

Herzlich willkommen
zum Einführungskurs
Ça roule

5. Juni 2024
14–17.00 Uhr



Programm

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

AUFTEILUNG IN GRUPPEN UND PAUSE

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

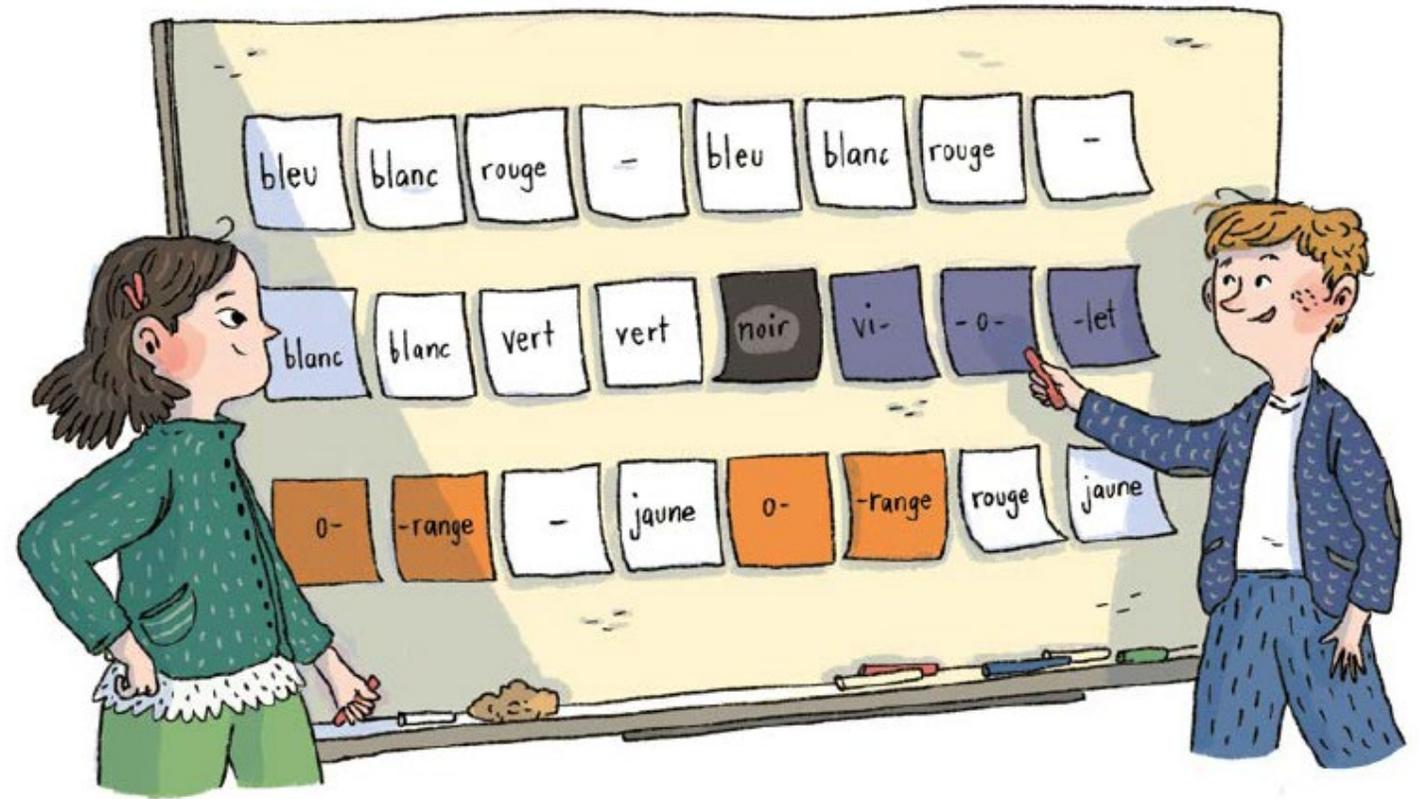
WECHSEL INS ERSTE MEETING UND PAUSE

- VocaTrainer: Stephan Wernli
- 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

Entraînement – Übungsheft
mit digitalen Inhalten (zum Beispiel Exercices interactifs) und Audios auf meinklett.ch

«Ça roule» für Schülerinnen und Schüler



Cartes de vocabulaire
mit Audios auf 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



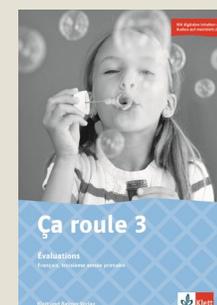
Cartes de
vocabulaire



VocaTrainer



Livre d'accom-
pagnement



Évaluations



Digitale
Ausgabe
für LP



Audio
CD



Unterrichtshilfen
AdL

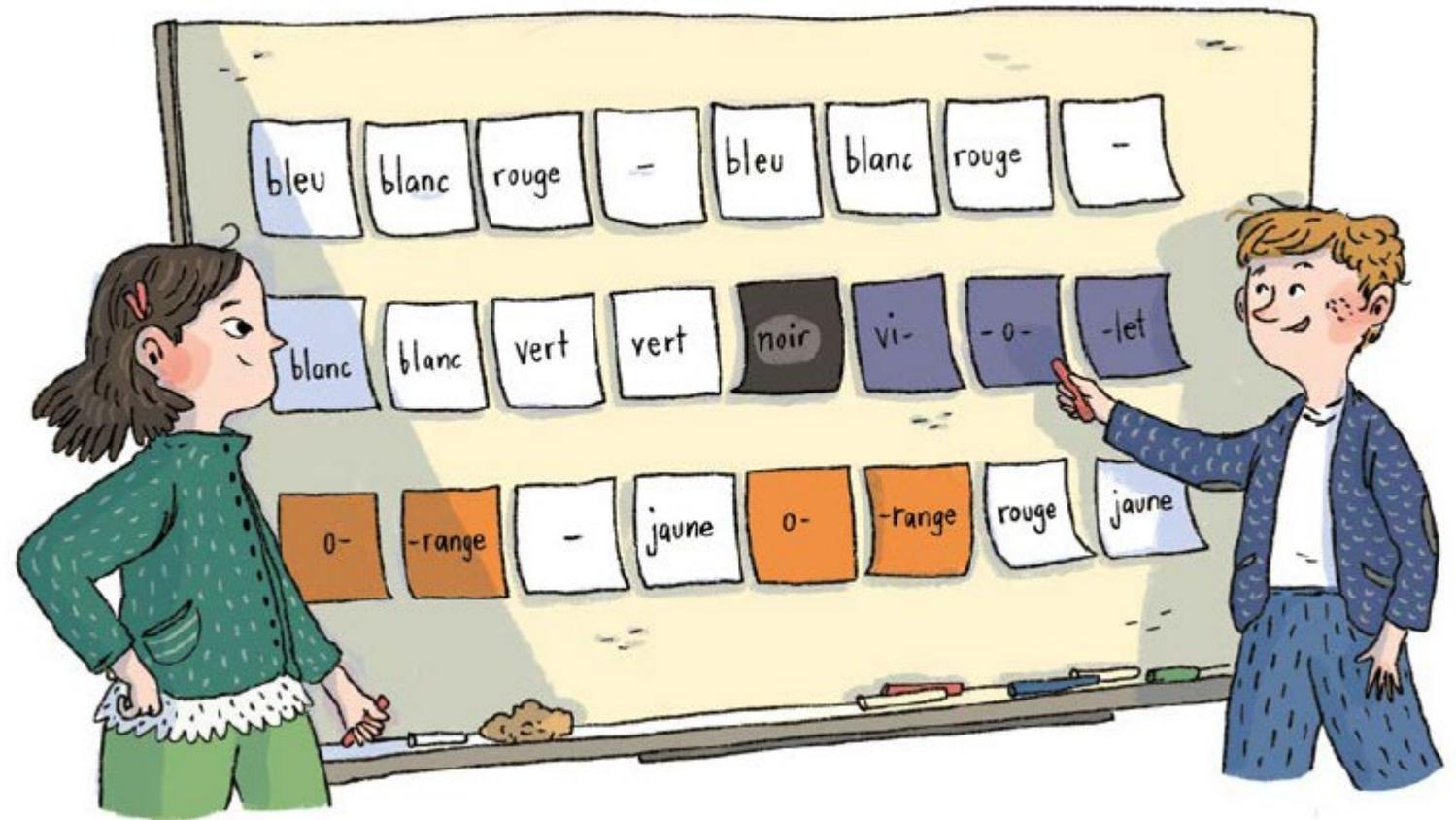


Poster

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

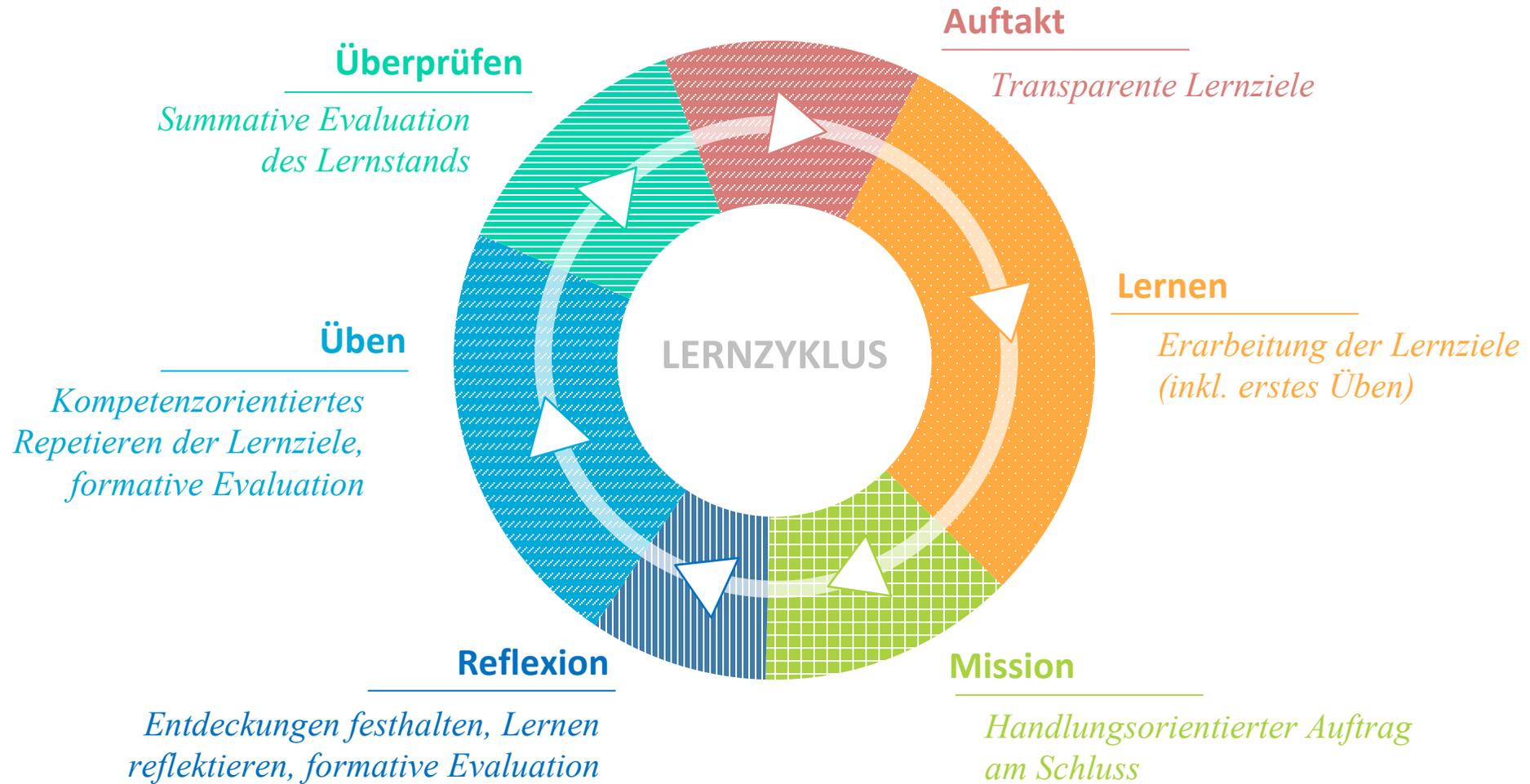
Niveau E

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.

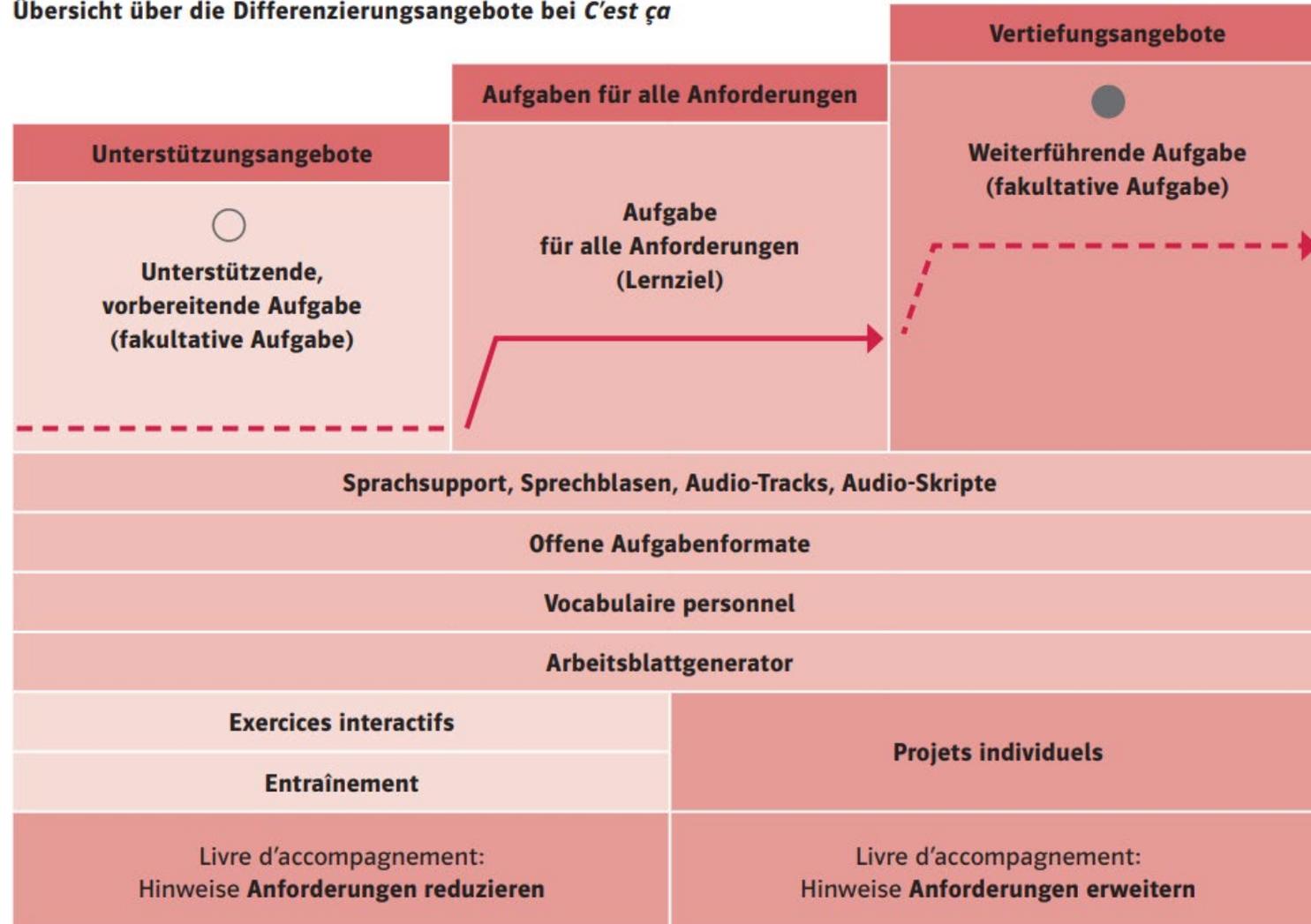
Verarbeiten Um was geht's genau im Text?
- Qui (Wer)? Quand (Wann)? Quoi (Was)? Où (Wo)? Comment (Wie)?
- Parallelwörter markieren.
- Bekannte Wörter, Namen und Zahlen markieren.
- Schwierige Stellen im Wörterbuch oder digital nachschlagen.
- Fragen im Heft beantworten.

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

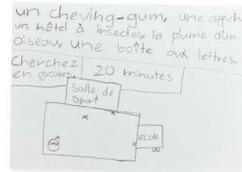
Projets individuels

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 ...).



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
- 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

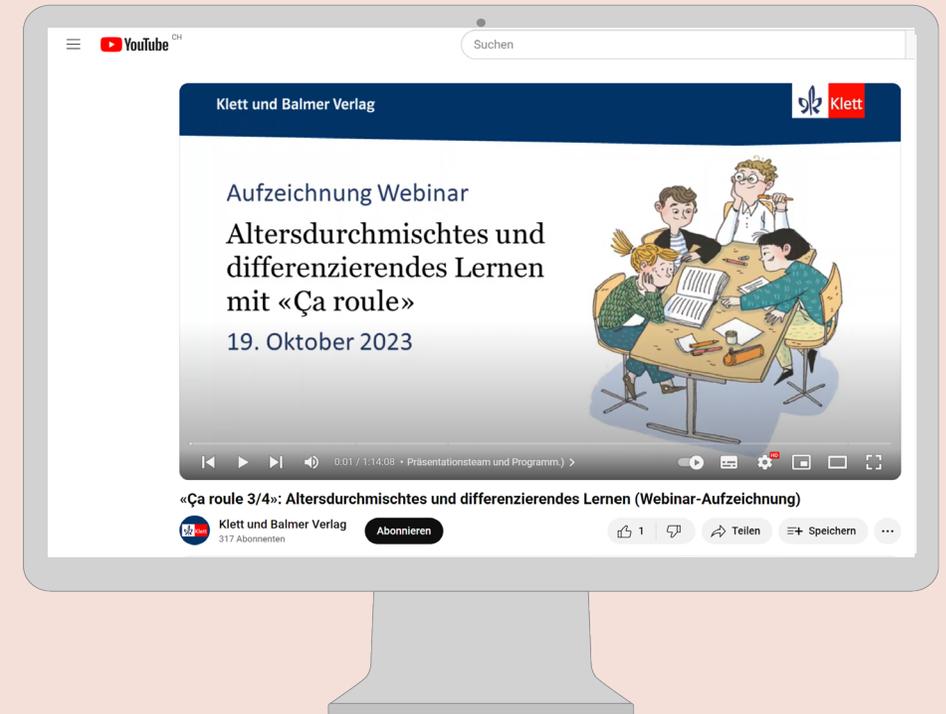
Lektion 1 (1. Woche, 1. Lektion)

	Sozialform	Material	Zeit
Cahier erkunden 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'
Auftaktseite Unité 1¹ Lernziele S. 6 gemeinsam lesen, dann Aufgaben S. 7 lösen	KU KU/PA	Cahier S. 6/7	15'
Begrüßung¹ 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'

¹ 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

Stephan Wernli



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*; 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 4, Livre d'accompagnement,
S. 30–32

Unités		
	Unité 1	Unité 2
	Le slowUp Lac de Morat	Nuit des contes
Mission/Task	Eine Chat-Nachricht über meine Teilnahme an einem slowUp schreiben	Eine eigene Geschichte für die Erzähl- nacht schreiben und sie vorlesen
Musik	«Nous allons au slowUp»	«Le secret»
Spiele	Ratespiel Geräusche-Transportmittel, Lottospiel (Zahlen 1–20), Spiel mit drei Würfeln (Zahlen 1–20), «Jeu de l'oie» (Zahlen 1–20 und Transportmittel), Räuber und Goldschatz (Verb «aller»), Nim-Spiel	Gegenstände suchen, Verbenspiel, «La table chaude», «Jeu des sept familles» (vereinfachte Version)
Wortfelder	– Verkehrsmittel – Zahlen 1–12*/13–20 – Nachrichten schreiben	– Tiere – Schule und Bibliothek – Geschichten erzählen
Grammatische Strukturen	– Personalpronomen: tu, nous, vous, ils/elles je/j', il/elle* – Das Verb «aller»	– Artikel: le/la* und les; Nomen im Plural – Verben auf «-er» im Singular* und Plural
Lernstrategien (vgl. Kopiervorlage «Mémento»)	Schreibstrategien (FS1F.4.B.1.2a>1)	Lesestrategien (FS1F.2.B.1.2a>1 und FS1F.2.B.1.2a>2)
1 Hören	Die wichtigsten Informationen eines Werbespots zu einem slowUp mithilfe eines Werbeplakats verstehen (FS1F.1.A.1.2b>1 – A1.2); die wichtigsten Informationen eines Werbespots zu einem slowUp auf Deutsch wiedergeben (FS1F.1.C.1.2a); in einem Liedtext die Wörter für Verkehrsmittel verstehen, wenn Bilder dabei helfen (FS1F.1.A.1.2a>1 – A1.1)	Einfache Informationen in einem Gespräch über Bücher verstehen (FS1F.1.A.1.2a>2 – A1.1); mithilfe von Bildern eine kurze Geschichte über Tiere verstehen (FS1F.1.A.1.2b>1 – A1.2); in einem Lied auf Wortwiederholungen achten (FS1F.1.A.2.2a)

Download,
alle Bände:
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 ¹	Mögliche Hausaufgaben
1	Bonjour	Cahier S. 6–21 Audio 1–7 KV ² 1–3	Unité ⁵ : 12–15	1	August bis Oktober	1G, 2B, 2E, 6F	2E, 3H, 4C, 6D
				2			
				3			
				4			
				5			
		Entraîn. ³ S. 4–9 Audio 1–4 Ex. int. ⁴ 6–31	Üben und beurteilen ⁶ : 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 ¹	Mögliche Hausaufgaben	Bemerkungen
Cahier S. 6–21 Audio 1–7 KV ² 1–3	Unité ⁴ : 12–15	1	August bis Oktober	1G, 2B, 2E, 6F	2E, 3H, 4C, 6D	
		2				
		3				
		4				
		5				
Entraînement ³ S. 4–9 Audio 1–4	Üben und Beurteilen ⁵ : 5–6	6	Alles fakultativ	Alles zum selbstständigen Üben		
		7				
Exercices interactifs 6–31	5–6	7				

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 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 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



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
Auftaktseiten Unité 1* Lernziele S. 6 gemeinsam lesen, dann Aufgaben S. 7 lösen	KU PA/EA/KU	Cahier S. 6 Cahier S. 7 Vocabulaire S. 18	10'
L'invention d'Alain Millerève* 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'
Zusatzaufgabe Wochentage mit Wortkarten üben		Wortkarten	

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

Worddokument als
Download: caroule3-6.ch
sowie auf meinklett.ch
beim entsprechenden
Band



Lektionenvorbereitung Band 6,
Unité 1 und Télescope A, bereits online.

Downloads: Elternbroschüre/PPP



PDF als Download
oder gedruckte
Exemplare anfordern
bei info@klett.ch



PPP als Download
caroule3-6.ch

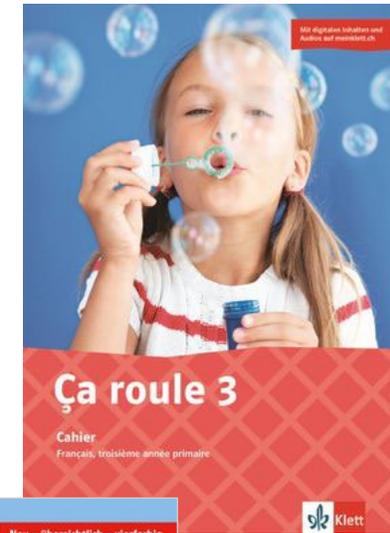
Ça roule

meinklett.ch

Stephan Wernli



Plattform meinklett.ch



1. Schritt: Registrieren (Konto erstellen)



Registrierung mit E-Mail

Login-Pass von:
Altin Krasnic

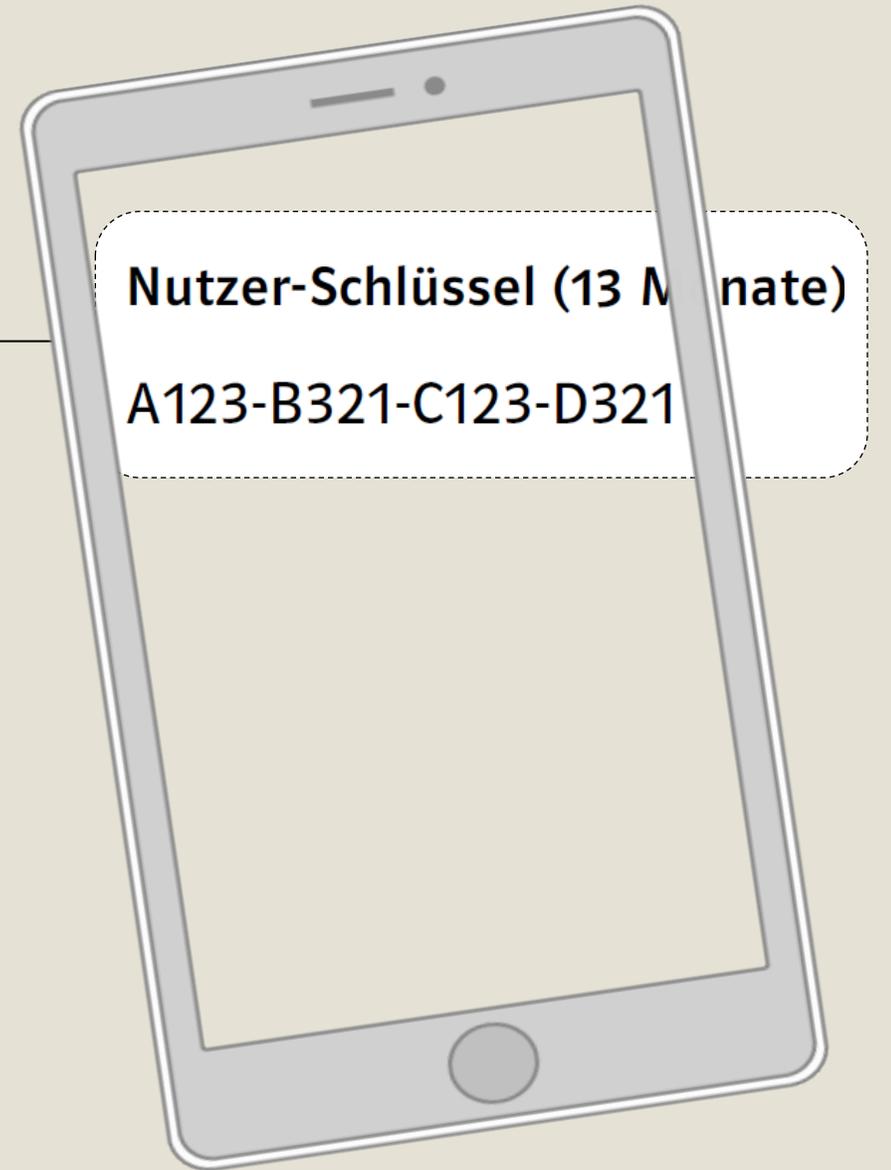
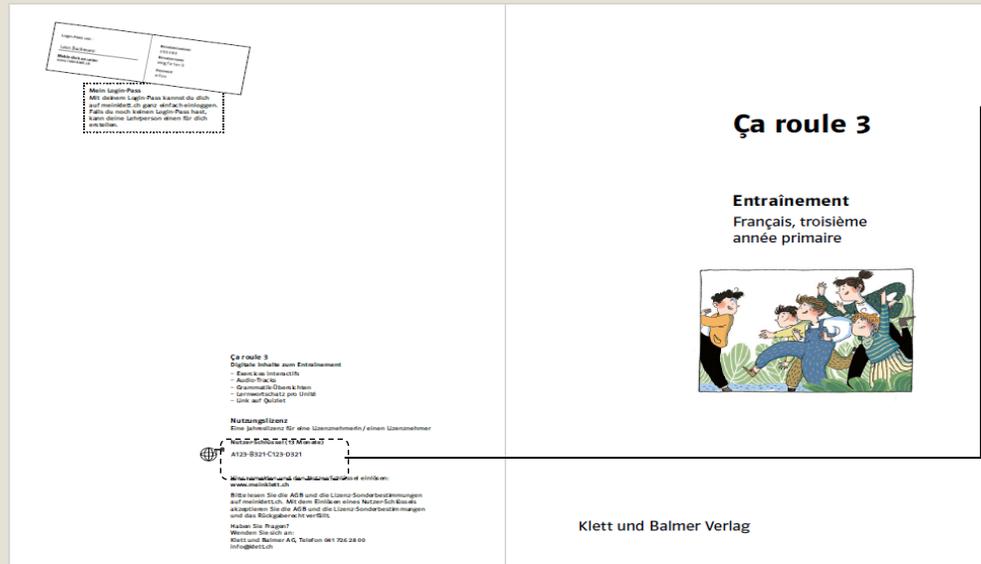
Melde dich an unter
meinklett.ch.



Benutzername
616759

Passwort
364

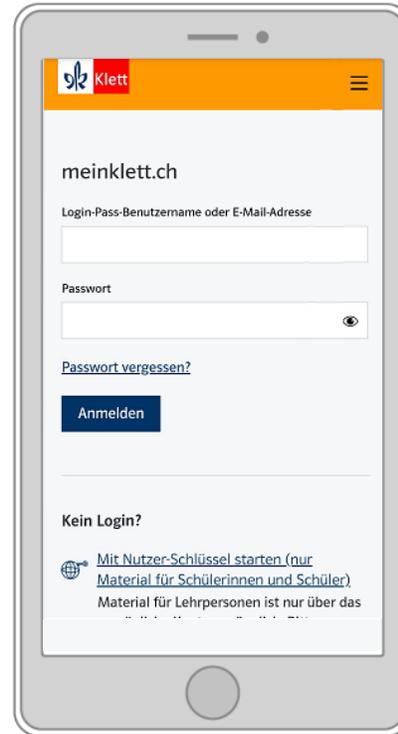
2. Schritt: Inhalte freischalten



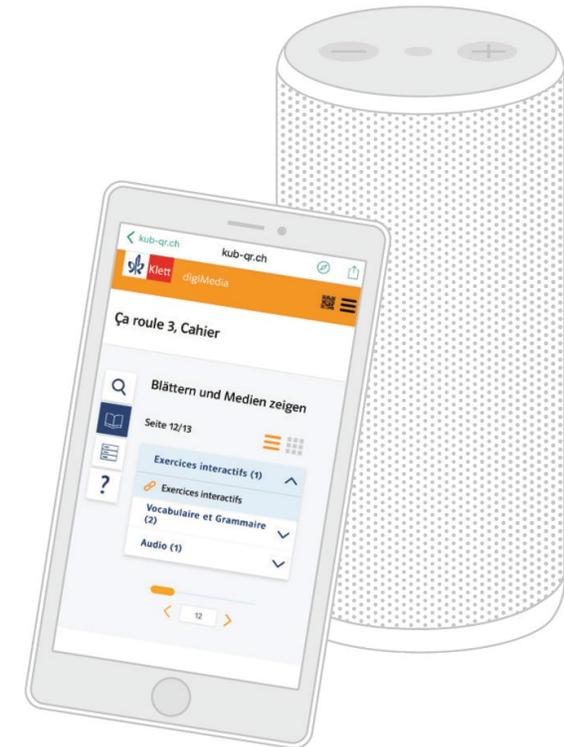
Digitale Inhalte aufrufen: QR-Code scannen



1. Scannen



2. Anmelden

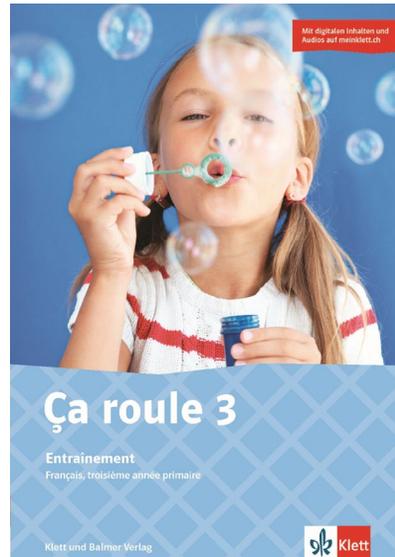


3. Audio abspielen

Lehrwerksteile mit Nutzer-Schlüssel für die SuS



Cahier



Entraînement



Cartes de
vocabulaire

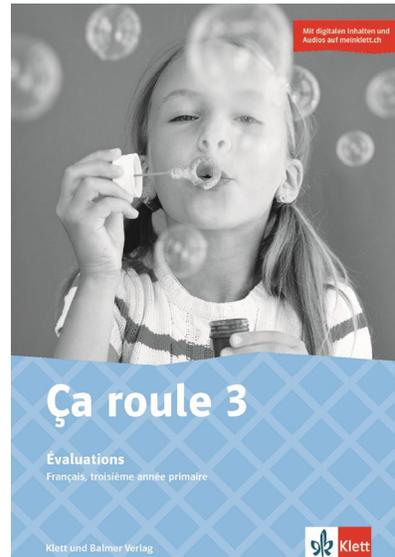


Voca-Trainer

Lehrwerksteile mit Nutzer-Schlüsseln für die LP



Livre
d'accompagnement

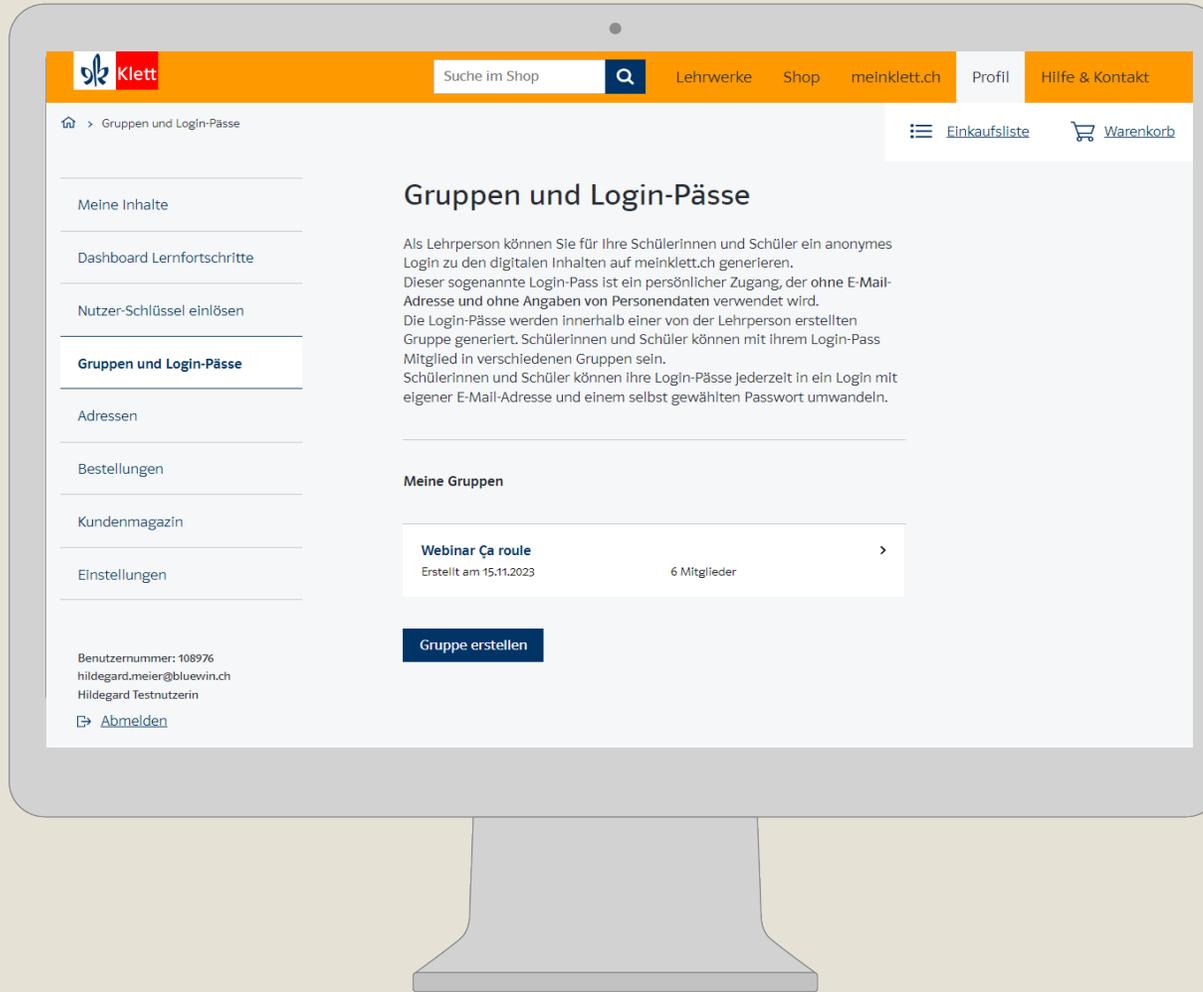


Évaluations



Digitale Ausgabe
für Lehrpersonen

Neu auf meinklett.ch: Gruppen erstellen



Schülerinnen und Schüler mithilfe eines Links in eine Gruppe einladen

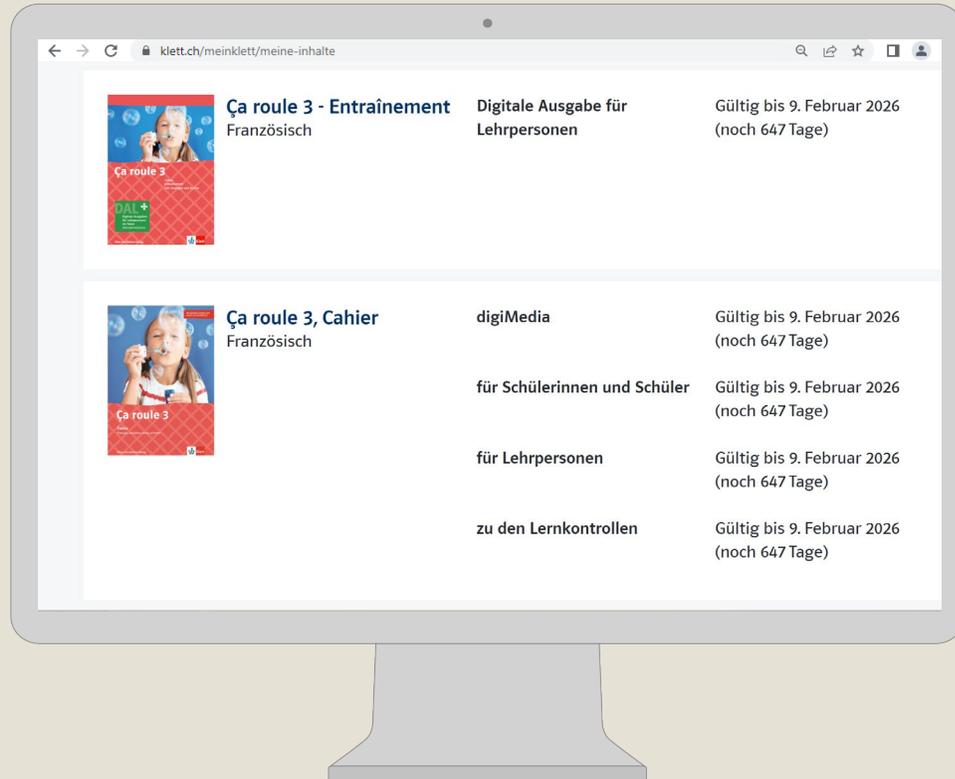
Neu auf meinklett.ch: Fortschritte einsehen

The screenshot shows the meinklett.ch dashboard. At the top, there is a navigation bar with a logo, a 'Klett' brand name, and a 'Hilfe' button. Below this, there are two main sections: 'Gruppen' and 'Kapitel'. The 'Gruppen' section is active, showing a list of groups including 'Psychiatrische Klinik' and 'Webinar Ça roule'. The 'Kapitel' section is also visible, listing various units. The main content area displays the progress for 'Ça roule 3', which is a webinar. A table lists the progress for four participants:

↑↓ 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



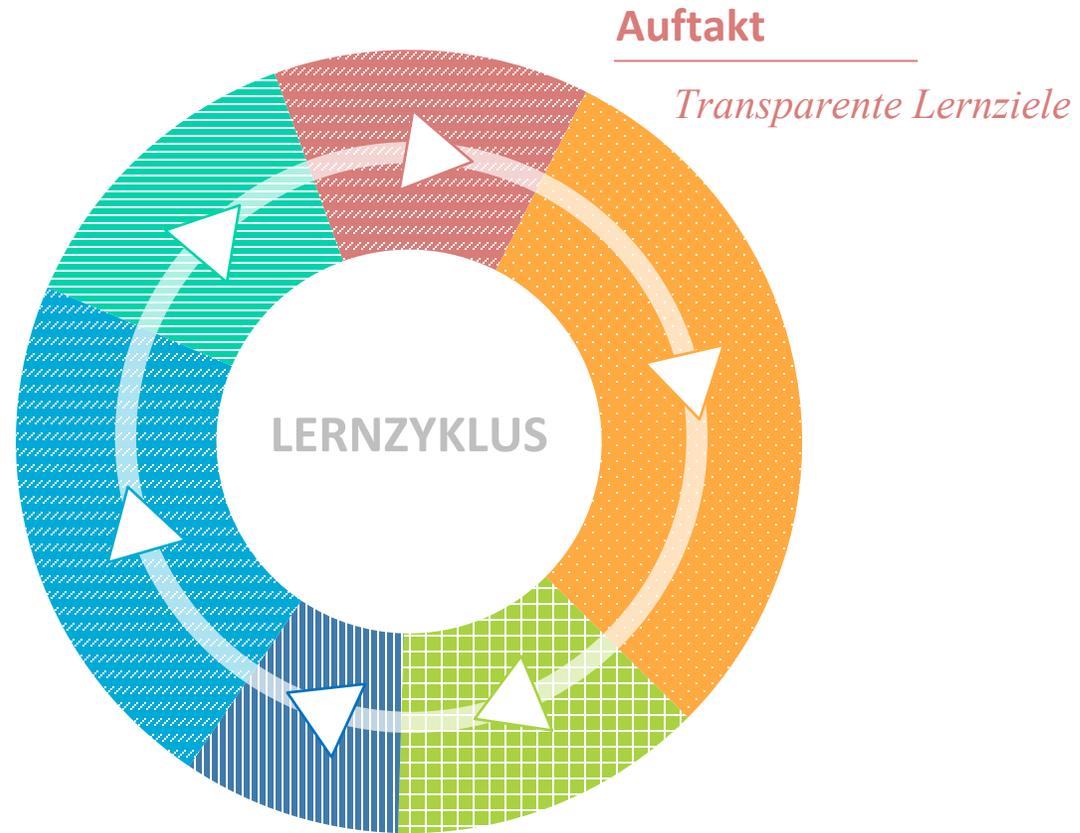
Ça roule 3

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.



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

6 6x 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.

Etapes

- 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
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'
Begrüssung* 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 begegnst 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

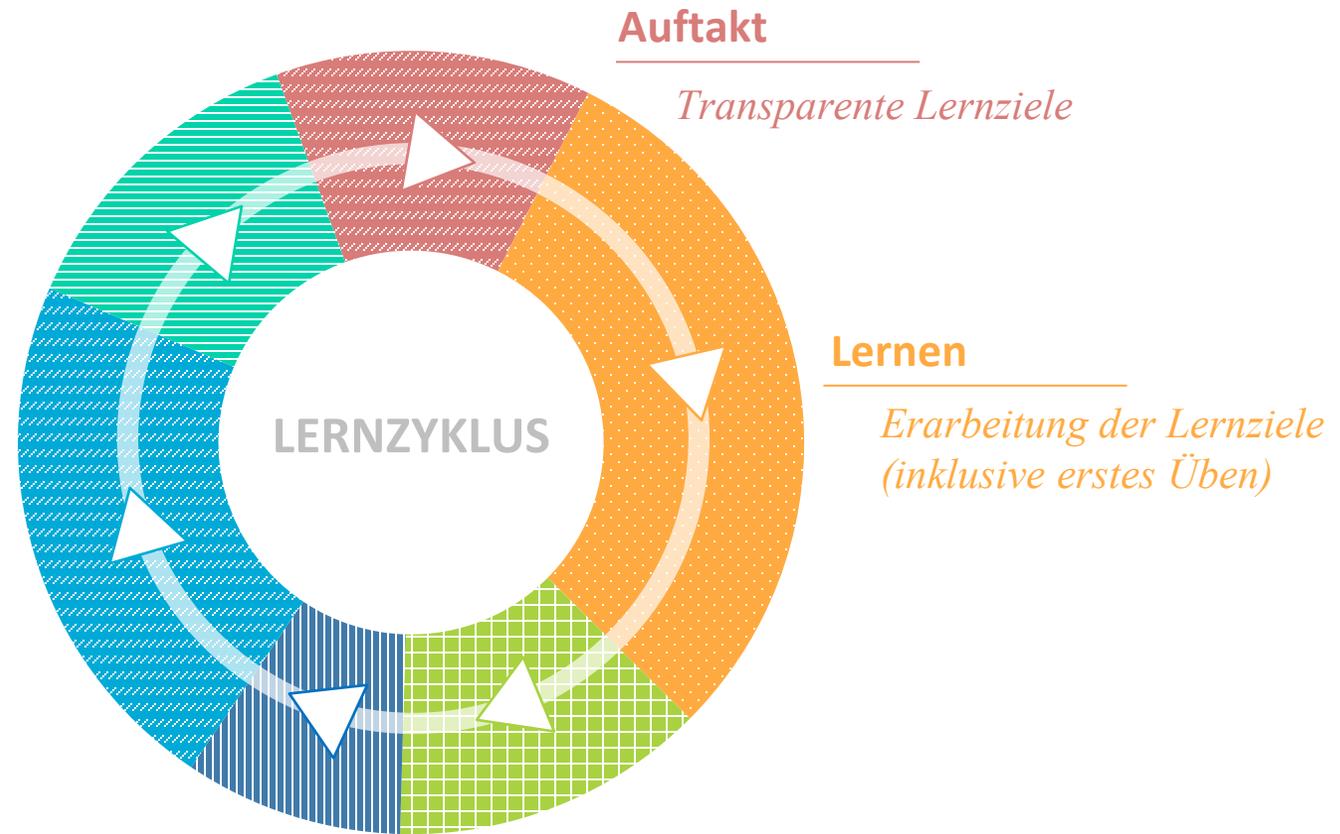
KU
KU/PA

Cahier S. 6/7

15'

- 1 Sammelt in der Klasse möglichst viele Wörter, die ihr auf Französisch kennt.
- 2 Du begegnst 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 schlauen 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 nutzen, 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

Unité 1, Bonjour Auds 1-3, Exercices interactifs 6-9

1 Bonjour! Comment ça va?

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

B Schau die Bilder an. Was könnte das, was die Personen sagen, auf Deutsch heißen?

Merci, très bien.

Bonjour!

Comment ça va?

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.

D Höre das Lied nochmals. Nummeriere die Sprechblasen bei 1B in der richtigen Reihenfolge.

E Verbinde die Bilder mit den passenden grün markierten Zeilen des Liedtextes.

Bonjour!
 Bonjour, bonjour,
 comment ça va?
 Merci, très bien,
 ça va bien, et toi?
 Bonjour chère maman,
 comment ça va?
 Bonjour cher papa,
 comment ça va?

Bonjour, bonjour,
 j'aime bien danser.
 Bonjour, bonjour,
 et j'aime chanter.

F Besprecht miteinander, worum es im Lied geht. 1E und das Vocabulaire (= Lernwortschatz) auf Seite 18 helfen euch dabei.

1 **G** Hörst das Lied mehrmals und machst zu jeder Liedzeile eine passende Geste oder Bewegung.

1 **H** Singt das Lied gemeinsam.

I Hörst nun auch die 2. Strophe des Liedes und singst beide Strophen.

J Spielt «Le carrousel». Bildet dazu einen Innen- und einen Aussenkreis. Als Erstes begrüßt das Kind aus dem Aussenkreis sein Gegenüber. Das Kind aus dem Innenkreis grüßt ebenfalls und fragt, wie es geht. Danach bewegt sich der Aussenkreis um eine Position weiter.

Bonjour!

Bonjour!
Comment ça va?

Très bien, merci.

Cahier 3,
Unité 1, S. 8-9

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, Cahier

Angemeldet als hildegard.meier@klett.ch
Benutzernummer: 63032[Abmelden](#)

Schüler/-in

Lehrperson



Blättern und Medien zeigen



Seite 8/9



Audio (2)

1 Bonjour! Comment ça va? (1ère strophe de la chanson)

2 Bonjour! Comment ça va? (1ère et 2ème strophe de la chanson)



Vocabulaire et Grammaire (1)

The screenshot shows a French lesson page with the title "Bonjour! Comment ça va?". It contains several exercises and a vocabulary/grammar section. The exercises include matching words to pictures, listening to audio, and writing exercises. The vocabulary/grammar section includes a list of words and a diagram showing the structure of a sentence.



8



Ça roule 3, Cahier

Angemeldet als hildegard.meier@klett.ch
Benutzernummer: 63032[Abmelden](#)

Schüler/-in

Lehrperson



Blättern und Medien zeigen



Seite 8/9



Audio (2)

1 Bonjour! Comment ça va? (1ère strophe de la chanson)

2 Bonjour! Comment ça va? (1ère et 2ème strophe de la chanson)

Vocabulaire et Grammaire (1)

Audio-Skripte (2)

Lösungen zum Cahier (1)

Vertonte Lesetexte und Sprachsupport (2)

The screenshot shows a French lesson page with the title "Bonjour! Comment ça va?". It includes a song with lyrics in colorful speech bubbles: "Bonjour! Comment ça va? Ça va bien, ça va bien. Ça va bien, ça va bien. Ça va bien, ça va bien. Ça va bien, ça va bien." Below the song, there are several exercises: 1. A matching exercise where students connect words like "Bonjour", "Comment ça va?", "Ça va bien", "Ça va mal", "Ça va très bien", "Ça va très mal" to their corresponding questions. 2. A listening exercise where students listen to a recording and choose the correct answer. 3. A grammar exercise where students complete a sentence: "Bonjour! Comment ça va? Ça va bien, ça va bien. Ça va bien, ça va bien. Ça va bien, ça va bien. Ça va bien, ça va bien." 4. A reading exercise where students read a short text and answer questions.

< 8 >

digiMedia
für LP



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**.

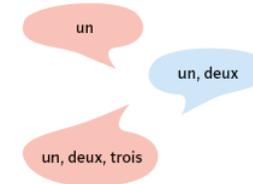
Orange: Diese Zahlwörter finde ich **schwierig**.

- 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.

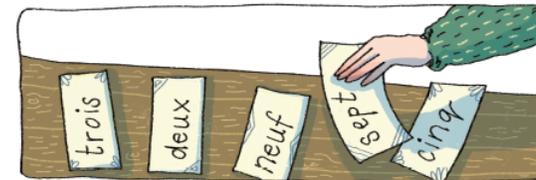
- G Arbeitet zu zweit. Spielt «Geheime Zahl»: Du schreibst dem anderen Kind mit dem Zeigefinger eine Ziffer (1 bis 10) auf den Rücken. Kann sie oder er die Zahl korrekt auf Französisch sagen?



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



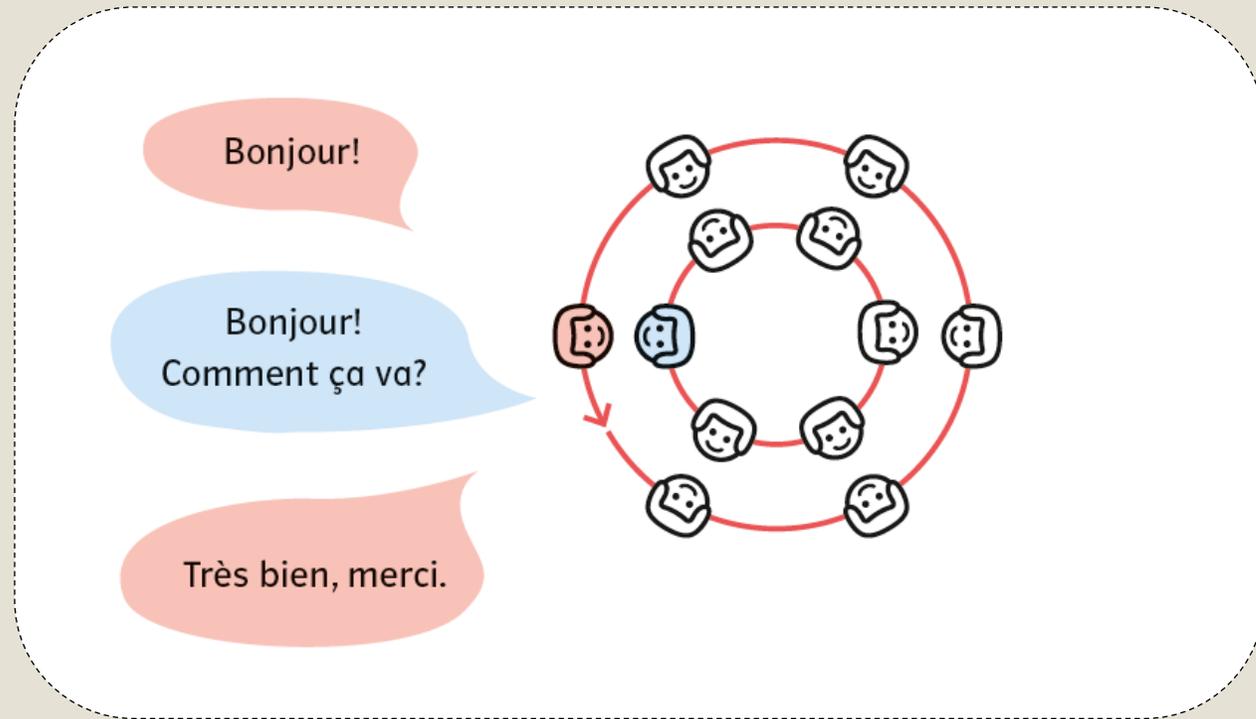
- I Arbeitet zu zweit. Schreibt fünf Zahlen zwischen 1 und 10 auf Französisch auf je eine Karte oder nehmt die Cartes de vocabulaire. Spielt «Karten verstecken»: Legt die Karten so auf den Tisch, dass man die Wörter sieht. Schliesse die Augen und zähle auf Französisch von 1 bis 10. Dein Gegenüber nimmt 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
Chut 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 <i>chut</i> sagen.	Wortschatz Zahlen	5-10 Min.
Cocotte en papier 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.
Domino 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
Je vais dans la jungle et j'apporte ... 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.
Le foot 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.
Le jeu des sept familles 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
Le jeu du pendu 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.
Le portrait-robot 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.
Le réveil 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.
Le téléphone arabe 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.
Memo 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
Mon petit œil voit quelque chose 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. Beispiele: <i>Mon petit œil voit quelque chose qui est vert / sur la table / commence par P</i> etc. Variante: Ein/e Schüler/In beginnt.	div. Wortschatz	5 Min.
Qui suis-je? 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.
Aktivitäten mit den Wortkarten		minimaler Zeitbedarf
Attrape la souris 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.
Dessiner, c'est gagner 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.
Le jeu de Kim 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.
Le jeu de mime 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.
Loto 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.
Trouve la différence 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.

3. Verarbeiten



Bonjour. _____

Je m'appelle Alice. _____

J'ai huit ans. _____

Je parle français. _____

Et toi? Und du? _____

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 _____

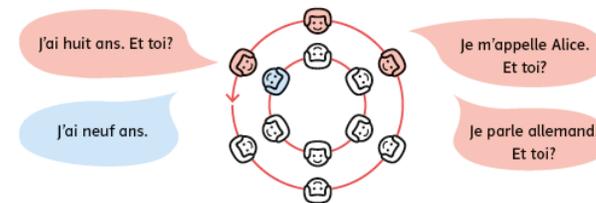
Je _____



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.





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

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.

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.



4 Voilà la tête et voilà la veste

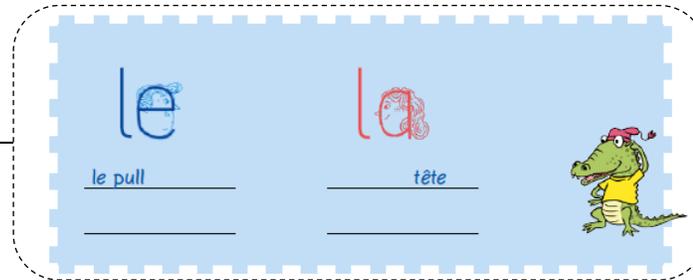
A Schau die Bilder und Wörter an und überlege dir, was die Wörter auf Deutsch heißen.



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 abwechselungsweise 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

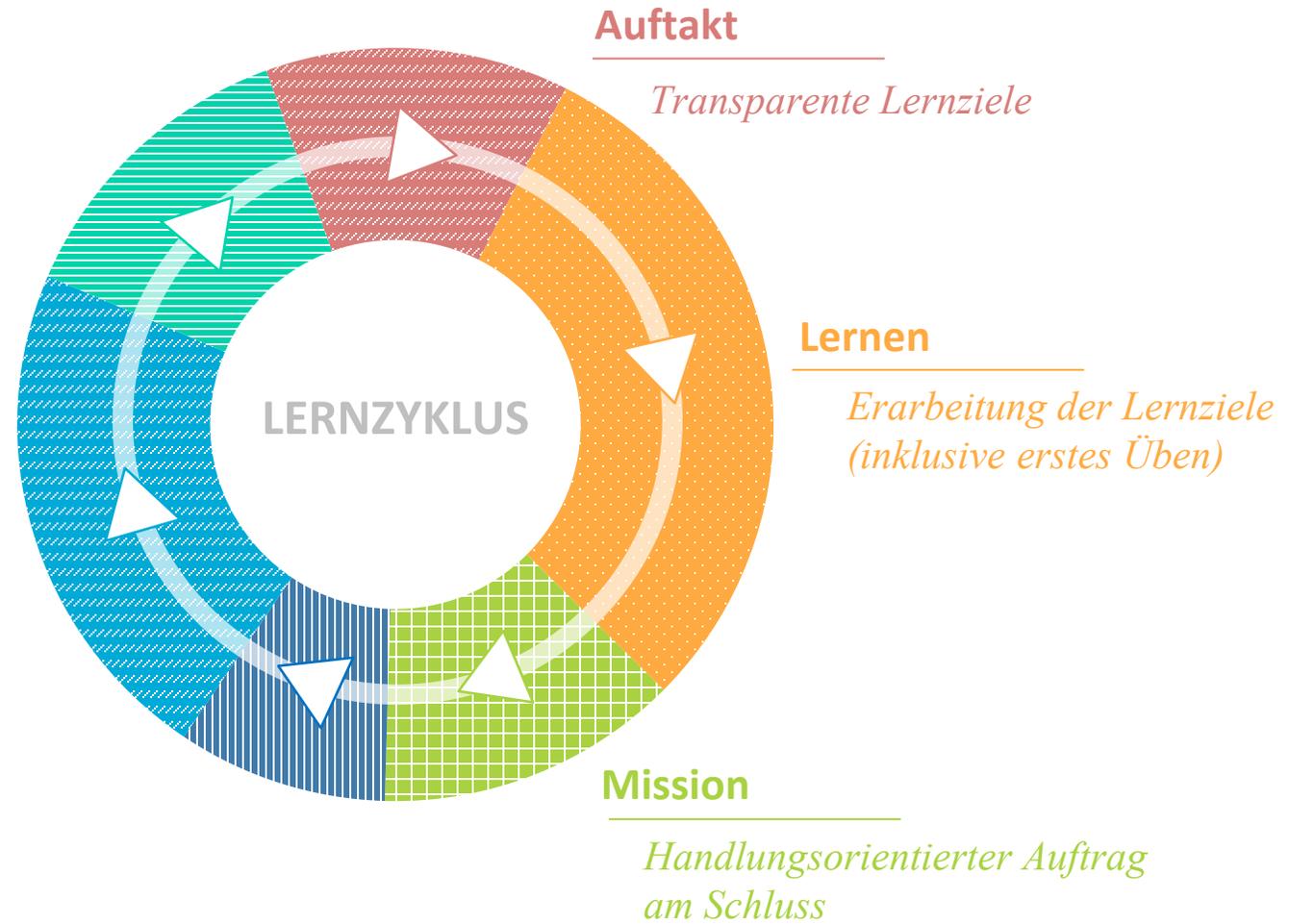
B Markiere das «e» am Wortende grün, wenn du es nicht aussprichst.

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 abwechselungsweise vor und macht zu jedem nicht ausgesprochenen «e» die passende Geste.



Mission





6 Je joue à cache-cache

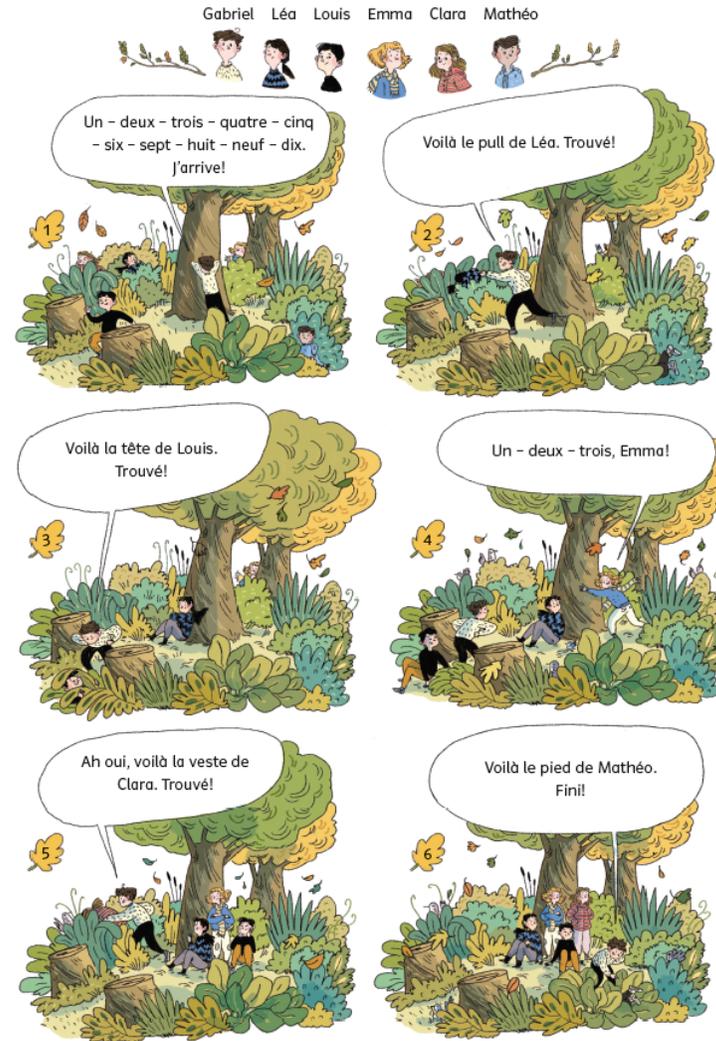
Ma mission

- 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!

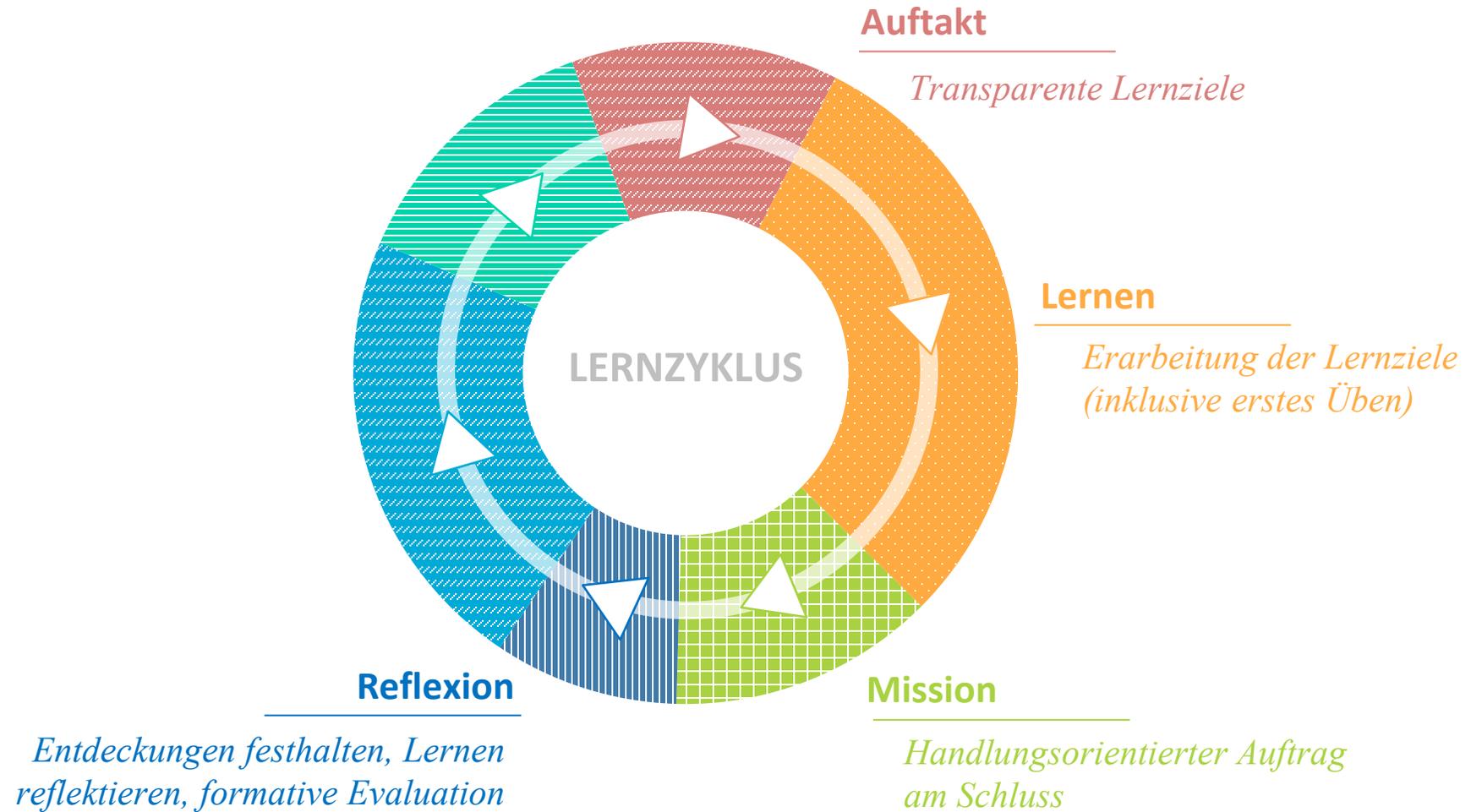
D Schreibe die Wörter von 6C in die Tabelle.

Kind, das sucht	Versteckte Kinder
... neun - zehn. Ich komme!	Oh nein! <u>Oh non!</u>
Da ist ...	Eins - zwei - drei, Emma! <u>Un - deux - trois, Emma!</u>
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.
<p>HÖREN Ich kann ...</p> <p>1 Kinder, die sich begrüßen, verstehen.</p> <p>1C in einem Lied auf Wortwiederholungen achten.</p> <p>2 die Zahlen 1 bis 10 verstehen.</p> <p>6 Aussagen aus einem Versteckspiel verstehen und auf Deutsch wiedergeben.</p>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

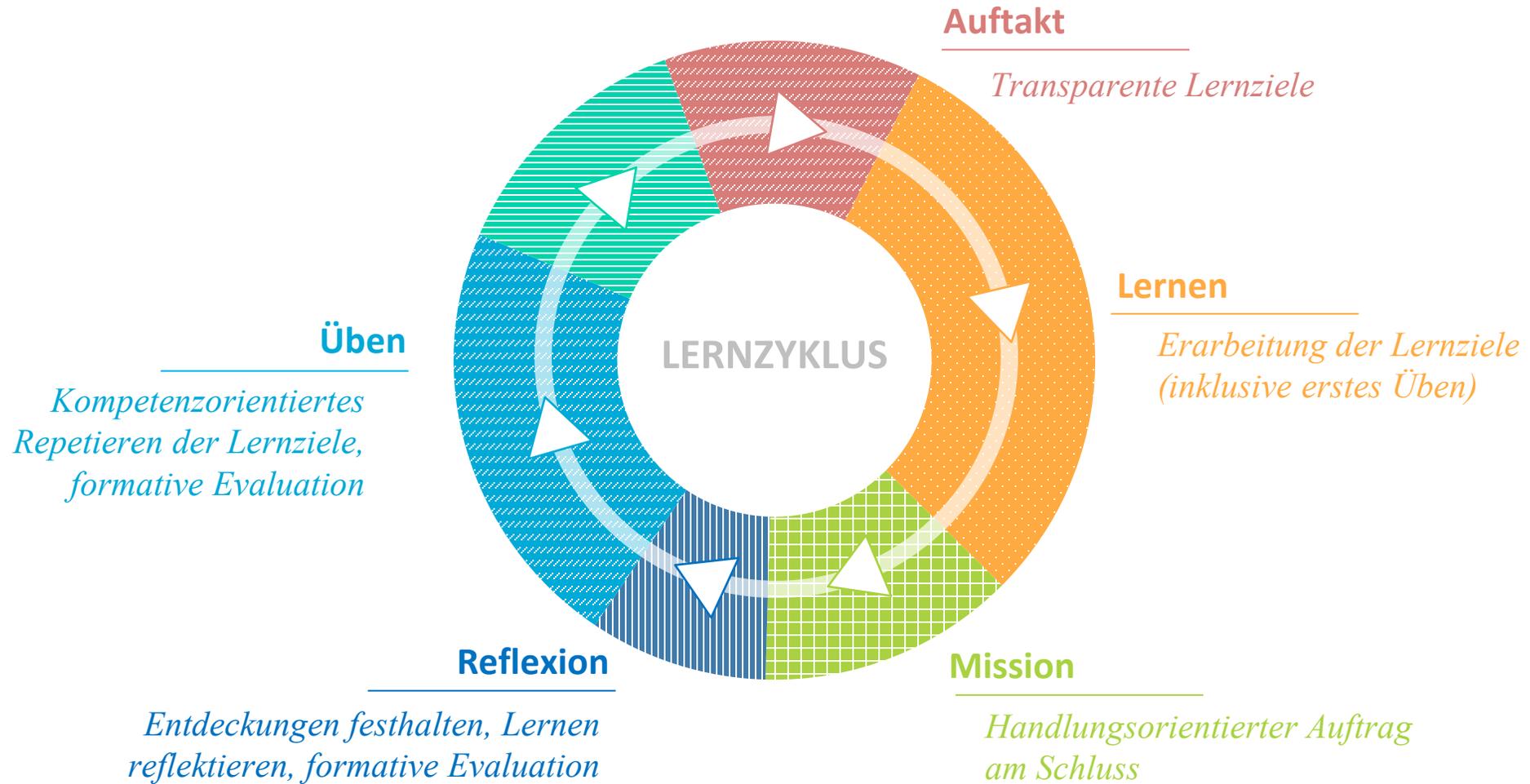
Exercices Interactifs 24-27

Portfolio

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

vingt-et-un 21

Üben



Entraînement 3,
Unité 1, S. 8

Unité 1, Bonjour – Evaluations

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

8 huit

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



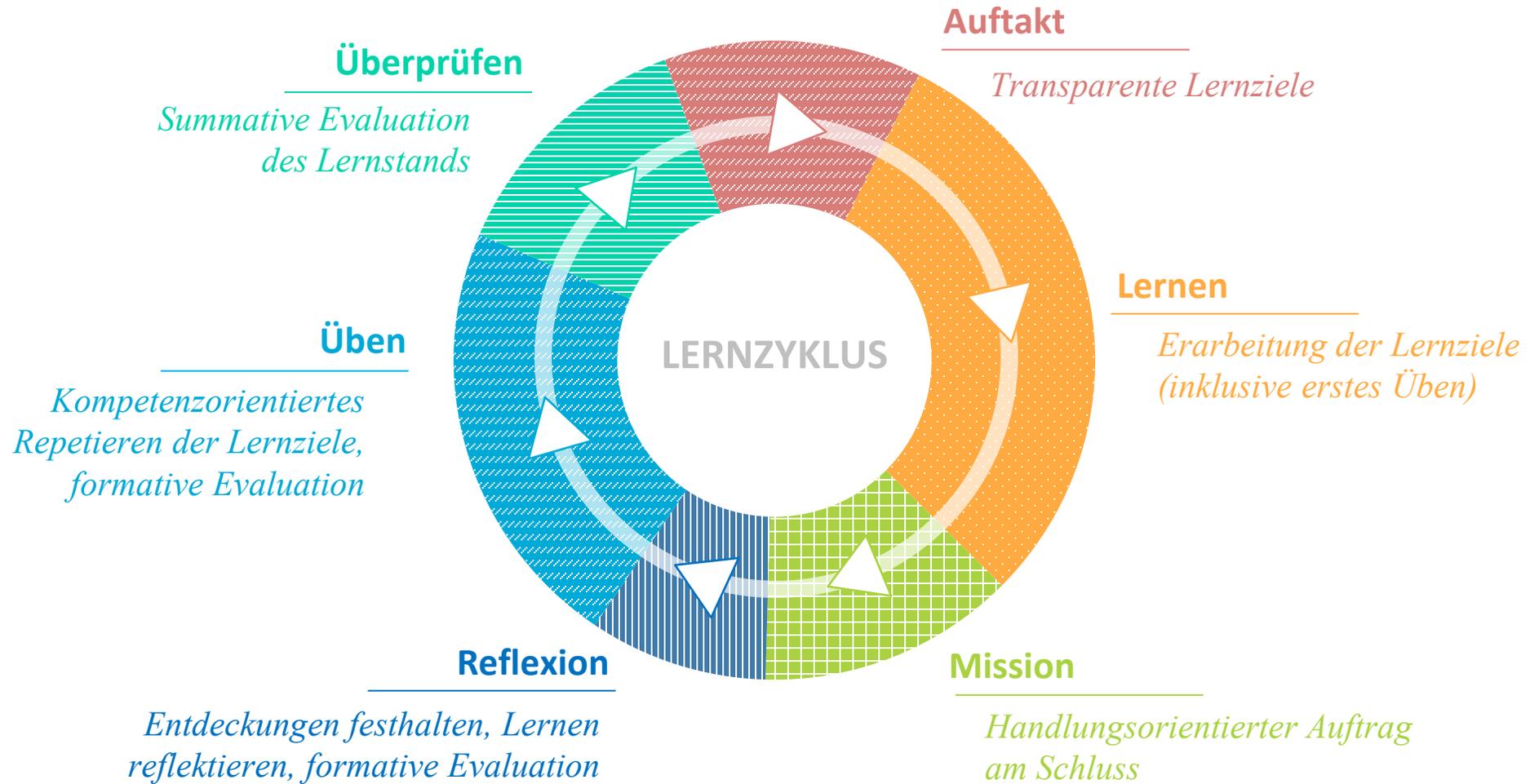
Aktivitäten mit den Wortkarten	minimaler Zeitbedarf
Attrape la souris Die Schüler/innen sind in Gruppen um Karten mit Bildern versammelt. Wenn die Lehrperson ein Wort sagt, muss das entsprechende Bild möglichst rasch berührt werden. Der/die schnellste Schüler/in bekommt die Karte. Wer am meisten Karten hat, gewinnt.	5–10 Min.
Dessiner, c'est gagner 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.
Le jeu de Kim 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.
Le jeu de mime 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.
Loto 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.
Trouve la différence 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

The screenshot shows the VocaTrainer app interface on a tablet. At the top, there is a back arrow and a gear icon. Below that, a profile picture and the lesson title "3. Bonjour, je m'appelle Alice" are visible. The main content area contains a task: "Französisches Wort lesen, passendes deutsches Wort auswählen." with a sub-task "1x geübt". A checkbox for "Mehrfachauswahl" is checked. Below this, there are two statistics: "Lernzeit bisher" (0 Minuten) and "Noch nicht geübt" (3 von 7 Vokabeln). A progress bar shows "Am üben" with "4 von 7" completed. Below the progress bar, there are four buttons: "je", "je m'ap...", "J'ai huit ...", and "je parle". At the bottom, there is a question "Wie lange willst du jetzt lernen?" with a slider set to "6 min" and a "LOS GEHT'S!" button.

Wortschatz auf 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.

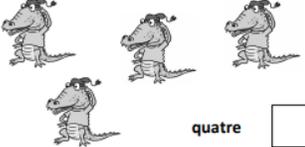
2 **D** Höre genau hin. Umkreise die zwei Zahlen, die du hörst. _____ / 2 P.



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	

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.

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 Jan.
J'ai _____ ans.
Je parle français.
 allemand.

Je m'appelle Lucas.
 Arthur.
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 Jade.
 Sara.
J'ai _____ ans.
Je parle français.
 allemand.

Je m'appelle Emma.
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

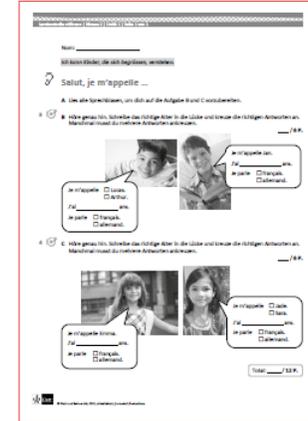
Vor dem Hören der Audios evtl. thematisieren, auf welche Schlüsselwörter gehört werden muss. Bei Jan und Sara müssen bei «Je parle ...» zwei Antworten angekreuzt werden.

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.			
Du verwendest passenden Wortschatz. <i>(l'arrive, voilà, trouvé, qui, non, très bien, fini, le pull, la veste, le pied, la tête; Zahlen von 1 bis 10).</i>			
Du zählst verständlich von 1 bis 10.			
Du kannst im Lernjournal über deinen Lernprozess nachdenken.			

Kommentar

 © Klett und Balmer AG 2021. © Editions: «Ça roule 1, Colophon». Der Verlag übernimmt keine rechtliche Verantwortung für das Originaldocument. Das Herausgeben, Kopieren und Weitergeben von Teilen dieses Arbeitsblattes ist untersagt. Es gelten die AGB der Klett und Balmer AG.

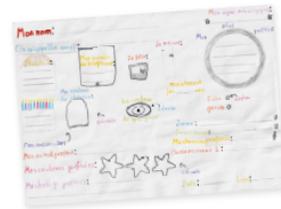
Differenzieren: Projets individuels

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.

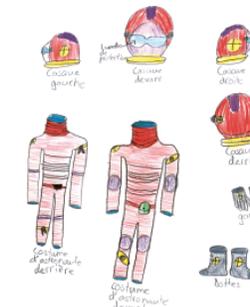


4 Un prospectus pour la fête (Unité 2)

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.

Merci bien



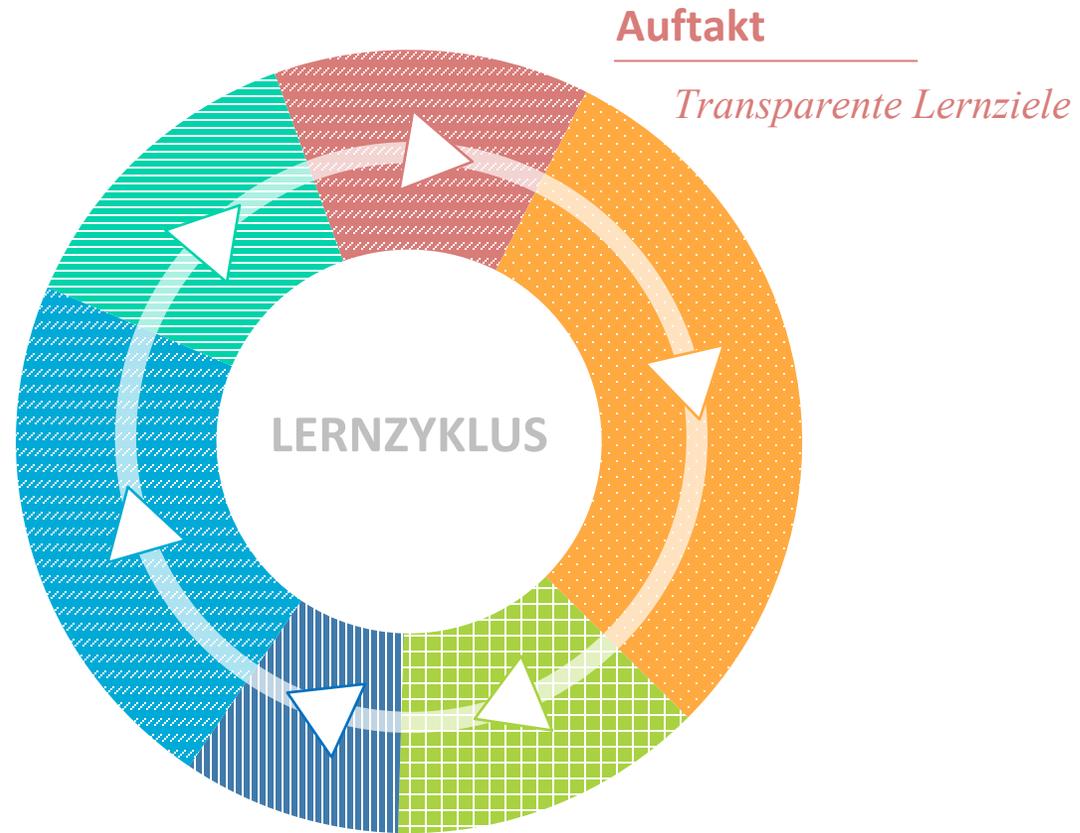
Ça roule 5

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. Manchmal 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 Luftk-

ihrer Darbietung fallen ließen. Dass sie durch Netz noch mal in die Höhe befördert wurden, doch 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 einem warmen Zimmer. Und so gefror sie in der Nacht. Becher und Frank hielt das erste Eis am Stiel in der Hand.

Inventionen, ça roule greift das Interesse von Tüfteln und Erfinden auf. In einem kurzen Film wird die Bekanntschaft mit dem Erfinder Alain Milleréve und die zwölfjährige Claire kennen, die dort ein elektrisches Fahrrad präsentiert.

Die Schüler/innen lernen die Erfindung des Papierfliegers kennen, die sie bei einem selbst organisierten Wettbewerb präsentieren. In Papierfliegern fasziniert Alt und Jung gleichermaßen. Es gibt wohl kaum ein Spielzeug, das so einfach zu erfinden ist, wie ein Papierflieger. Es gibt viele Möglichkeiten, den Flieger mit individuellen Techniken immer weiter zu verbessern. Eltern und andere Erwachsene haben ihre eigenen Tipps an Kinder weiterzugeben. Insofern Fundus an Vorwissen, auf dem die Mission aufbauen kann.

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 Erfinderwettbewerb präsentieren sie der Klasse ihre Papierflieger und demonstrieren deren Flugtauglichkeit. Die Schüler/innen geben Rückmeldungen zu den Demonstrationen und küren den besten Flieger.

Etopos

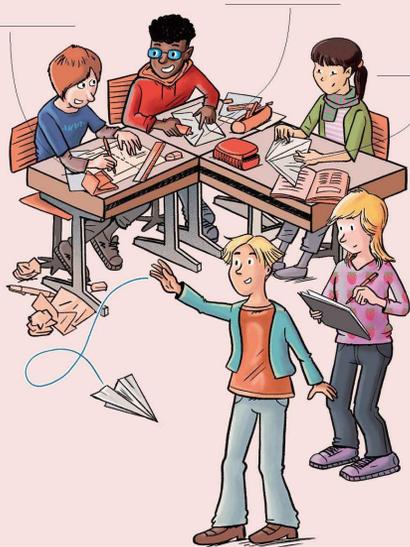
- Du liest einen kurzen Comic über einen Erfinder.
- Du fragst im Spiel «Qui suis-je?» nach Gegenständen und antwortest auf solche Fragen.
- Du hörst die Präsentation einer jungen Erfinderin.
- Du erfindest ein Flugobjekt aus Papier und schreibst die Bastelanleitung.

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 «-in» kennen.

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 Mitschüler/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.



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

Ma mission

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
Auftaktseiten Unité 1* Lernziele S. 6 gemeinsam lesen, dann Aufgaben S. 7 lösen	KU PA/EA/KU	Cahier S. 6 Cahier S. 7 Vocabulaire S. 18
L'invention d'Alain Milleréve* 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
Zusatzaufgabe		

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?

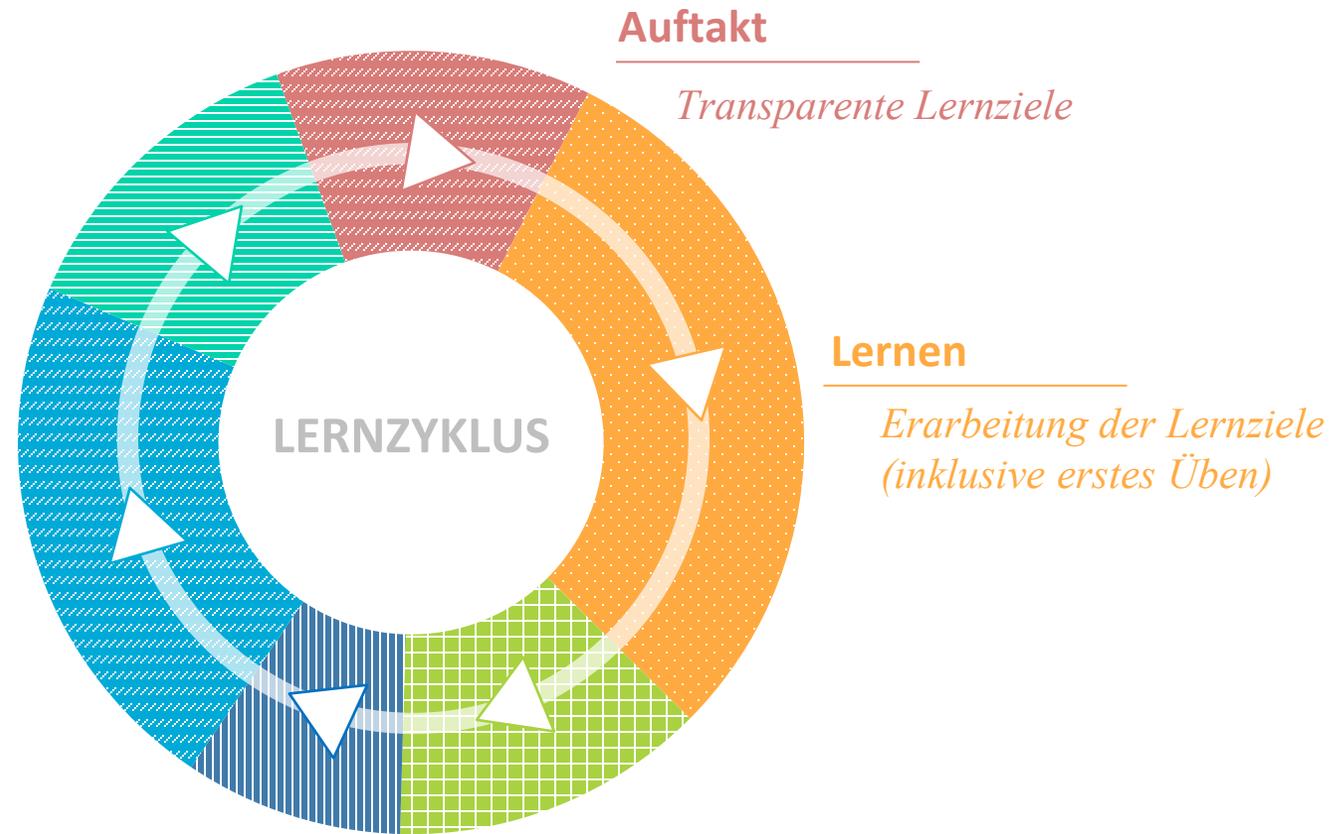
Cahier 5, S. 6/7

Lektionenplanung Bd. 5, Unité 1

	Sozialform	Material	Zeit
Auftaktseiten Unité 1* 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'
Zusatzaufgabe 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. Übe diese Wörter mit Karteikarten.

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

Mercredi Je présente mon robot à mes amis. **Jeudi** Ils adorent mon robot. **Vendredi** Je leur explique comment ça marche. **Samedi** Ils veulent acheter mon robot.

Dimanche Voilà! Je vous présente mon robot de dimanche. Et voilà! Ça fait un dimanche que j'ai inventé mon robot. Et voilà! Ça fait un dimanche que j'ai inventé mon 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.

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 _____

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

Lundi, je bricole un robot. Mardi, je chante une chanson ou je raconte une histoire.

8 huit neuf 9

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.

Hinweise zur Aufgabe: Der Begriff *bande dessinée* ist seit *Ça roule 4*, Unité 2, bekannt.

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.

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.

1C Hinweise zur Aufgabe: Das Verb *voulait* ist den Schülern/innen noch nicht bekannt. Zum Verständnis der Geschichte muss die Lehrperson deshalb die Bedeutung von *Je ne veux pas travailler* klären.

Überprüfen, ob die Schüler/innen die Punkte des Comics verstanden haben: Alain erfindet einen Roboter, damit er nicht arbeiten muss.

2 La semaine d'un inventeur

Material: Kopiervorlage 1

2A Hinweis zur Aufgabe: Die Wörter *d'abord, après, puis, finale* 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 Schüler/innen sitzen zu viert um einen Tisch. In der Mitte befinden sich Kärtchen mit den Personalpronomen sowie mit den Verben *bricoler, dessiner, couper, coller*. Ein Kind sucht ein Personalpronomen sowie ein Verb aus und schiebt die Kärtchen zu einem anderen Kind. Dieses übersetzt 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.

2C Variante 2: Die Schüler/innen übersetzen die kleine Textpassage und prüfen, ob im Deutschen *et/und/ou* in vergleichbarer Weise eingesetzt werden.

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.

Variante: Wochentage, Aktivitäten, Adverbien wie *d'abord, après* etc., Substantive, Konjunktionen und weitere passende Wörter auf Papierstreifen oder an die Wandtafel schreiben. Danach mit den Schüler/innen in einer mündlichen Sequenz Sätze bilden. Alternativ können die Schüler/innen diese Aufgabe auch in Partnerarbeit durchführen. Die Sätze müssen nicht unbedingt einen Sinn ergeben.

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.

2E Hinweise zur Aufgabe: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2F Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2G Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2H Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2I Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2J Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2K Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2L Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2M Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2N Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2O Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2P Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2Q Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2R Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2S Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2T Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2U Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2V Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2W Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2X Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2Y Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

2Z Variante: Die Schüler/innen schreiben eigene Sätze oder ändern die vorgegebenen Sätze mit ihren eigenen Ideen ab.

42 43



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^{ème} 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"/>

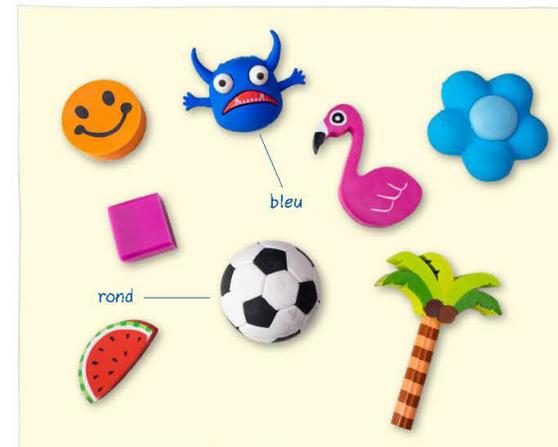
F Marque «Est-ce que» et «?» dans les phrases de 3E. Puis, complète.

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^{ème} 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
» Entrainement, 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^{ème} 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.

Ça roule 5, Cahier

Angemeldet als hildgard.meier@klett.ch
Benutzernummer: 63032

Abmelden

Schüler/-in

Lehrperson

Blättern und Medien zeigen

Seite 10/11

Vocabulaire et Grammaire (2)

Exercices interactifs (1)

The screenshot shows a French lesson page with the following content:

- Section 1:** A reading exercise with a small image of a car race and a text block.
- Section 2:** A matching exercise with two columns of words and phrases.
- Section 3:** A drawing exercise with a colorful illustration of a car race and a text prompt.



Ça roule 5, Cahier

Angemeldet als hildegard.meier@klett.ch
Benutzernummer: 63032

Abmelden

Schüler/-in

Lehrperson



Blättern und Medien zeigen

Seite 10/11

Lösungen zum Cahier (1)	▼
Vertonte Lesetexte und Sprachsupport (3)	▼
Vocabulaire et Grammaire (2)	▼
Exercices interactifs (1)	▼



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^{ème} 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. Marqu岸 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.

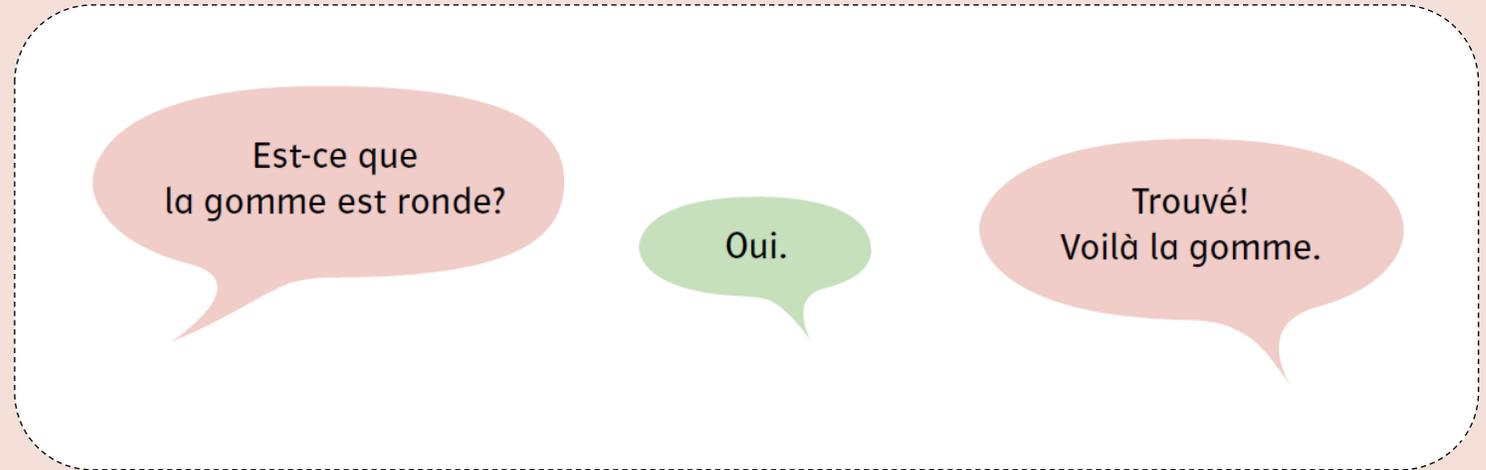
Trouvé! Voilà la gomme.

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

Cahier 5,
S. 10/11

Differenzierung: 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	Minimale Zeitbedarf
1, 2, 3, soileil 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>Soileil!</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.
Avez-vous vu mon extraterrestre? 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.
Balle aux mots 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.
Changez de place 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.
Jacques a dit 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.
Jeu du béret 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.
Pierre appelle Paul 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.
Salade de fruits 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	Minimale Zeitbedarf
Chafne de mots 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.
Chut 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.
Coin-Coin 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.
Domino 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
Douche froide Das Spiel orientiert sich am populären «Galgenespiel». 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.
Jeu de Nim 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.
Je vais dans la jungle et j'apporte ... 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.
Le foot 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.
Le jeu des sept familles 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.

- 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** 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?



Memento Hören

1. Begegnen

2. Zuhören

3. Verarbeiten

4. Überprüfen

6 Nous bricolons des avions en papier

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

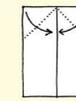
la feuille = das Blatt les coins = die Ecken les côtés = die Seiten la pointe = die Spitze

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

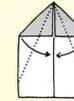
Comment bricoler un avion en papier



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.

1. Zuerst faltest du das Blatt das Flugzeug wie im Bild.
2. Dann faltest du das Blatt die Seiten zurück und faldest die Ecken.
3. Danach faltest du die vier zwei Seiten wie im Bild.
4. Und du faltest die Seiten die Spitze wie im Bild.
5. Du faltest drehst die Konstruktion.
6. 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.



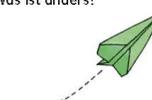
3 🎧 C Écoute l'audio. Wähle im Memento mindestens eine Strategie aus, die dir beim Zuhören hilft. Höre das Audio und beantworte die Frage: Um wen geht es in der Präsentation?

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

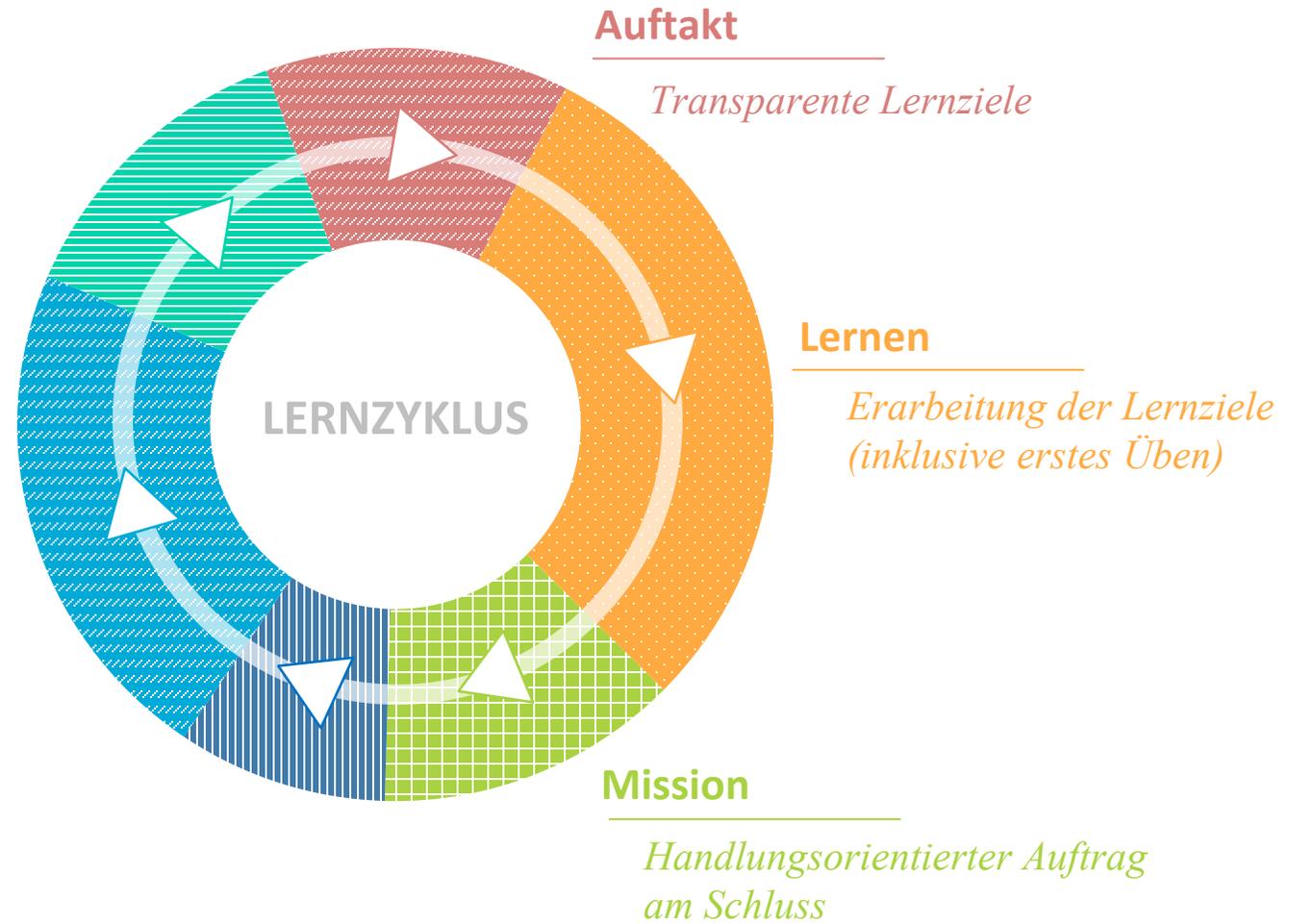
Mon cousin Alain mange le pain dans le train.

Voilà la petite mélodie de Mélanie.

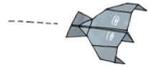
Valentin prend le petit chemin à huit heures du matin.

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 ».



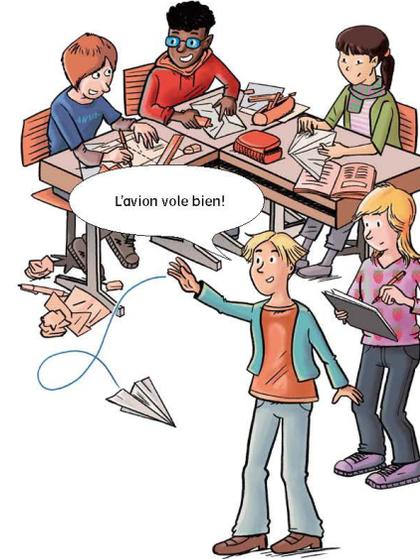
B Travaillez à deux. Préparez la présentation et le concours. Écrivez vos phrases sur des cartes, que vous utiliserez pour la présentation.

- 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. Sois attentif, sur quoi tu dois faire attention pendant la présentation. Répète plusieurs fois la présentation de votre objet.

D Répartissez les rôles pour le concours et préparez-vous: commentez le vol, arrêtez le chronomètre, mesurez la distance. Organisez une pause et utilisez le craie pour marquer les points d'atterrissage.

E Présentez vos objets de vol comme pour l'exercice 7B. Laissez-les voler dans le premier étage de votre école. Notez sur la copie d'écran un retour de la part d'un autre groupe.



F Comparez les résultats de tous les groupes de la classe pour « distance », « durée de vol » et « design ». Répartissez les points pour ces catégories comme indiqué ici.

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

G Récompensez le groupe gagnant de votre concours d'invention.

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. Faites l'annonce des gagnants pour chaque catégorie en français.

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.					



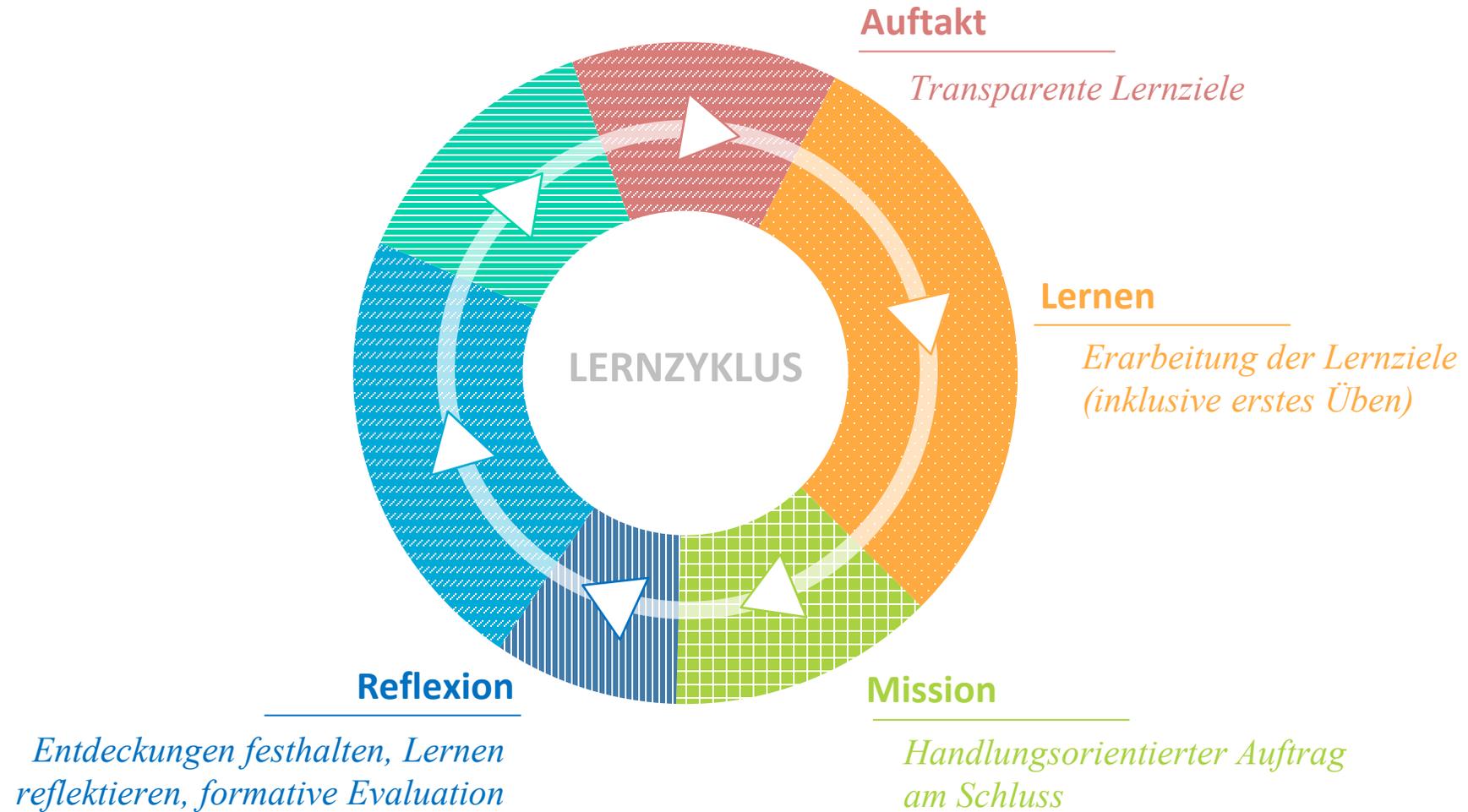
Kriterien Sprechen

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



Exercices interactifs 22-27 

Portfolio

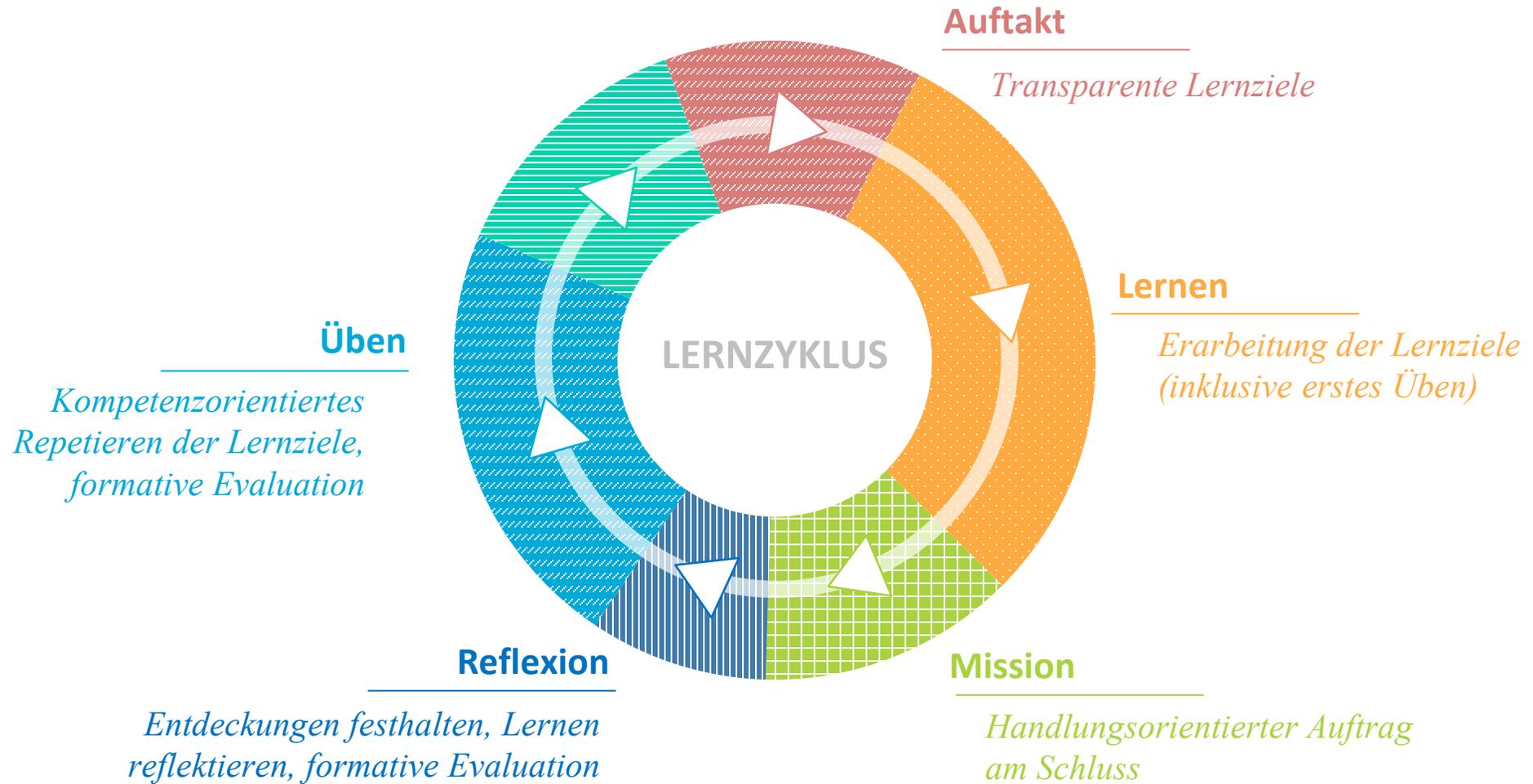
		Das kann ich.	Da habe ich noch Mühe.																					
4 5 5	 HÖREN Ich kann ...																							
	in der Beschreibung eines kurzen, einfachen Wochenablaufs die Tätigkeiten verstehen.	■	■																					
	die Hauptaussagen in einer kurzen, einfachen Präsentation verstehen.	■	■																					
	 verschiedene Hörstrategien des Memento anwenden und sagen, welche Strategien für mich hilfreich sind.	■	■																					
<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th></th> <th style="color: red;">Das kann ich.</th> <th style="color: green;">Da habe ich noch Mühe.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center; vertical-align: middle;">1 1 3 6</td> <td> LESEN Ich kann ...</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>einen einfachen, kurzen Comic verstehen.</td> <td style="text-align: center;">■</td> <td style="text-align: center;">■</td> </tr> <tr> <td>die Hauptaussagen eines einfachen, kurzen Comics auf Deutsch wiedergeben.</td> <td style="text-align: center;">■</td> <td style="text-align: center;">■</td> </tr> <tr> <td>in Informationsmaterial zu einer Erfindermesse die wichtigsten Informationen verstehen.</td> <td style="text-align: center;">■</td> <td style="text-align: center;">■</td> </tr> <tr> <td></td> <td>eine einfache Anleitung verstehen.</td> <td style="text-align: center;">■</td> <td style="text-align: center;">■</td> </tr> </tbody> </table>						Das kann ich.	Da habe ich noch Mühe.	1 1 3 6	 LESEN 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.	■	■
		Das kann ich.	Da habe ich noch Mühe.																					
1 1 3 6	 LESEN 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	 SPRECHEN 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	 SCHREIBEN Ich kann ...																							
	mit einfachen Worten Tätigkeiten im Wochenablauf beschreiben.	■	■																					
	mit Wörtern experimentieren und einen einfachen Reim schreiben.	■	■																					
	mit einfachen Worten eine Anleitung schreiben.	■	■																					
SPRACHE(N) UND KULTUREN IM FOKUS																								
3G 5 6F 7	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.	■	■																					

»» Entrainement, S. 8/9 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»

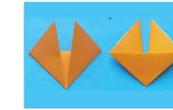
- A Markiere die Personalpronomen in den Sätzen bei 4B orange.

- 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

Unité 1 - 31: La semaine de Sara

31: La semaine de Sara

Écoute la semaine de Sara. Associe les images aux jours de la semaine.

Mardi Vendredi Jeudi Samedi

80 von 83

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

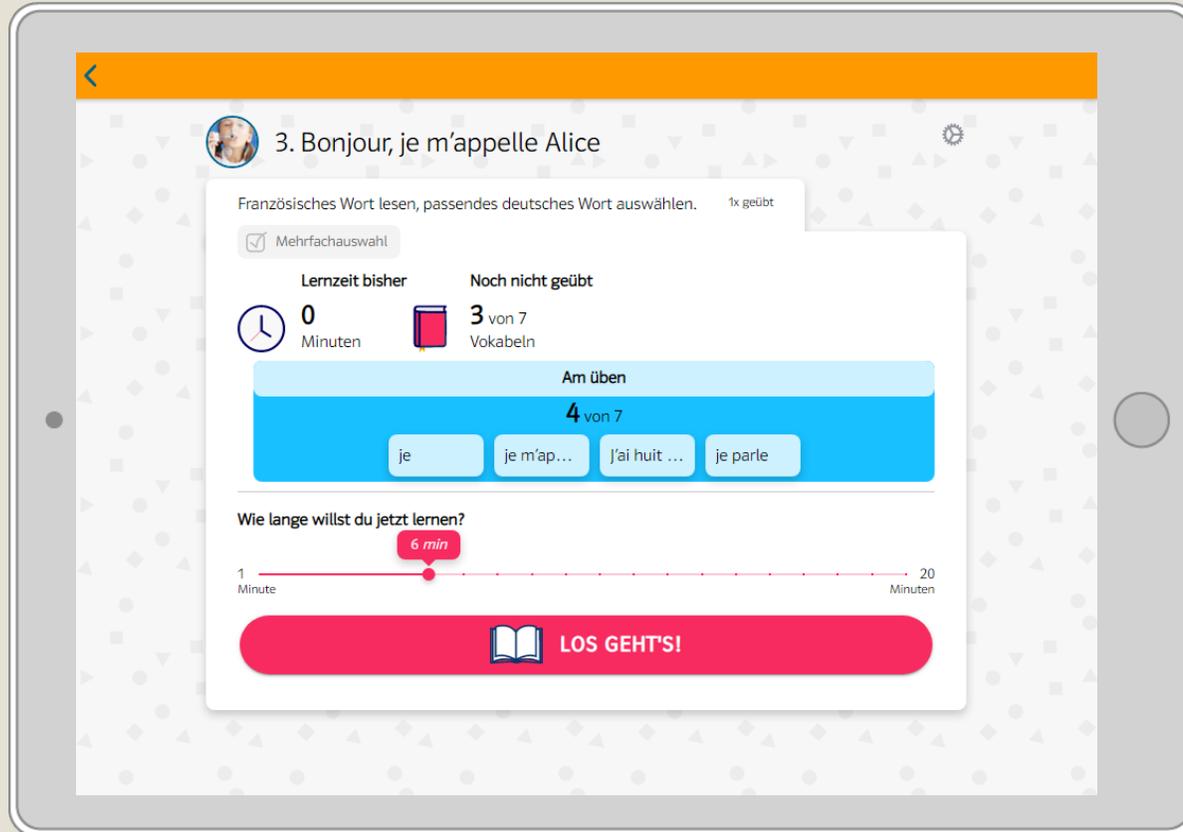
© Klett 42

Unité 1, Les inventions, ça roule

die Woche

43

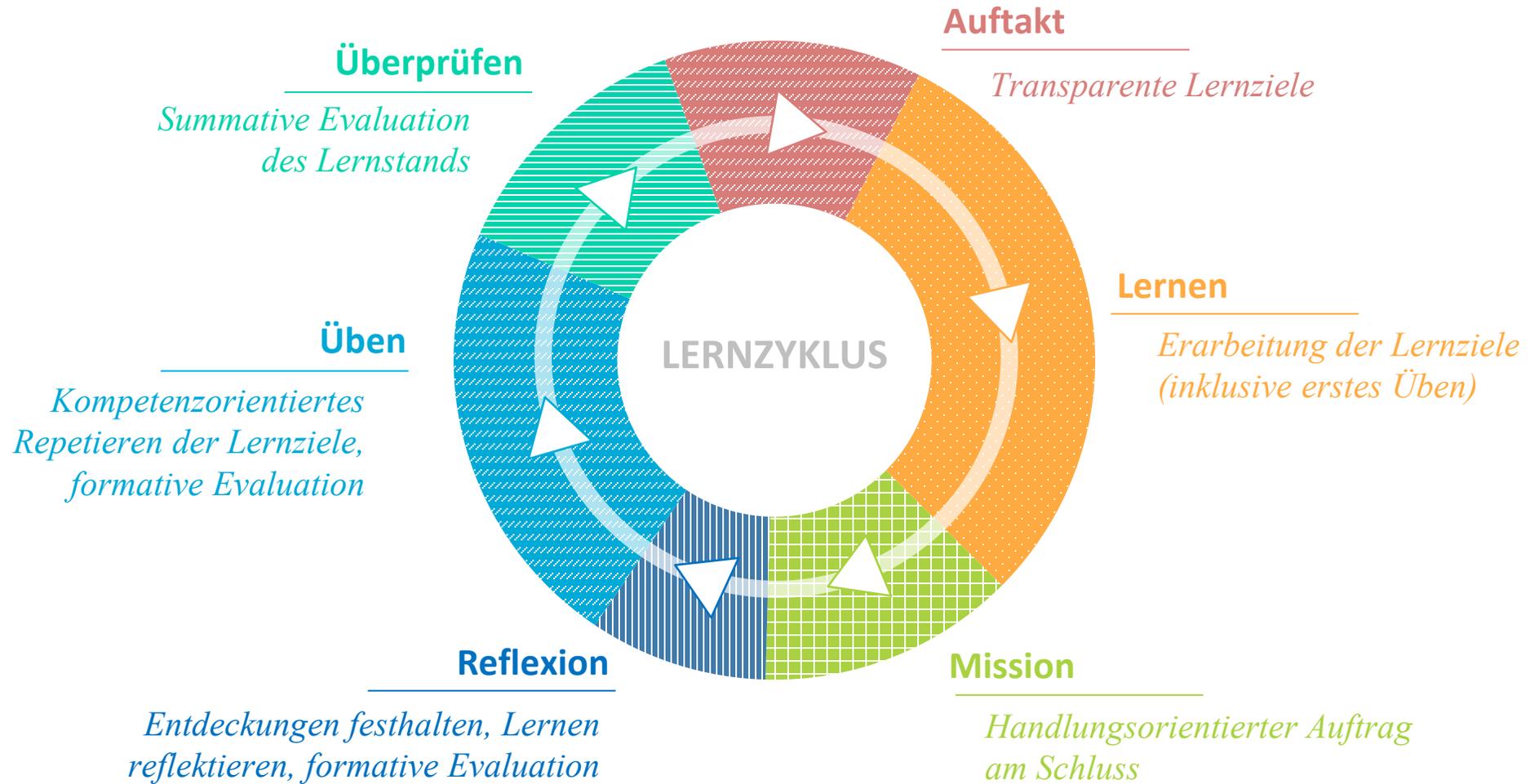
Aktivitäten mit den Wortkarten	Minimaler Zeitbedarf
<p>Attrape la souris Die Schüler/innen sind in Gruppen um Karten mit Bildern versammelt. Wenn die Lehrperson ein Wort sagt, muss das entsprechende Bild möglichst rasch berührt werden. Das schnellste Kind bekommt die Karte. Wer am meisten Karten hat, gewinnt.</p>	5–10 Min.
<p>Dessiner, c'est gagner 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>Le jeu de Kim 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>Jeu de pantomime 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>Loto 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>Trouve la différence 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 Band 5
online Mitte Juni 2023

Wortschatz auf 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.

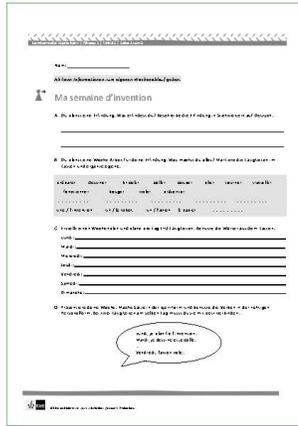
Um die Anforderungen zu reduzieren, können mit den Schülern/Schülerinnen weitere mögliche Sätze gemacht und besprochen werden.

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.



Kompetenz Sprechen	Du kannst verschiedene Tätigkeiten deines Wochenablaufs präsentieren.
Wortschatz	Du verwendest passenden Wortschatz, (Wochentage, Verben und Nomen zur Beschreibung von Tätigkeiten)
Grammatik	Du verwendest einfache sprachliche Strukturen richtig. (z.B. Personalform je, Konjugation bekannter Verben)
Aussprache	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: _____

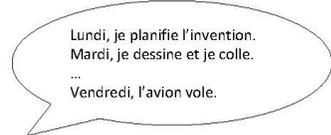
Jeudi: _____

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

Lernziel: Ich kann Informationen zum eigenen Wochenablauf geben.					

So schätzt meine Lehrperson mich ein

Kompetenz Sprechen	Du kannst verschiedene Tätigkeiten deines Wochenablaufs präsentieren.					
Wortschatz	Du verwendest passenden Wortschatz. (Wochentage, Verben und Nomen zur Beschreibung von Tätigkeiten)					
Grammatik	Du verwendest einfache sprachliche Strukturen richtig. (z. B. Personalform je, Konjugation bekannter Verben)					
Aussprache	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 nach Informationen auf Internet und schreibe einen kleinen Text über diese Erfindung. Präsentiere dein Projekt mit einer Plakate oder einem 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 mémorandum.

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 nach Informationen auf Internet. Erstelle für jedes Tier einen Entwurf mit denselben Informationen.
- B Überprüfe eure Entwürfe gegenseitig, bevor ihr die definitiven Karten gestaltet.
- C Présentez le jeu et ses règles devant la classe. Stellt das Spiel in der Klassenludothek zur Verfügung.

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 ou wwf.ch. Welche Tiere sind bedroht?
- 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 für
Ihre Teilnahme
und auf Wiedersehen!

Für weitere Fragen
sind wir gerne da:
info@klett.ch
041 726 28 00

