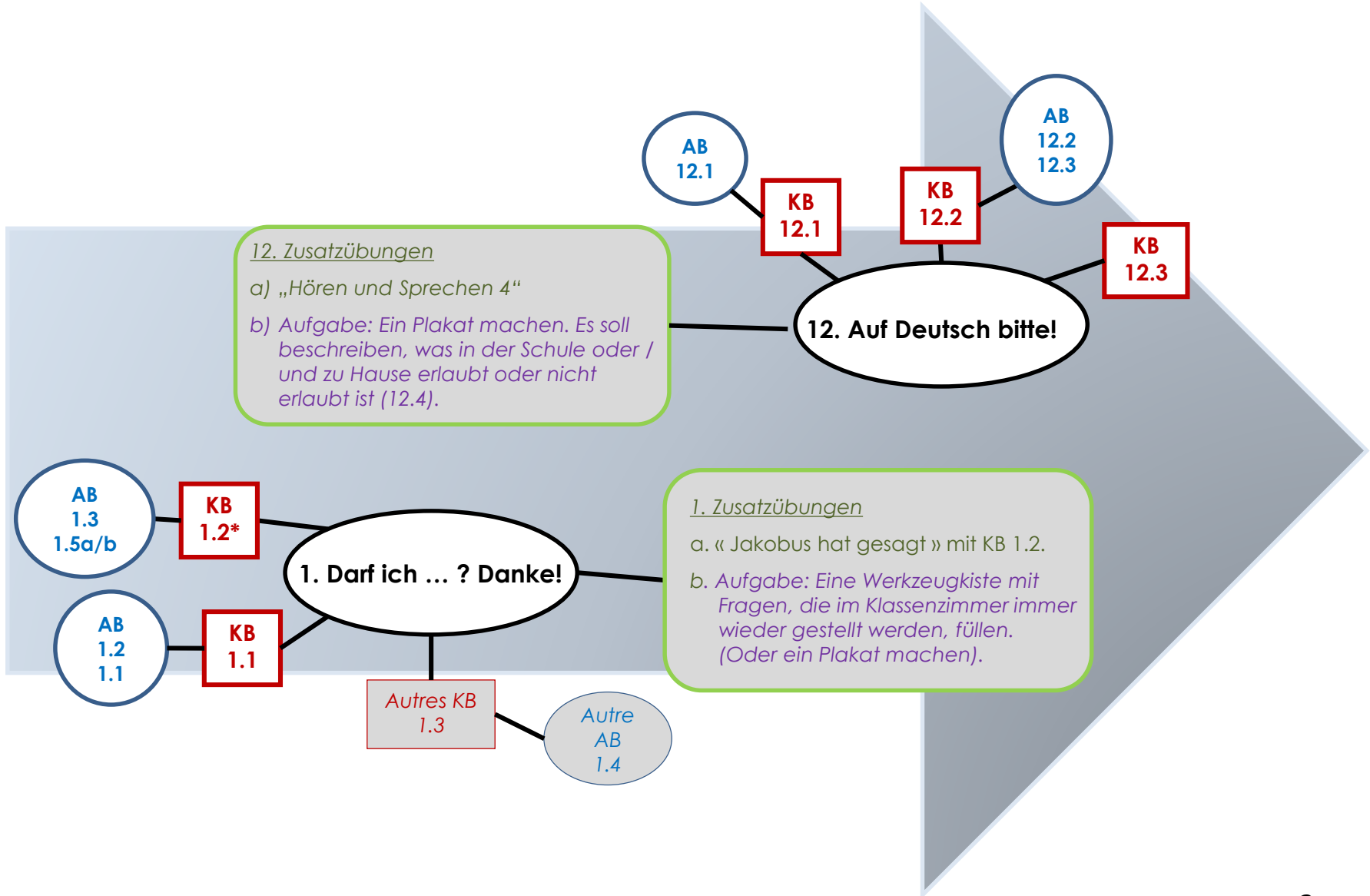
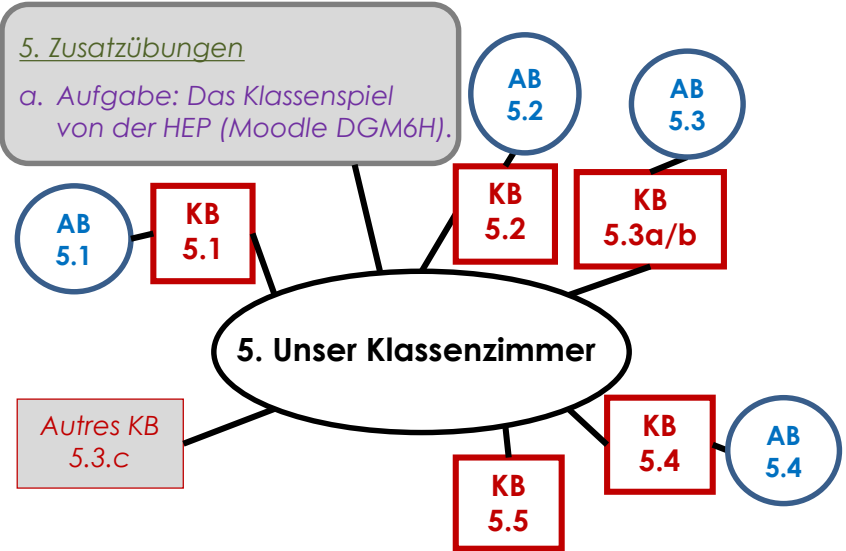


## Fil rouge pour „Der grüne Max 6. Klasse“

1. Le fil rouge des services de l'enseignement des cantons de Berne, Jura et Neuchâtel (BEJUNE), à suivre avec le nouveau moyen d'enseignement «Der grüne Max 6.» (DgM6), est présenté ici.
2. L'ordre de traitement des unités à travers chacun des différents modules est libre et à choix de l'enseignant. Le premier module se traite à travers toute l'année scolaire.
3. Il s'agit d'assurer que la matière ait été travaillée par tous les élèves :
  - a. Les exercices du Kursbuch (KB) et de l'Arbeitsbuch (AB), **signalés en caractères gras** devraient avoir été vus par tous les élèves.
  - b. 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. D'autres exemples sont disponibles sur le site web <http://www.enseignement.be/index.php?page=24504>.
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. 112 à 138).

*Remarque : Le découpage proposé par la HEP-BEJUNE a une visée pédagogique : enseigner selon une approche actionnelle. Les deux visions sont donc complémentaires et non exhaustives.*

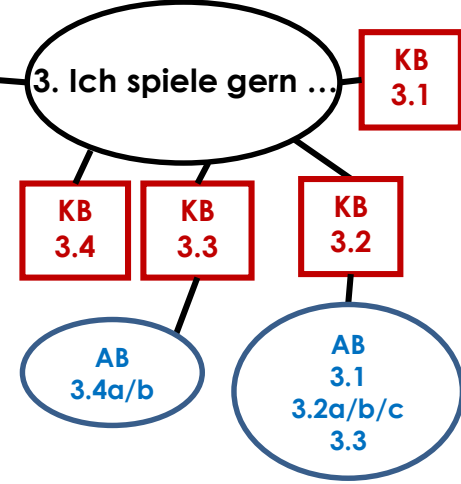




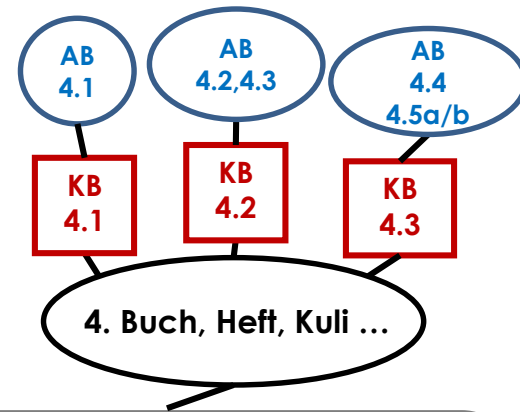
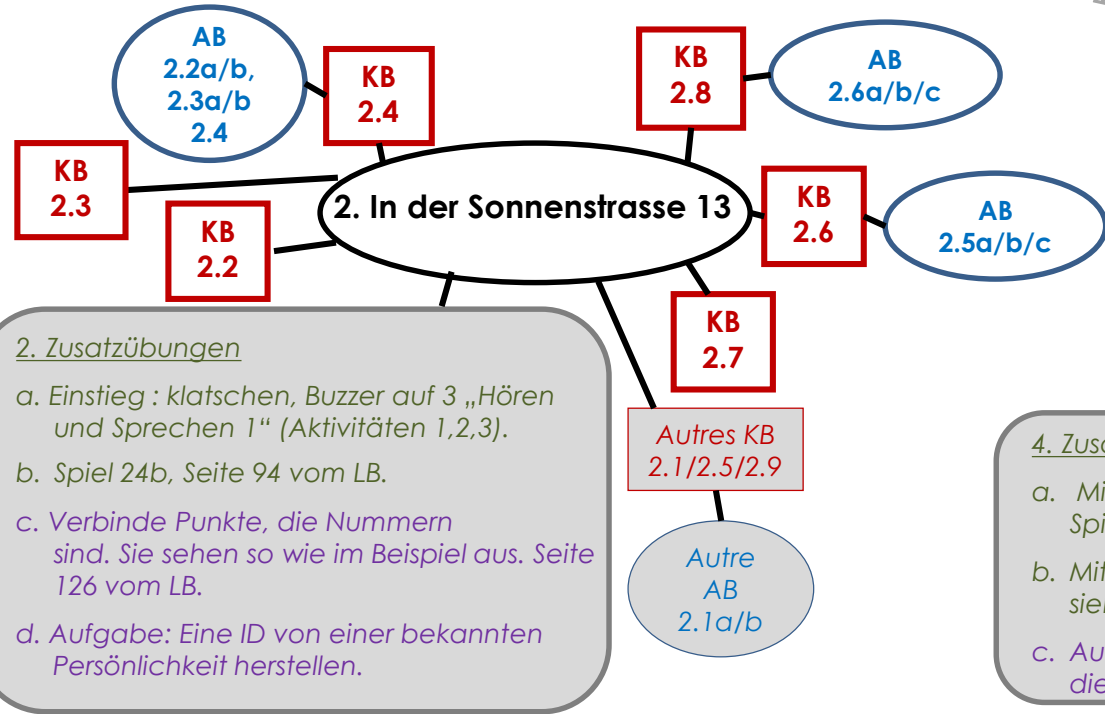
3. Zusatzübungen

a. Es gibt zwei verschiedene Versionen von Kofferpacken, die anwendbar sind. Die Verben werden dabei wiederholt. Spiel 22, Seite 94.

b. Aufgabe: Mit der Gruppe ein Spiel erfinden und präsentieren (Memory mit Verben ist nicht geeignet).



Minimum : 1 Aufgabe



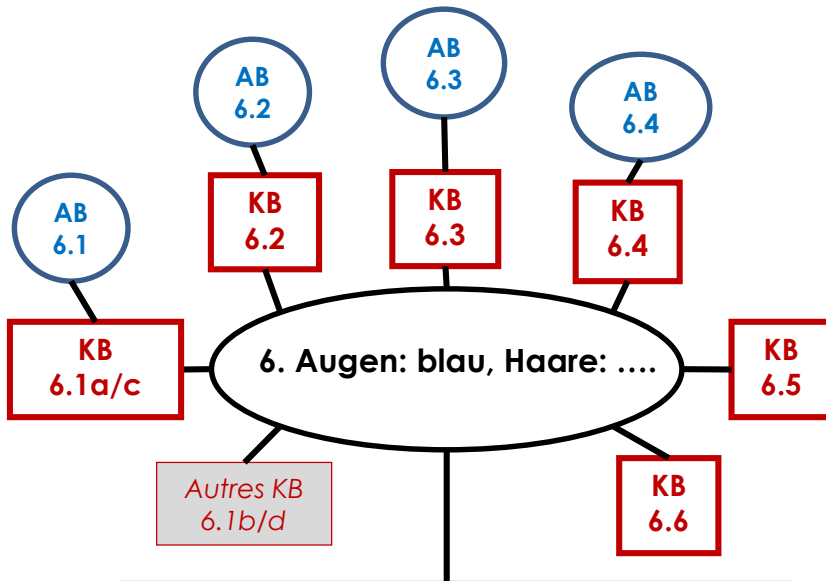
4. Zusatzübungen

a. Mit dem Kursbuch 4.2, das Spiel 1, 2 oder 3 und das Spiel mit der Schachtel und den kleinen Karten machen.

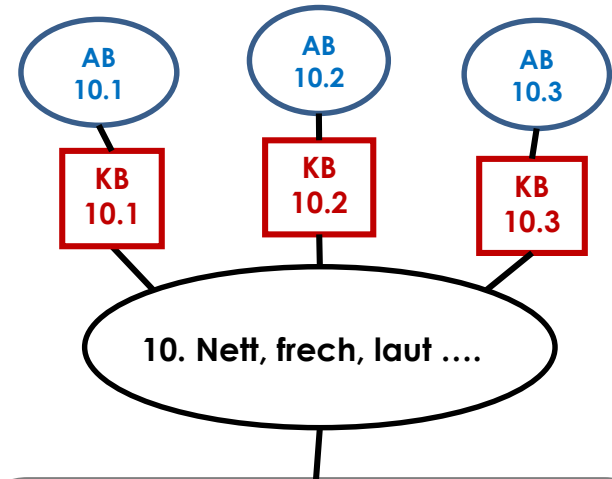
b. Mit dem KB 4.1 das Spiel « Ich sehe etwas, was du nicht siehst » hinzufügen.

c. Aufgabe: Anhand von einem Foto muss man die Frage beantworten : « Was braucht man ? »

Minimum : 1 Aufgabe

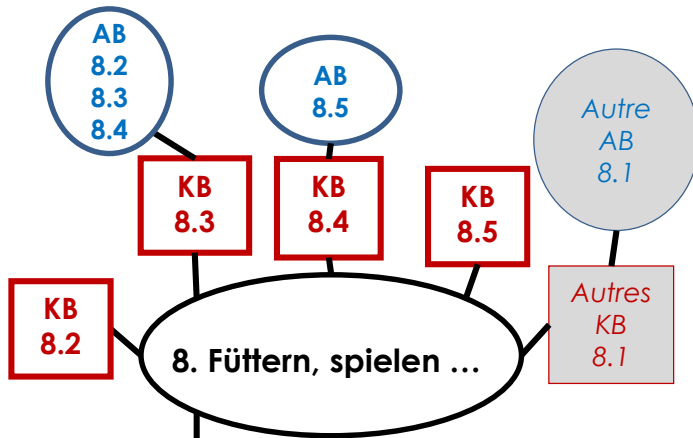


6. Zusatzübungen
- a. Einleitung : « Jakobus hat gesagt... » (Spiel der Befehle)
  - b. Aufgabe: „Wer ist wer ?“



10. Zusatzübungen

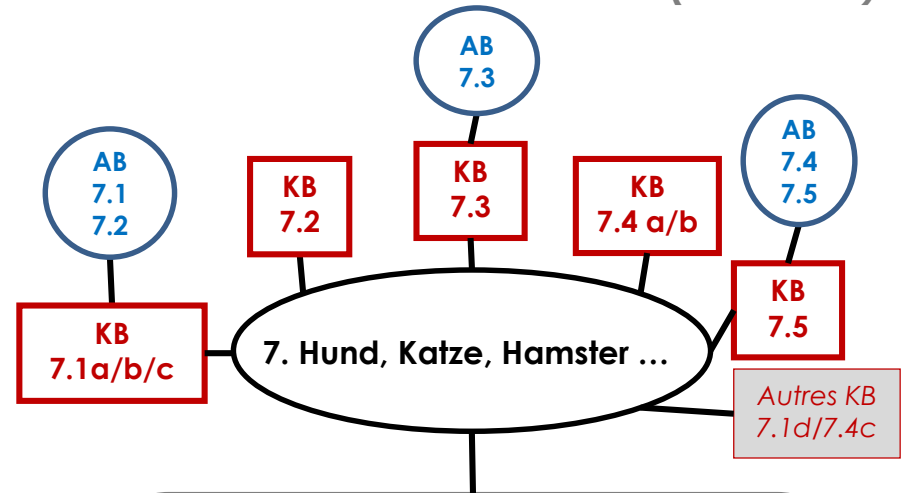
- a. Diktat : Beschreibung ein Alien (hören). Die Schüler ziehen Ausländer.
- b. Aufgabe: Eine Pantomime machen, in der die Schüler verschiedene Situationen innerhalb der Klasse darstellen.
- c. Aufgabe: Ein Referat über eine Persönlichkeit sowie KB 6.4 schreiben.



8. Zusatzübungen

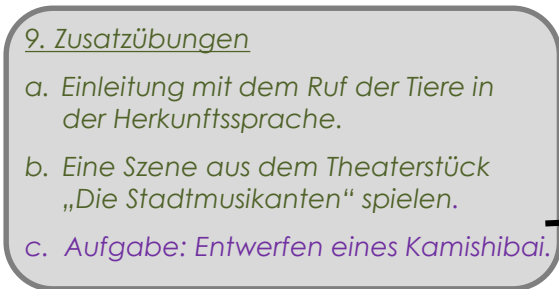
- a. Aufgabe: KB 8.5.
- b. Aufgabe: Kamishibai.

Minimum : 1 Aufgabe



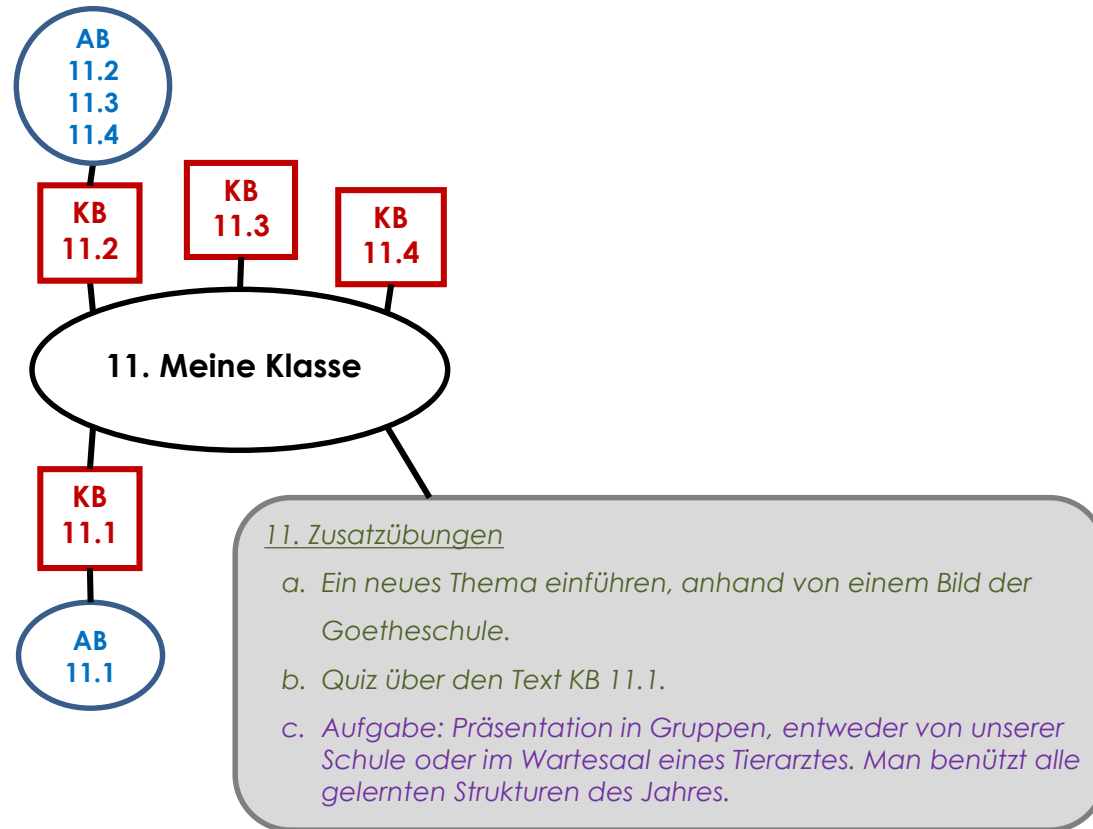
7. Zusatzübungen

- a. Spiel mit den Telefonnummern auf kleine Zettel machen.
- b. Memory oder Domino mit anderen Tiere spielen.
- c. Spiel : Den Fehler herausfinden (mit zwei gleichen Bilder).
- d. „Hören und Sprechen 3“. Lied vom 2, Übung 3 mit Theaterübungen.
- e. Aufgabe: Ein Rätsel machen « Was ist mein Tier ? »



9. Zusatzübungen

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



# Planung BEJUNE

## 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 glossaire, d'un cahier de mots, d'une boîte de mots, etc. (consolidation, travail autonome, apprentissage à long terme).*
2. A terme, tout élève devrait connaître au minimum les mots et expressions simples contenus dans les encadrés verts (☺ et ☹) du glossaire. Les déterminants doivent dans ce cas être connus.
3. L'élève devrait pouvoir reconnaître ces mots et expression à l'oral, ainsi qu'à l'écrit ; en connaître le sens ; les prononcer correctement et savoir les utiliser en contexte. L'élève apprend à les écrire, bien que leur écriture exacte ne peut pas être totalement maîtrisée à ce stade.
4. L'apprentissage du vocabulaire est un processus long. Il faut le planifier pour éviter une surcharge démotivante. L'élève devrait apprendre 7 à 8 mots ou expressions par semaine. Il devrait comprendre les nombres jusqu'à 100.
5. Si l'apprentissage du vocabulaire doit être soutenu par un travail à la maison, il ne peut s'agir que de révision et / ou de consolidation. Par conséquent, l'apprentissage du vocabulaire à la maison doit être précédé par un travail en classe, notamment dans le cadre des diverses activités durant lesquelles les mots et expressions sont employés en contexte, ainsi que par des activités ludiques.

# Planung BEJUNE

## Apprentissage du vocabulaire (2/2)

### Évaluation :

Pour évaluer le développement des compétences de production de l'oral et de l'écrit, il s'agit de tenir compte de 2 niveaux, le premier étant au service du second. Ces 2 niveaux sont :

1. *Le niveau de connaissance et de procédure (vocabulaire, grammaire, conjugaison) dans le cadre de la réalisation d'une tâche simple, sans contextualisation ;*
2. *Le niveau de compétence à mobiliser des ressources internes (vocabulaire, grammaire, conjugaison) et externes (dossier de référence, ordinateur, dictionnaire de langues, ...) pour produire de l'écrit ou de l'oral, ceci dans le cadre de la réalisation de tâches complexes.*

Les compétences ne peuvent être évaluées que dans le cadre du second niveau ; le premier ne permettant que d'observer des connaissances et des procédures.



# Planung BEJUNE

## Remarques

1. Des lectures se trouvent au centre du KB. Elles peuvent être remplacées par d'autres activités disponibles via les sites pédagogiques cantonaux.
2. Les activités proposées sous «Meine Stärken» dans l'AB, peuvent être réalisées en complément au PEL.
3. Deux sites web liés au moyen d'enseignement accompagnent le support :
  - a. [www.klett-langenscheidt.de/romandie/6](http://www.klett-langenscheidt.de/romandie/6) destiné aux enseignants ;
  - b. [www.der-gruene-max.ch/6](http://www.der-gruene-max.ch/6) destiné aux élèves.
4. Le code d'accès est donné à la page 2 du Lehrerhandbuch.

## 1. Darf ich ... ? Danke!

- « Jakobus hat gesagt » mit KB 1.2.
- **Aufgabe:** Eine Werkzeugkiste mit Fragen, die im Klassenzimmer immer wieder gestellt werden, füllen ; oder ein Plakat machen.

*Die Schüler sammeln Wörter, die sie kennen. Dazu werden noch neue Wörter gemeinsam im Plenum gesammelt. Danach müssen die Schüler eine kleine Karte schreiben, welche sie in verschiedenen Dialogen anwenden können. Es wird von den Schülern erwartet, dass sie die Wörter gemäss Sprachsituationen (A/B oder C) anwenden können.*

## 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 94 vom LB.
- Verbinde Punkte, die Nummern sind. Sie sehen so wie im Beispiel aus. Seite 126 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 ...

- Es gibt zwei verschiedene Versionen von Kofferpacken, die anwendbar sind. Die Verben werden dabei wiederholt. Spiel 22, Seite 94.
- **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. Man kann im Kunterbuntes nachschauen (Siehe Seite 95 LHB).*

## 4. Buch, Heft, Kuli ...

- Mit dem Kursbuch 4.2, 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 4.1 das Spiel « Ich sehe etwas, was du nicht siehst » hinzufügen (c. f. KB Einheit 5).
- **Aufgabe:** Anhand von einem Foto 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...»*

## 5. Unser Klassenzimmer

- **Aufgabe:** Das Klassenspiel von der HEP (Moodle DGM6H).  
*Die Verben der dritten Einheit werden reaktiviert. Die Kinder kategorisieren die Gegenstände der Klasse oder andere Objekte und ordnen diese richtig ein. Die Schüler kennen die Gegenstände und wann diese gebraucht werden.*

## 6. Augen: blau, Haare: ...

- 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. 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.*

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

## 8. Füttern, spielen ...

- **Aufgabe:** KB 8.5.
- **Aufgabe:** Kamishibai.

## 9. Kikeriki und Muh!

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

## 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](http://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. Auf Deutsch bitte!

- „Hören und Sprechen 4“.
- **Aufgabe:** Ein Plakat machen. Es soll beschreiben, was in der Schule oder / und zu Hause erlaubt oder nicht erlaubt ist (12.4).

*Die Schüler machen ein Plakat, auf welches sie alle Aufforderungen des Lehrers aufschreiben. Dazu könnte man eine Zeichnung verlangen.*

*Das Kursbuch kann eventuell vorhanden sein. Die Schüler können es ohne Weiteres durchgehen. Sollte aber dies der Fall sein, würde auch die Rechtschreibung verlangt.*