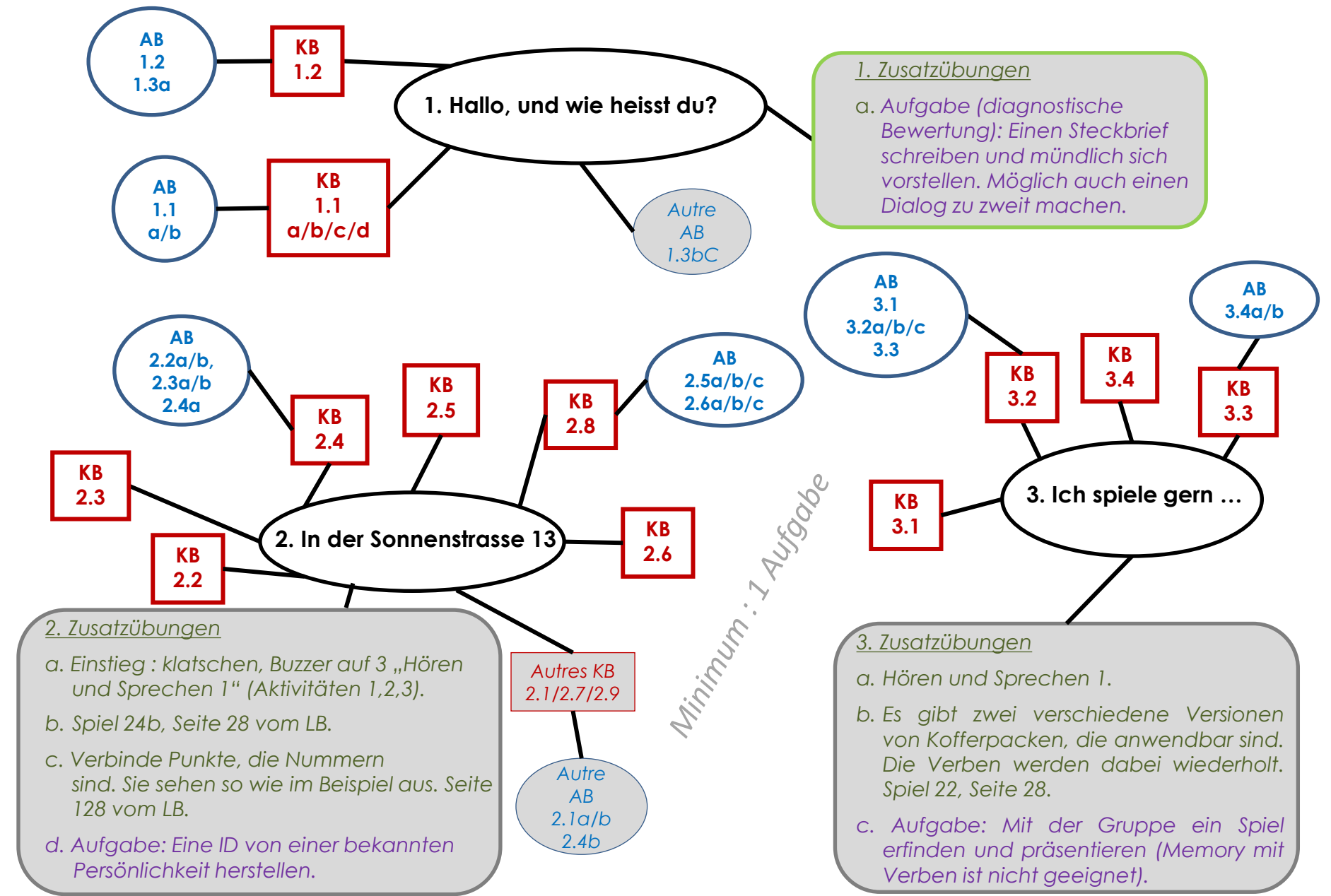
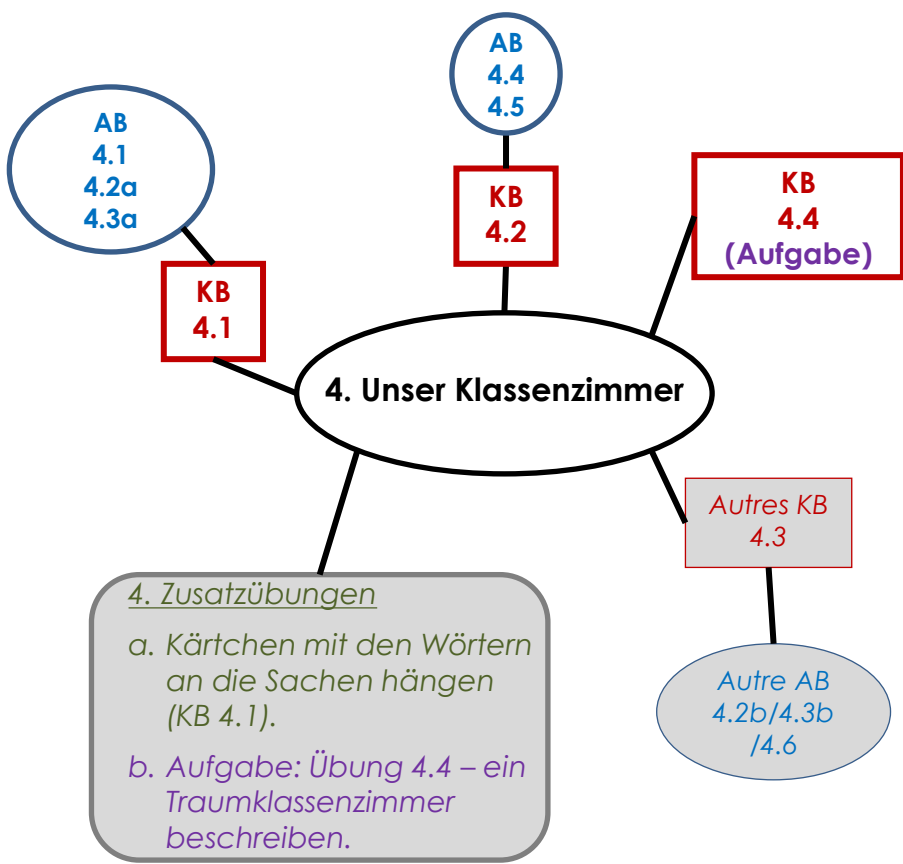


Aide à la planification pour „Der grüne Max 6. Klasse“, 2. Ausgabe

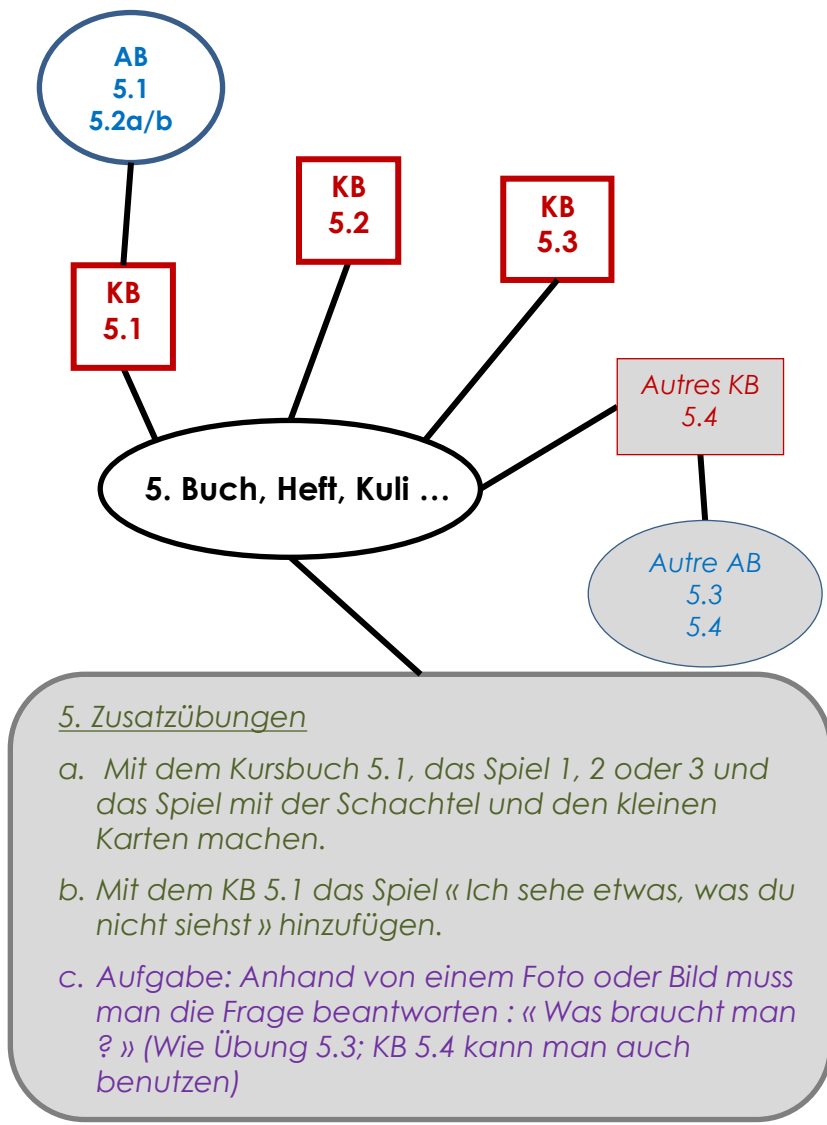
1. Le service de l'enseignement du canton de Neuchâtel présente ici le fil rouge de la seconde édition du moyen d'enseignement „ Der grüne Max 6. Klasse “ (DgM6). *Ce fil rouge est basé sur le fil rouge BEJUNE de la première édition du moyen.*
2. **L'ordre de traitement des unités à travers chacun des trois modules décrits ci-après est libre et à choix de l'enseignant·e.**
3. Il s'agit de s'assurer que la matière ait été travaillée par tou·te·s les élèves :
 - Les exercices du Kursbuch (KB) et de l'Arbeitsbuch (AB), **signalés en caractères gras** devraient avoir été vus par tou·te·s les élèves.
 - Les autres exercices et activités, **signalés en grisé**, ainsi que les «Zusatzübungen», sont optionnels et complémentaires. Certains «Zusatzübungen» proposés ne sont pas liés à DgM6. Ils sont décrits dès la page 10 de ce document.
4. Pour chaque unité, une tâche complexe permet d'observer les acquis et la progression des apprentissages des élèves. Des propositions de tâches complexes, **signalées en violet**, sont données avec les « **Zusatzübungen** ». Idéalement, il faut prévoir au moins une tâche complexe par module. La description détaillée de tâches complexes (Aufgabe) proposées est donnée dès la page 10 de ce document.
5. Les «Kunterbuntes» (p. 54 à 59 du KB et p. 57 à 61 de l'AB) doivent être traitées en fonction des saisons, sur un total cumulé d'environ 6 semaines.
6. Les Kopiervorlagen de la fin du Lehrerhandbuch peuvent également être utilisés (p. 128 à 147).





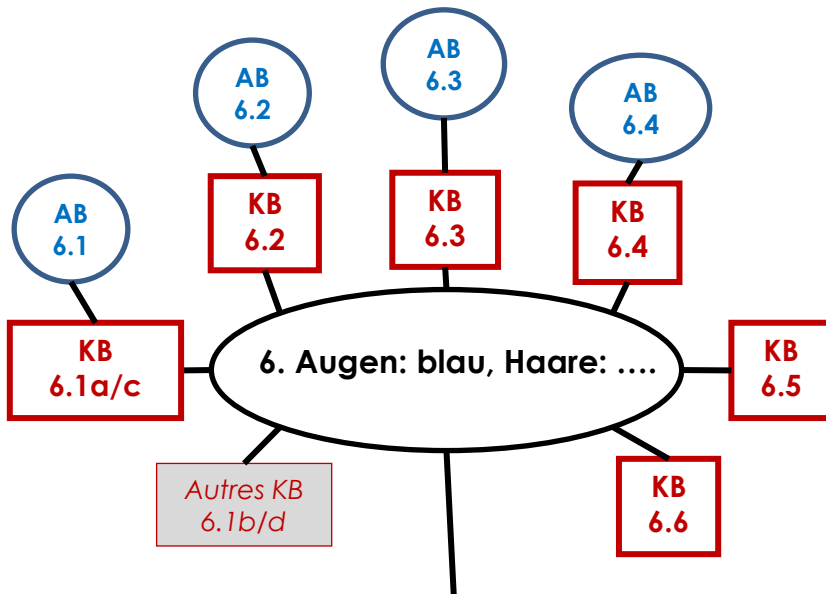
4. Zusatzübungen
- a. Kärtchen mit den Wörtern an die Sachen hängen (KB 4.1).
 - b. Aufgabe: Übung 4.4 – ein Traumklassenzimmer beschreiben.

Minimum : 1 Aufgabe



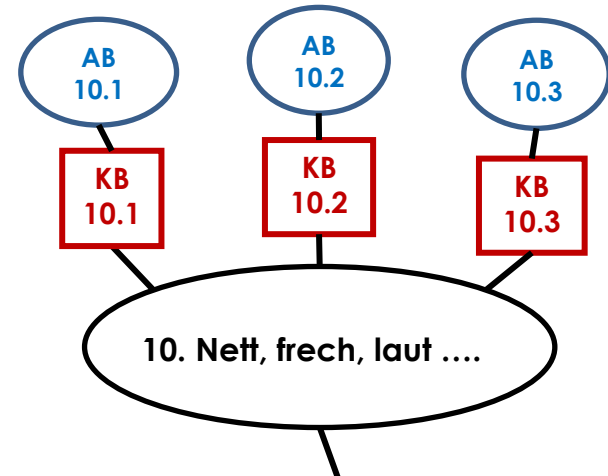
5. Zusatzübungen
- a. Mit dem Kursbuch 5.1, das Spiel 1, 2 oder 3 und das Spiel mit der Schachtel und den kleinen Karten machen.
 - b. Mit dem KB 5.1 das Spiel « Ich sehe etwas, was du nicht siehst » hinzufügen.
 - c. Aufgabe: Anhand von einem Foto oder Bild muss man die Frage beantworten : « Was braucht man ? » (Wie Übung 5.3; KB 5.4 kann man auch benutzen)

Minimum : 1 Aufgabe



6. Zusatzübungen

- Hören und Sprechen 2
- Einleitung : « Jakobus hat gesagt... » (Spiel der Befehle)
- Aufgabe: „Wer ist wer ?“

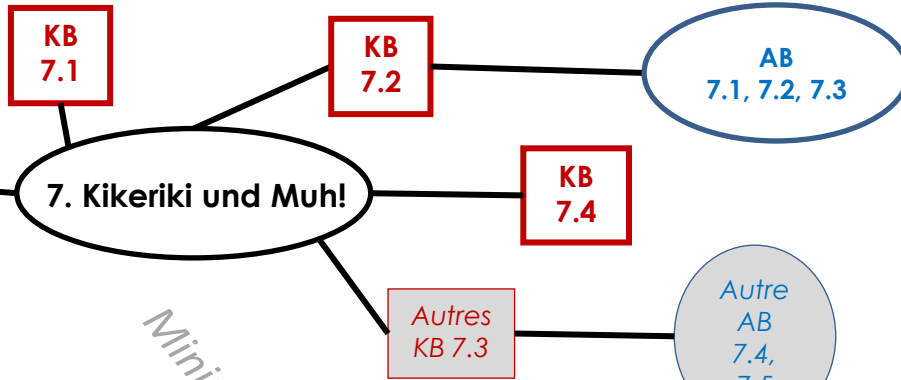


10. Zusatzübungen

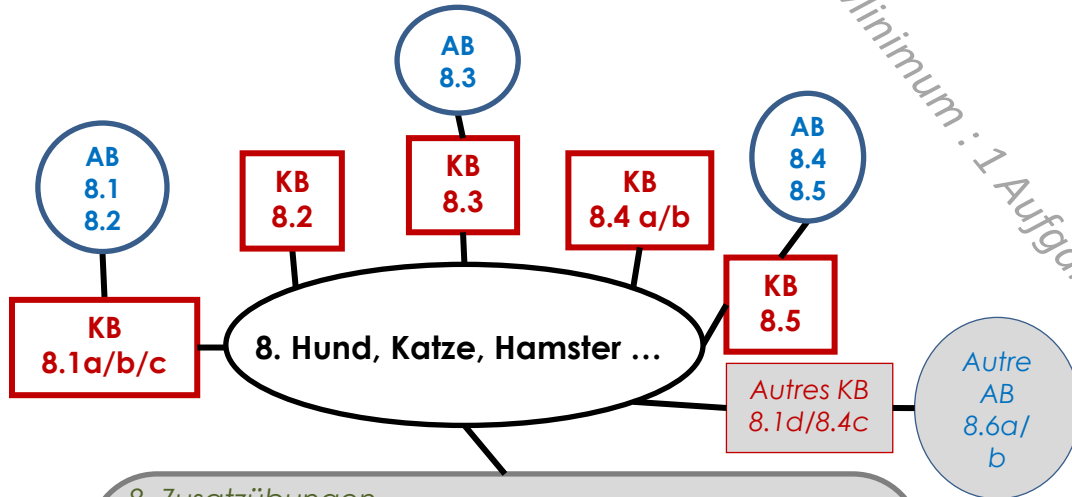
- Diktat: Beschreibung eines Alien (hören). Die Schüler ziehen Ausländer.
- Aufgabe: Eine Pantomime machen, in der die Schüler verschiedene Situationen innerhalb der Klasse darstellen.
- Aufgabe: Ein Referat über eine Persönlichkeit sowie KB 6.4 schreiben.

7. Zusatzübungen

- Einleitung mit dem Ruf der Tiere in der Herkunftssprache.
- Eine Szene aus dem Theaterstück „Die Stadtmusikanten“ spielen.
- Aufgabe: Entwerfen eines Kamishibai.

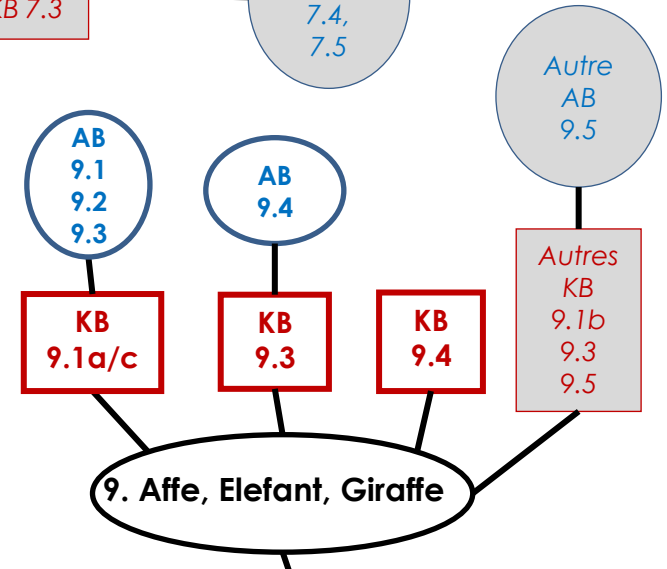


Minimum : 1 Aufgabe



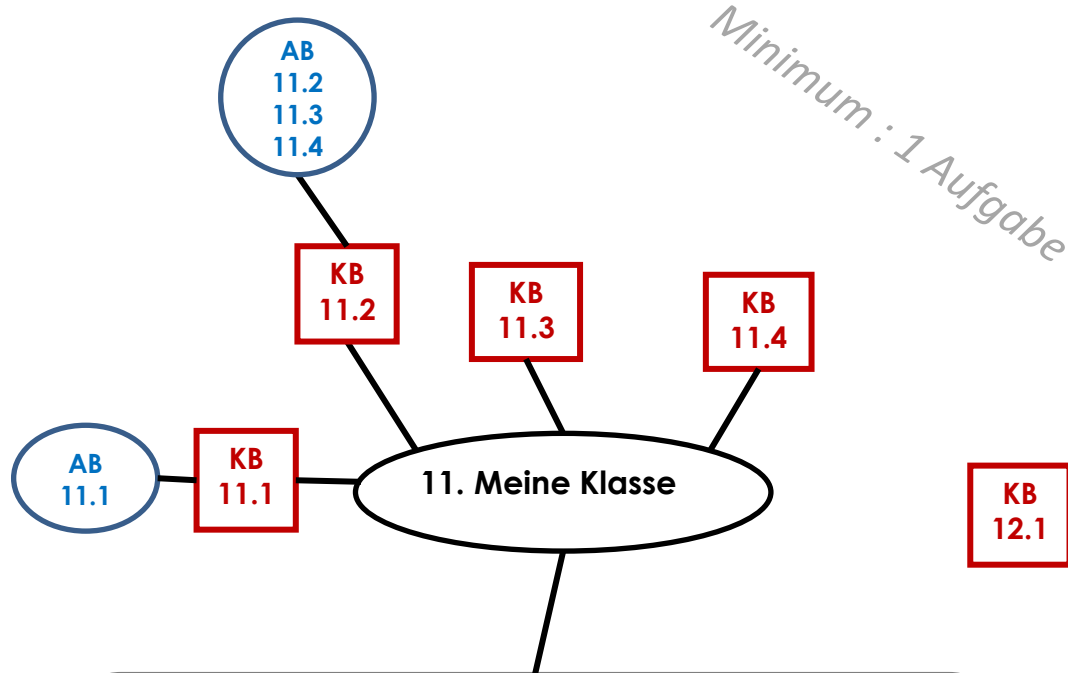
8. Zusatzübungen

- Spiel mit den Telefonnummern auf kleine Zettel machen.
- Spiel : Den Fehler herausfinden (mit zwei gleichen Bilder).
- „Hören und Sprechen 3“. Lied vom 2, Übung 3 mit Theaterübungen.
- Aufgabe: Ein Rätsel machen « Was ist mein Tier ? »



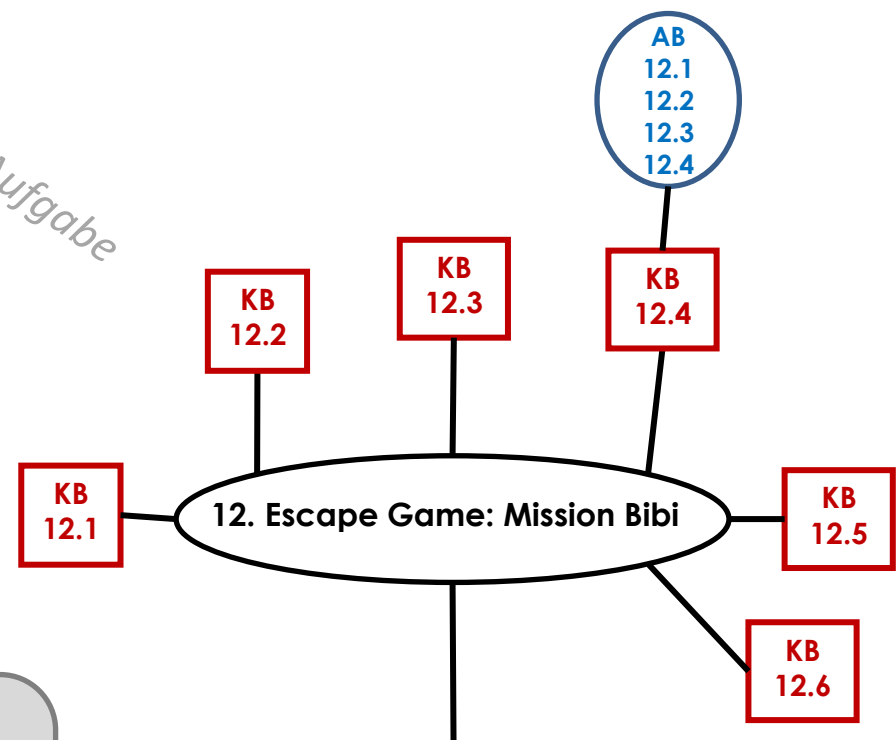
8. Zusatzübungen

- Hören und Sprechen 3
- Memory oder Domino mit anderen Tiere spielen.
- Aufgabe: KB 9.2a/b/c
- Ein Tier Beschreiben (KB 9.4)



11. Zusatzübungen

- Ein neues Thema einführen, anhand von einem Bild der Goetheschule.
- Quiz über den Text KB 11.1.
- Aufgabe: Präsentation in Gruppen, entweder von unserer Schule oder im Wartesaal eines Tierarztes. Man benützt alle gelernten Strukturen des Jahres.



12. Zusatzübungen

- „Hören und Sprechen 4“
- Aufgabe: Ein Escape Game auf Deutsch machen (mit Sachen der Klasse und Tiere).

Apprentissage du vocabulaire (1/2)

1. L'apprentissage du vocabulaire soutient le développement des 4 compétences langagières, que sont la compréhension de l'oral et de l'écrit, ainsi que la production de l'oral et de l'écrit. Il se fait en deux temps :
 - a. *d'abord à l'aide du KB et de l'AB (introduction de nouveaux mots ou expressions, premiers apprentissages, utilisation et mémorisation) ;*
 - b. *puis à l'aide du Wort-Schatz, de jeux proposés dans le LHB (p. 23 à 29), d'un cahier de mots, d'une boîte de mots, etc. (consolidation, travail autonome, apprentissage à long terme).*
2. Durant l'année, chaque élève mémorise dans la mesure du possible, les mots et expressions simples contenus dans les encadrés bleus du Wort-Schatz, de même que les déterminants lorsqu'ils sont indiqués en couleur (p. ex. **die** Schule, p. 21).
3. À l'usage, l'élève devrait pouvoir reconnaître ces mots et expression à l'oral, ainsi qu'à l'écrit ; elle/il devrait également en connaître le sens, prononcer les mots et expressions correctement et savoir les utiliser en contexte. **L'orthographe des mots du vocabulaire n'est pas évaluée en sixième année.**

Apprentissage du vocabulaire (2/2)

4. L'apprentissage du vocabulaire est un processus long, qu'il s'agit de travailler et de réactiver en classe, dans un premier temps oralement. Une fois la compréhension et l'expression orales (prononciation) maîtrisées, l'apprentissage de l'écrit est entrepris.
5. Afin d'éviter une surcharge démotivante, l'apprentissage du vocabulaire est planifié et réparti en fonction des thématiques abordées en classe. L'élève devrait apprendre **au maximum** 3 à 4 mots ou expressions par semaine.
6. Si la mémorisation du vocabulaire peut parfois être soutenu par un travail à la maison, il ne peut s'agir que de révision et / ou de consolidation. Par conséquent, tout travail de consolidation à la maison est précédé par un travail conséquent de réactivation réalisé à travers diverses activités, les mots et expressions sont employés en contexte (LHB : Seiten 7 und von 23 bis 29 ; Kopiervorlagen, Seiten von 128 bis 147).
7. Le fonctionnement de la langue (grammaire, conjugaison, orthographe, ...) ne fait pas l'objet d'un enseignement théorique au cycle 2. Il est abordé à travers le travail des 4 compétences langagières que sont la compréhension et la production orales et écrites. Ainsi, son apprentissage n'inclut pas, par exemple, de tableaux de conjugaison (LHB S.7).

Aide à la planification pour „Der grüne Max 6. Klasse“, 2. Ausgabe

Remarques

1. Des lectures se trouvent au centre du KB. Elles peuvent être remplacées par d'autres activités ou lectures.
2. Les activités proposées sous «Meine Stärken» dans l'AB, peuvent être réalisées en complément PEL.
3. Deux sites web liés au moyen d'enseignement accompagne le support :
 - a. destinés aux enseignants :
 - <https://portail.ciip.ch/mer/teaching-mediums/14/simple/>
 - b. destiné aux élèves :
 - <https://www.der-gruene-max.ch/>
4. Le code d'accès est donné à la page 2 du Lehrerhandbuch.
5. Des textes supplémentaires peuvent être proposés aux élèves bilingues. Ils sont disponibles à médiathèque de la HEP-BEJUNE, soit en s'adressant à la personne responsable de la formation continue d'allemand à la HEP-BEJUNE (courriel : hanni.cambridge@hep-bejune.ch) ou en consultant le blog **et les parcours iClasse** destiné aux classes PRIMA.

1. Hallo, und wie heisst du?

- **Steckbrief:** Eine Steckbrief machen, oder eine Identitätskarte ergänzen.

Es ist auch möglich, diese Aktivität mündlich zu machen. Die S. stellen sie vor, oder machen einen Dialog zu zweit, mit den Wörtern der 5. Klasse (Grüssen, Name, Alter, Familie...).

2. In der Sonnenstrasse 13

- Einstieg : klatschen, Buzzer auf 3 „Hören und sprechen 1“, Seite 16 vom KB, Aktivitäten 1,2,3.
- Spiel 24b, Seite 28 vom LB.
- Verbinde Punkte, die Nummern sind. Sie sehen so wie im Beispiel aus. Seite 128 vom LB.
- **Aufgabe:** Eine ID von einer bekannten Persönlichkeit herstellen.

Die Kinder wählen eine Persönlichkeit aus und beschreiben sie. Informationen über Identität, Wohnort und Aktivität werden schriftlich wiedergegeben.

3. Ich spiele gern...

- Hören und Sprechen 1
- Es gibt zwei verschiedene Versionen von Kofferpacken, die anwendbar sind. Die Verben werden dabei wiederholt. Spiel 22, Seite 28.
- **Aufgabe:** Mit der Gruppe ein Spiel erfinden und präsentieren (Memory ist nicht geeignet), dass die Verben benützt.

Die Schüler können ein Max Spiel herstellen, ein Leiterspiel. (Wiederholungspiel: Siehe Seite 86 LHB).

4. Unser Klassenzimmer

- Kärtchen mit den Wörtern an die Gegenstände hängen (KB 4.1). Die S. schreiben einige Gegenstände aus dem Klassenraum auf (z. B. *der Tisch*, ...) und hängen die Kärtchen an die passenden Gegenstände.
- **Aufgabe:** Eine (Traum)Klassenzimmer beschreiben. Die S. malen ein Traumklassenzimmer mit Farben. Sie machen eine Tabelle (wie 4.4b) und bereiten sie vor. Sie zeigen das Bild und beschreiben die Klasse mündlich.

5. Buch, Heft, Kuli ...

- Mit dem Kursbuch 5.1, das Spiel 1, 2 oder 3 und das Spiel mit der Schachtel und den kleinen Karten machen.

Ein Kind sagt zum Beispiel : -Kleber, der(1) die (2) oder das (3). Die anderen müssen das Wort in die richtige Spalte eintragen.

- Mit dem KB 5.1 das Spiel « Ich sehe etwas, was du nicht siehst » hinzufügen.
- **Aufgabe:** Anhand von einem Foto oder Bild muss man die Frage beantworten : « Was braucht man ? ».

Die Kinder bekommen ein Bild, welches eine Aktivität bezeichnet. Sie müssen das Material auflisten, welches sie dafür brauchen. Ein Kind sagt: «Das braucht man zum Malen». Ein zweites Kind antwortet: «Es ist/das ist ein...»

6. Augen: blau, Haare: ...

- Hören und Sprechen 2
- Einleitung : Jakobus hat gesagt... (Spiel der Befehle).

Die Schüler bekommen ein Blatt Papier und der Lehrer beschreibt eine Person. Nach dem Ausdruck «Jakobus hat gesagt » sind die Informationen richtig, sonst sind sie falsch. Die Schüler zeichnen das Bild.

- **Aufgabe:** Wer ist wer ?

Jeder Schüler zeichnet ein Alien auf ein Blatt Papier und gibt ihm einen Namen. Die Blätter (oder eine Auswahl) werden an die Tafel aufgehängt. Ein Schüler wählt ein Alien und die anderen fragen (Ja/Nein-Fragen) über das gewählte Alien (Ist sein Mund groß? Hat er fünf Ohren? ...). Wer eine positive Antwort bekommt, kann einen Namen vorschlagen. Und wenn der Name richtig ist, dann ist dieser Schüler dran.

7. Kikeriki und Muh!

- Einleitung mit dem Ruf der Tiere in der Herkunftssprache.
- Eine Szene aus dem Theaterstück „ Die Stadtmusikanten“ spielen.
- **Aufgabe:** Entwerfen eines Kamishibai.

8. Hund, Katze, Hamster ...

- Spiel mit den Telefonnummern auf kleinen Zetteln machen.

Jeder Schüler schreibt seine Telefonnummer auf einen Zettel. Der Lehrer sammelt alle Zettel und steckt sie in einen Hut. Der Lehrer nimmt einen Zettel und fragt « Wer hat die Nummer xxx xxx xx xx ? » Der Schüler, dessen Telefonnummer gelesen wurde, nimmt jetzt einen neuen Zettel und das Spiel geht weiter.

- Spiel : Den Fehler herausfinden (mit zwei gleichen Bilder).
- „Hören und Sprechen 3“. Lied vom 2, Übung 3 mit Theaterübungen.
- **Aufgabe:** Ein Rätsel machen. « Was ist mein Tier » ?

9. Affe, Elefant, Giraffe

- Hören und Sprechen 3
- Memory oder Domino mit anderen Tieren spielen.
- **Aufgabe:** KB 9.2
- **Aufgabe:** Ein Tier beschreiben oder vorstellen (KB 9.4).

10. Nett, frech, laut ...

- **Diktat** : Beschreibung eines Alien (hören). Die Schüler zeichnen den Alien.
- **Aufgabe:** Eine Pantomime machen, in der die Schüler verschiedene Situationen innerhalb der Klasse darstellen.

Gruppen von 3-4 Schülern. Mit einer illustrierten Karte spielt ein Schüler Pantomime und die anderen erraten das beschriebene Adjektiv. (KB E.10-Ü.3)

- **Aufgabe:** Ein Referat über eine Persönlichkeit sowie KB 6.4 schreiben.

Mit dem Bild einer bekannten Persönlichkeit beschreibt ein Schüler diese Person: Aussehen (Körperteile, Farben, Alter, Adresse, Aktivität, usw.) und Charakter.

11. Meine Klasse

- Ein neues Thema einführen, anhand von einem Bild der Goetheschule.

Der Lehrer findet die Homepage von einer Schule in Deutschland, in Österreich oder in der Deutschschweiz mit den Informationen über Klassen, Lehrer und Schüler und der Beschreibung der verschiedenen Aktivitäten. Zum Beispiel: www.goetheschule.de. Was können die Schüler davon verstehen?

- Quiz über den Text KB 11.1.
- **Aufgabe:** Präsentation in Gruppen, entweder von unserer Schule oder im Wartesaal eines Tierarztes. Man benützt alle gelernten Strukturen des Jahres.

Verschiedene Leute (Schüler) sitzen mit ihren Tieren im Wartesaal eines Tierarztes und sie sprechen miteinander. Jeder erklärt, woher er kommt, warum er da ist und warum sein Tier krank ist (Tiernamen, Farben, Adjektive, Körperteile, Tiersprachen, usw).

12. Escape Game: Mission Bibi

- Lösungsblatt (Kopiervorlage S. 147)
- „Hören und Sprechen 4“.
- **Aufgabe:** Einheit 12 ist ein Escape Game mit dem Wortschatz des gesamten 6. Klasse. Wenn die Schüler alleine arbeiten, kann diese Einheit eine handlungsorientierte Aufgabe sein.

Es ist auch dem Lehrperson möglich, ein Escape Game zu erstellen, das Elemente aus dem gesamten 5. und 6. Klassen enthält – kombiniert mit einer Kommunikationsaktivität.