

1. Voilà la veste d'Alice. Voilà la tête de Louis.
2. Je m'appelle Alice. Je parle français.

**C** Arbeitet zu zweit. Lest euch 5B abwechslungsweise vor und macht zu jedem nicht ausgesprochenen «e» die passende Geste.



**E** Schau die anderen Kinder deiner Klasse an. Beschreibe drei Kleidungsstücke oder Körperteile, die du von deinem Platz aus siehst.

la tête de la veste de le pied de le pull de

1. Voilà la tête de Lou.
2. Voilà \_\_\_\_\_
3. Voilà \_\_\_\_\_
4. Voilà \_\_\_\_\_



**F** Nimm weitere Wörter zur Beschreibung hinzu. Schreibe sie auch ins Vocabulaire personnel auf Seite 19.

## 5 Je parle français

**6** **A** Höre die Wörter. Wie wird der grüne Buchstabe am Wortende ausgesprochen?

la tête je m'appelle quatre je parle Alice la veste

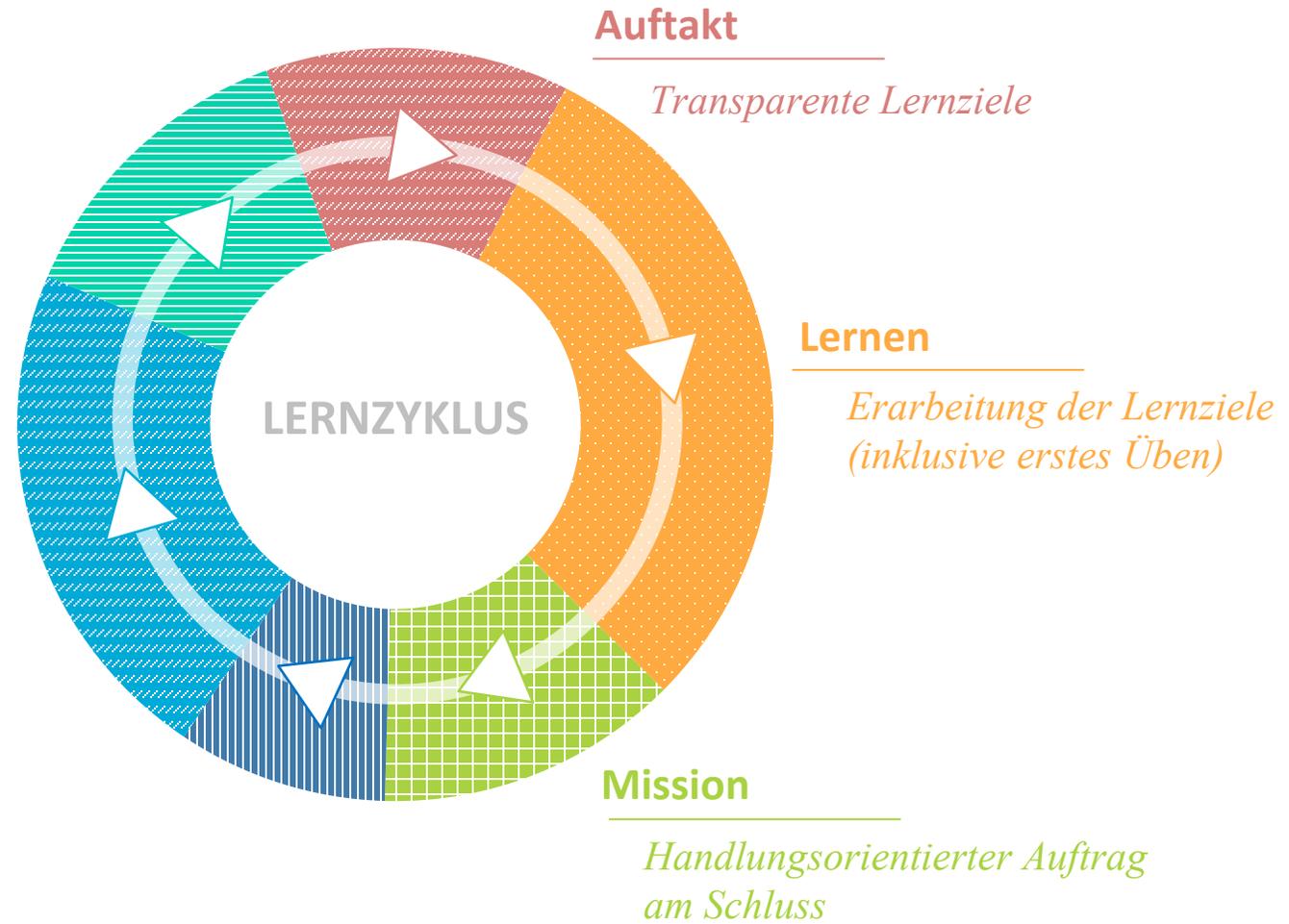
**B** Markiere das «e» am Wortende grün, wenn du es nicht aussprichst.

1. Voilà la veste d'Alice. Voilà la tête de Louis.
2. Je m'appelle Alice. Je parle français.

**C** Arbeitet zu zweit. Lest euch 5B abwechslungsweise vor und macht zu jedem nicht ausgesprochenen «e» die passende Geste.



# Mission





## 6 Je joue à cache-cache

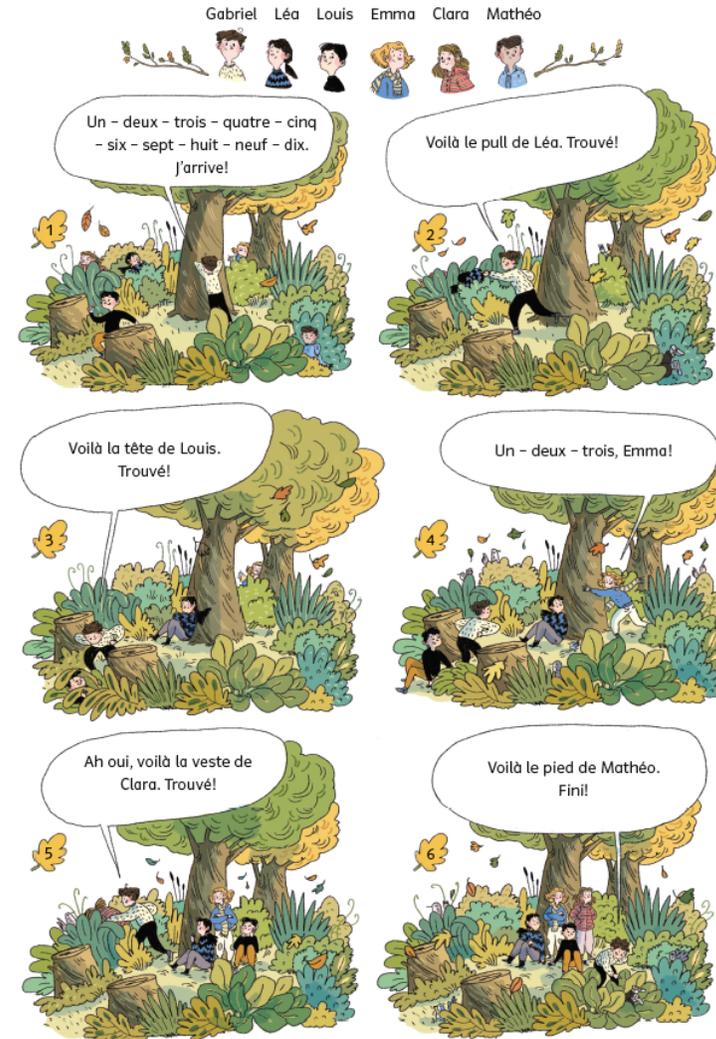
Ma mission

- A** Lies den Text zum Versteckspiel auf Seite 17. Schreibe zu möglichst vielen Kindern auf den Bildern die passenden Namen.
- B** Höre den Kindern beim Versteckspiel zu und schaue dabei die Bilder auf Seite 17 an. Welches Kind wird nicht gefunden?
- C** Höre das Versteckspiel nochmals. Markiere unten, was das Kind, das sucht, sagt.
- ... neuf - dix. J'arrive!      Voilà ...      Trouvé!      Oh non!
- Un - deux - trois, Emma!      Très bien!      Oui!      Fini!

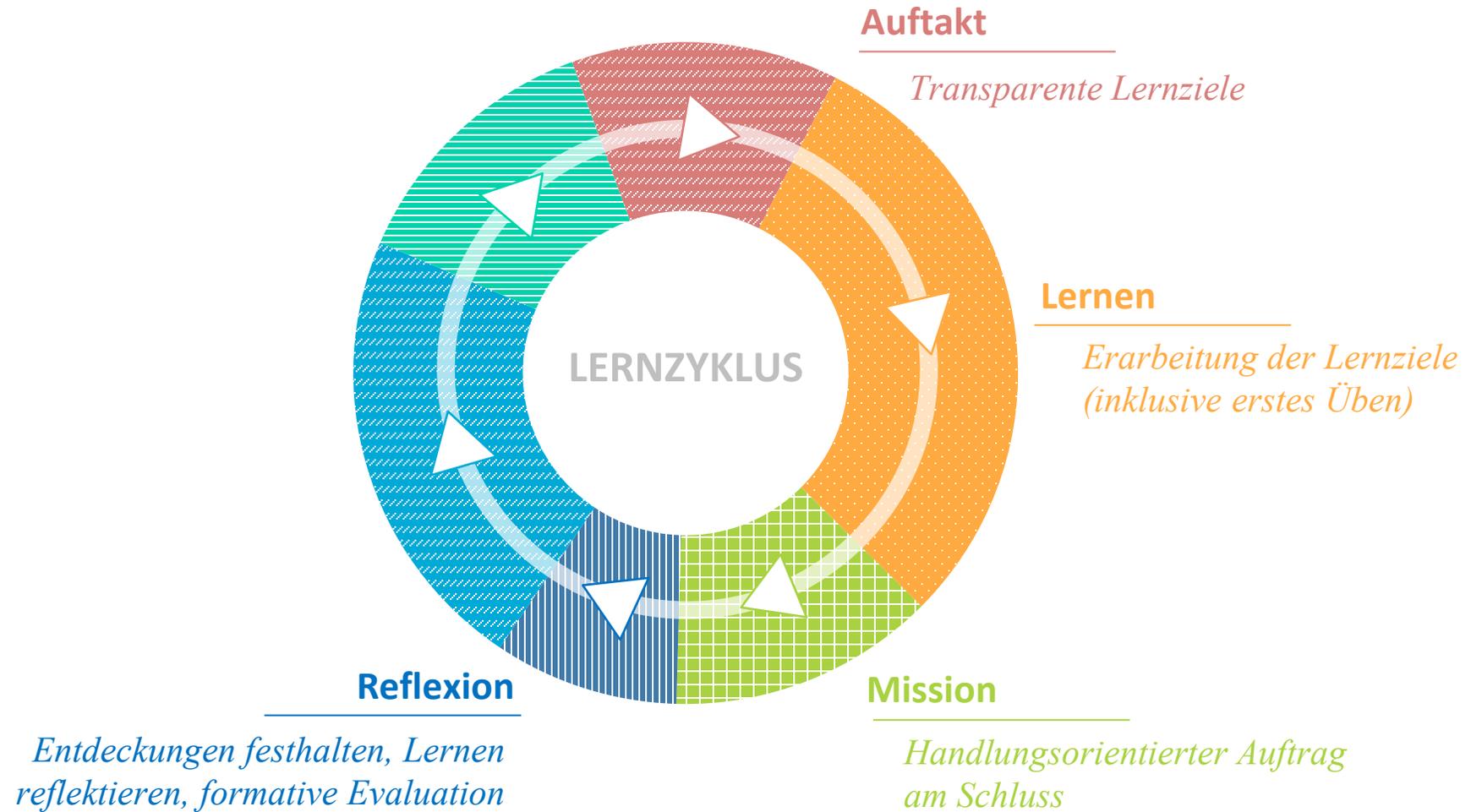
- D** Schreibe die Wörter von 6C in die Tabelle.

Kind, das sucht	Versteckte Kinder
... neun - zehn. Ich komme!	Oh nein! <b>Oh non!</b>
Da ist ...	Eins - zwei - drei, Emma! <b>Un - deux - trois, Emma!</b>
Gefunden!	
Sehr gut!	
Ja!	
Fertig!	

- E** Bildet kleine Gruppen. Spielt das Versteckspiel und sprecht Französisch. Wechselt die Rollen: Jedes Kind sucht einmal.
- F** Schreibe drei Ausdrücke auf, die du während des Versteckspiels gesagt hast.
- 



# Reflexion





	Das kann ich.	Da habe ich noch Mühe.
<b>HÖREN</b> Ich kann ...		
1 Kinder, die sich begrüßen, verstehen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1C in einem Lied auf Wortwiederholungen achten.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 die Zahlen 1 bis 10 verstehen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6 Aussagen aus einem Versteckspiel verstehen und auf Deutsch wiedergeben.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

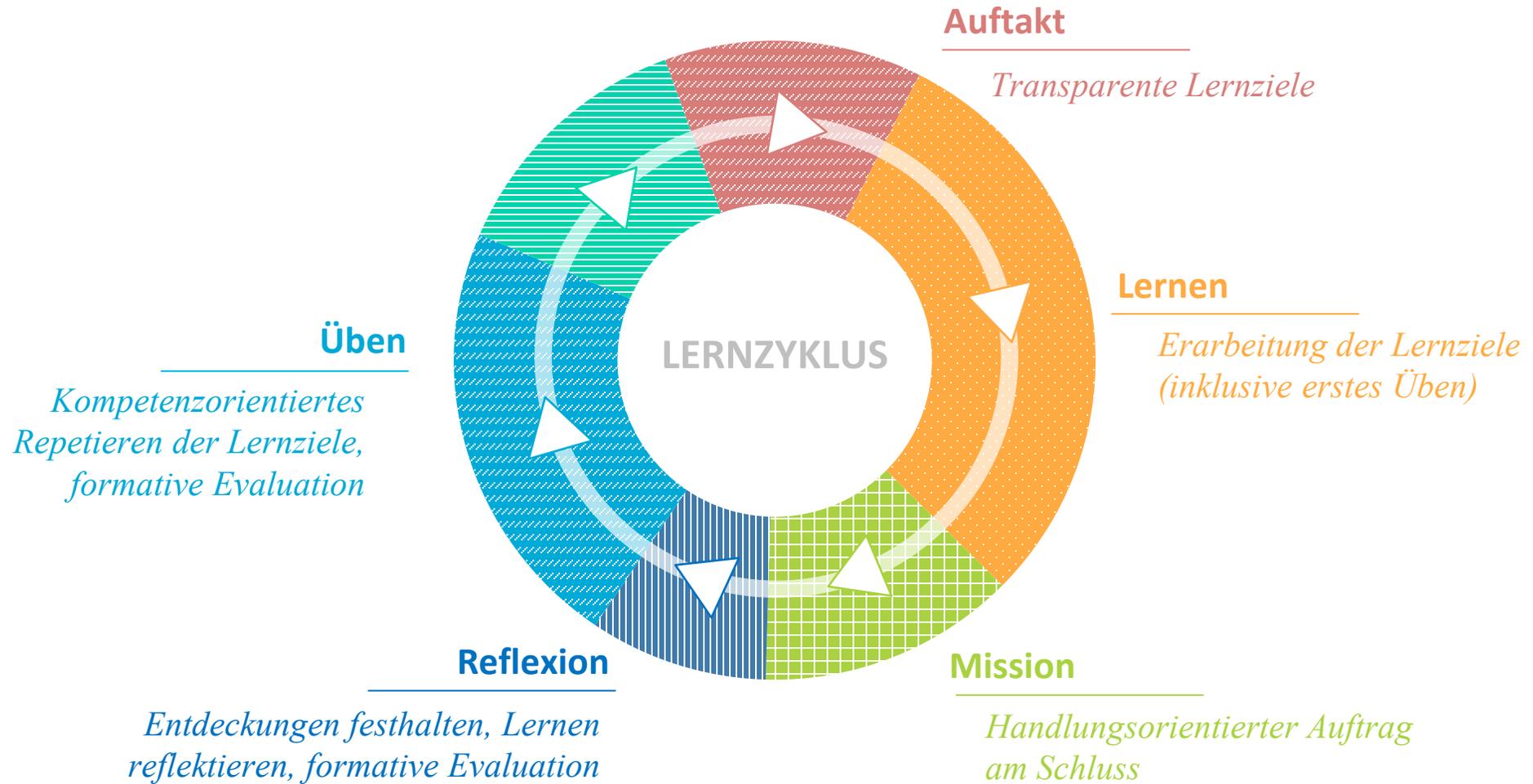
Exercices Interactifs 24-27

### Portfolio

	Das kann ich.	Da habe ich noch Mühe.
<b>HÖREN</b> Ich kann ...		
1 Kinder, die sich begrüßen, verstehen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1C in einem Lied auf Wortwiederholungen achten.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 die Zahlen 1 bis 10 verstehen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6 Aussagen aus einem Versteckspiel verstehen und auf Deutsch wiedergeben.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>LESEN</b> Ich kann ...		
3 kurze Sätze verstehen, mit denen sich jemand vorstellt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 die Lesestrategie des Memento nützen, um eine Kurzbeschreibung zu verstehen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>SPRECHEN</b> Ich kann ...		
1J, 3K begrüßen, fragen, wie es geht, und mich kurz vorstellen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2, 6 von 1 bis 10 zählen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>SCHREIBEN</b> Ich kann ...		
3H mich in kurzen Sätzen vorstellen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>SPRACHE(N) UND KULTUREN IM FOKUS</b> Ich kann ...		
1A in mindestens zwei oder drei unterschiedlichen Sprachen eine Begrüßung erkennen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 «le» und «la» erkennen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 Wörter wie «quatre», «Alice» und «la veste» aussprechen und weiß, dass das «e» am Ende dieser Wörter nicht ausgesprochen wird.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1 ein französisches Lied singen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

vingt-et-un 21

# Üben





### 3 «Le» und «la»

Schaue die Grammaire im Cahier auf Seite 20 nochmals an.



A Lies die Wörter von rechts nach links und schreibe sie richtig auf die Linien. Die Bilder helfen dir dabei.



etsev al \_\_\_\_\_



deip el \_\_\_\_\_



llup el \_\_\_\_\_



etêt al \_\_\_\_\_

B Markiere in deinen Antworten bei 3A «le» blau und «la» rot.



C Schreibe «le» oder «la» vor die Nomen.

_____ pull	_____ veste
_____ pied	_____ tête

### 4 «Je»

Ergänze die Sätze mit den passenden Wörtern aus dem Kasten. Zwei Wörter im Kasten bleiben übrig.

	Bonjour	non
Je	merci	J'ai
		Je



\_\_\_\_\_ !  
 \_\_\_\_\_ m'appelle Liam.  
J'ai huit ans.  
 \_\_\_\_\_ parle français.

### 5 De un à dix

Hören: Ich kann die Zahlen 1 bis 10 verstehen.

- A Vervollständige die Zahlen passend zu den Zahlwörtern.

un	deux	trois	quatre	cinq	six	sept	huit	neuf	dix
1	2								

- B Höre die Zahlenreihe. Markiere bei 5A die Zahlen, die du hörst.

### 6 Trois enfants se présentent

Hören: Ich kann Kinder, die sich begrüßen, verstehen.

- A Lies die möglichen Antworten bei 6B genau durch, bevor du das Audio hörst.

- B Höre drei Kindern zu, die sich vorstellen. Kreuze die richtigen Antworten an.



1. Das erste Kind heisst ...

- Denise  Sabine  Alice

2. Das zweite Kind ist ... Jahre alt.

- sieben  neun  zehn

3. Das dritte Kind spricht ...

- Deutsch  Französisch  Deutsch und Französisch

Klett und Balmer Verlag

Unité 1 – Bonjour > 31: Je m'appelle Sarah, et toi? 70 von 74

### 31: Je m'appelle Sarah, et toi?

Höre drei Kindern zu, die sich vorstellen.

Kreuze die richtige Antwort an.

Das erste Kind heisst ...

Léo.  
 Sarah.  
 Mathéo.

Exercices  
interactifs,  
Unité 1

## Spielideen, Livre d'accompagnement 3, S. 21

Cartes de  
vocabulaire 3,  
Unité 1



Aktivitäten mit den Wortkarten	minimaler Zeitbedarf
<b>Attrape la souris</b> Die Schüler/innen sind in Gruppen um Karten mit Bildern versammelt. Wenn die Lehrperson ein Wort sagt, muss das entsprechende Bild möglichst rasch berührt werden. Der/die schnellste Schüler/in bekommt die Karte. Wer am meisten Karten hat, gewinnt.	5–10 Min.
<b>Dessiner, c'est gagner</b> Zwei Teams spielen gegeneinander. Die Lehrperson zeigt einer/einem Schüler/in der einen Gruppe eine Wortkarte. Sie/Er stellt das Wort an der Wandtafel zeichnerisch dar, während ihr/sein Team den Begriff herausfinden muss. Es kann auf Zeit gespielt werden.	20 Min.
<b>Le jeu de Kim</b> In Zweiergruppen: Ein/e Schüler/in legt fünf Wortkarten aus. Das Gegenüber schaut sie genau an, bevor es sich umdreht. Eine Karte wird entfernt. Das Gegenüber schaut sich die restlichen Karten an und nennt den Begriff, der auf der fehlenden Karte steht. Das Spiel wird in Unité 1, <i>Ça roule 3</i> , als «Karten verstecken» eingeführt.	5–10 Min.
<b>Le jeu de mime</b> Zwei Teams spielen gegeneinander. Die Lehrperson zeigt einer/einem Schüler/in eine Wortkarte. Die/Der Schüler/in stellt den Begriff dar, während ihr/sein Team den Begriff erraten muss. Es kann auf Zeit gespielt werden. Dieses Spiel wird im <i>Télescope A, Ça roule 3</i> , gespielt.	10 Min.
<b>Loto</b> Die Schüler/innen wählen aus einem vorgegebenen Thema oder einer Unité neun Wortkarten aus und legen sie in drei Reihen à drei Karten vor sich hin. Die Lehrperson zieht nun aus dem gesamten Stapel der Wortkarten zum Thema oder zur Unité eine Karte und nennt den Begriff. Wer diesen Begriff hat, legt die Karte zur Seite. Wer eine freie Linie vor sich hat, ruft: <i>Loto!</i>	20 Min.
<b>Trouve la différence</b> In Zweiergruppen: Ein/e Schüler/in legt fünf Wortkarten aus. Das Gegenüber schaut sie genau an, bevor es sich umdreht. Eine Karte wird ausgetauscht. Das Gegenüber schaut sich die Karten an und nennt den Begriff, der auf der neuen Karte steht. Dieses Spiel wird in Unité 3, <i>Ça roule 3</i> , eingeführt.	5–10 Min.

VocaTrainer  
Unité 1

1. Bonjour! Comment ça va? / 2. ... huit - neuf - dix. J'arrive!

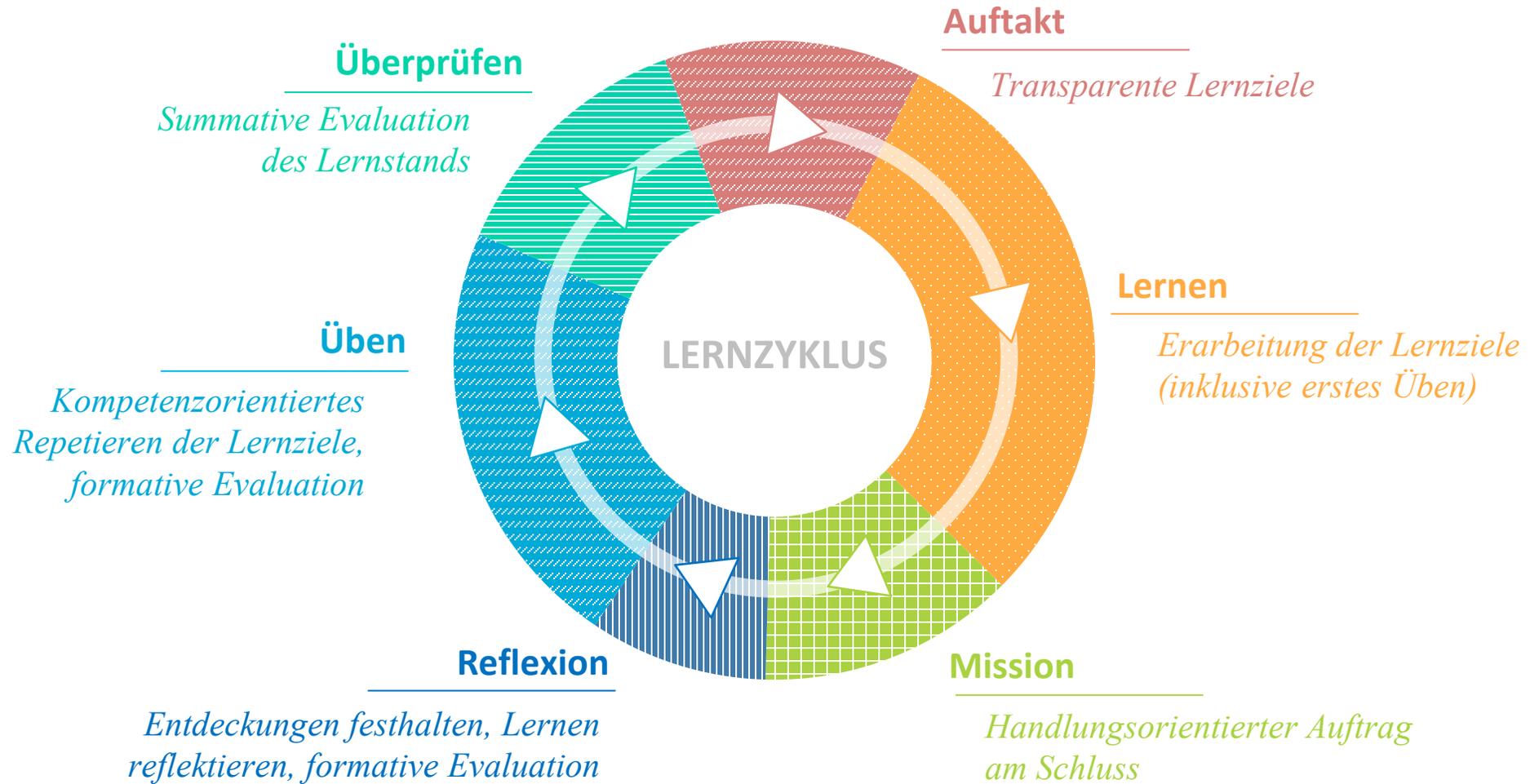
Gut gemacht! Du hast dich mit 1 Wort vertraut gemacht.

Nicht geübt: 0  
am Üben: 13  
Für heute erledigt: 1

Minuten geübt	Diese Sitzung <b>+0m 50s</b>	Gesamt 5m 26s
Durchschnittliche Reaktionszeit	<b>1.62s</b>	1.9s
Langsamste Reaktionszeit	<b>bonjour</b>	guten Tag
Meistens falsch	<b>très bien</b>	sehr gut

Wortschatz auf  
[quizlet.com](https://quizlet.com)

# Überprüfen



# Übersicht Évaluations «Ça roule 3»

	Unité 1	Unité 2	Unité 3	Unité 4	Anzahl LK
Hören Niveau 1	○			○	2
Hören Niveau 2	○			○	2
Sprechen Niveau 1	○		○		2
Sprechen Niveau 2	○		○		2
Lesen Niveau 1		○	○		2
Lesen Niveau 2		○	○		2
Schreiben Niveau 1		○		○	2
Schreiben Niveau 2		○		○	2
Vocabulaire	○	○	○	○	4
Grammaire	○	○	○	○	4

Lernkontrolle «Hören» | Niveau 1 | Unité 1 | Seite 1 von 1

Nom: \_\_\_\_\_

*Ich kann die Zahlen 1 bis 10 verstehen.*

**J'écoute les nombres**

A Lies die Zahlen bei B und verbinde sie mit der richtigen Ziffer. \_\_\_ / 5 P.

1 **B** Höre genau hin. Welche Zahlen werden genannt? Markiere sie. \_\_\_ / 5 P.

un	deux	trois	quatre	cinq	six	sept	huit	neuf	dix
3	9	5	7	1	10	4	2	8	6

C Lies die Zahlen in den Kästchen unten und notiere die Ziffern. \_\_\_ / 2 P.

2 **D** Höre genau hin. Umkreise die zwei Zahlen, die du hörst. \_\_\_ / 2 P.



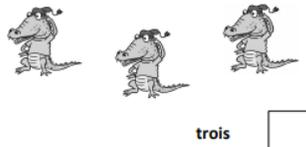
un



sept



quatre



trois

Total: \_\_\_ / 14 P.

 © Klett und Balmer AG, 2021, Arbeitsblatt, Ça roule 3, Évaluations.

Évaluations

**Unité 1, Niveau 1**  
**J'écoute les nombres**

**Lernziel**  
**Hören:** Ich kann die Zahlen 1 bis 10 verstehen.  
(Lehrplan 21: FS1F.1.A.1.2a-1; GER: A1.1)

**Hinweise zur Vorbereitung**  
– Cahier: Aufgabe 2  
– Entraînement: Aufgaben 1, 5  
– Exercices interactifs: 10–13, 30

**Hinweise zur Durchführung**  
Vor dem Hören lesen die Schüler/innen die Aufgaben genau durch, um anschließend gezielt zuhören zu können. Aufgaben A und C sind zusätzliche Entlastungsaufgaben.  
Bei Aufgabe C entspricht die Zahl der Krokodile der auf Französisch geschriebenen Zahl.  
Bei Aufgaben B und D können zur Unterstützung die Pausen verlängert werden. Es empfiehlt sich, die Audios zweimal abzuspielen. Zwischen den Durchgängen sollte den Schülern/Schülerinnen Zeit gegeben werden, um ihre Lösungen zu überprüfen.

**Hinweise zur Beurteilung**  
A Jede richtig verbundene Ziffer ergibt einen halben Punkt. Für Folgefehler gibt es keinen Abzug. (5 Punkte)  
B Jede richtig markierte Zahl ergibt einen Punkt. (5 Punkte)  
C Jede richtig notierte Ziffer ergibt einen halben Punkt. (2 Punkte)  
D Jede richtig umkreiste Zahl ergibt einen Punkt. (2 Punkte)

14–12 Punkte	Grundanforderungen übertroffen	
11–7 Punkte	Grundanforderungen erfüllt	
6–0 Punkte	Grundanforderungen nicht erfüllt	

**Lernziel**  
**Hören:** Ich kann die Zahlen 1 bis 10 verstehen.

**J'écoute les nombres**

A Lies die Zahlen bei B und verbinde sie mit der richtigen Ziffer. \_\_\_ / 5 P.

1 **B** Höre genau hin. Welche Zahlen werden genannt? Markiere sie. \_\_\_ / 5 P.

un	deux	trois	quatre	cinq	six	sept	huit	neuf	dix
3	9	5	7	1	10	4	2	8	6

C Lies die Zahlen in den Kästchen unten und notiere die Ziffern. \_\_\_ / 2 P.

2 **D** Höre genau hin. Umkreise die zwei Zahlen, die du hörst. \_\_\_ / 2 P.



un



sept



quatre



trois

Total: \_\_\_ / 14 P.

10

Nom: \_\_\_\_\_

*Ich kann Kinder, die sich begrüßen, verstehen.*

### Salut, je m'appelle ...

**A** Lies alle Sprechblasen, um dich auf die Aufgabe B und C vorzubereiten.

- 3** **B** Höre genau hin. Schreibe das richtige Alter in die Lücke und kreuze die richtigen Antworten an. Manchmal musst du mehrere Antworten ankreuzen. \_\_\_\_\_ / 6 P.



Je m'appelle  Lucas.  
 Arthur.

J'ai \_\_\_\_\_ ans.

Je parle  français.  
 allemand.



Je m'appelle Jan.

J'ai \_\_\_\_\_ ans.

Je parle  français.  
 allemand.

- 4** **C** Höre genau hin. Schreibe das richtige Alter in die Lücke und kreuze die richtigen Antworten an. Manchmal musst du mehrere Antworten ankreuzen. \_\_\_\_\_ / 6 P.



Je m'appelle Emma.

J'ai \_\_\_\_\_ ans.

Je parle  français.  
 allemand.



Je m'appelle  Jade.  
 Sara.

J'ai \_\_\_\_\_ ans.

Je parle  français.  
 allemand.

Total: \_\_\_\_\_ / 12 P.

## Unité 1, Niveau 2 Salut, je m'appelle ...

### Lernziel

**Hören:** Ich kann Kinder, die sich begrüßen, verstehen.  
(Lehrplan 21: FSIF.I.A.1.2a-2; GER: A1.1)

### Hinweise zur Vorbereitung

- Cahier: Aufgaben 1, 3
- Entraînement: Aufgaben 2, 4, 6
- Exercices interactifs: 14–17, 26, 27, 31

### Hinweise zur Durchführung

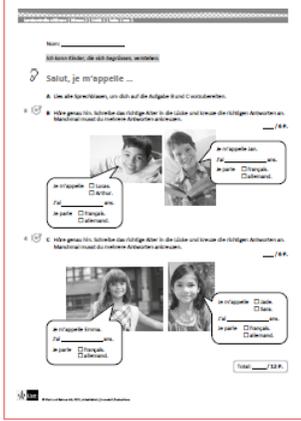
Vor dem Hören der Audios evtl. thematisieren, auf welche Schlüsselwörter gehört werden muss. Bei Jan und Sara müssen bei «Je parle ...» zwei Antworten angekreuzt werden.

Zur Unterstützung können die Pausen verlängert werden. Es empfiehlt sich, die Audios zweimal abzuspielen. Zwischen den Durchgängen sollte den Schülern/Schülerinnen Zeit gegeben werden, um ihre Lösungen zu überprüfen.

### Hinweise zur Beurteilung

Jede richtige Antwort und jedes richtig gesetzte Kreuz ergibt einen Punkt. Bei «J'ai ... ans.» gilt sowohl das Schreiben der Ziffer als auch die ausgeschriebene Zahl als richtige Antwort. Für Orthografie-Fehler gibt es keinen Abzug.

12–10 Punkte	Grundanforderungen übertroffen	
9–6 Punkte	Grundanforderungen erfüllt	
5–0 Punkte	Grundanforderungen nicht erfüllt	



«Ça roule 1»  
 Unite 1  
 Beurteilungs-  
 raster Mission

Beurteilungsraster Mission

Nom: \_\_\_\_\_

**Beurteilungsraster Mission Unité 1** Ma mission

 **Kriterien Sprechen**

**Lernziel**  
 Ich kann von 1 bis 10 zählen.

			
Du sprichst laut und deutlich Französisch während des Versteckspiels.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Du verwendest passenden Wortschatz. <i>(l'arrive, voilà, trouvé, oui, non, très bien, fini, le pull, la veste, le pied, la tête; Zahlen von 1 bis 10).</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Du zählst verständlich von 1 bis 10.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Du kannst im Lernjournal über deinen Lernprozess nachdenken.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Kommentar**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

 © Klett und Balmer AG 2021. «Ça roule» – Einführungskurs, Unité 1, «Mission». Der Verlag übernimmt keine inhaltliche und rechtliche Verantwortung für das Originaldokument. Das Herausgeben, Kopieren und Weitergeben von Teilen dieses Arbeitsblattes ist untersagt. Es gelten die AGB der Klett und Balmer AG.

# Differenzieren: Projets individuels

## Projets individuels

Suche dir ein Projekt aus, an dem du über einen Zeitraum von bis zu drei Lektionen arbeiten willst. Trage vor dem Start dein geplantes Projekt auf Seite 32 ein.

### 1 Le livre de mes amis (Unité 1)

Gestalte ein Freundschaftsbuch. Schreibe dafür auf Französisch, was deine Freundinnen und Freunde ausfallen sollen. Fülle dann eine Seite über dich selber als Beispiel aus. Schreibe möglichst viel auf Französisch. Schreibe unbekannte Wörter online oder in einem Wörterbuch nach. Einzelne Wörter oder Sätze darfst du auf Deutsch schreiben.



Mon animal préféré:	Mon signe astrologique:
Mes hobbies préférés:	On me reconnaît à:
Ma couleur de cheveux:	Je mesure: ... cm

### 2 Le jeu du domino (Unité 1)

**A** Erstelle ein Domino-Spiel mit Zahlen und Gegenständen. Unterteile dafür Spielkarten in zwei Hälften. Schreibe in die eine Hälfte ein Zahlwort, z. B. «sept». Male die entsprechende Anzahl an Gegenständen auf eine andere Spielkarte, z. B. sieben Fische.



**B** Schreibe zu den Bildern der Gegenstände die französische Bezeichnung dafür, z. B. «le poisson». Schreibe die Wörter online oder in einem Wörterbuch nach.

**C** Berechne Sätze vor, damit ihr während des Spiels Französisch sprechen könnt.  
Voilà sept poissons.

### 3 Prêt à porter (Unité 2)

Stelle eine Fotomappe deiner eigenen Mode zusammen. Wähle für jeden Tag der Woche eine Farbe aus, in der du dich anziehen möchtest. Ergänze die Wochentage auf Französisch und zeichne oder klebe Bilder der Kleider dazu.

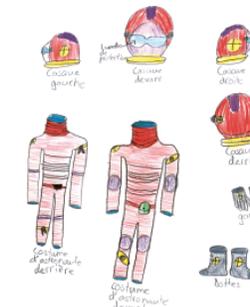


### 4 Un prospectus pour la fête (Unité 2)

**A** Berechne einen Katalog für eine Motto-Party vor. Wähle ein Thema aus oder erfinde selbst eines.

Unterwasserwelt – le monde sous-marin  
Im Weltall – dans l'espace  
Im Dschungel – dans la jungle

**B** Notiere zur Vorbereitung der Katalogseite verschiedene Kleidungsstücke und dazugehörige Teile wie Tasche, Brille, Kopfbedeckung, Schmuck etc. für deine Motto-Party. Sammle Bilder zu deinem Thema.



**C** Gestalte eine Doppelseite des Katalogs. Male die verschiedenen Kleidungsstücke oder schneide sie aus und klebe sie auf. Beschrifte sie auf Französisch.

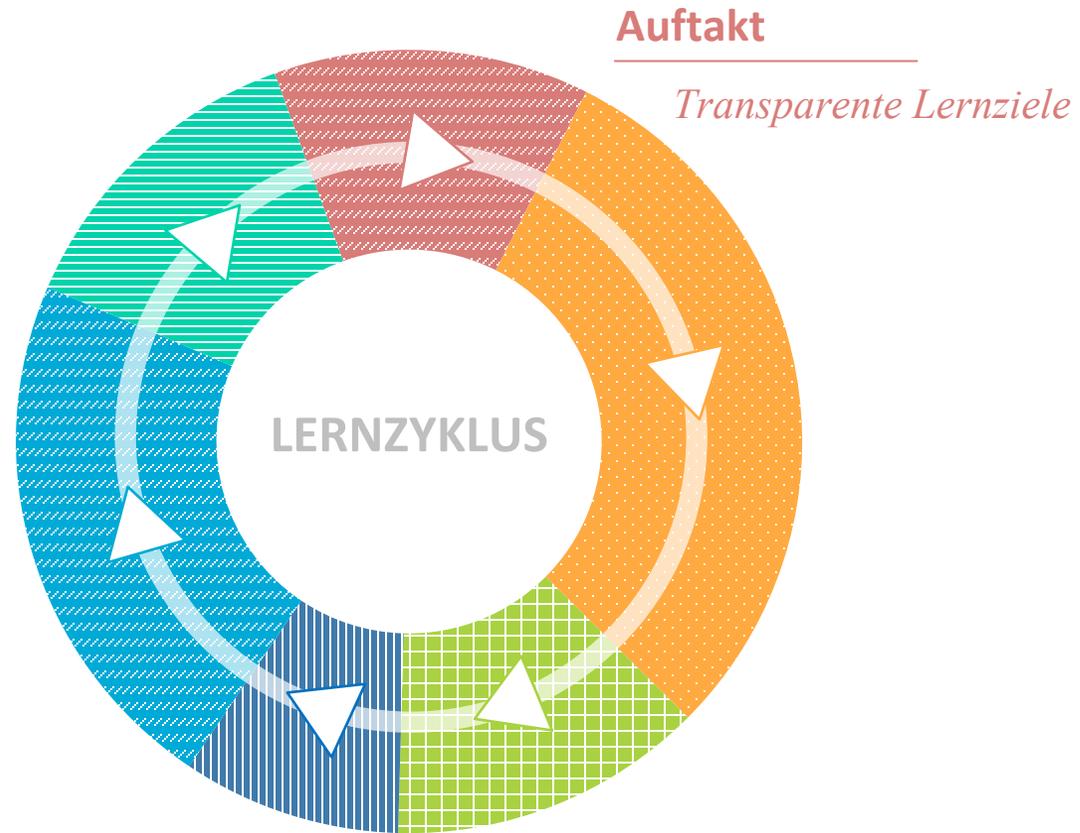
# Ça roule 5

## Aufbau einer Unité

Melanie Gerber



# Auftakt



## Unité 1, Les inventions, ça roule

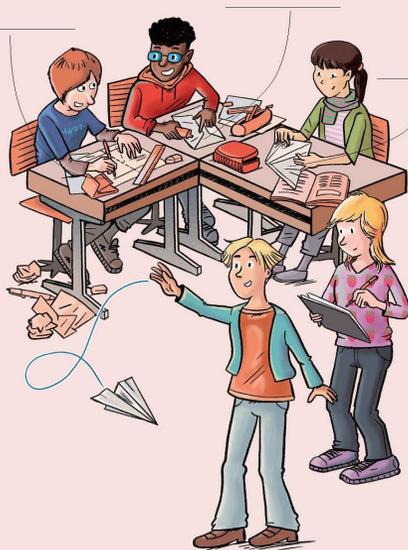
**Kulturen im Fokus**  
**Hintergrundinformationen zum Thema der Unité**  
 Viele Kinder begeistern sich fürs Tüfteln, Forschen und Erfinden und widmen sich mit Hingabe ihren Projekten. Manches Mal hat ihr kreatives Tun sogar Erfindungen hervorgebracht, die aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken sind.  
 So hat z. B. der erst sechzehnjährige Franzose Louis Braille 1825 die Blindenschrift erfunden. Nach seiner Erblindung durch einen tragischen Unfall wollte er sich nicht damit abfinden, keinen selbstständigen Zugang zur Literatur zu haben. So entwickelte er die nach ihm benannte Brailleschrift. Auch das Trampolin ist die Erfindung eines Sechzehnjährigen. George Nissen, ein begabter Turner aus Iowa, war bei einem Zirkusbesuch vor allem von der Elastizität des Sicherheitsfangnetzes fasziniert, in das sich die Luftkugeln ihrer Darbietung fallen ließen. Dass sie durch das Netz noch mal in die Höhe befördert wurden, ließ sich noch anders nutzen lassen. So entstand für das Trampolin, das er 1934 in der Garage realisierte.  
 bei Erfindungen aber auch der Zufall am Werk. 1905 rührte sich der elfjährige Frank Epperson scisco mit einem Holzstäbchen eine Brause. Weil sie ihm nicht kühl genug war, stellte er sie in ein warmes Zimmer. Und so gefror sie. Am nächsten Tag löste sich am nächsten Tag der Becher und Frank hielt das erste Eis am Stiel in der Hand.

**Sprache(n) im Fokus**  
 In dieser Unité erweitern die Schüler/innen ihren Wortschatz rund um Basteln, eine Aktivität, die für viele einen starken lebensweltlichen Bezug hat. Die Einführung der Wochentage ermöglicht ein genaueres Sprechen über die zeitliche Einordnung von Aktivitäten und Ereignissen. Die Schüler/innen lernen die Wendung *Est-ce que...* kennen, mit der man Fragen stellen kann, indem diese einfach vor den Aussagesatz gestellt wird. Und sie erfahren, dass Fragen mit *Est-ce que...* Entscheidungsfragen sind, die mit Ja oder Nein beantwortet werden können. Im Hinblick auf die Aussprache lernen sie den im Deutschen nicht existierenden Nasallaut «in» (phonetisch «ɛ̃») in Unterscheidung zum Laut «i» kennen.

**Ma mission**  
 Die Schüler/innen erfinden ein Flugobjekt aus Papier, das möglichst lange in der Luft bleiben und so weit wie möglich fliegen soll. Beim eigenen Erfindert Wettbewerb präsentieren sie der Klasse ihre Papierflieger und demonstrieren deren Flugtauglichkeit. Die Schüler/innen geben Rückmeldungen zu den Demonstrationen und küren den besten Flieger.

**Etopas**  
 - Du liest einen kurzen Comic über einen Erfinder.  
 - Du fragst im Spiel «Qui suis-je?» nach Gegenständen und antwortest auf solche Fragen.  
 - Du hörst die Präsentation einer jungen Erfinderin.  
 - Du erfindest ein Flugobjekt aus Papier und schreibst die Bastelanleitung.

**Lernstrategie**  
 Die Schüler/innen arbeiten mit dem **Memento Hé (Kopiervorlage 3)**. Für die Präsentation ihres Flugobjekts wählen sie aus den Lernstrategien die beiden aus, die ihnen am meisten zusagen und mit denen sie sich am besten auf die Präsentation vorbereiten können. Die Mémentos werden seit der 3. Klasse eingesetzt, bei jeder Anwendung kommen neue Tipps dazu. Die Schüler/innen evaluieren ihre ausgewählten Strategien und tauschen sich mit ihren Mitschülern/innen darüber aus.



- 1 In welchen Sprachen kannst du die Wochentage aufzählen?
- 2 Beschrifte folgende Tätigkeiten im Bild: dessiner, coller, plier. Das Vocabulaire auf Seite 18 hilft dir dabei.
- 3 Besprecht in der Klasse: Welches sind die besten Erfindungen aller Zeiten?

# 1 Les inventions, ça roule

Du liest einen kurzen Comic über einen Erfinder.

Du fragst im Spiel «Qui suis-je?» nach Gegenständen und antwortest auf solche Fragen.

Du hörst die Präsentation einer jungen Erfinderin.

Du erfindest ein Flugobjekt aus Papier und schreibst die Bastelanleitung.

Ma mission

Du nimmst an einem Erfindert Wettbewerb teil und stellst ein Flugobjekt vor.

Version vom 17. Mai 2023, noch nicht schlusskorrigiert.  
 Ab 10. Juni als Download erhältlich unter

## Lektionenvorbereitung 5. Klasse

### Ça roule 5, Unité 1

**21 Lektionen** = 7 Schulwochen à 3 Wochenlektionen

**Inhalt** Unité 1: Cahier, Entraînement, Exercices interactifs, Wortkarten, (Vocabulaire)

#### Lektion 1 (1. Woche, 1. Lektion)

	Sozialform	Material
<b>Auftaktseiten Unité 1*</b> Lernziele S. 6 gemeinsam lesen, dann Aufgaben S. 7 lösen	KU PA/EA/KU	Cahier S. 6 Cahier S. 7 Vocabulaire S. 18
<b>L'invention d'Alain Millerève*</b> Einstieg ins Thema: In der Klasse besprechen: - Was ist eine Erfindung? (Begriffserklärung) - Welche Erfindungen findet ihr besonders toll und warum?	KU	Cahier S. 8
Aufgabe 1A: Wochentage übersetzen	EA	Cahier S. 8 Vocabulaire S. 18
Aufgabe 1B: Personen beschriften	EA	Cahier S. 8
Aufgabe 1C: BD lesen, Aufgabe in der Klasse besprechen	EA KU	Cahier S. 8
<b>Zusatzaufgabe</b>		

## 1

Les inventions,  
ça roule

Du liest einen kurzen Comic über einen Erfinder.

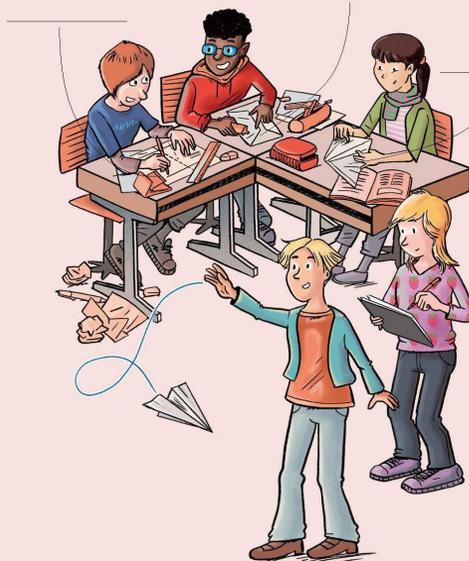
Du fragst im Spiel «Qui suis-je?» nach Gegenständen und antwortest auf solche Fragen.

Du hörst die Präsentation einer jungen Erfinderin.

Du erfindest ein Flugobjekt aus Papier und schreibst die Bastelanleitung.

Ma mission

Du nimmst an einem Erfinderwettbewerb teil und stellst ein Flugobjekt vor.



- 1 In welchen Sprachen kannst du die Wochentage aufsagen?
- 2 Beschrifte folgende Tätigkeiten im Bild: dessiner, coller, plier. Das Vocabulaire auf Seite 18 hilft dir dabei.
- 3 Besprecht in der Klasse: Welches sind die besten Erfindungen aller Zeiten?

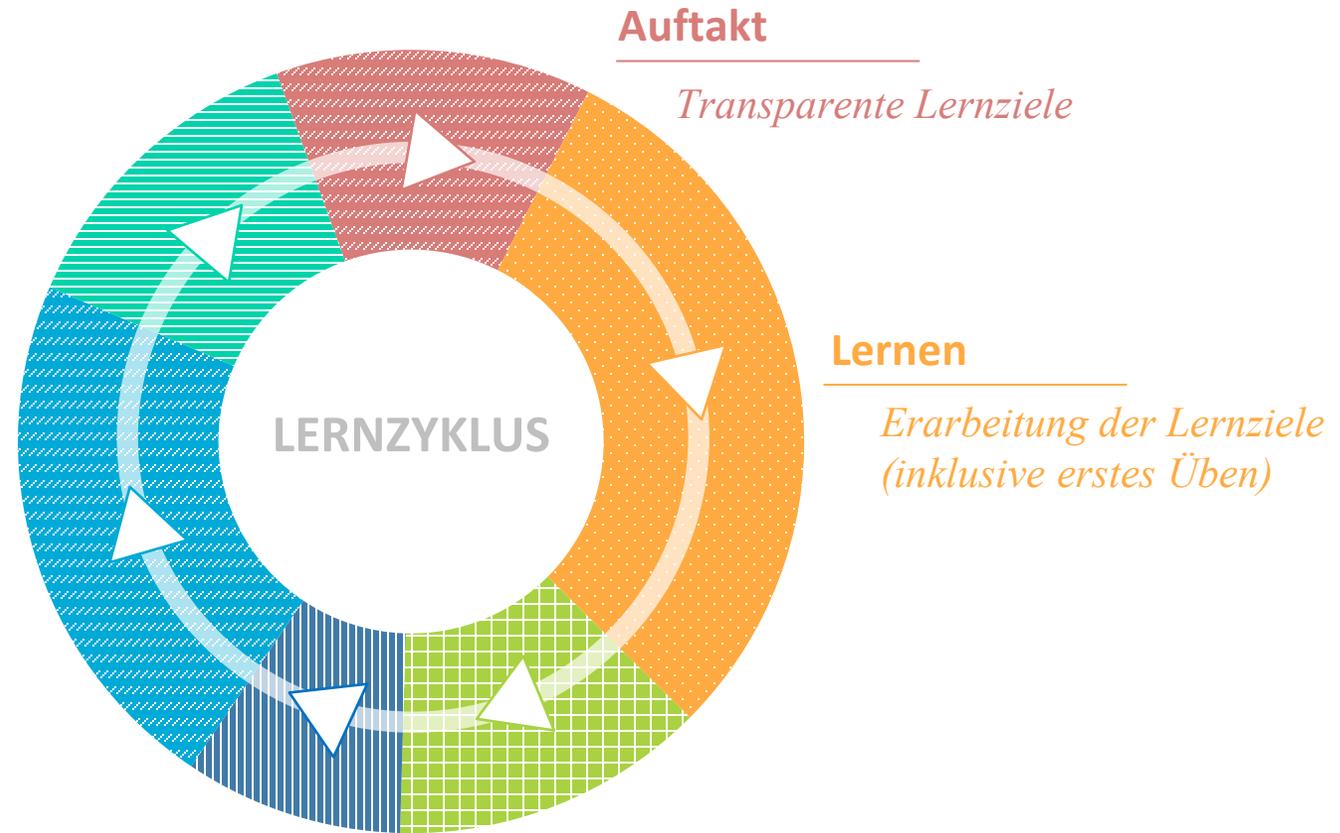
Cahier 5, S. 6/7

Lektionenplanung Bd. 5, Unité 1

	Sozialform	Material	Zeit
<b>Auftaktseiten Unité 1*</b> Lernziele S. 6 gemeinsam lesen, dann Aufgaben S. 7 lösen	KU PA/EA/KU	Cahier S. 6 Cahier S. 7 Vocabulaire S. 18	15'

- 1 In welchen Sprachen kannst du die Wochentage aufsagen?
- 2 Beschrifte folgende Tätigkeiten im Bild: dessiner, coller, plier. Das Vocabulaire auf Seite 18 hilft dir dabei.
- 3 Besprecht in der Klasse: Welches sind die besten Erfindungen aller Zeiten?

# Lernen



Aufgabe 1A: Wochentage übersetzen	EA	Cahier S. 8 Vocabulaire S. 18	5'
Aufgabe 1B: Personen beschriften	EA	Cahier S. 8	5'
Aufgabe 1C: BD lesen, Aufgabe in der Klasse besprechen	EA KU	Cahier S. 8	10'
<b>Zusatzaufgabe</b> Wochentage mit Wortkarten üben		Wortkarten	

Unité 1, Les inventions, ça roule

### 1 L'invention d'Alain Millerève

A Regarde les mots en jaune dans la bande dessinée. Le vocabulaire à la page 18 t'aide. Écris les mots en français sur des cartes.

B Beschrifte die Personen im Comic: l'inventeur Alain Millerève, le robot, les amis.

C Lis la bande dessinée. Explique en allemand: Was erfindet Alain und wozu?

D Lis la bande dessinée encore une fois. Discutez à deux et répondez aux questions en allemand.

1. Weshalb sieht man sofort, ob der Roboter oder Alain spricht?
2. Was passiert am Sonntag?
3. Wie reagieren die Freunde darauf?
4. Was wird vermutlich am Sonntag darauf passieren?

Alain Millerève

Lundi, il dessine un plan. Mardi, il présente l'invention. Mercredi, il travaille. Jeudi, il invite ses amis. Vendredi, il bricole un robot. Samedi, il teste son robot. Dimanche, il chante une chanson sur son robot.

### 2 La semaine d'un inventeur

A Lis les phrases et marque les verbes en bleu.

B Complète par les formes du verbe «bricoler».

Je	nous
tu	vous
il/elle/on	ils/elles

C Regarde les mots soulignés en 2A et complète.

D Schreibe mindestens drei Sätze zur Woche von Alain Millerève. Die Verben helfen dir dabei. Mit «et» und «ou» kannst du die Sätze erweitern.

présenter l'invention, travailler, bricoler un robot, tester, dessiner un plan, inventer un robot, inviter les amis

E Travailler à deux. Décris ta semaine sur la feuille additionnelle. Stelle dann deine Tätigkeiten in die Agenda. Danach wechselt ihr die Rollen und vergleicht eure Agendas.

Ça roule 5 | Unité 1 | pages 8/9

### 1 L'invention d'Alain Millerève

1A Einstieg: Die Lehrperson fragt in die Runde: Welche Erfindung findet ihr besonders toll und warum? Die Schüler/innen berichten.

1B Hinweis zur Aufgabe: Das Symbol verweist auf eine einfache Aufgabe, die auf eine schwierigere Aufgabe vorbereitet oder ein Lernziel repetiert. Diese Aufgaben können von Schüler/innen, die keine Unterstützung benötigen, ausgelassen werden. Das zugrunde liegende didaktische Prinzip wird im vorliegenden Begleitband auf S. 12 erläutert.

1C Hinweis zur Aufgabe: Der Name des Erfinders ist ein zusammengesetztes Nomen. Mit den Schülern/innen besprechen, was der Name bedeutet: *mille - 1000 und rêve (m)*, also 1000 Träume.

1D Variante: Die Schüler/innen sitzen zu viert um einen Tisch. In der Mitte befinden sich Kärtchen mit den Personalpronomen sowie mit den Verben *bricoler, dessiner, couper, colorer*. Ein Kind sucht ein Personalpronomen sowie ein Verb aus und schiebt die Kärtchen zu einem anderen Kind. Dieses überträgt das Verb und konjugiert es entsprechend (z. B. *Je bricole*) und sucht dann Verb und Personalpronomen für ein weiteres Kind aus etc. In einer etwas schwierigeren Variante werden ganze Sätze gebildet.

1E Variante: Die Schüler/innen übersetzen die kleine Textpassage und prüfen, ob im Deutschen *et* und *ou* in vergleichbarer Weise eingesetzt werden.

### 2 La semaine d'un inventeur

2A Hinweis zur Aufgabe: Die Wörter *d'abord, après, puis, finale-ment* wurden in *Ça roule 4*, Unité 2, eingeführt. Sie können hier repetiert werden.

2B Hinweise zur Aufgabe: Die Schüler/innen überlegen, was *bricoler* bedeuten könnte. Die Konjugation der Verben auf -er/-ist seit *Ça roule 4*, Unité 2, bekannt. Zur Unterstützung kann das Poster *Die Verben auf -er-* betrachtet werden.

2C Variante 1: Die Kinder spielen «Stadt, Land, Fluss», auf Französisch *jeu du bac*. Dafür legen sie auf einem Blatt Papier für jedes Personalpronomen eine Spalte von Verben oder aus der Verbleiste ein Verb aus. Wie immer alle 6 Spalten ausgefüllt hat, ruft *Fin!* Danach tauschen die Schüler/innen ihre Blätter und überprüfen, ob die Verben auch richtig konjugiert sind. Für jede richtig konjugierte Form gibt es einen Punkt.

2D Hinweise zur Aufgabe: Sicherstellen, dass die Schüler/innen die Wörter verstehen. Auf den Unterschied zwischen *inventer* und *inventer* hinweisen. Darauf achten, dass die Schüler/innen Verben und Nomen sinnvoll kombinieren.

2E Variante: Die Schüler/innen gehen in Vierergruppen zusammen und bilden Satzketten. Ein Kind beginnt: *Lundi, je bricole un avion*. Das zweite Kind wiederholt den ersten Satz und fügt einen weiteren an: *Lundi, je bricole un avion. Mardi, je fais un gâteau*. So geht es weiter, bis alle Wochentage durch sind. Wenn jemand einen Fehler macht, beginnt das nächste Kind das Spiel von Neuem.



### 3 Le concours des jeunes inventeurs et créateurs

A Regarde l'affiche. Marque les informations, die dir helfen, die Fragen bei 3B zu beantworten.

B Lis le texte et réponds aux questions.

Le **concours des jeunes inventeurs et créateurs** est un salon organisé chaque année à Monts en France, et pour la 24<sup>ème</sup> fois en 2021. C'est un concours pour des jeunes de 11 à 25 ans. Les inventeurs présentent leurs inventions, seuls ou en groupe. Il y a un jury de spécialistes et différents prix à gagner. Les visiteurs discutent avec les jeunes inventeurs, écoutent des présentations intéressantes ou participent à différentes animations.



Quoi? \_\_\_\_\_  
 Quand? \_\_\_\_\_  
 Où? \_\_\_\_\_  
 Qui? \_\_\_\_\_

C Souligne dans le texte: Was machen die Erfinder?

D Travaillez à deux. Erzählt euch auf Deutsch, was ihr über die Erfindermesse in Frankreich gelesen habt.

E Lis les questions et coche la bonne case.

	oui	non
1. Est-ce que les inventeurs présentent les inventions?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Est-ce que le concours est pour les jeunes de 15 à 30 ans?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Est-ce que les visiteurs gagnent le concours?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

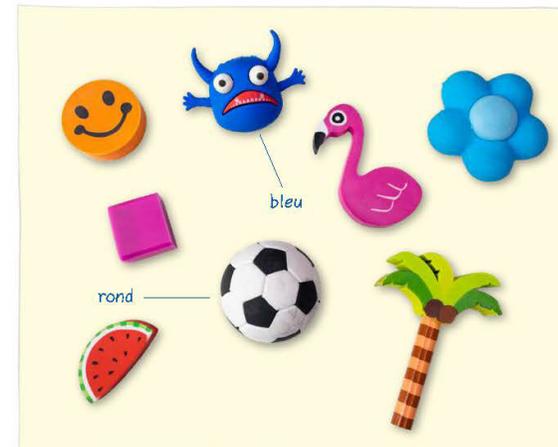
F Marque «Est-ce que» et «?» dans les phrases de 3E. Puis, complète.

le concours est \_\_\_\_\_  
pour les inventeurs \_\_\_\_\_

Oui, le concours est \_\_\_\_\_  
pour les inventeurs.

G Travaillez à deux. Markiert in den Sätzen bei 3F das Verb blau. Vergleicht die beiden Sätze miteinander. Was stellt ihr fest?

H Regarde les images. Beschrifte die Radiergummis mit möglichst vielen Adjektiven.



I Travaillez à deux. Jouez au jeu «Qui suis-je?». Choisis une gomme. Dein Gegenüber versucht mit Fragen herauszufinden, welchen Radiergummi du gewählt hast. Du antwortest mit «Oui.» oder «Non.». Danach wechselt ihr die Rollen.

Est-ce que la gomme est ronde?

Oui.

Trouvé!  
Voilà la gomme.

# Differenzierung: Unterschiedliche Aufgabenniveaus

Unité 1, Les inventions, ça roule
Exercices interactifs 6-15, 24, 25


## 3 Le concours des jeunes inventeurs et créateurs

**A** Regarde l'affiche. Markiere die Informationen, die dir helfen, die Fragen bei 3B zu beantworten.

**B** Lis le texte et réponds aux questions.

**Le concours des jeunes inventeurs et créateurs** est un salon organisé chaque année à Monts en France, et pour la 24<sup>ème</sup> fois en 2021. C'est un concours pour des jeunes de 11 à 25 ans. Les inventeurs présentent leurs inventions, seuls ou en groupe. Il y a un jury de spécialistes et différents prix à gagner. Les visiteurs discutent avec les jeunes inventeurs, écoutent des présentations intéressantes ou participent à différentes animations.

Quoi? \_\_\_\_\_

Quand? \_\_\_\_\_

Où? \_\_\_\_\_

Qui? \_\_\_\_\_

**C** Souligne dans le texte: Was machen die Erfinder?

**D** Travaillez à deux. Erzählt euch auf Deutsch, was ihr über die Erfindermesse in Frankreich gelesen habt.

**E** Lis les questions et coche la bonne case.

	oui	non
1. Est-ce que les inventeurs présentent les inventions?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Est-ce que le concours est pour les jeunes de 15 à 30 ans?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Est-ce que les visiteurs gagnent le concours?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



**F** Marque «Est-ce que» et «?» dans les phrases de 3E. Puis, complète.

le concours est pour les inventeurs \_\_\_\_\_

Oui, le concours est pour les inventeurs.



**G** Travaillez à deux. Markiert in den Sätzen bei 3F das Verb blau. Vergleicht die beiden Sätze miteinander. Was stellt ihr fest?

**H** Regarde les images. Beschrifte die Radiergummis mit möglichst vielen Adjektiven.



**I** Travaillez à deux. Jouez au jeu «Oui suis-je?». Choisis une gomme. Dein Gegenüber versucht mit Fragen herauszufinden, welchen Radiergummi du gewählt hast. Du antwortest mit «Oui.» oder «Non.». Danach wechselt ihr die Rollen.

Est-ce que la gomme est ronde?

Oui.

Trouvé!  
Voilà la gomme.

10 dix
»» Entraînement, S. 6 3
onze 11

Cahier 5,  
S. 10/11

# Differenzierung: Unterschiedliche Aufgabenniveaus

Erarbeitet  
das Lernziel

**B** Lis le texte et réponds aux questions.

Le **concours des jeunes inventeurs et créateurs** est un salon organisé chaque année à Monts en France, et pour la 24<sup>ème</sup> fois en 2021. C'est un concours pour des jeunes de 11 à 25 ans. Les inventeurs présentent leurs inventions, seuls ou en groupe. Il y a un jury de spécialistes et différents prix à gagner. Les visiteurs discutent avec les jeunes inventeurs, écoutent des présentations intéressantes ou participent à différentes animations.

Quoi? \_\_\_\_\_

Quand? \_\_\_\_\_

Où? \_\_\_\_\_

Qui? \_\_\_\_\_

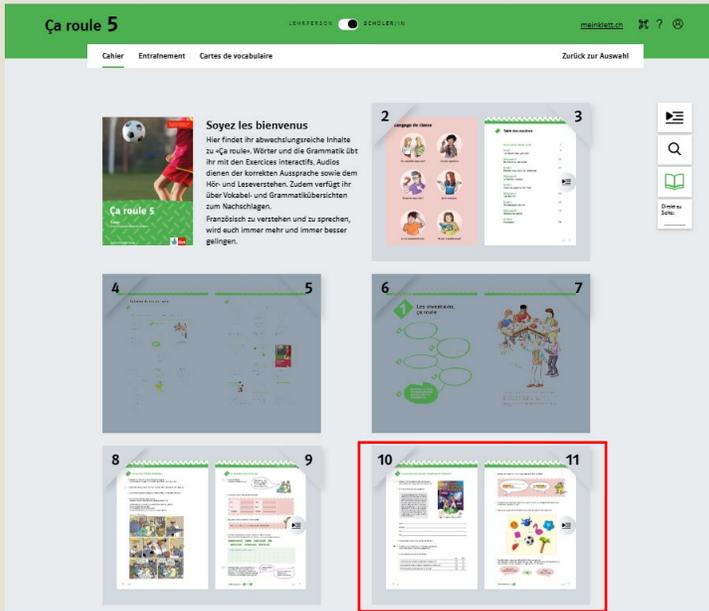
**C** Souligne dans le texte: Was machen die Erfinder?

Unterstützend

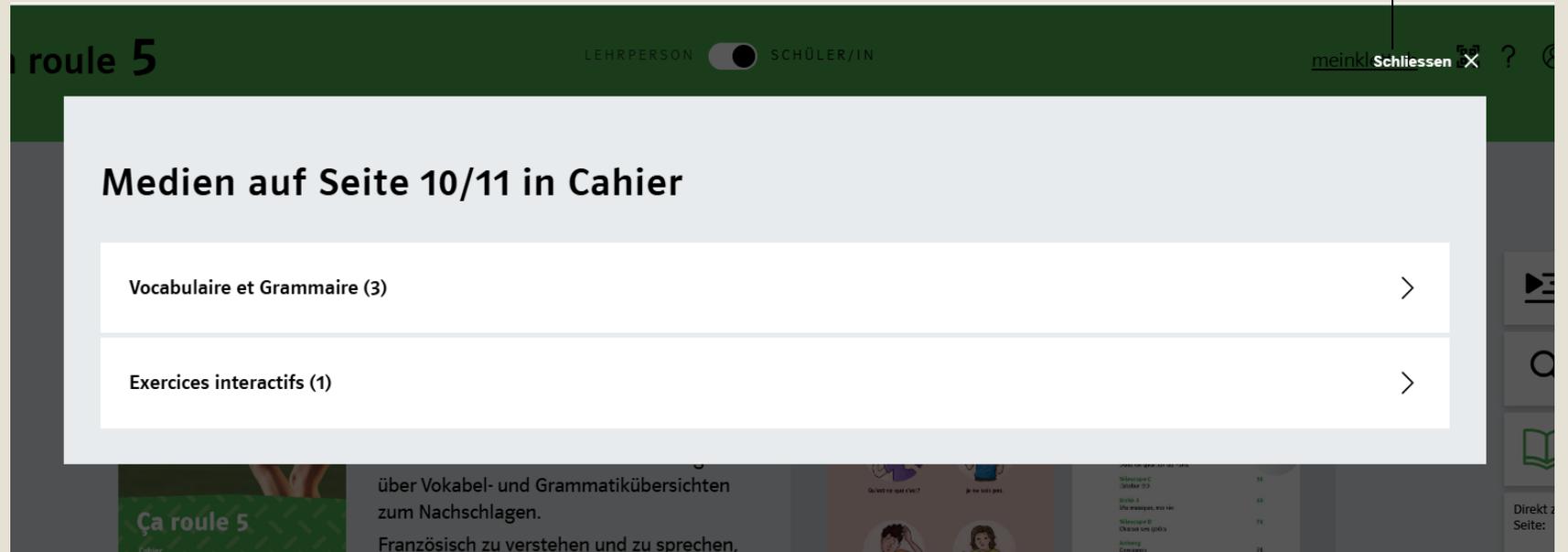
**A** Regarde l'affiche. Marque les informations, qui t'aident à répondre aux questions de la partie 3B.

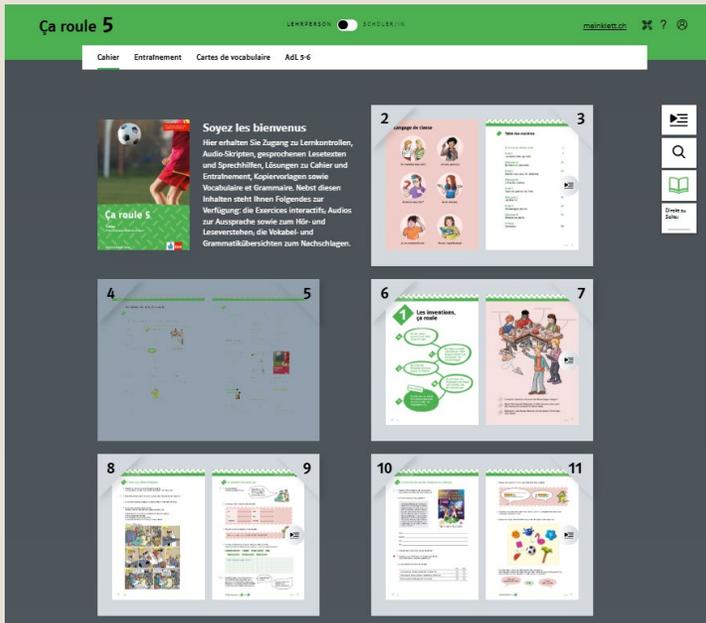
Weiterführend

**D** Travaillez à deux. Racontez en allemand, ce que vous avez lu sur la Foire aux inventions en France.

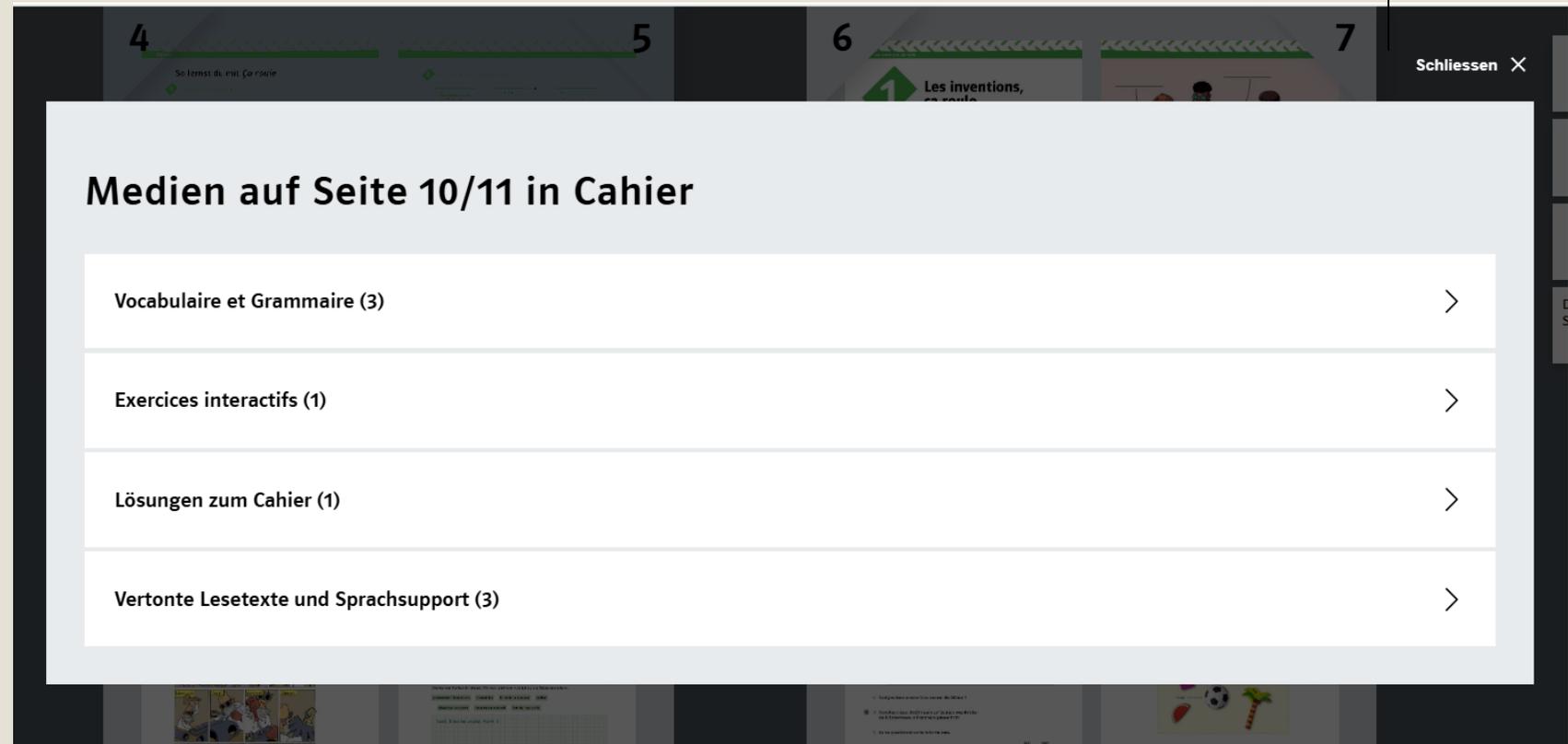


Mediathek  
für Lernende





Mediathek  
für Lehrpersonen



# Differenzierung: Sprachsupport

Unité 1, Les inventions, ça roule
Exercices interactifs 6-15, 24, 25

3
Le concours des jeunes inventeurs et créateurs

**A** Regarde l'affiche. Marque les informations, die dir helfen, die Fragen bei 3B zu beantworten.



**B** Lis le texte et réponds aux questions.

**Le concours des jeunes inventeurs et créateurs** est un salon organisé chaque année à Monts en France, et pour la 24<sup>ème</sup> fois en 2021. C'est un concours pour des jeunes de 11 à 25 ans. Les inventeurs présentent leurs inventions, seuls ou en groupe. Il y a un jury de spécialistes et différents prix à gagner. Les visiteurs discutent avec les jeunes inventeurs, écoutent des présentations intéressantes ou participent à différentes animations.

Quoi? \_\_\_\_\_

Quand? \_\_\_\_\_

Où? \_\_\_\_\_

Qui? \_\_\_\_\_

**C** Souligne dans le texte: Was machen die Erfinder?

**D** Travaillez à deux. Erzählt euch auf Deutsch, was ihr über die Erfindermesse in Frankreich gelesen habt.

**E** Lis les questions et coche la bonne case.

	oui	non
1. Est-ce que les inventeurs présentent les inventions?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Est-ce que le concours est pour les jeunes de 15 à 30 ans?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Est-ce que les visiteurs gagnent le concours?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

10 dix

Exercices interactifs 6-15, 24, 25

**F** Marque «Est-ce que» et «?» dans les phrases de 3E. Puis, complète.

le concours est \_\_\_\_\_  
pour les inventeurs \_\_\_\_\_

Oui, le concours est  
pour les inventeurs.

**G** Travaillez à deux. Marquiert in den Sätzen bei 3F das Verb blau. Vergleicht die beiden Sätze miteinander. Was stellt ihr fest?

**H** Regarde les images. Beschrifte die Radiergummis mit möglichst vielen Adjektiven.



**I** Travaillez à deux. Jouez au jeu «Oui suis-je?». Choisis une gomme. Dein Gegenüber versucht mit Fragen herauszufinden, welchen Radiergummi du gewählt hast. Du antwortest mit «Oui» oder «Non». Danach wechselt ihr die Rollen.

Est-ce que  
la gomme est ronde?

Oui.

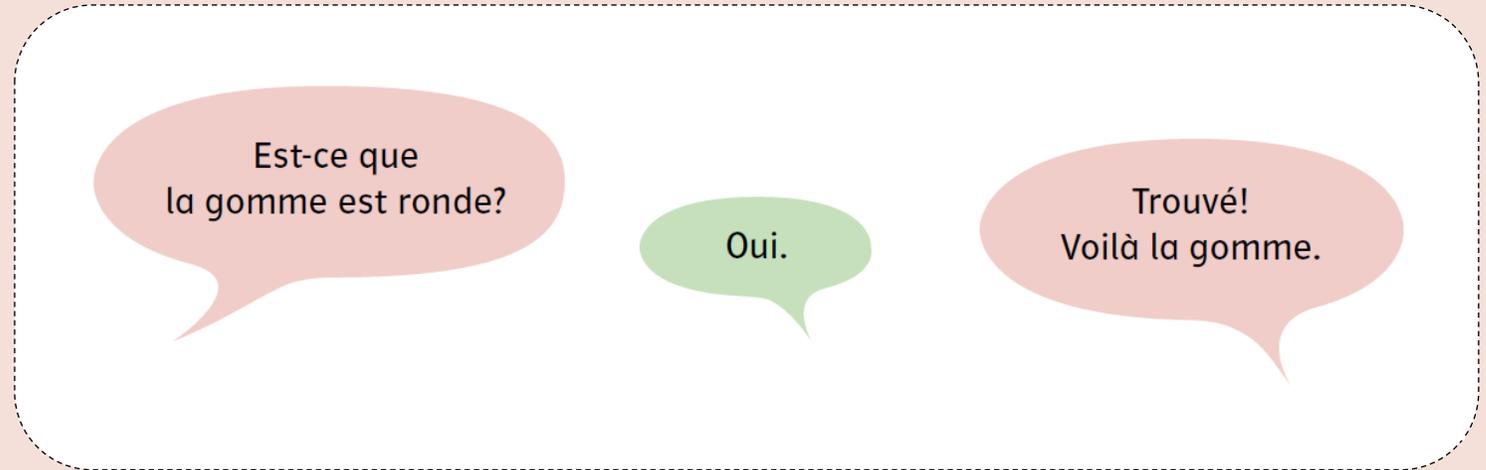
Trouvé!  
Voilà la gomme.

»» Entraînement, S. 6 3
onze 11

Cahier 5,  
S. 10/11

# Differenzierung: Sprachsupport

- Hilfe an Ort und Stelle



- Skripts der Audios: ausdrucken und verteilen
- Lesetexte: als Audios verfügbar

## Spielideen

Im Folgenden werden alphabetisch geordnet 31 Spiele und Aktivitäten vorgestellt. Einige davon finden sich als Aufgaben im Cahier oder als Variationen in den didaktischen Hinweisen zu den Unités (S. 37–95), jeweils zugeschnitten auf die jeweiligen Inhalte. Hier werden die Spiele und Aktivitäten in allgemeinerer Form beschrieben. Sie können nach Bedarf in den Unterricht eingebaut und an verschiedene Lernsituationen angepasst werden. Die Spiele sind in Bewegungs- und Reaktionsspiele und in ruhige Spiele aufgeteilt. Die Spiele und Aktivitäten eignen sich besonders für den Einstieg in eine Lektion, für das Festigen von neuen Begriffen oder als sinnvolle kurze Aktivität, um eine Lektion zu vervollständigen.

Spiele mit Bewegung	Übungsgegenstand	Minimaler Zeitbedarf
<b>1, 2, 3, soilel</b> Ein/e Schüler/in schaut zur Wand und beginnt zu zählen. Währenddessen schleichen sich die anderen Schüler/innen an. Irgendwann ruft das zählende Kind: <i>Soilel!</i> und dreht sich um, woraufhin die anderen sofort stillstehen müssen. Wer sich bewegt, muss zurück zum Start. Dies wird so lange wiederholt, bis ein Kind beim Zähler angekommen ist. Hinweis: Dieses Spiel, auf Deutsch «Zeltunglesen» genannt, wird in <i>Ça route</i> 3, <i>Télescope</i> B, eingeführt.	Wortschatz Zahlen	5–10 Min.
<b>Avez-vous vu mon extraterrestre?</b> Die Schüler/innen sitzen im Kreis. Ein/e Schüler/in geht um den Kreis herum und fragt: <i>Avez-vous vu mon extraterrestre?</i> Dann beschreibt er/sie die Kleidung eines von ihm ausgewählten Kindes im Kreis. Wenn sich das beschriebene Kind erkennt, steht es auf und rennt dem/der anderen Schüler/in nach. Diese/r versucht, sich auf den nun freien Platz zu setzen. Wer übrig bleibt, macht weiter.	Wortschatz Kleidung Farben	10 Min.
<b>Balle aux mots</b> Die Schüler/innen bilden kleine Gruppen. Auf den Pausenplatz zeichnen sie mit Kreide Felder. In die Felder schreiben sie Zahlen, die sie auf Französisch bereits kennengelernt haben, und stellen sich um die Felder herum. Dann wirft ein Kind einen Ball auf ein Feld und benennt die getroffene Zahl. Wer den Ball fängt, macht weiter. Wahlweise können in die Felder auch Bilder mit Begriffen aus anderen Wortfeldern gezeichnet werden.	Wortschatz Zahlen	5–10 Min.
<b>Changez de place</b> Die Schüler/innen sitzen im Kreis. Ein Stuhl ist zu wenig. Das Kind ohne Stuhl steht in der Mitte des Kreises und sagt z. B.: <i>Si vous portez un t-shirt rouge, changez de place.</i> Alle mit einem roten T-Shirt müssen aufstehen und sich einen neuen Stuhl suchen, auch das Kind in der Mitte. Wer keinen Stuhl erwischt, muss den nächsten Satz formulieren.	Wortschatz Kleidung Farben	10 Min.
<b>Jacques a dit</b> Die Lehrperson gibt Kommandos wie <i>Chante une chanson!</i> Beginnt die Anweisung mit <i>Jacques a dit: ...</i> , müssen die Schüler/innen genau tun, was gesagt wird. Ruft die Lehrperson also <i>Jacques a dit: Chante une chanson!</i> , müssen alle ein Lied singen. Gibt sie das Kommando ohne <i>Jacques a dit</i> , darf man nicht reagieren. Wer trotzdem etwas macht, scheidet aus oder muss ein Pfand geben. Variante: Ein/e Schüler/in gibt die Instruktionen.	Wortschatz Aktivitäten im Imperativ	5 Min.
<b>Jeu du béret</b> Die Schüler/innen stehen sich in zwei Gruppen auf je einer Linie gegenüber. In der Mitte liegt ein Gegenstand (z. B. Hut, Tuch oder Schal). Die Lehrperson verteilt Wortkarten, sodass in jeder Gruppe ein Kind die gleiche Karte hat. Nun nennt sie eines der Wörter. Aus beiden Gruppen rennt das Kind mit der entsprechenden Karte in die Mitte, versucht den Gegenstand zu nehmen und damit wieder an den eigenen Platz zu rennen, bevor es vom Gegenüber gefangen wird.	div. Wortschatz	15 Min.
<b>Pierre appelle Paul</b> Die Schüler/innen sitzen im Kreis. Ein Kind ist Pierre, das Kind rechts davon ist Paul, die restlichen Schüler/innen sind durchnummeriert. Nun klatschen alle im gleichen Rhythmus mit beiden Händen auf die Oberschenkel. Pierre beginnt und sagt: <i>Pierre appelle Paul.</i> Daraufhin macht Paul weiter, nennt den eigenen Namen und die Nummer eines Kindes: <i>Paul appelle cinq.</i> Nummer 5 sagt dann: <i>Cinq appelle huit,</i> etc. Wichtig: Alle Nummern dürfen Pierre aufrufen, aber nicht Paul. Ausserdem darf Paul nicht Pierre aufrufen, und Pierre darf nur Paul aufrufen. Sobald ein/e Spieler/in einen Fehler macht, scheidet er/sie aus. Diese Nummer darf dann nicht mehr genannt werden. Wer das macht, scheidet ebenfalls aus.	Wortschatz Zahlen	5–10 Min.
<b>Salade de fruits</b> Die Schüler/innen sitzen im Kreis. Die Lehrperson verteilt an jedes Kind eine Wortkarte. Dann ruft sie zwei Wörter auf. Die Schüler/innen mit den entsprechenden Karten müssen schnell den Platz tauschen. Ruft die Lehrperson <i>Salade de fruits!</i> , tauschen alle Schüler/innen die Plätze.	Wortschatz Obst div. Wortschatz	5–10 Min.

Ruhige Spiele	Übungsgegenstand	Minimaler Zeitbedarf
<b>Chafne de mots</b> Die Schüler/innen bilden aus Begriffen mit bestimmten Merkmalen, z. B. Wörtern mit «ou», Wortketten. Ein Kind fängt an und sagt: <i>Rouler</i> , das nächste macht weiter: <i>Rouler, douze</i> usw. Die Kette wird so lange fortgesetzt, bis jemand einen Fehler macht. Dann geht die Kette von vorne los. Das Spiel kann auch mit Begriffen aus bestimmten Themenbereichen gespielt werden, z. B. Verkehrsmittel, Tiere, Lebensmittel etc.	div. Wortschatz	10 Min.
<b>Chut</b> Die Schüler/innen sitzen im Kreis. Zunächst wird eine Zahl vereinbart, z. B. 5. Dann wird reihum fortlaufend gezählt. Immer wenn eine Zahl kommt, die die vereinbarte Zahl enthält (5, 10, 15 etc.), muss der/die betreffende Schüler/in statt der Zahl <i>chut</i> sagen.	Wortschatz Zahlen	5–10 Min.
<b>Coin-Coin</b> Die Schüler/innen falten ein «Himmel oder Hölle»-Spiel und versehen die Ecken mit farbigen Punkten. Darunter malen sie Bilder von ihrem Lieblingswortschatz oder zu einem bestimmten Themenbereich. Dann spielen sie zu zweit. Ein Kind fragt: <i>Combien tu en veux?</i> Das Gegenüber gibt eine Zahl an und das erste Kind öffnet und schliesst das Faltspiel nach der angegebenen Zahl. Nun wählt das zweite Kind eine der sichtbaren Farben aus und benennt den Gegenstand, der darunter zu sehen ist. Hinweis: Dieses Spiel wird in <i>Ça route</i> 3, Unité 2, eingeführt.	Wortschatz Zahlen Farben div. Wortschatz	15 Min.
<b>Domino</b> Die Schüler/innen stellen ihre eigenen Dominokarten her. Es geht darum, Wort und Bild des Begriffes zusammenzuführen. Gespielt wird in Gruppen von vier Schülern/Schülerinnen. Wer zuerst alle Karten ablegen kann, hat gewonnen.	div. Wortschatz	10 Min. Herstellen der Karten 1 Lektion
<b>Douche froide</b> Das Spiel orientiert sich am populären «Galgenspiel». Die Schüler/innen spielen in Zweiergruppen. Ein/e Schüler/in wählt ein Wort aus dem Lernwortschatz und schreibt auf ein separates Blatt für jeden Buchstaben des Wortes eine kleine Linie. Das Gegenüber mernt nun Buchstaben. Kommt der Buchstabe im Wort vor, wird er auf die jeweilige Linie geschrieben. Wenn nicht, gibt es einen Strafpunkt. Für jeden Strafpunkt wird ein Strich der Dusche gemalt. Das Spiel gewinnt, wer das Wort vor dem Erreichen der kalten Dusche errät.	div. Wortschatz	10 Min.
<b>Jeu de Nim</b> Auf einem Tisch liegt ein Haufen mit Münzen, Streichholzern oder ähnlichen Gegenständen. Zwei Schüler/innen spielen gegeneinander. Zuerst lösen sie aus, wer anfängt. Dann nehmen sie abwechselnd ein, zwei oder drei Münzen von dem Haufen – wie viele, das legen sie selbst fest. Gewonnen hat, wer die letzte Münze wegräumen kann. Hinweis: Ein Nim-Spiel bietet vielerlei Variationsmöglichkeiten und kann, wie die Variante in <i>Ça route</i> 4, Unité 1 zeigt, statt mit Gegenständen auch mit Begriffen kombiniert mit der Aussprache gespielt werden.	div. Wortschatz	10 Min.
<b>Je vais dans la jungle et j'apporte ...</b> Erinnerungsspiel wie das deutsche «Kofferpacken». Die Klasse sitzt am besten im Kreis. Die Lehrperson beginnt: <i>Je vais dans la jungle et j'apporte – un pantalon.</i> Die Schüler/innen machen der Reihe nach weiter, indem sie den Satz wiederholen und etwas Neues hinzufügen. Beispiel: <i>Je vais dans la jungle et j'apporte un pantalon et un crayon.</i> Wenn jemand einen Fehler macht, beginnt der/die nächste Schüler/in in der Reihe neu. Hinweis: Das Lied in <i>Ça route</i> 3, Unité 3, funktioniert nach diesem Prinzip.	div. Wortschatz	5–10 Min.
<b>Le foot</b> Die Klasse wird in zwei Teams aufgeteilt. Die Wandtafel stellt ein Fußballfeld dar. Auf jeder Seite steht ein Goal, dazwischen gibt es fünf Felder. Ein Magnet stellt den Ball dar. Beide Teams fangen in der Mitte an. Die Lehrperson zeigt ihnen jetzt abwechselnd Bildkarten, die es zu benennen gilt. Jede richtige Antwort bewegt den Ball näher Richtung Goal des anderen Teams, bis es ein Goal gibt. Eventuell im Voraus eine Zeit- oder Punktelimite festlegen.	div. Wortschatz	10–15 Min.
<b>Le jeu des sept familles</b> Dieses Quartettspiel wird in <i>Ça route</i> 3, Unité 3, eingeführt und in der Mission gespielt, vgl. Spielregeln dort. Man kann das Spiel auch für andere Wortfelder einsetzen, z. B. zu den Überbegriffen <i>vêtements, couteurs, moyens de transport</i> etc. Zu jedem Überbegriff werden dann je vier Spielkarten erstellt. Die Schüler/innen können, wie in <i>Ça route</i> 3 geübt, nach den Karten fragen: <i>Dans la famille «vêtements», je voudrais le pull.</i>	div. Wortschatz	10 Min.





## 5 L'invention de Claire Pernet

- 3 **A** Travaille avec le memento «Hören».  
Wähle beim Bearbeiten von 5B-E jeweils eine Strategie aus, die dir beim Verstehen der Präsentation hilft.

Memento Hören

- B** Wähle im Memento mindestens eine Strategie aus, die dir beim Begegnen hilft. Worum könnte es in der Präsentation gehen? Discutez à deux en allemand.

1. Begegnen



- 3 **C** Écoute l'audio. Wähle im Memento mindestens eine Strategie aus, die dir beim Zuhören hilft. Höre das Audio und beantworte die Frage: Um wen geht es in der Präsentation?

2. Zuhören

- D** Wähle im Memento mindestens eine Strategie aus, die dir beim Verarbeiten hilft. Écoute l'audio encore une fois. Coche les bonnes cases et complète les phrases.

3. Verarbeiten

- Claire a  douze  onze ans.
- Elle est au concours des jeunes \_\_\_\_\_ et créateurs.
- L'invention de Claire: le \_\_\_\_\_ électrique.
- Claire aime  bricoler  présenter  dessiner.

- E** Wähle im Memento mindestens eine Strategie aus, die dir beim Überprüfen hilft. Markiere die Strategien des Memento, die für dich hilfreich waren, und vergleiche mit deinem Gegenüber.

4. Überprüfen

- F** Comparez différentes inventions et concours pour jeunes. Quelles connaissez-vous? Quelles trouvez-vous sur Internet? Qu'est-ce qui est pareil comme au «Concours des jeunes inventeurs et créateurs»? Qu'est-ce qui est différent?



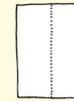
## 6 Nous bricolons des avions en papier

- A** Regarde les images. Beschrifte in den Bildern auf Französisch.

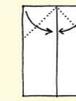
la feuille = das Blatt    les coins = die Ecken    les côtés = die Seiten    la pointe = die Spitze

- B** Lis le texte. Marque les verbes en bleu. Entschlüsse anhand der Bilder ihre Bedeutung oder schau im Vocabulaire auf Seite 18 nach.

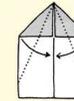
### Comment bricoler un avion en papier



1. Tu prends une feuille de papier. D'abord, tu plies la feuille comme sur l'image.



2. Puis, tu déplies la feuille et tu plies les coins comme sur l'image.



3. Après, tu plies les deux côtés comme sur l'image.



4. Après, tu plies la pointe comme sur l'image.



5. Tu tournes la construction.



6. Finalement, tu plies les deux côtés comme sur l'image.



7. Et voilà, l'avion est fini! Bravo!

- C** Lis le texte encore une fois. Coche les bonnes cases.

- Zuerst faltest du  das Blatt  das Flugzeug wie im Bild.
- Dann faltest du  das Blatt  die Seiten zurück und faltest die Ecken.
- Danach faltest du die  vier  zwei Seiten wie im Bild.
- Und du faltest  die Seiten  die Spitze wie im Bild.
- Du  faltest  drehst die Konstruktion.
- Als Letztes  faltest  leimst du die beiden Seiten wie im Bild.

### 5 L'invention de Claire Pernet

3 → **A** Travaille avec le memento «Hören». Wähle beim Bearbeiten von 5B-E jeweils eine Strategie aus, die dir beim Verstehen der Präsentation hilft.

**B** Wähle im Memento mindestens eine Strategie aus, die dir beim Begegnen hilft. Worum könnte es in der Präsentation gehen? Discutez à deux en allemand.



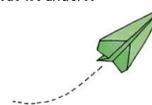
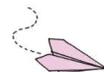
3 🎧 **C** Écoute l'audio. Wähle im Memento mindestens eine Strategie aus, die dir beim Zuhören hilft. Höre das Audio und beantworte die Frage: Um wen geht es in der Präsentation?

**D** Wähle im Memento mindestens eine Strategie aus, die dir beim Verarbeiten hilft. Écoute l'audio encore une fois. Coche les bonnes cases et complète les phrases.

- 1. Claire a  douze  onze ans.
- 2. Elle est au concours des jeunes \_\_\_\_\_ et créateurs.
- 3. L'invention de Claire: le \_\_\_\_\_ électrique.
- 4. Claire aime  bricoler  présenter  dessiner.

**E** Wähle im Memento mindestens eine Strategie aus, die dir beim Überprüfen hilft. Markiere die Strategien des Memento, die für dich hilfreich waren, und vergleiche mit deinem Gegenüber.

**F** Vergleiche verschiedene Erfindermessen und Wettbewerbe für Jugendliche. Welche kennst du? Welche findest du im Internet? Was ist gleich wie beim «Concours des jeunes inventeurs et créateurs»? Was ist anders?



Memento Hören

1. Begegnen



2. Zuhören

3. Verarbeiten

éateurs.

4. Überprüfen



Memento Hören

1. Begegnen

2. Zuhören

3. Verarbeiten

4. Überprüfen



Exercices interactifs 6-15, 22, 23, 24, 27



### 2 La semaine d'un inventeur

**A** Lis les phrases et marque les verbes en bleu.

Je bricole un robot.  
D'abord, je dessine un plan et après,  
je coupe ou je colle.



**B** Complète par les formes du verbe «bricoler».

je		nous	
tu		vous	
il/elle/on		ils/elles	

**C** Regarde les mots soulignés en 2A et complète.

Mit \_\_\_\_\_ und \_\_\_\_\_ kannst du einen Satz erweitern.



**D** Schreibe mindestens drei Sätze zur Woche von Alain Millerève.  
Die Verben helfen dir dabei. Mit «et» und «ou» kannst du die Sätze erweitern.

présenter l'invention   travailler   bricoler un robot   coller

dessiner un plan   inventer un robot   inviter les amis

Lundi, il dessine un plan. Mardi, il

**D** Schreibe mindestens drei Sätze zur Woche von Alain Millerève.  
Die Verben helfen dir dabei. Mit «et» und «ou» kannst du die Sätze erweitern.

présenter l'invention   
 travailler   
 bricoler un robot   
 coller

dessiner un plan   
 inventer un robot   
 inviter les amis

Lundi, il dessine un plan. Mardi, il

### Unité 1, Les inventions, ça roule

## Grammaire



### «Et» und «ou»

Je bricole un robot.  
D'abord, je dessine un plan **et** après,  
je coupe **ou** je colle.



Ich bastle einen Roboter.  
Zuerst zeichne ich einen Plan **und** danach schneide **oder** klebe ich.

Mit «et» und «ou» kannst du einen Satz erweitern.

### Die Frage mit «Est-ce que ...»

Est-ce que le concours est pour les inventeurs?

Oui, le concours est pour les inventeurs.

Ist der Wettbewerb für die Erfinder?      Ja, der Wettbewerb ist für die Erfinder.

Du kennst bereits die Fragewörter «qui», «quoi», «où» und «quand». Mit «Est-ce que ...» beginnst du Fragesätze, auf die man mit «oui» oder «non» antworten kann.

### Die Verben auf «-er»

je	bricole	nous	bricolons
tu	bricoles	vous	bricolez
il/elle/on	bricole	ils/elles	bricolent

Du kennst nun weitere Verben auf «-er». Sie alle und viele weitere kannst du nun konjugieren: aimer, ajouter, arriver, bricoler, bouger, cacher, chanter, chasser, chercher, coller, couper, demander, dessiner, écouter, fonctionner, gagner, inventer, inviter, jouer, marcher, organiser, parler, plier, préparer, présenter, porter, raconter, regarder, rouler, tourner, travailler, trouver, voler.

20    vingt
»» Entraînement, S. 6/7

F Schreibe die Wörter zur passenden Geste.

l'idée j'invente malin dimanche amis Alain

mit Nasallaut	ohne Nasallaut
 <p><u>i</u>nventeur</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	 <p>mard<u>i</u></p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>



F Schreibe die Wörter zur passenden Geste.

l'idée j'invente malin dimanche amis Alain

mit Nasallaut	ohne Nasallaut
 <p><u>i</u>nventeur</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	 <p>mard<u>i</u></p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

G Travaillez à deux. Comparez les mots: Was ist der Unterschied in der Aussprache zwischen diesen beiden Wort-Gruppen? Welchen Laut gibt es auch auf Deutsch, welchen nicht?

H Travaillez à deux. Lies die Wörter von 4F in beliebiger Reihenfolge vor. Dein Gegenüber macht zu jedem Wort die passende Geste. Danach wechselt ihr die Rollen.

I Erfinde auf einem separaten Blatt einen kurzen, einfachen Reim mit möglichst vielen Wörtern, die die Laute «i» oder «in» enthalten. Die Wörter bei 4F, die untenstehende Liste und die Beispiele helfen dir dabei.

Valentin, Martin, Robin, le cousin,  
le chemin, le prince, la princesse,  
le train, le lapin, le pain, l'ingrédient,  
cinq, quinze, vingt, cinquante, quatre-vingts

Aline, Sophie, Henri, la cousine,  
la trottinette, le livre, l'affiche,  
le sandwich, le kilo, il dit, elle habite,  
petit, huit, dix, voilà, fini, merci

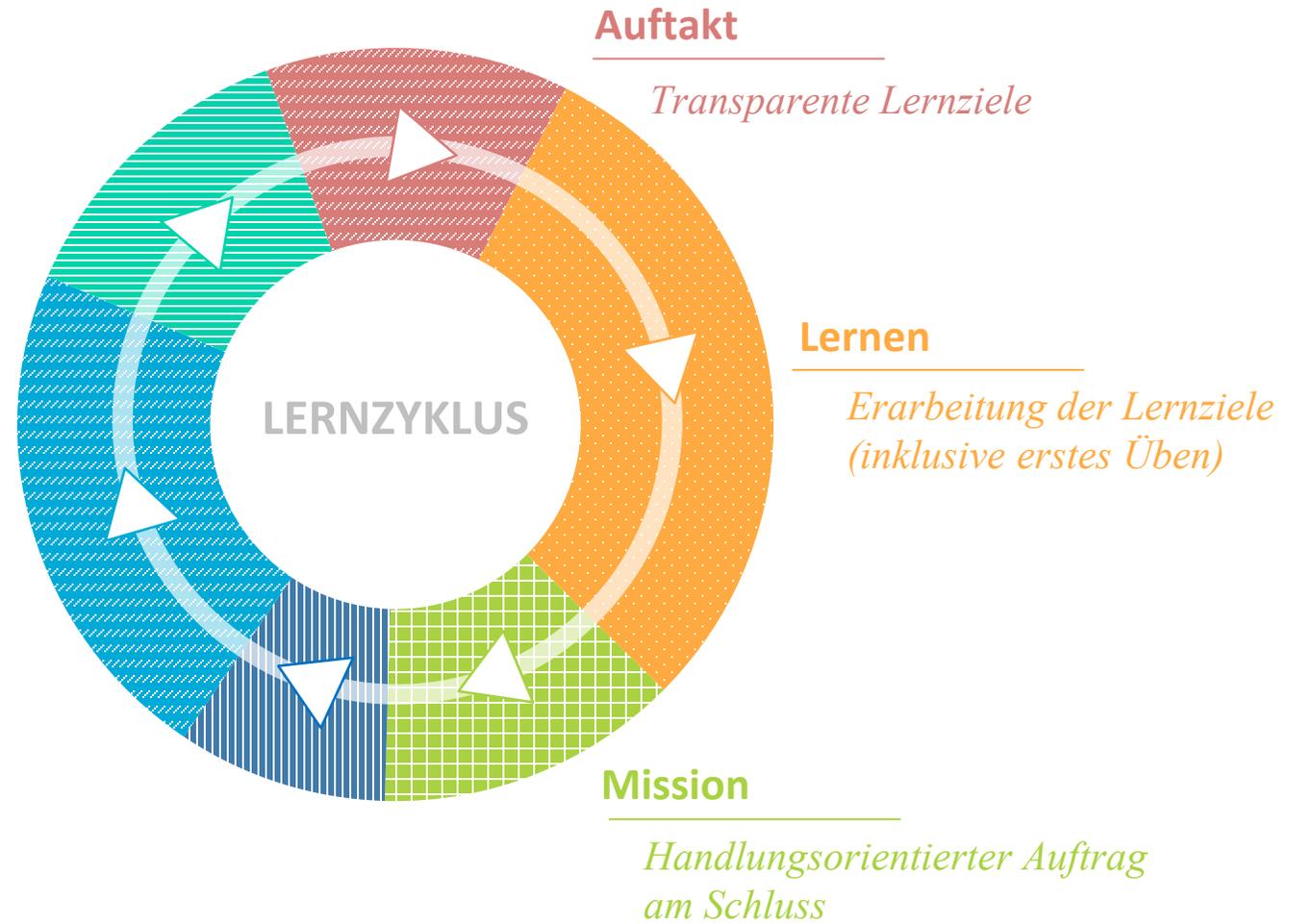
Mon cousin Alain mange le pain dans le train.

Voilà la petite mélodie de Mélanie.

Valentin prend le petit chemin à huit heures du matin.

J Lies deinen Reim der Klasse vor.

# Mission



**7 Le jour du vol**



**Ma mission**

**A** Erfinde nun selber ein Flugobjekt aus Papier, das möglichst lange in der Luft fliegen kann. Schreibe dazu eine Bastelanleitung auf Französisch. Nutze die Modellsätze von Aufgabe 6 und die Verbformen im Kasten.

- |           |              |             |             |
|-----------|--------------|-------------|-------------|
| tu plies  | tu prends    | tu déplies  | tu colles   |
| tu coupes | tu retournes | tu dessines | tu prépares |



D'abord,

Puis,

Après,

Finalement,

**Tipps**

- Achte darauf, dass du dein Flugzeug genau symmetrisch faltest.
- Experimentiere mit verschiedenen Papieren (klein, gross, schwer, leicht ...).
- Cherche sur Internet avec les mots «avion, papier, vole bien».



**B** Travaillez à deux. Préparez la présentation et le concours. Écrivez eure Sätze auf Kärtchen, die ihr zur Präsentation mitnehmt.

- Nous présentons l'avion «...» L'avion s'appelle ... L'avion vole ... mètres.  
 L'avion vole ... secondes La couleur de l'avion est ... L'avion est ...

**C** Lis la feuille additionnelle. So weist du, worauf du während der Präsentation achten sollst. Übt mehrmals das Vorstellen eures Flugobjekts.

**D** Verteil die Rollen für den Wettbewerb und bereite euch darauf vor: Flug kommentieren, Zeit stoppen, Distanz messen. Organisiert eine Stoppuhr und Kreide zum Markieren der Landepunkte.

**E** Präsentiert eure Flugobjekte wie bei Aufgabe 7B vorbereitet. Lasst sie dann vom ersten Stock eures Schulhauses fliegen. Notiere auf der Kopiervorlage eine Rückmeldung zur Präsentation einer anderen Gruppe.



**F** Vergleicht in der ganzen Klasse die Ergebnisse der Gruppen für «distance», «durée de vol» und «design». Verteilt für diese Kategorien die Punkte wie hier angegeben.

1. Rang	2./3. Rang	4./5./6. Rang
3 points	2 points	1 point

**G** Prämiiert die Gewinner-Gruppe eures Erfinderwettbewerbs.

1. prix distance L'avion de \_\_\_\_\_ vole \_\_\_\_\_ mètres.
2. prix durée de vol L'avion de \_\_\_\_\_ vole \_\_\_\_\_ secondes.
3. prix de design L'avion de \_\_\_\_\_ est génial!
4. le plus de points L'avion de \_\_\_\_\_ gagne le concours.

**H** Travaillez en classe. Führt die Rangverkündigung für jede Kategorie auf Französisch durch.

Nom: \_\_\_\_\_

### Beurteilungsraster Mission Unité 1

Ma mission



#### Kriterien Schreiben (Vorbereitung)

**Lernziel**  
Ich kann mit einfachen Worten eine Anleitung schreiben.

Du schreibst eine vollständige Anleitung.					
Du schreibst Satzteile, die du abschreiben kannst, richtig. ( <i>tu plies, tu prends, tu déplies, tu colles, tu coupes, tu retournes, tu dessines, tu prépares</i> )					
Die Anleitung ist verständlich.					
Die Anleitung ist sorgfältig gestaltet.					

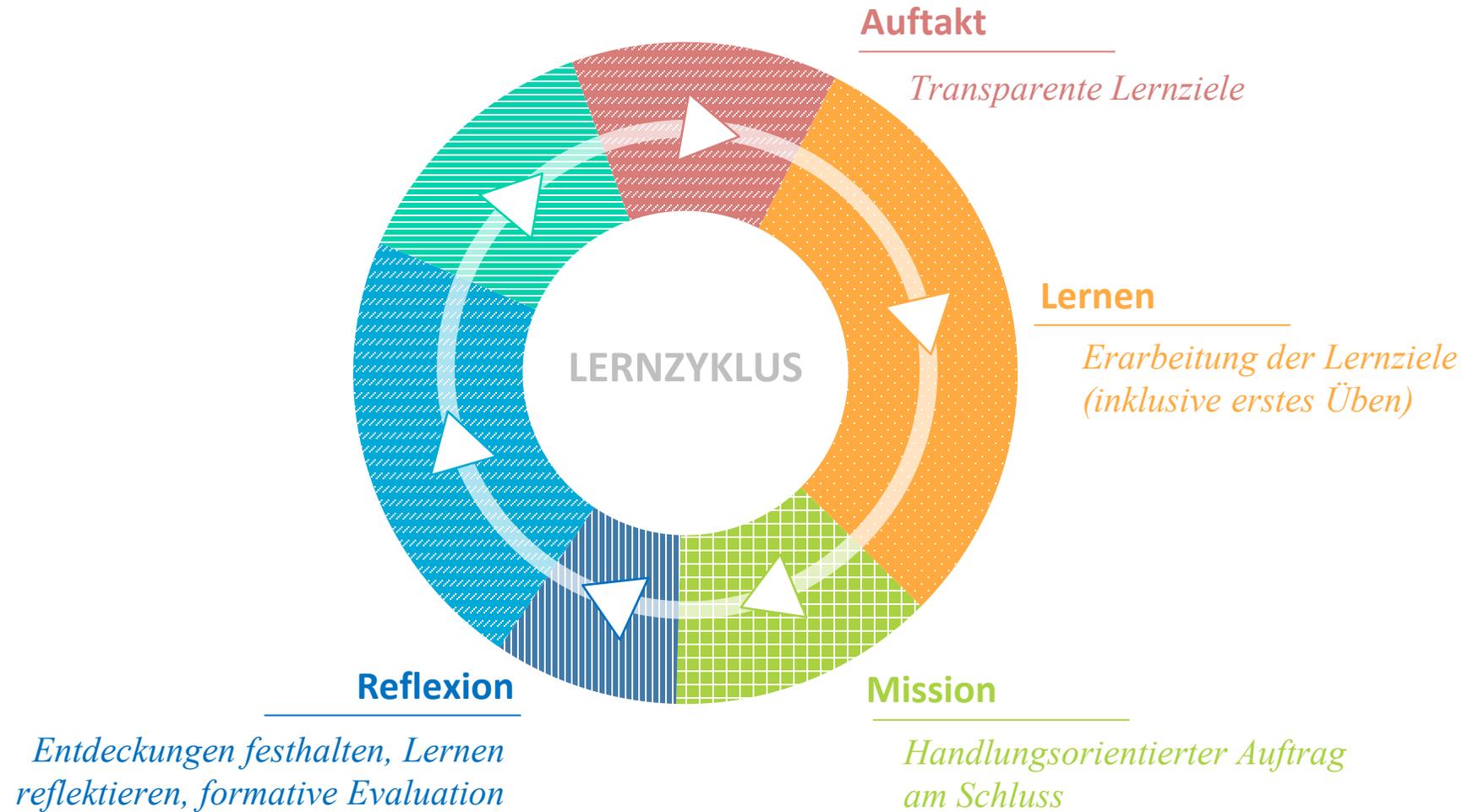


#### Kriterien Sprechen

**Lernziel**  
Ich kann eine Erfindung vorstellen.

Du präsentierst die vorgegebenen Inhalte. (Name, Flugweite, Flugdauer und Design)					
Du verwendest deine vorbereiteten Karten.					
Du sprichst laut und deutlich Französisch.					
Du sprichst bekannte Wörter verständlich aus.					

# Reflexion



## Lernjournal

1. Was hast du in dieser Unité besonders gerne gemacht? Coche les cases.

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> lire la bande dessinée sur Alain Millerève | <input type="checkbox"/> présenter mon avion               |
| <input type="checkbox"/> chanter la chanson de l'inventeur          | <input type="checkbox"/> écouter la présentation de Claire |
| <input type="checkbox"/> plier les avions                           | <input type="checkbox"/> faire le concours                 |

2. Du hast in dieser Unité viele neue Verben gelernt. Welche waren für dich schwierig zu merken? Schau dazu im Vocabulaire auf Seite 18 nach.

---

3. Bei der Mission hast du eine Präsentation gemacht. Was ist dir dabei besonders gut gelungen?

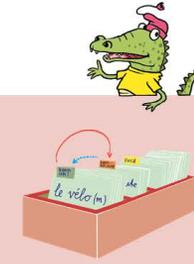
---

## Vocabulaire personnel

## Tipp zum Wortschatzlernen

### Lerne Wortschatz mit Karteikarten.

Verwende dazu die Cartes de vocabulaire, wie du es in dieser Unité bei 1A gemacht hast, oder fertige selber Karten an. Unterteile deine Karteikartenbox in drei oder vier Teile. Wörter, die du gewusst hast, kannst du in den nächsten Teil nach hinten verschieben. Die anderen Karten schiebst du einen Teil nach vorne und wiederholst sie beim nächsten Mal.



## Lernjournal

1. Was hast du in dieser Unité besonders gerne gemacht? Coche les cases.

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> lire la bande dessinée sur Alain Millerève | <input type="checkbox"/> présenter mon avion               |
| <input type="checkbox"/> chanter la chanson de l'inventeur          | <input type="checkbox"/> écouter la présentation de Claire |
| <input type="checkbox"/> plier les avions                           | <input type="checkbox"/> faire le concours                 |

2. Du hast in dieser Unité viele neue Verben gelernt. Welche waren für dich schwierig zu merken? Schau dazu im Vocabulaire auf Seite 18 nach.

---

3. Bei der Mission hast du eine Präsentation gemacht. Was ist dir dabei besonders gut gelungen?

---

Exercices interactifs 22-27



### Portfolio

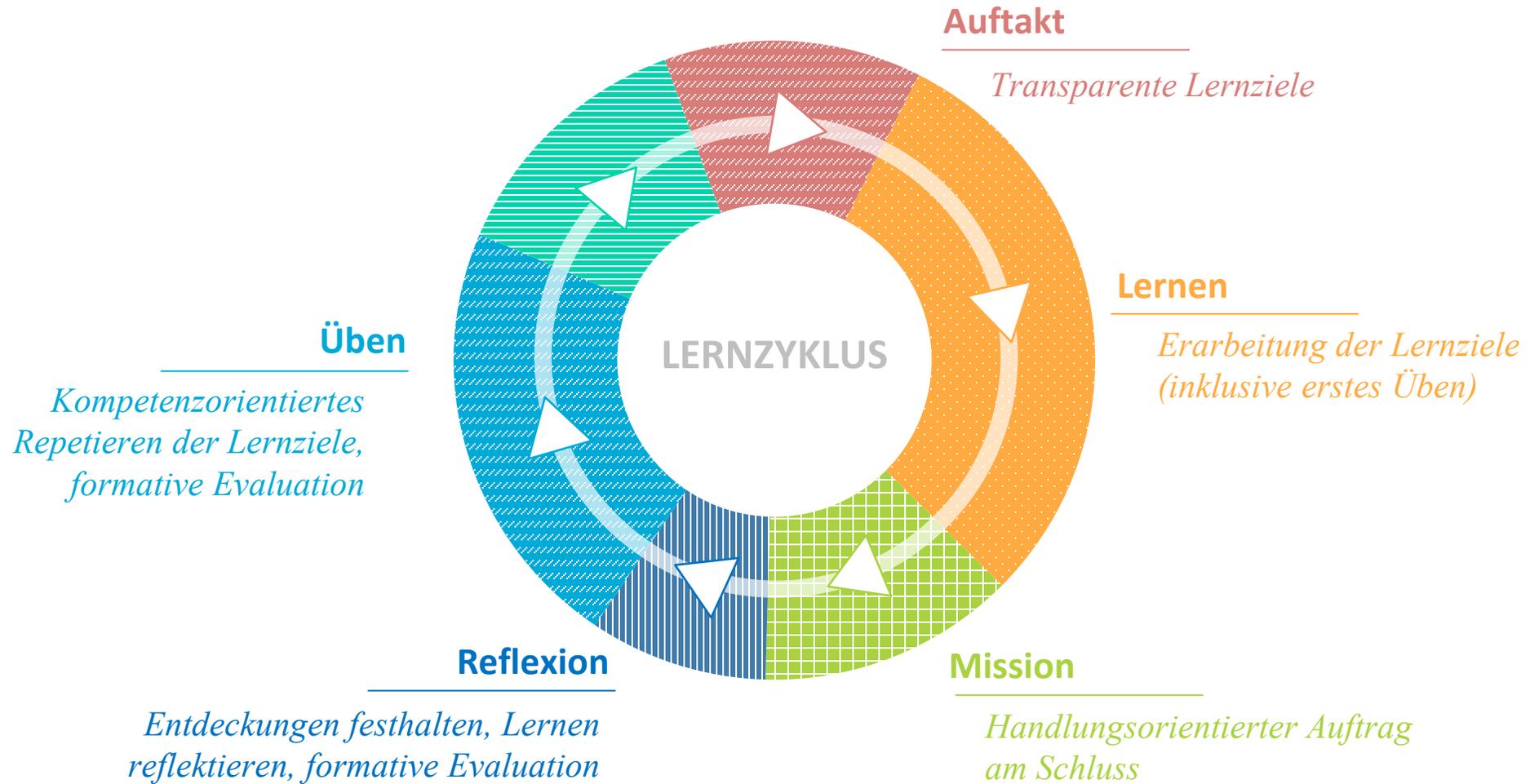
		Das kann ich.	Da habe ich noch Mühe.
4 5 5	<b>HÖREN</b> Ich kann ...		
	in der Beschreibung eines kurzen, einfachen Wochenablaufs die Tätigkeiten verstehen.	■	■
	die Hauptaussagen in einer kurzen, einfachen Präsentation verstehen.	■	■
	verschiedene Hörstrategien des Memento anwenden und sagen, welche Strategien für mich hilfreich sind.	■	■
1 1 3 6	<b>LESEN</b> Ich kann ...		
	einen einfachen, kurzen Comic verstehen.	■	■
	die Hauptaussagen eines einfachen, kurzen Comics auf Deutsch wiedergeben.	■	■
	in Informationsmaterial zu einer Erfindermesse die wichtigsten Informationen verstehen.	■	■
	eine einfache Anleitung verstehen.	■	■
2E 3I 7	<b>SPRECHEN</b> Ich kann ...		
	Informationen zum eigenen Wochenablauf geben.	■	■
	mit «Est-ce que ...» nach Informationen fragen und mit kurzen Sätzen auf solche Fragen reagieren.	■	■
	eine Erfindung vorstellen.	■	■
2 4I 7	<b>SCHREIBEN</b> Ich kann ...		
	mit einfachen Worten Tätigkeiten im Wochenablauf beschreiben.	■	■
	mit Wörtern experimentieren und einen einfachen Reim schreiben.	■	■
	mit einfachen Worten eine Anleitung schreiben.	■	■
3G 5 6F 7	<b>SPRACHE(N) UND KULTUREN IM FOKUS</b>		
	Ich kann die Wortstellung im Fragesatz mit «Est-ce que ...» erforschen.	■	■
	Ich kann den Nasallaut «in» in Wörtern wie «j'invente», «malin» und «Alain» erkennen und verständlich aussprechen.	■	■
	Ich kenne Erfindermessen und Wettbewerbe im französisch- und deutschsprachigen Raum.	■	■
	Ich kann Satzteile korrekt abschreiben.	■	■

vingt-et-un 21

**LESEN** Ich kann ...

1	einen einfachen, kurzen Comic verstehen.	■	■
1	die Hauptaussagen eines einfachen, kurzen Comics auf Deutsch wiedergeben.	■	■
3	in Informationsmaterial zu einer Erfindermesse die wichtigsten Informationen verstehen.	■	■
6	eine einfache Anleitung verstehen.	■	■

# Üben





### 3 Die Frage mit «Est-ce que»

Schaue die Grammaire im Cahier auf Seite 20 nochmals an.

- A Lis les phrases. Marque «Est-ce que» en vert et «Oui» ou «Non» en bleu.



Oui, l'inventrice bricole. Est-ce que l'inventeur est malin?  
 Oui, l'inventeur est malin. Non, il y a sept jours dans la semaine.  
 Est-ce qu'il y a six jours dans la semaine? Est-ce que l'inventrice bricole?

- B Relie les questions et les réponses de 3A.

- C Schreibe die passenden Fragen zu den Antworten.

Question ?

Réponse

\_\_\_\_\_ Non, dimanche elle ne travaille pas.  
 \_\_\_\_\_ Oui, les amis vont au concours.  
 \_\_\_\_\_ Non, le robot ne tourne pas.

- D Regarde l'image. Schreibe mindestens zwei Fragen zum Bild und beantworte sie.

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



### 4 Die Verben auf «-er»

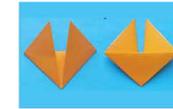
- A Markiere die Personalpronomen in den Sätzen bei 4B orange.

- B Complète les phrases. Les verbes en allemand t'aident.

falten zeichnen kleben drehen basteln schneiden



Ils \_\_\_\_\_ Tu \_\_\_\_\_ Elle \_\_\_\_\_



Nous \_\_\_\_\_ Elle \_\_\_\_\_ Il \_\_\_\_\_

### 5 «Et» und «ou»

- A Complète par «et» ou «ou».

1. Est-ce que c'est un avion \_\_\_\_\_ un robot?
2. Je plie mon avion \_\_\_\_\_ voilà, il vole.
3. Est-ce que tu travailles \_\_\_\_\_ tu dessines?
4. D'abord, elle plie la feuille \_\_\_\_\_ après, elle tourne la construction.
5. Chloé \_\_\_\_\_ Nathan bricolent un robot.

- B Erfinde selber zwei Sätze mit «et» oder «ou».

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## 6 Une invention

Hören: Ich kann die Hauptaussagen in einer kurzen, einfachen Präsentation verstehen.

2 A Écoute l'audio. Welches ist die Erfindung von Baptiste Lavandier? Kreise sie ein.



B Écoute l'audio encore une fois. Coche la bonne case.

	vrai	faux
1. Baptiste ist 15 Jahre alt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Er gewann den «Concours des jeunes inventeurs».	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Die Maschine bereitet Sandwiches zu.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Die Maschine funktioniert mit einem Programm.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## 7 La semaine de Lina

Hören: Ich kann in der Beschreibung eines kurzen, einfachen Wochenablaufs die Tätigkeiten verstehen.

A Lis les phrases. Marque les verbes en bleu.

- \_\_\_\_\_ je travaille en géographie et en allemand.
- \_\_\_\_\_ j'aime aller à l'école.
- \_\_\_\_\_ je joue avec Léo, mon chien.
- \_\_\_\_\_ j'ai rendez-vous avec ma copine Louise.
- \_\_\_\_\_ je vais au sport.

3 B Écoute l'audio. Ergänze die Sätze bei 7A mit dem passenden Wochentag auf Französisch.

C Écoute l'audio encore une fois. Kreuze an, was Lina auch noch macht.

- dessiner    bouger    chanter    bricoler    préparer

8 huit

meinklett.ch  
Exercices  
interactifs,  
Unité 1

Cartes de  
vocabulaire 5  
Unité 1

Unité 1, Les inventions, ça roule



**la semaine**

La semaine a sept jours.

Lundi Mardi  
Mercredi Jeudi  
Vendredi  
Samedi  
Dimanche

© Klett

Unité 1, Les inventions, ça roule

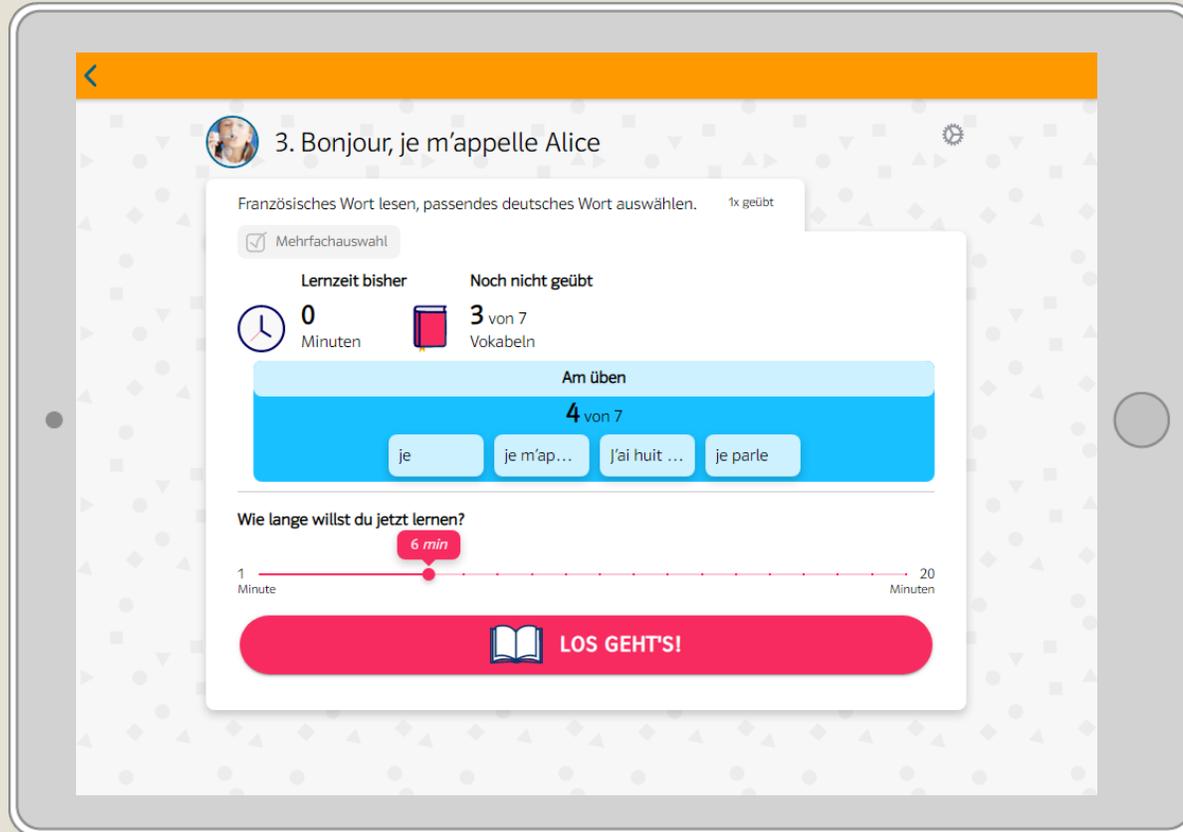
42

Unité 1, Les inventions, ça roule

**die Woche**

43

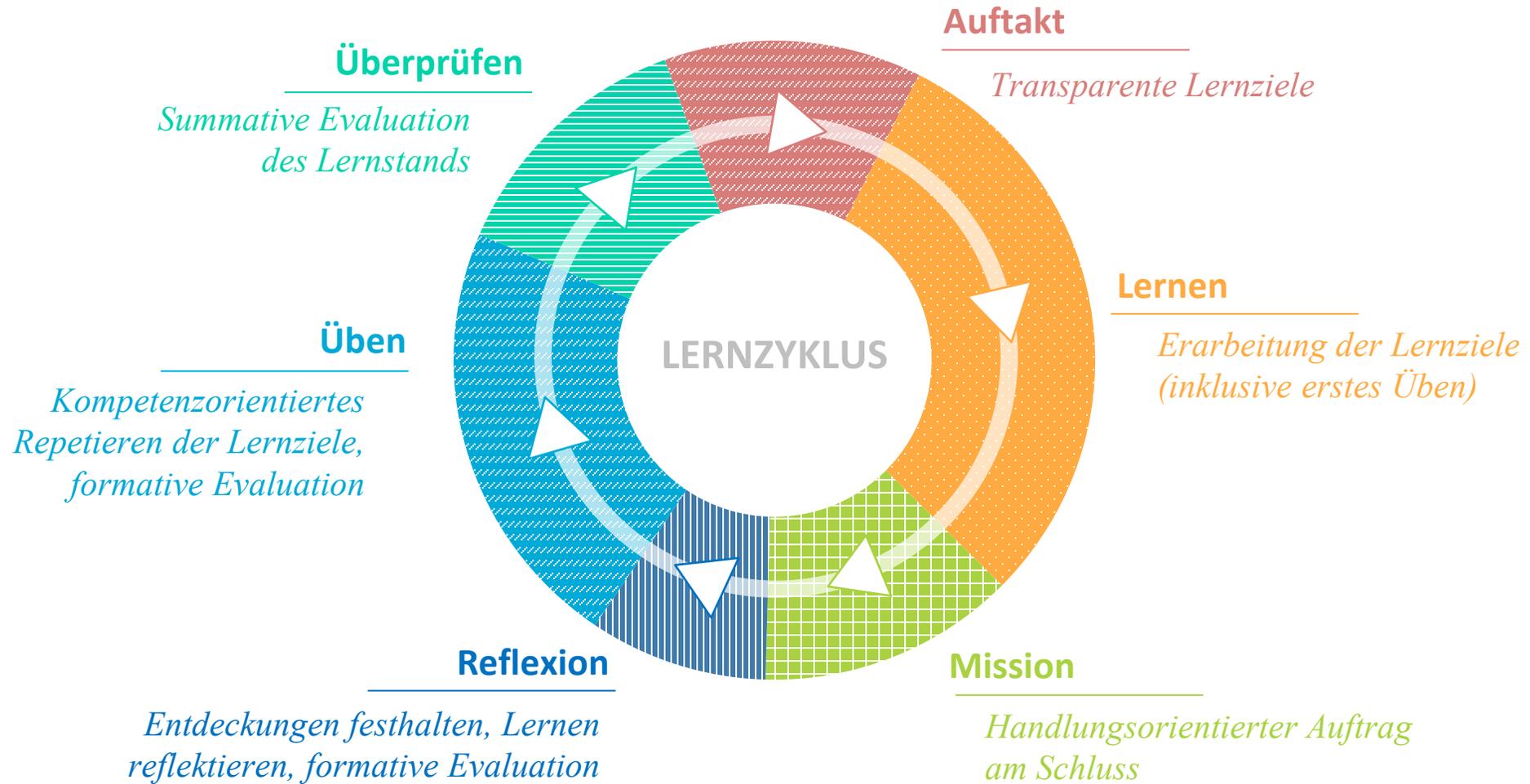
Aktivitäten mit den Wortkarten	Minimaler Zeitbedarf
<p><b>Attrape la souris</b> Die Schüler/innen sind in Gruppen um Karten mit Bildern versammelt. Wenn die Lehrperson ein Wort sagt, muss das entsprechende Bild möglichst rasch berührt werden. Das schnellste Kind bekommt die Karte. Wer am meisten Karten hat, gewinnt.</p>	5–10 Min.
<p><b>Dessiner, c'est gagner</b> Zwei Teams spielen gegeneinander. Die Lehrperson zeigt einer/einem Schüler/in der einen Gruppe eine Wortkarte. Das Kind stellt das Wort an der Wandtafel zeichnerisch dar, während sein Team den Begriff herausfinden muss. Es kann auf Zeit gespielt werden.</p>	20 Min.
<p><b>Le jeu de Kim</b> In Zweiergruppen: Ein/e Schüler/in legt fünf Wortkarten aus. Das Gegenüber schaut sie genau an, bevor es sich umdreht. Eine Karte wird entfernt. Das Gegenüber schaut sich die restlichen Karten an und nennt den Begriff, der auf der fehlenden Karte war. Hinweis: Das Spiel wird in <i>Ça roule 3</i>, Unité 1, als «Karten verstecken» eingeführt.</p>	5–10 Min.
<p><b>Jeu de pantomime</b> Zwei Teams spielen gegeneinander. Lehrperson zeigt einer/einem Schüler/in eine Wortkarte. Das Kind stellt den Begriff dar, während sein Team den Begriff erraten muss. Es kann auf Zeit gespielt werden. Hinweis: Dieses Spiel wird in <i>Ça roule 3</i>, <i>Télescope A</i>, gespielt.</p>	10 Min.
<p><b>Loto</b> Die Schüler/innen wählen aus einem vorgegebenen Thema oder einer Unité neun Wortkarten aus und legen sie in drei Reihen à drei Karten vor sich hin. Die Lehrperson zieht nun aus dem gesamten Stapel der Wortkarten zum Thema oder zur Unité eine Karte und nennt den Begriff. Wer diesen Begriff hat, legt die Karte zur Seite. Wer eine freie Reihe vor sich hat, ruft: <i>Loto!</i></p>	20 Min.
<p><b>Trouve la différence</b> Gespielt wird in Zweiergruppen: Ein/e Schüler/in legt fünf Wortkarten aus. Das Gegenüber schaut sie genau an, bevor es sich umdreht. Eine Karte wird ausgetauscht. Das Gegenüber schaut sich die Karten an und nennt den Begriff, der auf der neuen Karte steht. Hinweis: Dieses Spiel wird in <i>Ça roule 3</i>, Unité 3, eingeführt.</p>	5–10 Min.



VocaTrainer

Wortschatz auf [quizlet.com](https://quizlet.com)

# Überprüfen



# Übersicht Évaluations «Ça roule 5»

	Unité 1	Unité 2	Unité 3	Unité 4	Anzahl LK
Hören Niveau 1	○			○	2
Hören Niveau 2	○			○	2
Sprechen Niveau 1	○	○			2
Sprechen Niveau 2	○	○			2
Lesen Niveau 1		○	○		2
Lesen Niveau 2		○	○		2
Schreiben Niveau 1			○	○	2
Schreiben Niveau 2			○	○	2
Wortschatz	○	○	○	○	4
Grammatik	○	○	○	○	4

## Unité 1, Niveau 1 Ma semaine d'invention

**Lernziel**  
**Sprechen:** Ich kann Informationen zum eigenen Wochenablauf geben.  
(Lehrplan 21: FSIF.3.B.1.2b-2; GER: A1.2)

**Hinweise zur Vorbereitung**  
– Cahier: Aufgabe 2E  
– Entrainement: Aufgabe 8  
– Exercices interactifs: 6–13

**Hinweise zur Durchführung**  
Die Aufgaben A, B und C dienen der Vorentlastung, der Aktivierung des benötigten Wortschatzes und der Planung des Sprechanlasses und werden nicht bewertet. Anhand der Beispielsätze in der Sprechblase bei Aufgabe D können mit den Schülern/Schülerinnen die möglichen Satzstrukturen besprochen werden. Die Schüler/innen darauf hinweisen, dass die Beispielsätze nicht zum Abschreiben gedacht sind.

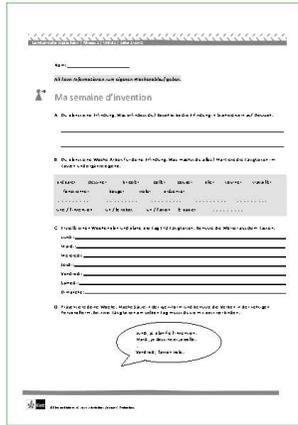
Um die Anforderungen zu erhöhen, kann der Sprachsupport gekürzt werden.  
Um die Anforderungen zu reduzieren, können mit den Schülern/Schülerinnen weitere mögliche Sätze gemacht und besprochen werden.

Wenn möglich, sollen die Schüler/innen in einem separaten Raum geprüft werden, während der Rest der Klasse sinnvoll beschäftigt ist. Ist das nicht möglich, kann die Lernkontrolle auch auf Video oder Tonträger aufgenommen werden.

**Hinweise zur Beurteilung**

Da die Aufgaben A, B und C der Vorentlastung dienen, werden sie nicht bewertet. Bewertet wird lediglich das monologische Sprechen in Aufgabe D.

Das Beurteilungsraster auf der zweiten Seite der Lernkontrolle zeigt auf, worauf bei der Beurteilung zu achten ist. Die Kriterien sind jeweils durch die in der Aufgabe beobachtbaren Phänomene konkretisiert. Das Lernziel beschreibt im Sinne des Lehrplans 21 die Grundanforderungen, die die Schüler/innen erreichen sollten. Es wird mit dem Tigerkopf für erfüllte Grundanforderungen ausgezeichnet. Daneben steht je ein Tigerkopf zur Bewertung zur Verfügung, wenn die Grundanforderungen weit übertroffen, übertroffen, knapp nicht erfüllt oder nicht erfüllt werden. Das Beurteilungsraster kann je nach thematisiertem Schwerpunkt angepasst werden.



<b>Kompetenz Sprechen</b>	Du kannst verschiedene Tätigkeiten deines Wochenablaufs präsentieren.
<b>Wortschatz</b>	Du verwendest passenden Wortschatz, (Wochentage, Verben und Nomen zur Beschreibung von Tätigkeiten)
<b>Grammatik</b>	Du verwendest einfache sprachliche Strukturen richtig. (z.B. Personalform je, Konjugation bekannter Verben)
<b>Aussprache</b>	Du sprichst bekannte Wörter verständlich aus.

Grundanforderungen weit übertroffen	
Grundanforderungen übertroffen	
Grundanforderungen erfüllt	
Grundanforderungen knapp nicht erfüllt	
Grundanforderungen nicht erfüllt	

Nom: \_\_\_\_\_

*Ich kann Informationen zum eigenen Wochenablauf geben.*



## Ma semaine d'invention

**A** Du planst eine Erfindung. Was erfindest du? Beschreibe die Erfindung in Stichwörtern auf Deutsch.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**B** Du planst eine Woche Arbeit für deine Erfindung. Was machst du alles? Markiere die Tätigkeiten im Kasten und ergänze eigene.

préparer	dessiner	bricoler	coller	couper	plier	tourner	travailler
fonctionner	bouger	voler	présenter				
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
une / l'invention	un / le robot	un / l'avion	le papier	_____	_____	_____	_____

**C** Erstelle einen Wochenplan und plane pro Tag 1–2 Tätigkeiten. Benutze die Wörter aus dem Kasten.

Lundi: \_\_\_\_\_

Mardi: \_\_\_\_\_

Mercredi: \_\_\_\_\_

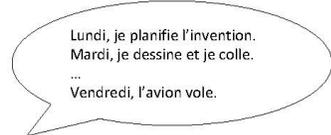
Jeudi: \_\_\_\_\_

Vendredi: \_\_\_\_\_

Samedi: \_\_\_\_\_

Dimanche: \_\_\_\_\_

**D** Präsentiere deine Woche. Mache Sätze in der «je»-Form und benutze die Verben in der richtigen Personalform. Bei zwei Tätigkeiten am selben Tag musst du sie mit «et» verbinden.



Nom: \_\_\_\_\_



## Ma semaine d'invention

So schätze ich mich ein

<b>Lernziel:</b> Ich kann Informationen zum eigenen Wochenablauf geben.					

So schätzt meine Lehrperson mich ein

<b>Kompetenz Sprechen</b>	Du kannst verschiedene Tätigkeiten deines Wochenablaufs präsentieren.				
<b>Wortschatz</b>	Du verwendest passenden Wortschatz. (Wochentage, Verben und Nomen zur Beschreibung von Tätigkeiten)				
<b>Grammatik</b>	Du verwendest einfache sprachliche Strukturen richtig. (z. B. Personalform je, Konjugation bekannter Verben)				
<b>Aussprache</b>	Du sprichst bekannte Wörter verständlich aus.				

**Kommentar**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# Differenzieren: Projets individuels

Entraînement 5,  
S. 28/29

## Projets individuels

### Projets individuels

Suche dir ein Projekt aus, an dem du über einen Zeitraum von bis zu drei Lektionen arbeiten willst. Trage vor dem Start dein geplantes Projekt auf Seite 32 ein.

#### 1 Les meilleures inventions suisses (Unité 1)

Wähle eine dieser Schweizer Erfindungen aus. Suche des informations sur Internet et écris un petit texte sur cette invention. Présente ton travail avec une affiche ou un PowerPoint.

Le chocolat au lait (1875)	L'épluche-légumes Rex (1947)	Le couteau suisse (1891)
La fermeture éclair Riri (1924)	La mini-trottinette (1999)	La bande Velcro (1948)
La feuille d'aluminium (1910)		

#### 2 Espace des inventions (Unité 1)

A Lis les instructions à l'aide du mémonto.

##### Le matériel

- un pot de yaourt en verre avec son couvercle
- une feuille cartonnée noire
- des ciseaux
- trois cartons A4
- du papier d'aluminium
- du scotch
- un petit saladier en verre transparent
- de l'eau
- un œuf

##### La préparation

1. Découpe une bande de papier noir large comme la hauteur du pot de yaourt. Mets le papier noir autour du pot de yaourt. Colle-le avec du scotch.
2. Mets les trois cartons A4 côte à côte. Colle-les ensemble avec du scotch. Coupe le papier d'aluminium grand comme les trois cartons et colle-le avec du scotch.
3. Mets l'eau et l'œuf dans le pot de yaourt. Ferme le pot de yaourt. Mets le saladier en verre dessus. Mets le tout au soleil et mets les cartons autour, ils reflètent le soleil.



B Bringst du das Wasser mit dem Ei mit Sonnenlicht zum Kochen? Comment est-ce que ça fonctionne?

C Présente le résultat devant ta classe.

28 vingt-huit

#### 3 Le jeu de défis (Unité 2)

- A Regarde la fiche du rhinocéros noir. Stelle für ein Quartettspiel weitere solche Karten mit afrikanischen Wildtieren her. Suche les informations sur Internet. Crée une carte pour chaque animal avec les mêmes informations.
- B Vérifiez vos conceptions mutuellement, avant de créer les cartes définitives.
- C Présentez le jeu et ses règles devant la classe. Mettez le jeu dans la bibliothèque de la classe.

##### Rhinocéros noir



Longueur	3 m 50 cm
Poids	1 t 400 kg
Queue	70 cm
Longévité	45 ans

Le rhinocéros noir vit dans les savanes d'Afrique. Il mange des branches. Pendant la nuit, il est actif. Il aime dormir à l'ombre et prendre des bains de boue.

##### Le matériel

12 à 16 cartes d'animaux différents avec les mêmes informations.

##### Le but du jeu

Collectionner le plus de cartes.

##### Les règles du jeu

Die Spieldauer bestimmen (5 bis 15 Minuten). Alle Karten werden gleichmäßig verteilt und die Mitspieler/innen nehmen ihren Kartenstapel verdeckt in die Hand. Die jüngste Person beginnt und dreht ihre oberste Karte um. Sie benennt das Tier auf der Karte und wählt eine Information. *Exemple: Le rhinocéros noir, poids: une tonne quatre cents kilos.* Sie fordert eine/n Mitspieler/in auf, ebenfalls die oberste Karte umzudrehen und die Information des Tieres zu *poids* zu lesen. Wer die höhere Gewichtsangabe hat, darf die Karten behalten. So wird reihum gespielt. Wenn die vereinbarte Zeit abgelaufen ist, zählen alle ihre Karten.

#### 4 Les animaux en danger (Unité 2)

- A Travaillez à deux et faites une recherche sur [wwf.fr](http://wwf.fr) ou [wwf.ch](http://wwf.ch). Quelles espèces sont menacées?
- B Présentez les animaux avec des fiches. Regardez l'exemple de la tortue marine.
- C Faites une petite exposition avec les fiches dans la salle de classe ou à l'école.

##### La tortue marine



Les tortues marines peuplent notre planète depuis plus de 150 millions d'années. Ces tortues mangent des algues, des végétaux marins, des crabes, des coquillages, des méduses, des moules et des petits poissons.

##### Habitat

Dans les mers tropicales et subtropicales du globe

##### Population

En diminution

##### En danger à cause de

L'homme (la pêche, la pollution, la chasse)

vingt-neuf 29

Vielen Dank fürs  
Teilnehmen  
und «au revoir»

Für weitere Fragen sind  
wir gerne für euch da:  
[info@klett.ch](mailto:info@klett.ch)

