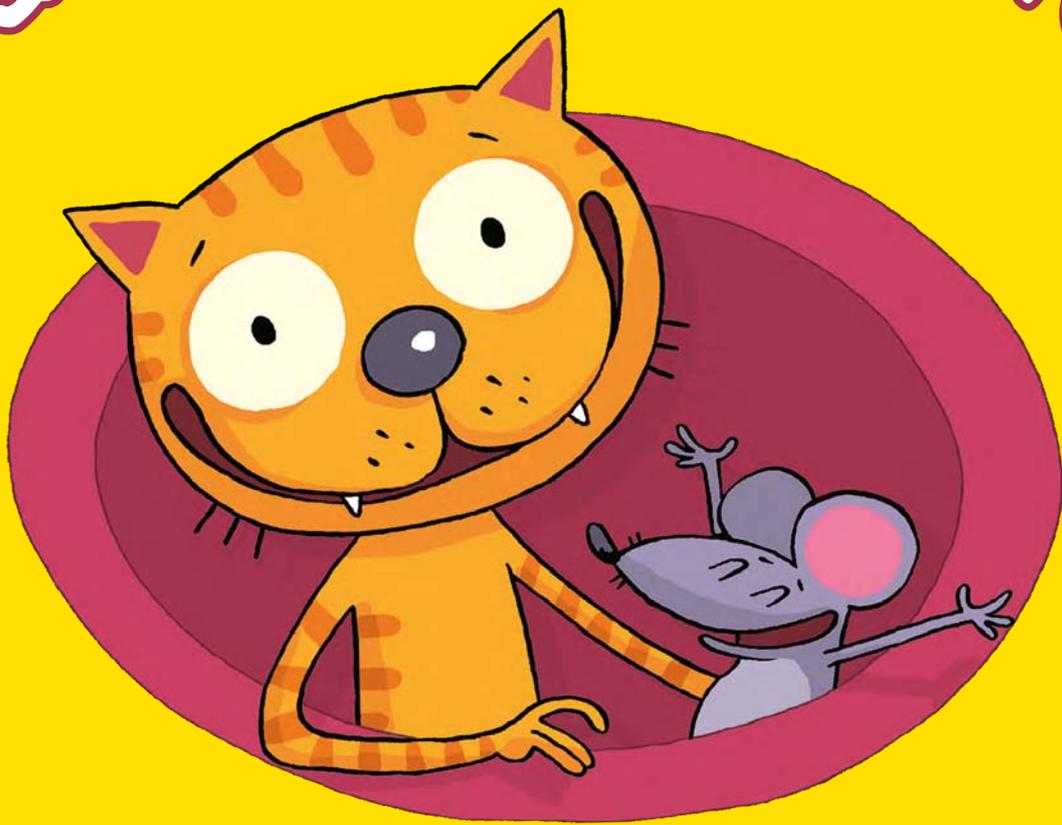


ICH LERNE DEUTSCH
MIT



Katze und Maus



PISTES PÉDAGOGIQUES

VALÉRIE THIBAUT

Conseillère pédagogique LVE, académie de Paris

abc
MELODY

So schöne Farben!



NIVEAU 1

LA COLLECTION *ICH LERNE DEUTSCH MIT KATZE UND MAUS*

Les albums de la collection *Ich lerne Deutsch mit Katze und Maus*, en version allemande, présentent des structures langagières basées sur une progression « en spirale » qui permet de s'appuyer sur les acquis pour les enrichir, en veillant à stimuler une amélioration constante.

Niveau 1 : *Schau mal die Tiere! // So schöne Farben!*

Niveau 2 : *Das schmeckt gut! // Wir gehen shoppen!*

Niveau 3 : *Wie geht es dir? // Komm zu mir!*

ACTIVITÉ DE COMPRÉHENSION ET D'EXPRESSION ORALES :

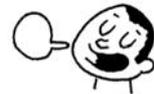
À partir des mascottes de Katze et de Maus téléchargeables sur le site www.abcmelody.com (rubrique ENSEIGNANTS), présenter le dialogue :

Enseignant : *Hallo Katze! Hallo Maus!*

Katze : *Hallo Frau/Herr...!*

Maus : *Hallo Frau/Herr...!*

Puis s'approcher des élèves, les marionnettes en main :



Katze : *Hallo Kinder!*

Maus : *Hallo Kinder!*

Maus : *Ich heisse Maus. Wie heisst du?*

Schüler : *Ich heisse*

Katze : *Und du?*

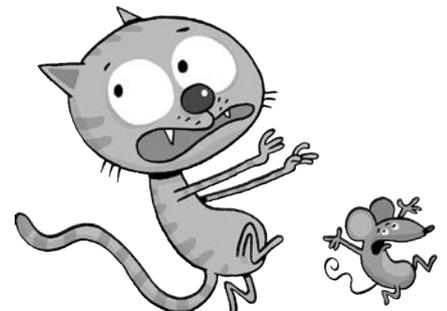
L'enseignant peut ainsi parcourir leur classe et interroger tout ou partie de leurs élèves.

Par la suite, les mascottes peuvent soit entonner une chanson soit regarder un court métrage, ou encore se retirer en utilisant les salutations appropriées : *Auf wiedersehen! Tschüss!*

La mémorisation de ces structures simples se fera dans un premier temps par la répétition (en grand groupe, en petit groupe, en groupe ciblé, en individuel).

En vue d'introduire la thématique des couleurs, l'enseignant peut apporter des ballons de baudruche de diverses teintes. En utilisant les mascottes pour présenter cet objet, il introduit des expressions comme « *das ist ein Ballon / Luftballon* ». Puis il nomme les couleurs de quelques ballons (la quantité d'adjectif et la structure utilisée dépendant du niveau des élèves) :

- *rot / blau / grün / gelb...*
- *Er ist rot / blau / grün / gelb...*
- *Das ist ein blauer Ballon...*



Suivent à ce temps d'activité des exercices de mémorisation et de fixation, et même de transfert, à l'aide de cartes-images téléchargeables sur www.abcmelody.com (rubrique ENSEIGNANTS) :

- Jeu « Montre-moi » : choisir un ensemble de cartes-images, fixer chacune d'elles à un endroit différent des murs de la salle et donner des ordres, par exemple « *Der blaue Luftballon! Zeig mir den blauen Luftballon!* »
- Jeu « Mets dans l'ordre » : les élèves disposent de cartes-images. Énoncer une suite de mots, les élèves ordonnent les cartes-images, la validation se fait collectivement, au tableau, avec les grandes cartes-images : *rot / grün / blau... ou der rote Luftballon / der grüne Luftballon...*
- Jeu du déménageur : « *Rassemble tout ce qui est ...* » / « *Sammel alles was ... ist.* »
- Jeu de questions-réponses avec des structures progressives :

*Welche Farbe? / Welche Farbe hat der Luftballon? / Welche Farbe hat er?
Blau. / Der Luftballon ist blau. / Er ist blau. / Das ist ein blauer Luftballon.*

Möchtet ihr einen Luftballon?

Ja. Blau. / Ja. Blau und weiss. / Ja. Einen blauen Luftballon. / Ja. Ich möchte einen blauen Luftballon.

- Apprentissage de la chanson *Leon das Chamäleon* (voir *Chante et découvre l'allemand*, ABC Melody, piste 2)
- Évaluation formative : jeux de rôles (échanges simples) et exercices écrits du type « colorie en... » / « *Male in ...* »
- Jeux de transfert avec des objets différents (fruits et légumes, fournitures scolaires...) et des couleurs plus nuancées : *dunkelrot, hellblau...*

ACTIVITÉ D'EXPRESSION ORALE ET D'EXPRESSION ÉCRITE :

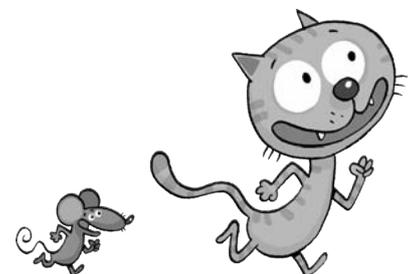
Dans une perspective d'approche actionnelle, la tâche finale pourrait être la réalisation de la suite de l'album ou d'un album « à la manière de... »

Dans un premier temps, l'enseignant propose à ses élèves d'enregistrer des dialogues simples afin de s'entraîner aussi bien au niveau phonétique qu'au niveau de la manipulation lexicale et syntaxique :

- Travailler autour de la structure : *Welche Farbe hat der Luftballon? Er ist dunkelgrün, hellblau...*
- Travailler autour de la structure : *Möchtet ihr einen Luftballon? Grün. / einen grünen Luftballon. / Ich möchte einen grünen. / Ich möchte einen grünen Luftballon.*

La rédaction d'un album pourrait faire suite à ce travail, le passage à l'écrit étant intéressant en CM2 pour préparer les élèves à la 6^{ème}, où l'écrit occupe une place importante.

L'évaluation se fait alors en deux phases : enregistrements oraux et passage à l'écrit des dialogues.



ÉTUDE DU FONCTIONNEMENT DU LANGAGE (CYCLE 3)



L'album *So schöne Farben!* permet l'étude des fonctions suivantes :

- place de l'adjectif dans le groupe nominal
- les pronoms personnels (er = il, elle)
- les fonctions grammaticales des groupes (attribut du sujet)

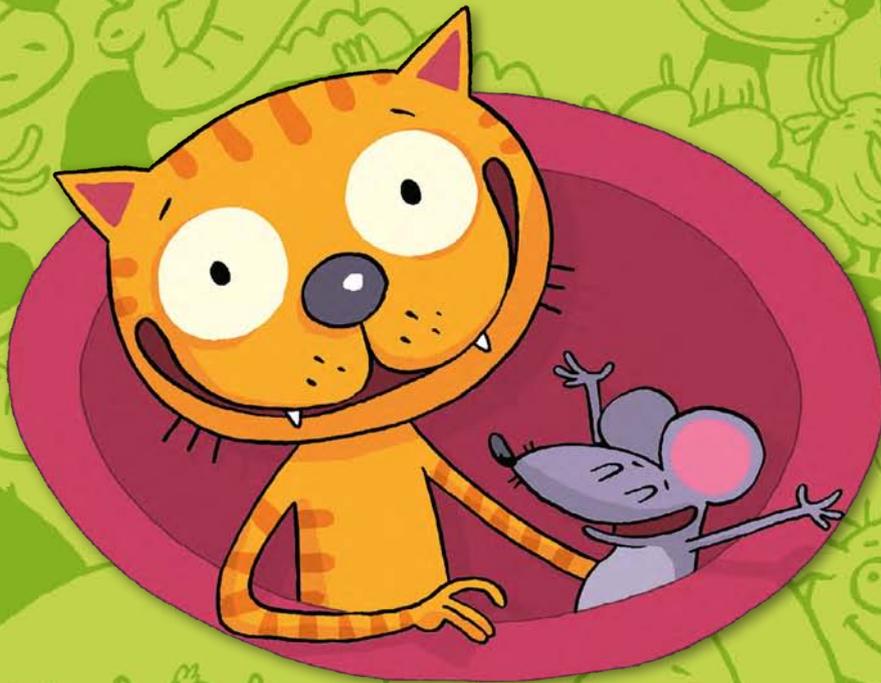
DÉCOUVRIR LES ASPECTS CULTURELS D'UNE LANGUE VIVANTE :

À partir du chant « *Grün, grün, sind alle meine Kleider* », appris par de nombreux élèves allemands dès les premières classes, évoquer comme particularité culturelle notamment le ramoneur (*der Schornsteigfeger*) qui se déplace de ville en ville, habillé tout de noir.

CROISEMENTS POSSIBLES ENTRE ENSEIGNEMENTS :

- LVE et éducation musicale
- LVE et éducation physique et sportive : le jeu du béré. Positionner deux équipes de 6-7 joueurs l'une en face de l'autre, espacées de quelques mètres, ainsi qu'un arbitre sur le côté. Chaque élève mémorise le nom d'une couleur parmi une palette déterminée par l'arbitre. Après avoir déposé à égale distance des deux équipes un objet quelconque (foulard, balle...), l'arbitre cite une de ces couleurs, les deux élèves concernés se déplacent vers l'objet et essaient de s'en emparer puis de retourner dans leur camp sans être touchés par leur adversaire.

Schau mal, die Tiere!



NIVEAU 1

LA COLLECTION *ICH LERNE DEUTSCH MIT KATZE UND MAUS*

Les albums de la collection *Ich lerne Deutsch mit Katze und Maus*, en version allemande, présentent des structures langagières basées sur une progression « en spirale » qui permet de s'appuyer sur les acquis pour les enrichir, en veillant à stimuler une amélioration constante.

Niveau 1 : *Schau mal, die Tiere! // So schöne Farben!*

Niveau 2 : *Das schmeckt gut! // Wir gehen shoppen!*

Niveau 3 : *Wie geht es dir? // Komm zu mir!*

ACTIVITÉ DE COMPRÉHENSION ET D'EXPRESSION ORALES :

En vue d'aborder le deuxième album de la collection *Ich lerne Deutsch mit Katze und Maus*, l'enseignant peut créer un effet de surprise :

- en faisant mine d'avoir reçu par la Poste cet album, de la part d'un ami allemand de Katze et Maus (visualisation d'une ville choisie par l'enseignant sur la carte géographique du coin langue)
- en proposant cet album comme cadeau de Katze et Maus aux élèves



Ensuite l'enseignant peut commencer un travail oral à partir de la page de couverture en français, en donnant quelques mots et expressions dans la langue cible.

En offrant une lecture par indices (couvrir la page de couverture et n'ouvrir que quelques fenêtres au fur et à mesure de l'explicitation), l'enseignant incite les élèves à émettre des hypothèses sur l'aventure que vont connaître leurs mascottes Katze und Maus.

L'enseignant peut aborder deux démarches pédagogiques différentes :

- soit un travail de compréhension orale à partir de la lecture d'album, l'accès au sens se faisant par les illustrations
- soit un travail de production orale et de mémorisation précédant la lecture-compréhension de l'album

Selon cette deuxième perspective, il est possible d'introduire entre l'enseignant et une / les deux mascottes, et en s'aidant de cartes-images, un dialogue simple :

Enseignant : *Hallo Katze, hallo Maus!*

Maus / Katze : *Hallo Herr / Frau...!*

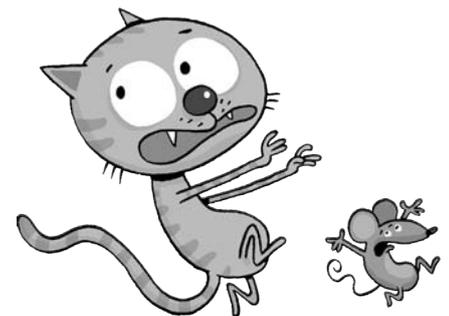
Enseignant : *Was ist das?*

Maus / Katze : *Das ist eine Kuh.*

Enseignant : *Super. Was ist das?*

Maus / Katze : *Das ist ein Schaf.*

Enseignant : *Toll!*



Selon le niveau des élèves, les réponses attendues peuvent être progressivement restituées :

Kuh! / Eine Kuh! / Das ist eine Kuh!

De plus, l'enseignant peut sérier et catégoriser en travaillant en premier les animaux de la ferme puis les animaux sauvages...

Suivent à ce temps d'activité des exercices de mémorisation et de fixation et même de transfert, à l'aide de cartes-images téléchargeables sur www.abcmelody.com (rubrique ENSEIGNANTS) :

- Jeu « Écoute et associe » : l'enseignant dispose au tableau des cartes-images en dessous desquelles il inscrit des chiffres ou des nombres (ce sont des pré-requis à ce jeu, et ils peuvent évoluer au cours du temps). Le meneur du jeu donne un chiffre ou nombre, les élèves énoncent l'animal, selon la progressivité précédemment explicitée.
- Jeu « Très lentement... » : l'enseignant prépare un papier cartonné de la même dimension que les cartes-images. Il présente à la classe une carte-image masquée par le carton. Il fait glisser le cache pour dévoiler progressivement et très lentement l'image. Le premier à deviner l'animal a gagné.
- Jeu « Montre-moi » en individuel : les élèves disposent de cartes-images. Le meneur de jeu donne des ordres du type *Zeig mir...* Les élèves lèvent alors la carte-image correspondante.

Cette phase d'acquisition peut être suivie par la lecture de l'album, qui marquera la moitié de la séquence.

En production orale, les élèves auront acquis *Was ist das? Das ist...*, l'enseignant n'aura plus qu'à réinvestir la structure pré-requise *Ich bin...* et le lexique des animaux à travers des jeux de rôles (de simples masques sur papier ou assiettes cartonnées facilitent la mise en scène).

À ces exemples s'ajoutent également tous les jeux de correspondance qui peuvent être faits entre l'animal et son cri, soit en compréhension orale soit en compréhension de l'écrit (sous forme de Memory entre une carte-image et une carte-mot).

ACTIVITÉ D'EXPRESSION ORALE ET D'EXPRESSION ÉCRITE :



Dans une perspective d'approche actionnelle, la tâche finale peut être la réalisation d'un jeu de *Qui est-ce ?*

Dans un premier temps, l'enseignant propose à ses élèves d'enregistrer des descriptions simples d'animaux afin de s'entraîner aussi bien au niveau phonétique qu'au niveau de la manipulation lexicale et syntaxique.

À l'enseignant de choisir la structure qu'il souhaite investir dans ce jeu :

- *Ich bin gross, ich bin rosa, ich mache « oink »! Wer bin ich? Ich bin ein Schwein!*
- *Es ist gross, es ist rosa, es macht « oink »! Was ist das? Das ist ein Schwein!*

Par la suite, les descriptions peuvent être faites à l'écrit et constituer ainsi un jeu de devinettes.

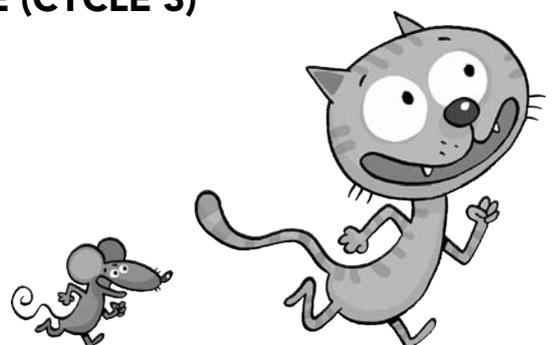
En prévoyant une séance bricolage, l'enseignant proposera à ses élèves de fabriquer des cartes jeux.

Le réinvestissement pendant les parties de jeux sera efficace car aussi très ludique.

ÉTUDE DU FONCTIONNEMENT DU LANGAGE (CYCLE 3)

L'album *Schau mal, die Tiere!* permet l'étude des fonctions suivantes :

- les fonctions grammaticales des groupes (attribut du sujet)
- les pronoms personnels (*Er* = il ; *sie* = elle ; le pronom *es*)



DÉCOUVRIR LES ASPECTS CULTURELS D'UNE LANGUE VIVANTE :

Les cris d'animaux sont caractéristiques de chaque pays. Des comparaisons et des recherches peuvent être faites dans plusieurs langues et affichées dans le coin langue de la classe.

Tableau des onomatopées par pays :

PAYS	VACHE	COCHON	CHAT	MOUTON	CHIEN	OISEAU	COQ
Au Japon	mo-o-o-o	bou-u bou-u	miaow	me-e-e-e	ou'an ou'an	pi-i pi-i	ko ke'ko ko-o-o
En Allemagne	muh	oink	miau	mäh	wau wau	piep piep	kikeriki
En Espagne	muuu	oinc oinc	miau	beee	guau guau	pío pío	quiquiriquí
En Italie	muu	oink oink	miao	bee	bau bau	cip cip	chicchi- richì
En France	meuh	groin groin	miaou	bêê	ouah ouah	cui cui	cocorico
En Angleterre	moo	oink	miaow	baa	woof woof	tweet tweet	cock-a- doodle- do

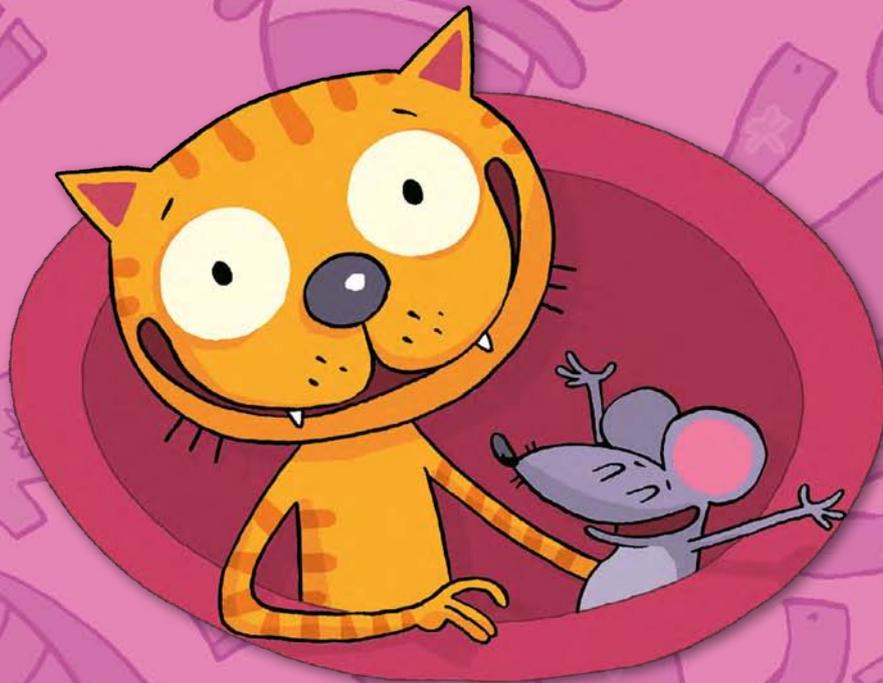
Un travail autour du conte *Les musiciens de Brême (Die Bremer Musikanten)* peut aussi faire suite à cet album et mener à une représentation théâtrale.

CROISEMENTS POSSIBLES ENTRE ENSEIGNEMENTS :

- LVE et éducation musicale

- LVE et éducation physique et sportive : jeu du *Tiersalat* (répartir les élèves en cercle, leur attribuer un nom d'animal de telle façon à ce que plusieurs élèves portent le même nom. Un meneur de jeu, au centre du cercle, nomme un animal. Tous les élèves ainsi dénommés doivent changer de place. Celui qui ne peut s'asseoir se retrouve meneur de jeu au centre. Il est possible que le meneur de jeu oblige tous les élèves à changer de place en disant « *Tiersalat* »).

Wir gehen shoppen!



NIVEAU 2

LA COLLECTION *ICH LERNE DEUTSCH MIT KATZE UND MAUS*

Les albums de la collection *Ich lerne Deutsch mit Katze und Maus*, en version allemande, présentent des structures langagières basées sur une progression « en spirale » qui permet de s'appuyer sur les acquis pour les enrichir, en veillant à stimuler une amélioration constante.

Niveau 1 : *Schau mal, die Tiere! // So schöne Farben!*

Niveau 2 : *Das schmeckt gut! // Wir gehen shoppen!*

Niveau 3 : *Wie geht es dir? // Komm zu mir!*

ACTIVITÉ DE COMPRÉHENSION ET D'EXPRESSION ORALES :

En vue d'aborder le troisième album de la collection, *Wir gehen shoppen!*, l'enseignant peut introduire un court dialogue avec les mascottes Katze et Maus en s'aidant d'accessoires vestimentaires.

Enseignant : *Hallo Katze, Hallo Maus!*

Katze und Maus : *Guten Tag, Herr/Frau...!*

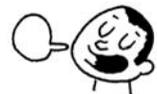
Enseignant : *Ich habe Geschenke für euch mitgebracht.*

Katze und Maus : *Ja! Super!*

Enseignant : *Das ist ein Hut für dich, Katze. Und eine Sonnenbrille für dich, Maus! (en montrant les objets)*

Katze : *Prima! Danke! Danke! Er ist schön.*

Maus : *Vielen Dank! Sie ist toll!*



L'enseignant peut proposer quelques jeux pour introduire les termes lexicaux nouveaux.

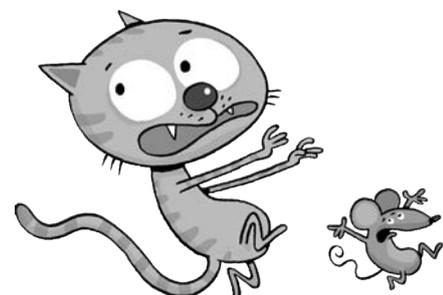
• Jeu « *Was ist weg? Was fehlt?* » : l'enseignant affiche une liste de cartes-images au tableau, il demande aux élèves de fermer les yeux (*Augen zu!*), en enlève une puis il les incite à rouvrir les yeux (*Augen auf!*). Enfin il leur demande de retrouver la carte-image qui a disparu : *Was ist weg?*

On peut complexifier ce jeu :

- En augmentant le nombre de cartes-images (de 5 à 12 cartes-images)
- En changeant la disposition dans l'espace (en ligne, éparpillées, classées...)
- En variant le lieu (le tableau de la classe ou au sol, dans le préau...)
- En augmentant le nombre de cartes enlevées (de une à deux, voire trois)
- En variant la réponse attendue (plusieurs élèves donnent des éléments de réponse, un seul élève donne la réponse en utilisant un connecteur)

• Jeu « *Was ist neu?* » : l'enseignant présente des cartes-images aux élèves, leur demande de fermer les yeux. Il intervertit deux cartes-images puis demande aux élèves de rouvrir les yeux et de préciser quelles cartes ont été interverties.

• Jeu « *Hör gut zu!* » : l'enseignant associe des nombres (considérés comme un pré-requis dans cette activité) aux cartes-images fixées au tableau. Il énonce un nombre. Les élèves doivent dire l'élément correspondant. Pour ce jeu, il est possible aussi de nommer la carte-image et de faire écrire aux élèves sur leur ardoise le nombre correspondant.



• Jeu « *Bingospiel-Kofferpacken* » : chaque élève dispose de 8 cartes-images. Il en choisit 3 et les met dans sa « valise ». L'enseignant détaille ce qui se trouve dans sa valise : *Ich packe meinen Koffer, die Socke kommt rein, der Hut, der Pullover, die Hose, der Schuh, das T-Shirt, der Rock, das Hemd...* Lorsqu'un élève a entendu les 3 habits qui se trouvent dans sa valise, il s'écrie « *Bingo* ». Pour contrôler le résultat, chaque gagnant doit redire en allemand les 3 habits qu'il avait cachés dans sa valise.

Afin de travailler la production en continu, les élèves pourront apprendre le chant *Ich zieh'mich an* (voir *Chante et découvre l'allemand*, ABC Melody, piste 5).

En évaluation formative, l'enseignant pourra proposer d'habiller un pantin (mascotte Katze ou Maus) en fonction des vêtements cités sans oublier de faire restituer aux élèves l'ensemble des éléments (restitution accumulative).

Peuvent suivre à ces activités de mémorisation des jeux de rôles (jeu de la marchande, par exemple) afin de travailler la structure : *Es gefällt mir, ich kaufe es* et de réviser les énoncés liés à la monnaie (*Was kostet das? / Es kostet 25 euros*).

Exemple de dialogue :

Katze : *Schau mal! Die Hose!*

Maus : *Sie ist schön!*

Katze : *Sie gefällt mir! Ich kaufe sie!*

Maus : *Guten Tag, Herr Verkäufer!*

Verkäufer : *Guten Tag!*

Maus : *Was kostet die Hose?*

Verkäufer : *Sie kostet 25 Euros.*

Katze (en tendant la main avec l'argent) : *Hier sind 25 Euros.*

Verkäufer : *Danke! Tschüss!*

Ce dialogue peut faire varier les adjectifs qualificatifs utilisés selon le degré d'appréciation des vêtements et objets en question : *schön, sehr schön, so schön, wunderschön, hübsch, toll, super*.

Il peut aussi se complexifier si des adjectifs de couleur viennent se greffer aux groupes nominaux, par exemple *der schwarze Hut, das blaue Kleid...*

La lecture de l'album sera alors proposée comme dernière étape de la séquence. Elle pourra se faire à partir d'un travail d'émission d'hypothèses sur la page de couverture sur laquelle ne seront visibles que Katze avec son chapeau et Maus avec ses lunettes. Les élèves établiront alors le lien avec les dialogues qu'ils auront travaillés. Le travail de compréhension sera alors facilité par ces divers moyens pédagogiques et ces différentes aides.

PROJET PÉDAGOGIQUE :

Dans une perspective d'approche actionnelle, les tâches finales pourraient être :

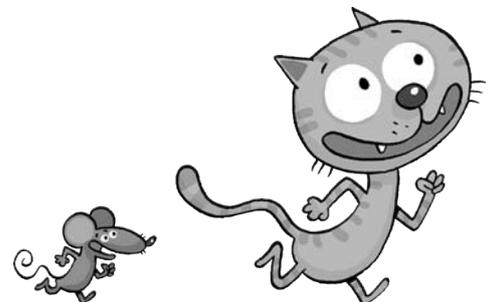


• la conception d'un album écrit « à la manière de... »

Dans ce cas, il s'agira pour les élèves de mettre à l'écrit les dialogues qu'ils auront travaillés à l'oral. Un travail de mise en page pourra être proposé en lien avec les arts plastiques.

• la création de planches de mode en habillant des mascottes pour un événement (carnaval, anniversaire, soirée...).

Cette activité permettra d'établir une classification des vêtements.



ÉTUDE DU FONCTIONNEMENT DU LANGAGE (CYCLE 3)

L'album *Wir gehen shoppen!* permet l'étude des fonctions suivantes :

- les fonctions grammaticales des groupes (attribut du sujet, COD)
- les pronoms personnels (*er* = il, *sie* = elle, et le pronom *es*)
- les conjugaisons aux troisièmes personnes du singulier et du pluriel

DÉCOUVRIR LES ASPECTS CULTURELS D'UNE LANGUE VIVANTE :

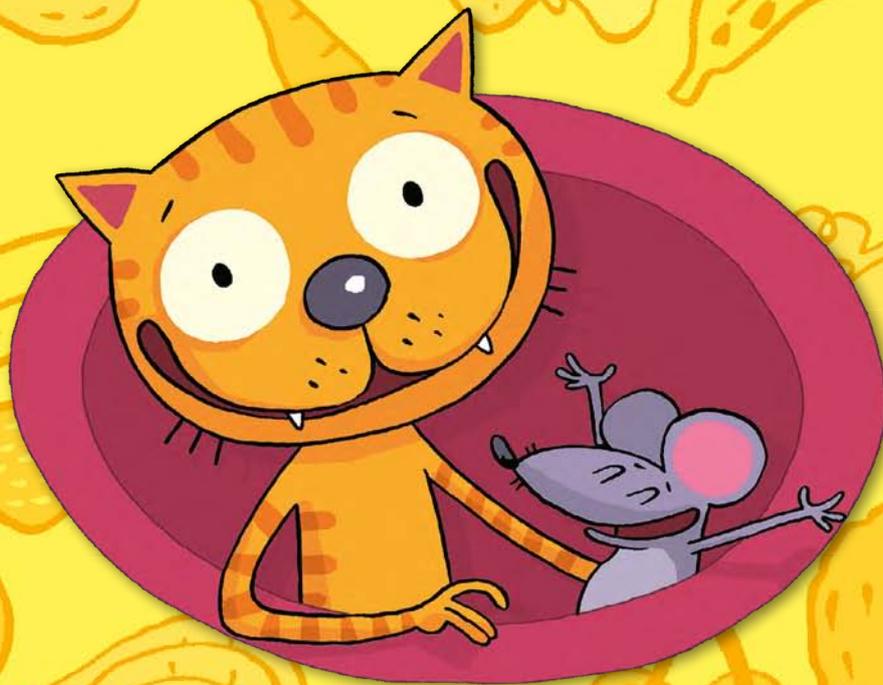
Cet album peut être abordé avant les fêtes de Carnaval en Allemagne. Ainsi les photos ou tout autre support authentique pourraient être utilisés à l'oral pour la description des déguisements et la confection de ses propres déguisements.

CROISEMENTS POSSIBLES ENTRE ENSEIGNEMENTS :

LVE et éducation physique et sportive (à faire dans le préau ou la cour) : *Such eine Person, die dieselbe Bildkarte hat.*

L'enseignant donne à ses élèves une carte-image habit en veillant à ce qu'au minimum trois élèves aient la même carte-image. Ensuite, il leur demande de se mettre par paires et de poser des questions en allemand en ne répondant que par oui ou non.

Es schmeckt gut!



NIVEAU 2

LA COLLECTION *ICH LERNE DEUTSCH MIT KATZE UND MAUS*

Les albums de la collection *Ich lerne Deutsch mit Katze und Maus*, en version allemande, présentent des structures langagières basées sur une progression « en spirale » qui permet de s'appuyer sur les acquis pour les enrichir, en veillant à stimuler une amélioration constante.

Niveau 1 : *Schau mal, die Tiere! // So schöne Farben!*

Niveau 2 : *Das schmeckt gut! // Wir gehen shoppen!*

Niveau 3 : *Wie geht es dir? // Komm zu mir!*

ACTIVITÉ DE COMPRÉHENSION ET D'EXPRESSION ORALES :

Pour aborder le quatrième album de la collection, *Das schmeckt gut!*, l'enseignant peut utiliser les mascottes Katze und Maus (téléchargeables sur le site ABC MELODY) pour apporter divers fruits et légumes et introduire un court dialogue avec eux.

Enseignant : *Hallo Katze, Hallo Maus!*

Katze und Maus : *Guten Tag ...!*

Katze und Maus : *Heute Morgen sind wir auf den Markt gegangen!* (en montrant un panier plein)

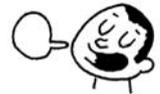
Enseignant : *Was ist das?*

Katze und Maus : *Banane, Orangen, Kiwis, Salat, Karotten und Tomaten.* (à varier selon les fruits/légumes apportés)

Enseignant : *Prima! Danke! Sie sind alle so schön!*

Katze und Maus (en train de commencer à dévorer la banane et la carotte, par exemple) : *Und sie schmecken gut! Probier mal!*

Enseignant : *Lecker!*



L'enseignant insiste sur la nouvelle structure : *Was ist das? Das ist eine Birne. Sie schmeckt gut. Ich kaufe sie.*

Il fera d'abord varier les fruits et légumes (en introduisant en premier les termes lexicaux transparents, féminins et/ou au pluriel). Puis il pourra complexifier les adjectifs appréciatifs (*so gut, wirklich gut, sehr gut, süß, köstlich, lecker...*).

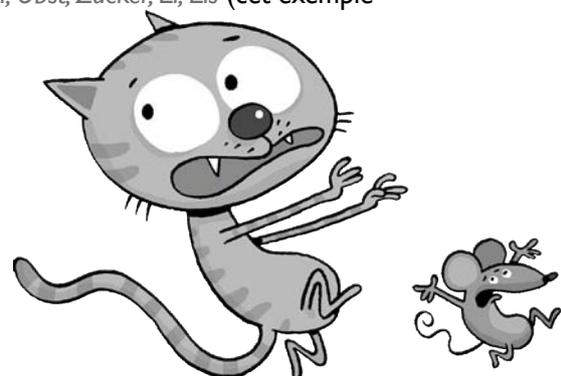
Suivent à ce temps de présentation de la nouvelle structure des exercices de mémorisation et de fixation :

• Jeu des « intrus » : à partir de cartes-images fournies par l'enseignant, les élèves doivent retrouver l'intrus dans les listes. Voici quelques exemples pour commencer :

* *Birne, Banane, Apfel, Orange, Kiwi, Aprikose, Kirsche, Pfirsich, Mirabelle, Kaffee, Clementine.*

* *Orangensaft, Tee, Brötchen, Ananassaft, Kirschsaf, Traubensaft, Mehrfruchtsaft, Kaffee.*

* *Kakao, Kaffee, Tee, Butter, Müsli, Marmelade, Brötchen, Wurst, Milch, Obst, Zucker, Ei, Eis* (cet exemple permet de faire le lien avec la culture).



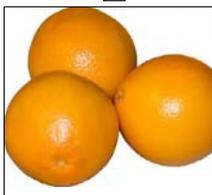
Ce jeu peut être complexifié en variant :

- * Le nombre de cartes-images (de 5 à 12 cartes-images)
- * La disposition dans l'espace (en ligne, éparpillées, classées...)
- * Le remplacement des cartes-images par des cartes-mots (si l'oral est maîtrisé)
- * Le nombre d'intrus (un, deux, voire trois)
- * La réponse attendue (plusieurs élèves donnent des éléments de réponse, un seul élève donne la réponse en utilisant un connecteur)

• Jeu « Levez la main » : l'enseignant divise la classe en plusieurs groupes. Il fixe face à chaque groupe 4 à 5 cartes-images (quantité qui peut évoluer). Il nomme des cartes-images, le premier de chaque équipe lève la main le plus rapidement possible dès qu'il entend l'une des cartes-images de son équipe. L'équipe gagnante est celle dont toutes les cartes-images ont été nommées et identifiées.

• Jeu des goûts : en binôme, les élèves peuvent compléter des grilles en fonction de leurs goûts et préférences (exemples de grilles ci-dessous).

<i>Ich bin...</i> (nom de l'élève)			
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<i>Ich bin...</i> (nom de l'élève)			
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

• Jeu du « bon ordre » : deux équipes de joueurs ont un lot identique de cartes-images. Le meneur du jeu énonce une liste de mots, les élèves doivent aligner les cartes le plus rapidement possible selon l'ordre énoncé.

• Activité de compréhension orale : deux amis organisent une fête. Les élèves cochent les aliments dont ils ont besoin et écrivent qui se charge de l'achat.

Exemple de script :

Lina : *Max, was brauchen wir?*

Max : *Mal sehen, wir brauchen Limonade, Bonbons, einen Kuchen und was noch?*

Lina : *Kerzen, ja 10 Kerzen brauchen wir noch, und auch Orangensaft.*

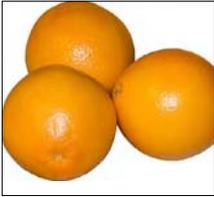
Max : *OK, wer geht einkaufen?*

Lina : *Ich gehe gern einkaufen. Ich kaufe die Kerzen mit Mama. Du kaufst die Getränke.*

Max : *Na gut, Lina... Ich gehe nicht so gern einkaufen, aber ich kaufe die Limo und den Orangensaft... Und wer kauft die Bonbons und den Kuchen?*

Lina : *Ich. Ich kaufe die Bonbons und den Kuchen.*

Exemple de grille associée :

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

• Apprentissage du chant : *Ich habe Hunger* (Chante et découvre l'allemand, ABC MELODY, piste 6).

• Évaluation formative : jeux de rôles (faire des courses, prévoir le repas, etc.).

PROJET PÉDAGOGIQUE :

Dans une perspective d'approche actionnelle, les tâches finales pourront être la conception de menus ou la théâtralisation d'une scène au restaurant.

La question posée page 22 *Was ist denn das, Maus?* laisse ouverte la fin de l'album puisque les élèves peuvent poursuivre en inventant des repas possibles.

Exemple : *Fish und Pommes / Hähnchen und Rösti / ...*

Cette production peut conduire à la construction d'un menu hebdomadaire, proposé pour la semaine des langues.

Après avoir travaillé les dialogues, jouer une scène « *Im Restaurant* » sera aussi un aboutissement intéressant.

Exemple:

Guten Tag!

– *Guten Tag! Wir sind zu zweit.*

– *Bitte, folgen Sie mir. Sie können sich hier hinsetzen. Hier, die Speisekarte.*

– *Vielen Dank!*

– *Na Lena, was möchtest du essen? Schnitzel mit Pommes, Spaghetti mit Tomatensauce oder Fisch mit Salat?*

– *Ich möchte Spaghetti. Das ist mein Lieblingsessen!*

– *Und was möchtest du trinken? Cola ? Apfelsaft? Limo?*

– *Cola.*

– *Für Lena Spaghetti und Cola.*

– *Und für mich Fisch mit Salat, und ein kleines Bier.*

(Le serveur rapporte les plats.)

Guten Appetit.

– *Danke schön.*

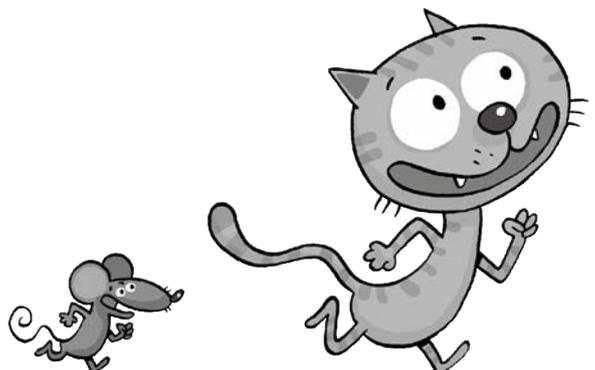
– *Lecker!*

– *Oh ja, wirklich gut!*

ÉTUDE DU FONCTIONNEMENT DU LANGAGE (CYCLE 3)

L'album *Es schmeckt gut!* permet l'étude des fonctions suivantes :

- les genres des groupes nominaux et les pronoms personnels
- les fonctions grammaticales des groupes (sujet, COD)



DÉCOUVRIR LES ASPECTS CULTURELS D'UNE LANGUE VIVANTE :

Cet album permet de faire des approfondissements sur les thématiques suivantes, liées à la culture étrangère et régionale :

- Découverte des spécialités culinaires germanophones (voir la brochure *En route pour l'allemand* : Haribo de Bonn, Stollen de Dresde, Bretzel de Munich, Linzertorte de Linz, Schwarzwaldtorte de Bärenthal, Lebkuchen de Nuremberg...)
- Découverte des repas (*Frühstück, Kaffee und Kuchen, Abendbrot*), organisation d'un petit déjeuner culturel avec les parents ou les élèves d'une autre classe
- Déchiffrage des cartes de restaurants allemands, autrichiens, suisses...
- Déchiffrage des écrans des balances dans les supermarchés
- Description des étalages dans les boulangeries (les différents pains, les bonbons...)

CROISEMENTS POSSIBLES ENTRE ENSEIGNEMENTS :

- LVE et français : travailler sur le conte *Hansel et Gretel*, où la nourriture joue un rôle important.
- LVE et éducation physique et sportive :



* *Obstsalat* : l'enseignant répartit les élèves en cercle et leur attribue un nom de fruit de telle façon que plusieurs élèves portent le même nom. Un meneur de jeu, au centre du cercle, nomme un fruit. Tous les élèves ainsi dénommés doivent changer de place. Celui qui ne peut s'asseoir se retrouve meneur de jeu. Il est possible que le meneur de jeu oblige tous les élèves à changer de place en disant « *Obstsalat* ».

* *Himmel und Hölle* : avec des cartes-images plastifiées posées au sol en forme de marelle, l'élève ne peut avancer que s'il est capable de restituer le mot. On peut travailler par équipes avec plusieurs parcours identiques en parallèle.

* *Pêche aux mots* (travail sur l'écrit) : l'enseignant divise la classe en plusieurs groupes et les répartit dans le préau ou une grande salle. Il fixe face à chaque groupe, à une certaine distance, une affiche avec des lettres de l'alphabet. Les élèves auront à trouver des mots qui commencent par ces lettres. Ils peuvent réfléchir en équipe et un joueur se déplace selon des modalités énoncées par l'enseignant (à pas chassé, à pieds joints...) jusqu'à l'affiche pour écrire correctement le mot. L'équipe gagnante est celle qui aura complété le plus rapidement possible son affiche avec des mots correctement écrits.

Wie geht es dir?



NIVEAU 3

LA COLLECTION *ICH LERNE DEUTSCH MIT KATZE UND MAUS*

Les albums de la collection *Ich lerne Deutsch mit Katze und Maus*, en version allemande, présentent des structures langagières basées sur une progression « en spirale » qui permet de s'appuyer sur les acquis pour les enrichir, en veillant à stimuler une amélioration constante.

Niveau 1 : *Schau mal, die Tiere! // So schöne Farben!*

Niveau 2 : *Das schmeckt gut! // Wir gehen shoppen!*

Niveau 3 : *Wie geht es dir? // Komm zu mir!*

ACTIVITÉ DE COMPRÉHENSION ET D'EXPRESSION ORALES :



Pour aborder le cinquième album de la collection *Ich lerne Deutsch mit Katze und Maus*, *Wie geht es dir?*, l'enseignant peut introduire un court dialogue avec les mascottes Katze et Maus en s'aidant de gestes et de mimiques appropriés :

Enseignant : *Hallo Katze, hallo Maus!*

Katze und Maus : *Guten Tag Herr/Frau ... !*

Enseignant : *Wie geht es dir, Katze?*

Katze (une bouteille vide à la main) : *Mir ist schlecht! Ich habe Durst. Mir ist heiß!*

Enseignant (tendant une bouteille) : *Trink mal!*

Katze : *Danke, mir geht es besser.*

Enseignant : *Und dir, Maus, wie geht es dir?*

Maus : *Nicht so gut. Mir ist langweilig.*

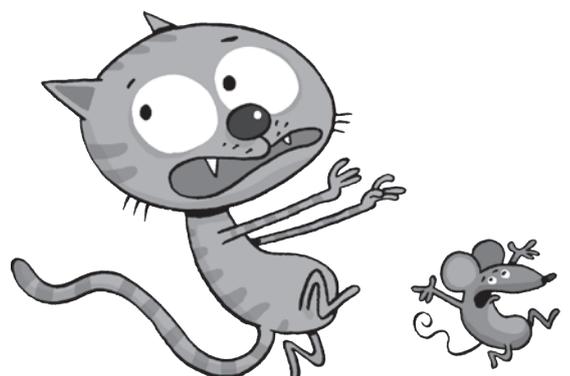
Enseignant : *Meine Freunde, gehen wir zusammen in den Zirkus!*

Dans cet album, les structures sont multiples, l'enseignant peut donc focaliser son travail sur la structure : *Wie geht's dir? Mir ist ... / Ich bin ...*

En compréhension, ces expressions ne constitueront pas d'obstacles car l'enseignant s'aide de mimiques et de cartes-images (téléchargeables sur le site Internet www.abcmelody.com). En production, l'enseignant doit varier les activités pour mettre en place un travail de répétition efficace.

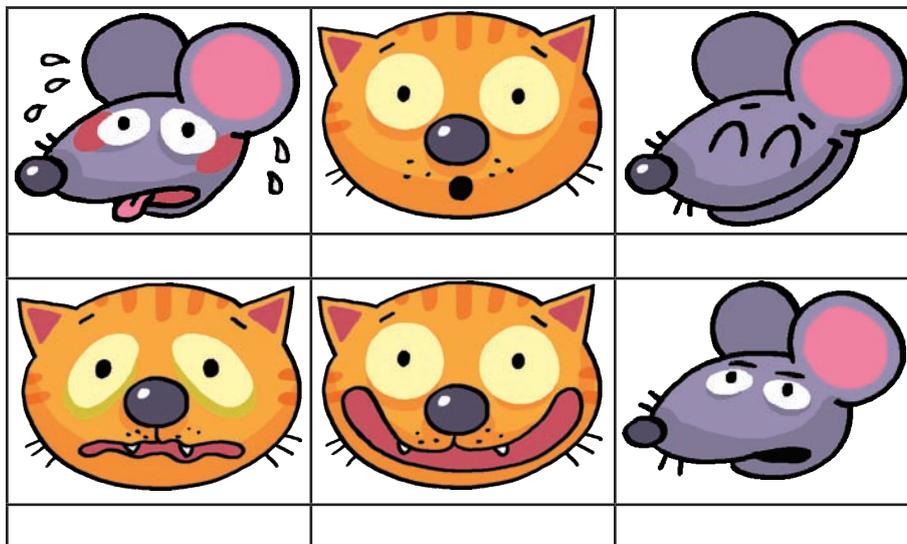
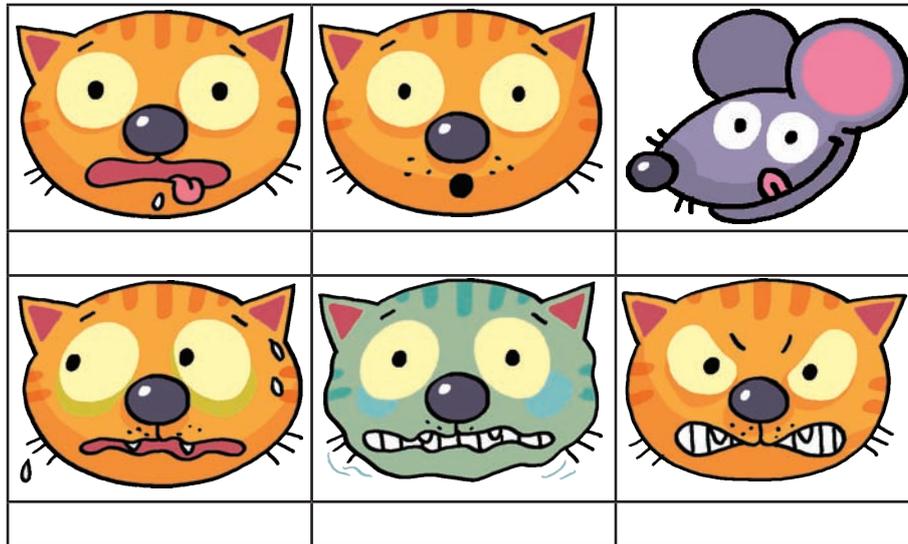
Peuvent succéder à cette introduction des exercices pour mémoriser les structures et le lexique :

• Jeu du « Vrai/faux » : l'enseignant montre une carte-image, exprime le sentiment en question. En fonction de la correspondance entre l'image et le mot dicté, les élèves répondent « vrai » (« *richtig* ») ou « faux » (« *falsch* »).



- Jeu du Bingo : l'enseignant propose aux élèves de construire une grille de bingo avec des images de Katze und Maus (voir exemples ci-dessous). L'enseignant énonce des sentiments, les élèves cochant les images correspondant aux mots dictés. Le premier qui aura coché toutes les cases criera « Bingo ». L'élève devra ensuite répéter l'ensemble des termes lexicaux pour que l'exercice soit validé.

Exemples A et B :



Ces deux jeux peuvent être complexifiés en faisant varier :

*Le nombre de cartes-images ou le nombre de cases ;

*La réponse attendue : l'enseignant peut demander des réponses réduites à des mots (par exemple : « *schlecht* ») et progressivement des réponses de l'ordre d'un énoncé (« *mir ist schlecht* »).

- Jeu de la « course à la première lettre » : l'enseignant choisit 6 ou 10 lettres de l'alphabet et les fixe au hasard sur les murs de la salle. Il prépare les cartes-images des sentiments et divise sa classe en deux ou trois équipes. L'un des membres de chaque équipe s'avance vers l'enseignant, tire une carte-image au sort et court se mettre près de la première lettre du mot correspondant. L'équipe qui a gagné est celle qui a le plus grand nombre de joueurs bien placés.

- Jeu du loto : l'enseignant peut utiliser les mêmes grilles que celles fabriquées pour le bingo, et les cartes-images des sentiments (à télécharger sur le site www.abcmelody.com). Les élèves jouent par groupe de 4-6. Des cartes de petit format constituent une pioche. Les élèves piochent chacun leur tour une carte ; s'ils l'ont sur leur grille, ils la positionnent dessus, sinon, ils la remettent en dessous du tas. Celui qui a gagné est celui qui a complété sa grille.
- Jeu du « memory des sentiments » : l'enseignant a besoin des cartes-images des sentiments en double. Selon le niveau d'apprentissage des élèves et la progression dans la séquence, des cartes-mots pourront être aussi introduites dans ce jeu. Les élèves devront utiliser aussi des compétences transversales comme la mémorisation, le repérage dans l'espace pour associer des cartes-images identiques ou une carte image avec une carte-mot. Ils devront restituer le mot quand ils auront retourné la carte-image. Celui qui a gagné est celui qui a récupéré le plus de paires. L'enseignant peut aussi varier en organisant des memory géants au sol.

Pour accompagner ce travail de mémorisation, les élèves apprendront le chant « *Hallo, mein Freund* » (*Chante et découvre l'allemand*, ABC MELODY, pages 6-7).

C'est à ce moment de la séquence que se fera la lecture de l'album. Elle pourra commencer par un travail d'émission d'hypothèses sur la page de couverture sur laquelle est visible un clown. Les élèves établiront alors le lien avec le dialogue initial, proposé en début de séquence. La compréhension sera facilitée par le travail réalisé en amont et les illustrations.

Pour évaluer les élèves, l'enseignant organisera des jeux de rôle en s'appuyant sur le dialogue conduit en début de séquence par l'enseignant et les mascottes.

Des activités ritualisées peuvent être mises en place et enrichies au cours du temps en classe :

- une « météo des humeurs » : en arrivant en classe, un élève choisi la veille met à jour un affichage réservé à cet effet et dit « *Mir ist gut, ich bin glücklich, mir ist schlecht, ich bin krank...* » selon son humeur.
- le « mot du jour » : l'enseignant fait piocher à chaque début de séance un papier sur lequel figure une image illustrant un sentiment/une émotion. L'album *Heute bin ich* de Mies van Hout (Aracari Verlag) peut être le support de cette activité.

PROJET PÉDAGOGIQUE :

Dans une perspective d'approche actionnelle, la tâche finale d'un tel projet pourrait être la théâtralisation d'une scène « chez le docteur » qui ajoutera aux structures et au lexique existant :

- la structure supplémentaire « *Es tut mir weh* »
- les termes lexicaux des parties du corps

Exemple de dialogue à adapter par l'enseignant :

Kranke: *Guten Tag Herr Doktor!*

Doktor: *Guten Tag!*

Kranke: *Es geht mir schlecht. Mein Bauch tut mir weh!*

Doktor: *Legen Sie sich auf den Rücken!* (le docteur tâte le ventre du patient) *Ist es hier schmerzlich?*

Kranke: *Ja, Au!*

Doktor: *Gut, Ich gebe Ihnen Medikamente!*

Kranke: *Danke, Tschüss Doktor!*

Doktor: *Auf Wiedersehen.*

En préparation de la représentation, plusieurs activités peuvent être proposées en parallèle :

- du bricolage, en proposant (en lecture-compréhension ou en production écrite) la notice de construction d'un pantin aux élèves
- un chant, par exemple « *Was ist los ?* » (*Chante et découvre l'allemand*, ABC MELODY, pages 20-21) ;
- des mots croisés, des devinettes, des dominos sur les parties du corps (pour plus d'idées d'activités, rendez-vous sur le site eduscol.education.fr > ressources d'accompagnement pour les cycles 2, 3, 4, > cycle 3 > Langue vivante > déclinaisons culturelles pour le cycle 3 > allemand > la personne et la vie quotidienne)
- la lecture-plaisir de l'album *Fünfter sein* (Ernst Jandl et Norman Junge, Beltz & Gelberg)

ÉTUDE DU FONCTIONNEMENT DU LANGAGE (CYCLE 3) :



L'album *Wie geht es dir?* permet l'étude des fonctions suivantes :

- la formation des adjectifs (*langweilig, neugierig, hungrig, durstig* ≠ *erstaunt, überrascht* ≠ *komisch, kalt, heiß...*). Il est utile de faire observer les régularités pour mieux faire comprendre les variables.
- les conjugaisons aux trois premières personnes du singulier des verbes *haben* et *sein* : *Ich bin, du bist, es/er/sie ist, et enfin Ich habe, du hast, er/sie hat...*

DÉCOUVRIR LES ASPECTS CULTURELS D'UNE LANGUE VIVANTE :

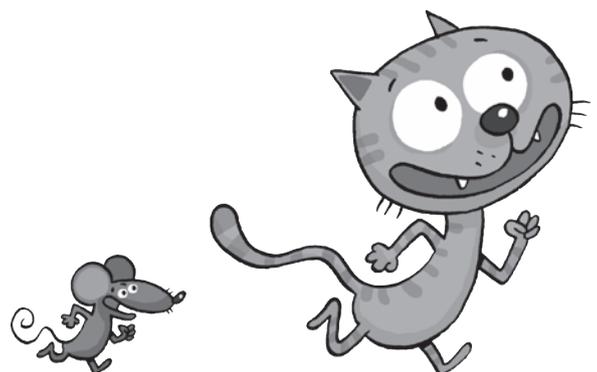
Les parties du corps, introduites durant le projet pédagogique, peuvent être approfondies à travers des chansons et activités que connaissent les élèves allemands :

- consultation du site Internet *Medizin für Kids*, rubrique *Spielplatz* (www.medizin-fuer-kids.de/spielplatz/spielplatz.htm)
- découverte de la chanson « *Ich habe zehn Finger* » extraite d'une vidéo tirée de *Hallo aus Berlin - Episode 8 Gesundheit* (documentaire coédité par la BBC et l'Institut Goethe, disponible en ligne)
- découverte de la chanson « *Körperteile Blues* » des *LichterKinder* (disponible en ligne)

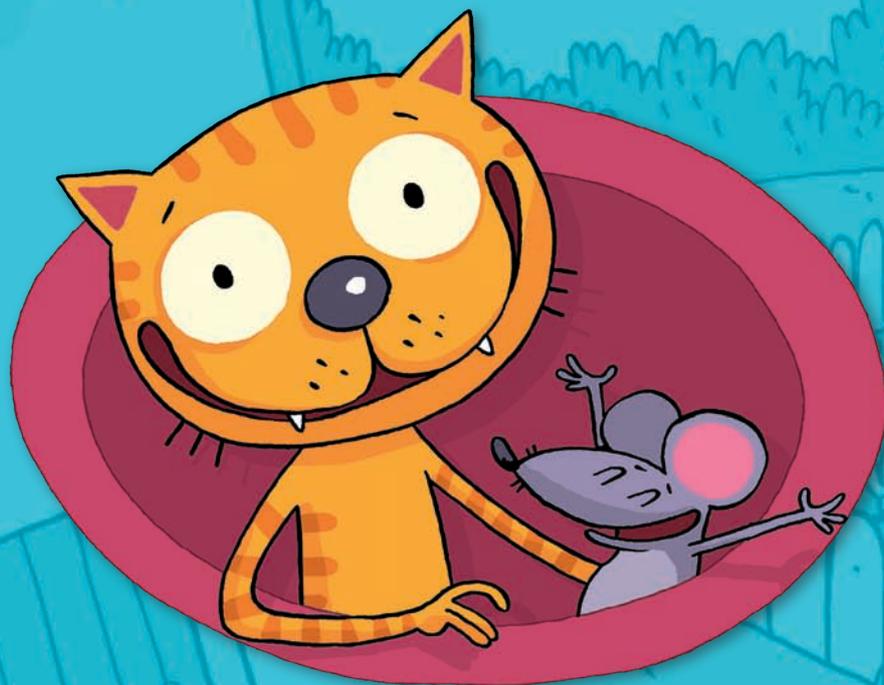
CROISEMENTS POSSIBLES ENTRE ENSEIGNEMENTS :

• LVE et histoire des arts : l'enseignant choisit des tableaux (des portraits) afin de faire exprimer aux élèves les sentiments des personnages. Quelques exemples :

- *Edvard Munch, *Le Cri* (la peur)
- *Gustave Courbet, *Le Désespéré* (le désespoir, la surprise)
- *Joseph Karl Stieler, *Johann Wolfgang von Goethe* (la curiosité, la sérénité)
- *Alexej von Jawlensky, *Portrait du danseur Alexandre Sacharoff* (l'amusement)
- *etc.



Komm zu mir!



NIVEAU 3

LA COLLECTION *ICH LERNE DEUTSCH MIT KATZE UND MAUS*

Les albums de la collection *Ich lerne Deutsch mit Katze und Maus*, en version allemande, présentent des structures langagières basées sur une progression « en spirale » qui permet de s'appuyer sur les acquis pour les enrichir, en veillant à stimuler une amélioration constante.

Niveau 1 : *Schau mal, die Tiere! // So schöne Farben!*

Niveau 2 : *Das schmeckt gut! // Wir gehen shoppen!*

Niveau 3 : *Wie geht es dir? // Komm zu mir!*

ACTIVITÉ DE COMPRÉHENSION ET D'EXPRESSION ORALES :



Pour aborder le sixième album de la collection *J'apprends l'anglais avec Katze und Maus, Komm zu mir!*, l'enseignant procède à une compréhension orale partielle, à partir du support audio, jusqu'à la page 15. Pour faciliter la compréhension, il montrera les cartes-images suivantes aux élèves, au fur et à mesure de l'écoute : le perroquet (*der Papagei*), la cage (*der Käfig*), la cuisine (*die Küche*), la salle à manger (*das Esszimmer*), le salon (*das Wohnzimmer*), le canapé (*das Sofa*) (téléchargeables sur le site Internet www.abcmelody.com).

À la fin de cette écoute partielle, l'enseignant fera un point pour s'assurer de la compréhension du fil rouge : le perroquet de Katze, qui s'appelle Coco, n'est plus dans sa cage. Il n'est pas non plus dans la cuisine, dans la salle à manger, sous le canapé...

Il pourra ainsi demander aux élèves d'inventer la suite de l'histoire : *Wo ist Coco?* L'émission d'hypothèses pourra se faire en français, l'enseignant reprenant quelques énoncés en allemand au fur et à mesure de ce travail oral : « *Er ist im Bad, er ist im Schlafzimmer, er ist im Bett...* »

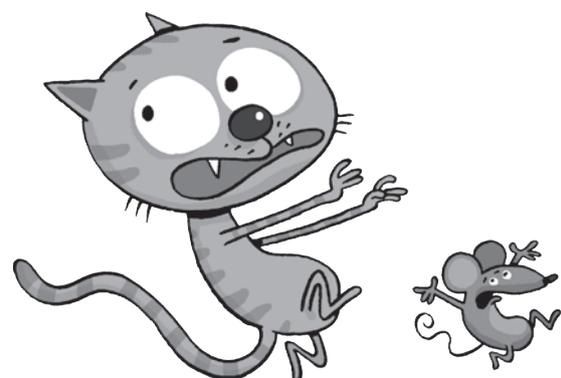
Dans cet album, les structures sont multiples. L'enseignant peut focaliser son travail sur les deux suivantes :

- *Wo ist ... ? ... ist er / ist er nicht.* (par exemple : *Wo ist Coco? In der Küche ist er nicht.*)
- *Wer ist im ... ? ... ist ...* . (par exemple : *Wer ist im Badezimmer? Im Badezimmer ist Opa.*)

Cela permettra de mobiliser à la fois les termes lexicaux des pièces de la maison, des objets de la maison, des membres de la famille ainsi que les prépositions spatiales.

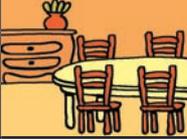
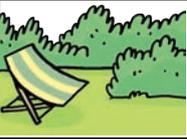
Ce temps de présentation sera suivi par des exercices mémoriser les structures et le lexique :

- Jeu du « quadrillage » : l'enseignant dispose dans un quadrillage de cartes-images. Il demande aux élèves de nommer la carte-image se trouvant dans telle case : « *Was ist B3?* » Réponse attendue : « *B3 ist die Küche.* »



L'enseignant peut par la suite retourner les cartes-images se trouvant sur ce quadrillage et demander aux élèves de restituer les contenus des cases par mémorisation, en reposant la question : « Was ist B3? »

Exemples A et B de grilles ci-dessous

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

Ce jeu peut être complexifié en variant :

* Le nombre de colonnes et de lignes ;

* la/les thématiques abordées : une grille par thématique ou plusieurs thématiques sur la même grille

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

*l'utilisation de cartes-images ou de cartes-mots

	A	B	C	D	E
1				Badezimmer	
2			Schlafzimmer		Esszimmer
3		Küche			
4					Garten
5			Wohnzimmer		

* la réponse attendue (d'un mot isolé, par exemple : « Küche » à un énoncé, par exemple « D1 ist das Badezimmer »).

- Pour accompagner ce travail de mémorisation, notamment des membres de la famille, les élèves apprendront le chant *Ich und du* (*Chante et découvre l'allemand*, p. 16-17, ABC MELODY).

La lecture de l'album se poursuivra, à l'aide du support audio et toujours sans montrer les illustrations de l'album.

L'enseignant reprend avec ses élèves la compréhension globale :

- soit à l'oral : le perroquet n'est pas dans le bain, dans la chambre du frère et de la sœur de Katze ; il est dans le jardin. Il est tombé amoureux d'un autre perroquet ! Des mots et des énoncés seront donnés par l'enseignant en allemand « *Er ist nicht im Bad, er ist nicht im Zimmer der Schwester, nicht im Zimmer des Bruders, er ist im Garten. Er hat sich verliebt!* » ;
- soit à l'écrit (cycle 3) : sous forme de QCM.

COCHEZ LA CASE POUR RÉPONDRE À LA QUESTION POSÉE

Wo ist Coco?	
In der Küche	
Im Wohnzimmer	
Im Esszimmer	
Im Bad	
Im Schlafzimmer	
Im Garten	

L'album sera présenté et relu dans son intégralité en fin de séquence.

Évaluation formative :

Pour évaluer les élèves, l'enseignant peut prévoir un travail en compréhension écrite à partir de la photo de famille de Katze :



Das ist meine kleine Familie!
In der Mitte des Fotos steht mein
Er heißt Helmut.

Seine Frau ist meine
Sie heißt Jutta.

Oben links siehst du meinen
Er heißt Markus und ist ... Jahre alt.

Meine ... heißt Anke.
Sie ist ... Jahre alt.

Unten links auf dem Bild ist meine ...,
Heidi. Sie ist ... Jahre alt.

Ich habe auch einen Er heißt
Michael und er ist ... Jahre alt.

PROJET PÉDAGOGIQUE :

Dans une perspective d'approche actionnelle, la tâche finale d'un tel projet pourrait être la construction d'une *maquette de maison* :

- bricolage : construire les pièces principales, y déposer quelques objets caractéristiques ;
- jeu de devinettes : cacher un objet et faire deviner aux élèves où il se trouve.

On peut aussi envisager la construction d'un *jeu de sept familles* : pour constituer les familles, prendre des photos des élèves déguisés, portant des objets caractéristiques (la famille « cinéma », la famille « ville », la famille « campagne », la famille « animaux »...). L'enseignant divise la classe en petits groupes, et propose aux élèves des énoncés simples pour animer le jeu : *In der Familie « Stadt », hast du Opa ? Ja, ich habe diese Karte / Nein, ich habe nicht diese Karte.*

ÉTUDE DU FONCTIONNEMENT DU LANGAGE (CYCLE 3)

L'album *Komm zu mir!* permet de développer les points suivants :

- les compléments du nom (en comparaison avec les langues française et anglaise) :
 - **das Zimmer des Bruders / the brother's room / la chambre du frère*
 - **das Zimmer der Schwester / the sister's room / la chambre de la sœur*
- la place du verbe en allemand :
 - **Im Käfig ist er nicht.*
 - **Unter dem Sofa ist er nicht.*
 - **Wo ist Coco?*
 - **Coco ist im Bad.*



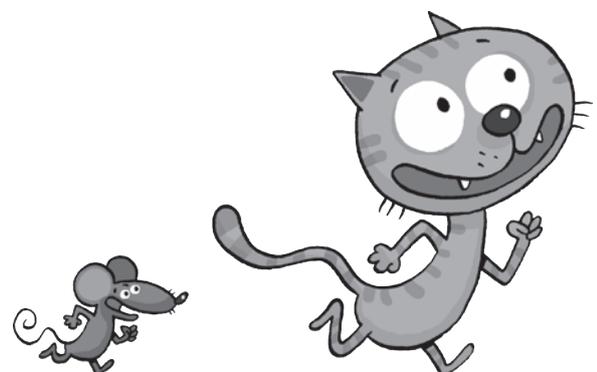
DÉCOUVRIR LES ASPECTS CULTURELS D'UNE LANGUE VIVANTE :

L'album *Komm zu mir!* peut amener l'enseignant à montrer aux élèves des photos authentiques d'aménagement de maisons allemandes, afin de découvrir les caractéristiques nationales et régionales (par exemple : en Bavière, la présence du poêle dans le salon, les peintures sur les façades des maisons...).

CROISEMENTS POSSIBLES ENTRE ENSEIGNEMENTS :

- LVE et histoire des arts / arts plastiques

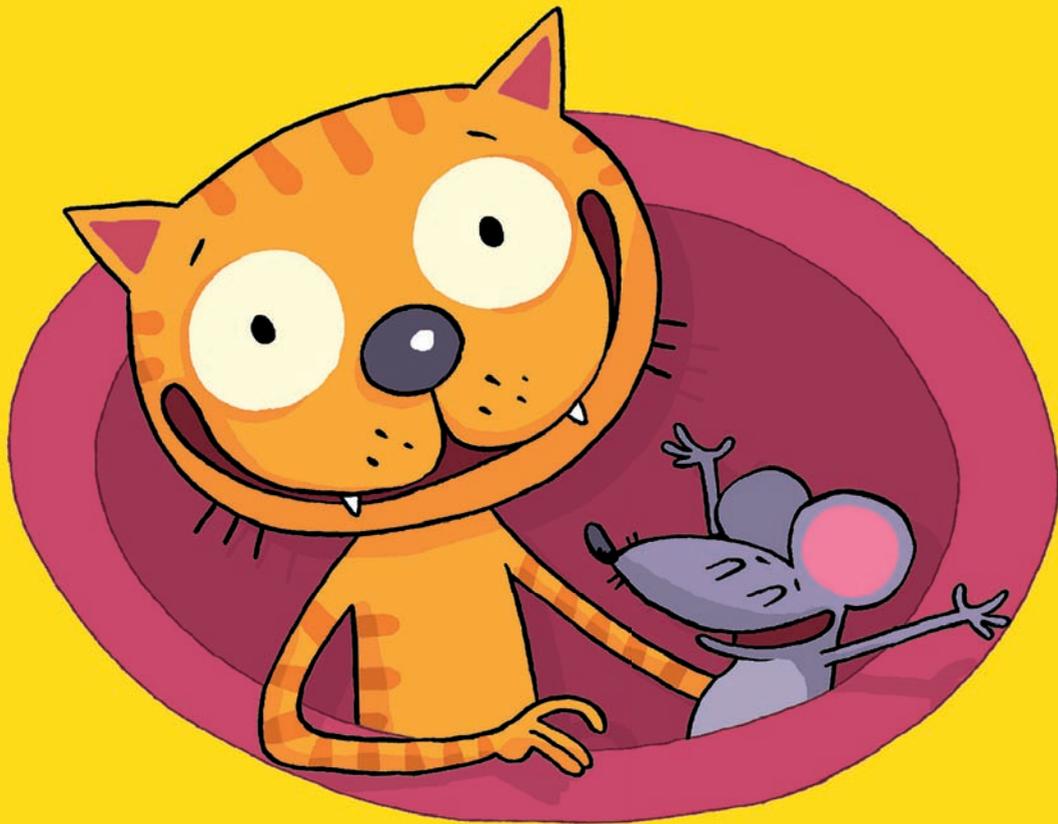
À partir de la photographie de la maison de Friedrich Hundertwasser à Vienne, l'enseignant animer un atelier « Une maison à la manière de Hundertwasser » en faisant réaliser aux élèves diverses représentations et en variant les matériaux et les techniques.





ICH LERNE DEUTSCH
MIT

Katze und Maus



BILDERKARTEN

STUFEN 1 & 2



abc
MELODY

