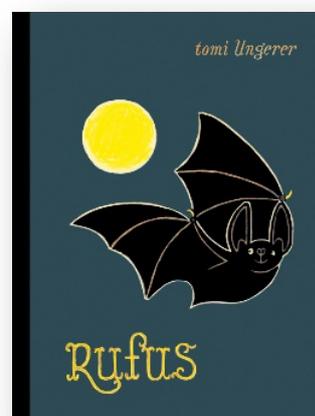


Séquence : Rufus
Einheit : Rufus

Sachbuch / Kinderbuch
Illustration:
Text: Tomi Ungerer
Verlag: Gallimard jeunesse

L'album original existe dans les deux langues, en version allemande et française. Un tapuscrit a été effectué afin de faciliter le vocabulaire. La version allemande sera utilisée pour les élèves français, la version française sera utilisée pour les élèves allemands.



Séance 1 :

Objectifs :

Initier au code de l'album
S'appuyer sur les images pour découvrir de quoi va parler l'histoire
Première approche et mémorisation du lexique pour faciliter la compréhension de l'histoire

Compétences mobilisées par le biais de la CO et l'EOC.

L'élève est capable d'être réceptif et à l'écoute afin de mémoriser le vocabulaire.

Etape 1 : avant de raconter l'histoire, décrire la première page de couverture et poser les questions suivantes, les réponses attendues sont entre parenthèses :

- * Que vois-tu sur le livre ? (chauve-souris, la lune)
- * De quelle couleur est la chauve-souris ? (noire)
- * Comment s'appelle la chauve-souris ? (Rufus)

1. Stunde

Zielsetzungen:

Einführung in den Inhalt des Bilderbuches
Konzentration auf die Bilder, um herauszufinden, wovon die Geschichte handelt.
Erste Annäherung und Sicherung des Vokabulars/Wortschatzes, um das Verständnis der Geschichte zu vereinfachen

Kompetenzen:

Die Schülerinnen und Schüler sind dazu in der Lage, aufmerksam die vorgelesene Geschichte zuzuhören, um sich das Vokabular einzuprägen.

Erste Phase : Bevor die Geschichte vorgelesen wird, wird die Titelseite des Buches beschrieben, indem die Lehrperson nachfolgende Fragen stellt. Die von den Schülerinnen und Schülern erwarteten Antworten stehen in Klammern:

- Was siehst du auf dem Bild? (die Fledermaus/ den Mond)
- Welche Farbe hat die Fledermaus? (schwarz)
- Wie heißt die Fledermaus? (Rufus)

<p>Etape 2 : une fois que les questions posées, faire mémoriser à l'aide des illustrations du livre le vocabulaire, et leur faire deviner les mots.</p> <ul style="list-style-type: none"> - la chauve-souris - la lune - noir <p>Etape 3 : choisir la première de couverture pour montrer et nommer les parties du corps de Rufus. Une fois le vocabulaire introduit, jouer au jeu suivant :</p> <p>Montre-moi sur la chauve-souris :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l les griffes - les ailes - les oreilles - les pieds - le ventre - la tête 	<p>Zweite Phase : Nachdem die Fragen einmal gestellt worden sind, werden die Bilder des Buches gezeigt und der Wortschatz wiederholt, indem die Schülerinnen und Schüler dazu gebracht werden, die Wörter nach und nach zu erraten.</p> <ul style="list-style-type: none"> - die Fledermaus - der Mond - schwarz <p>Dritte Phase : Das Bild von Rufus auf der Titelseite wird gezeigt, um seine Körperteile zu zeigen und zu benennen. Wenn der Wortschatz einmal eingeführt wurde, kann das nachfolgende Spiel gespielt werden:</p> <p>Zeigt mir an der Fledermaus:</p> <ul style="list-style-type: none"> - die Krallen - die Flügel - die Ohren - die Füße - der Bauch - der Kopf
<p style="text-align: center;"><u>Séance 2 :</u></p> <p>Objectifs : Mémorisation du lexique Première compréhension (globale) de l'histoire</p> <p>Compétences mobilisées par le biais de la CO : Développer des stratégies pour comprendre l'histoire, s'appuyer sur les illustrations pour comprendre Mémoriser le lexique afin de comprendre de mieux en mieux l'histoire</p> <p>Etape 1 : rappel du vocabulaire vu à partir de la première de couverture</p> <p>Etape 2 : Raconter l'histoire : simplification de l'histoire de Rufus, l'enseignant raconte</p>	<p style="text-align: center;"><u>2. Stunde:</u></p> <p>Zielsetzungen: Den Wortschatz erinnern Erstes (globales) Verständnis der Geschichte</p> <p>Kompetenzen : Sprachliche Situation : Hörverstehen Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Strategien, um die Geschichte zu verstehen, indem sie sich auf die Bilder konzentrieren. Die Schülerinnen und Schüler erinnern sich an den erarbeiteten Wortschatz.</p> <p>Erste Phase : Erinnerung an die Vokabeln ausgehend von der Titelseite des Buches</p> <p>Zweite Phase: Erzählen der Geschichte: Vereinfachung der Geschichte von Rufus,</p>

<p>l'histoire, plutôt que de la lire. (voir le tapuscrit en PPTX)</p> <p>Etape 3 : une fois l'histoire racontée, l'enseignant pose les questions suivantes en montrant les illustrations du livre qui correspondent à chaque question. Cela permet de comprendre les caractéristiques de la chauve-souris, de Rufus en particulier.</p> <p><u>Questions de compréhension</u> Quel animal est Rufus ? (une chauve-souris) Comment dort Rufus? (la tête à l'envers) Où vit Rufus ? (Il vit dans une grotte) Quand Rufus est le plus actif ? (pendant la nuit) Qu'est-ce qu'aime Rufus ? (Il aime les couleurs)</p> <p>Étape 4 : Pour mémoriser le lexique, l'enseignant montre les illustrations de l'histoire et les élèves réinvestissent les mots de vocabulaire en formulant des phrases courtes et simples.</p> <p>Etape 5 : La séance se termine par un jeu de Memory (image/écriture) (36 cartes, voir le support) Règle du jeu : l'élève doit retourner une carte en disant le mot de la carte. Il doit associer l'image retournée à son mot écrit et inversement si la carte retournée est un mot, l'élève doit retrouver son image.</p>	<p>die Lehrperson erzählt die Geschichte, anstatt sie zu lesen. (siehe Manuskript in der PPTX-Datei)</p> <p>Dritte Phase : Wenn die Geschichte einmal erzählt wurde, stellt die Lehrperson folgende Fragen, während sie die dazu passenden Bilder des Buches zeigt. Dies ermöglicht den Schülerinnen und Schülern die Charakteristika der Fledermaus zu verstehen, insbesondere jene von Rufus.</p> <p><u>Verständnisfragen</u> Welches Tier ist Rufus? (eine Fledermaus) Wie schläft Rufus? (kopfüber/mit dem Kopf nach unten) Wo lebt Rufus? (in einer Grotte) Wann ist Rufus aktiv? (während der Nacht) Was mag Rufus? (Er mag Farben.)</p> <p>Vierte Phase: Damit sich die Schülerinnen und Schüler an den Wortschatz erinnern, zeigt die Lehrperson noch einmal die Bilder der Geschichte und fragt sie nach den erlernten Wörtern. Die Schüler bilden dann ganze Sätze, um die Vokabeln zum Kontext zu verwenden.</p> <p>Fünfte Phase: Die Stunde endet mit einem Memory-Spiel (Bild/Wort) (36 Karten)</p> <p>Spielregeln: Der/Die Schüler/in muss eine Karte umdrehen und das Wort sagen, das darauf steht, bzw. die Abbildung benennen. Das umgedrehte Bild muss mit der aufgedeckten Wortkarte übereinstimmen und umgekehrt: Wenn die umgedrehte Karte eine Wortkarte ist, muss das dazu passende Bild gefunden werden.</p>
<p style="text-align: center;"><u>Séance 3</u></p> <p>Objectifs : Compréhension implicite et axiologique de l'histoire</p>	<p style="text-align: center;"><u>3. Stunde</u></p> <p>Zielsetzungen : Implizites Verständnis der Geschichte und Verständnis der vermittelten Werte in der Geschichte</p>

Compétences mobilisées :

L'élève est capable de dégager les éléments implicites de l'histoire

L'élève est capable de s'exprimer, et de réinvestir sa compréhension dans sa langue maternelle à partir d'une histoire lue en langue étrangère

Etape 1 : on raconte de nouveau l'histoire et on travaille sur la compréhension implicite. On rappelle le vocabulaire.

L'enseignant pose la question suivante dans la langue maternelle des enfants, les enfants peuvent répondre dans leur langue maternelle

Explication dans la langue maternelle :

- Pourquoi Rufus aime les couleurs ? (Il aime les couleurs car il ne vit que la nuit, tout est noir, il ne voit personne)
- Pourquoi Rufus se peint-il le corps ? (Il veut être comme les oiseaux, et découvrir le monde des couleurs)
- Pourquoi les hommes sont-ils méchants avec Rufus ? (Les hommes ont peur de Rufus, car ils n'ont pas l'habitude de voir des chauves-souris le jour et on raconte beaucoup d'histoires qui font peur sur les chauves-souris. Elles sont associées aux vampires qui sucent le sang, aux ténèbres).
- Avez-vous peur des chauves-souris ? Pourquoi ? Réponse de l'enseignant : en réalité les chauves-souris ne font pas de mal, elles vivent de nuit et se nourrissent d'insectes. Il faut les protéger.

Etape 2 : Jeu de Rufus

Plateau et cartes composées de questions de compréhension et de vocabulaire

Kompetenzen:

Die Schülerinnen und Schüler sind dazu in der Lage, die impliziten Elemente der Geschichte herauszuarbeiten.

Die Schülerinnen und Schüler können sich ausdrücken und ihr Verständnis einer in der Fremdsprache gelesenen Geschichte, in ihrer Muttersprache wiedergeben.

Erste Phase : Die Lehrperson erzählt die Geschichte erneut und es wird an einem impliziten Verständnis gearbeitet. Der Wortschatz wird wiederholt.

Die Lehrperson stellt die nachfolgenden Fragen in der Muttersprache der Schülerinnen und Schüler. Die Schülerinnen und Schüler dürfen in ihrer Muttersprache antworten.

Erklärungen in der Muttersprache:

- Warum mag Rufus Farben? (Er mag Farben, weil er nur nachts aktiv ist, dann ist alles schwarz und er sieht niemanden.)
- Warum will Rufus seinen Körper anmalen? (Er will wie die Vögel sein und die Welt der Farben entdecken)
- Warum sind die Menschen böse auf Rufus? (Die Menschen haben Angst vor Rufus, weil sie es nicht gewohnt sind, am Tag Fledermäuse zu sehen und man sich viele Geschichten erzählt, die die Angst vor Fledermäusen bestärken. Sie werden mit Vampiren in Verbindung gebracht, die im Dunkeln Blut saugen.)
- Habt ihr Angst vor der Fledermaus? Warum? (Antwort der Lehrperson: In Wirklichkeit tun Fledermäuse nichts Schlechtes, sie sind nachtaktiv und ernähren sich von Insekten. Wir müssen sie deshalb schützen.)

Zweite Phase: Spiel zu Rufus mit Fragen zum Text und den Vokabeln.

Spielfeld und Karten zusammengestellt aus Fragen zum Verständnis und zum Wortschatz.

Marina Huver - Camille Gutsch - Claudine Reeb - Tabea Scherer - Félicie Oswald