|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| logo officiel HEP VS couleur |     | 6. Klasse E9 Fil rouge« Kikeriki und Muh ! » |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Apprentissage 1ère partie du cycle | **Attentes fondamentales** | **Indications pédagogiques** |
| CO |  |  |  |
| **CE** |  |  |  |
| **EO** | *S’exprimer oralement en continu :*Transformation d’une phrase-type par substitution d’éléments*Prendre part à une conversation :*Transformation de dialogues déjà exercés par substitution d’éléments |  | Être attentif aux sons et à la prononciation de la L2 |
| **EE** | Production d’échantillons langagiers tirés de la vie courante et entraînés en classe : mots isolés |  |  |
| **FL** | Mémorisation du vocabulaire |  |  |

Objectifs d’apprentissage :

- Reconnaître les bruits des animaux

- Apprendre à reconnaître de nouveaux animaux

L’élève sera capable :

- de reconnaître le bruit des animaux et de jouer avec celui-ci

|  |  |
| --- | --- |
| **Activité** | **Activité communicative langagière** |
| Introduction**KB 1a p. 40****KB 1b p. 40****KB 2a p. 40****AB 1 p. 37****KB 2b p. 40****KB 2c p. 40****AB 2 p. 37****AB 3 p. 37** | Cette unité est très ludique, elle met un terme (pour cette année scolaire) au thème des animaux. L’élément central est l’imitation de bruits d’animaux.Introduction possible : surprenez vos élèves, laissez-les écouter la plage 29 du CD KB sans introduction préalable.Ecouter la plage 29 du CD KB et nommer, en L1, les animaux entendus.Un élève imite le son d’un animal, les autres doivent deviner. Un élève d’une autre langue maternelle peut confronter le son à celui de sa langue. Ex. le cochon fait –oink oink- en français et également en italien alors que l’oiseau en français fait –cui cui- et –cip cip-. Livres fermés, les élèves écoutent la plage 30 du CD KB et imitent les sons. Leur demander quels animaux ils ont reconnus et afficher alors la Flashcard au tableau. Si un animal n’est pas nommé, ce n’est pas grave.Les élèves ouvrent alors leur livre et réentendent les sons des animaux et leurs noms. D’autres Flashcards peuvent alors être affichées. Faire répéter une nouvelle fois les noms des animaux, peut-être en deux groupes et de différentes façons (fort-doucement, vite-lentement, …).Seul (donc à domicile), écouter la plage 14 du CD AB et cocher les animaux que l’élève entend.Il s’agit ici de se concentrer sur le son des animaux. Attirer l’attention sur les bulles proposées et spécialement sur la structure « *Der Hahn macht… »*. Ecouter la plage 31 du CD KB et répéter les sons des animaux. Puis, par deux, un élève demande « *Wer macht ssssssss ?* » et l’autre répond « *Die Biene macht sssssssssss*». Inverser les rôles à chaque question. Les élèves s’appuient sur les Flashcards affichées au tableau.La même activité est proposée ici, mais dans l’autre sens, du bruit de l’animal à l’animal. Un élève vient devant la classe et dit « *Welches Tier macht miau* ». Les autres nomment l’animal, d’abord à l’aide de Flashcards affichées au tableau puis sans.A effectuer à la maison ou seul en classe et à corriger à deux. Un élève imite l’animal et l’autre le nomme.Tracer l’animal ou l’insecte qui est un intrus ! Cf KV N°19 (annexe p. 133 Lehrerhandbuch)  | COFLCO-FLEOCOCO-EOEO-FLEE-FL |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KB 3 p. 41****AB 4 p. 38****AB 5 p. 39****KB 4 p. 41** | L’enseignant pose une devinette à la classe : « *Welches Tier ist das ? Es macht –grunz grunz-, es ist rosa ?*». L’écrire au tableau et par groupes de 3-4 élèves, inventer des devinettes. Astuce : si vous avez du temps, vous pouvez faire inscrire ces devinettes sur une carte et utiliser ensuite celles-ci pour un Max-Spiel.Idée : les devinettes peuvent être posées à une autre classe.4a. Seul ou à deux, écrire de quel animal il s’agit.4b. A proposer aux élèves avancés qui doivent trouver de quel animal il s’agit et quel son il fait en L2, plage 32 KBCet exercice s’effectue à deux, l’élève A a des infos que l’élève B n’a pas et inversement. Prendre deux élèves au tableau pour expliquer l’activité aux élèves ou les laisser découvrir celle-ci. L’élève A prend le cahier d’exercice dans le bon sens et le B à l’envers.Les élèves se posent des questions chacun à leur tour et complètent les informations manquantes.Solution: « *Schüler A: Welches Tier ist das? - Schüler B: Das ist ein Hund.* *Schüler A: Wie heisst er? - Schüler B: Falko.* *Schüler B: Wie alt ist er? - Schüler A: Er ist drei Jahre alt.* »L’activité 4a et 4b préparent au transfert en 4c.4a. Les élèves font des masques d’animaux ou en amènent en classe (même des costumes). Si besoin, des masques sont prêts dans une Kopievorlage sur le site.Les élèves inventent des phrases et les présentent devant la classe ou devant un groupe de camarades.Sur le site, vous trouvez aussi des phrases que les élèves peuvent lire.4b. Ecouter la plage 32 du CD KB où différents animaux « s’entretiennent ». Les élèves lisent à deux les dialogues et peuvent les jouer s’ils ont du temps.4c. A deux, les élèves préparent un petit dialogue avec des échanges d’informations telles que l’animal et le son qu’il émet, son adresse, son origine, sa langue. Si les élèves sont d’accord, ils peuvent se filmer avec un smartphone ou une vidéo.Astuce : les dialogues ne devraient pas être joués lors de la même leçon, ils peuvent par exemple être présentés lors de l’intro d’un cours. | EOEECO-EOEOCO-EOEO-MITIC-SHS |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jeux, activités complémentaires**  | Jeux à utiliser : 7a – 7b – 16 Jeux supplémentaires : 8 – 10 – Pantomime  |  |
| **Activités élèves proposées sur le site « DGM »** www.der-gruene-max.ch/6 | Übung 1 : « Kikeriki und Muh! »  Wie heissen diese Tiere?Übung 2: « Kikeriki und Muh! » Was machen diese Tiere? Ergänze.Audio zu AB Ü.1 |  |

**Matériel complémentaire disponible**

Materialbox : Poster 12 « Hund, Katze, Hamster … »

 Flashcards : 96 - 103

Site de l’animation : <http://animation.hepvs.ch/allemand/>

Site de DGM, enseignant : <http://romandie.klett-sprachen.de/>

Tableau interactif : site et DVD 9

Explications complètes des jeux en allemand aux pages p.19 à 27 et en français aux pages 88 à 97. Des consignes de jeux sont disponibles à la page 18.

Les corrigés des exercices de l’Arbeitsbuch sont transcrits aux pages 156 à 161.

#### Matériel utilisé :

Kopiervorlagen 19 (p.133 LHB) et sur le site (masques)

Matériel pour filmer les élèves

CD KB plages 29-30-31-32

CD AB plage 14

 Animation primaire L2

 mars 2015