

Arbeitsblatt 1.1

Aufgaben: 1-3

Je note quelques informations pour chaque machine

Aufgabe 1 ♦♦ Lest einander die Namen der Maschinen auf Französisch laut vor. Auf Seite 2 findet ihr viele Informationen, die zu den Maschinen passen könnten.

A. LE RANGE - CHAMBRE /

Der Zimmeraufräumer

B. LE CASQUE À FAIRE
DE BEAUX RÊVES /

Der Helm für schöne Träume

C. LES CHAUSSURES
ULTRA RAPIDES /

Die ultraschnellen Schuhe

D. LA MACHINE À REN-
DRE INVISIBLE /

Die Maschine, die unsichtbar
macht

E. LA MACHINE QUI FAIT
LES DEVOIRS /

Die Hausaufgabenmaschine

F. LA MACHINE À RE-
MONTER LE TEMPS /

Die Zeitzurückdrehmaschine



Arbeitsblatt 1.1

Aufgaben: 1-3

Aufgabe 2 ♦ Wähle zu jeder Maschine 2-3 passende Informationen und schreibe diese in die entsprechende Form, Seite 1, auf.

Aufgabe 3 ♦♦ Lest einander die Wörter laut vor.

ranger la chambre	das Zimmer aufräumen	fonctionne avec une batterie	funktioniert mit einer Batterie
rentrer dans la machine	in die Maschine hineingehen	le pare-choc	die Stosstange
les devoirs	die Hausaufgaben	marcher	laufen
laver les vitres	die Fenster putzen	passer l'aspirateur	staubsaugen
rentrer à la maison	nach Hause gehen	les roulettes	die Rädchen
la durée du rêve	die Dauer des Traumes	le casque	der Helm
beaux rêves	schöne Träume	faire le lit	das Bett machen
frapper trois fois dans les mains	drei Mal in die Hände klatschen	invisible	unsichtbar
faire les devoirs	die Hausaufgaben machen	remonter le temps	die Zeit zurückdrehen
les chaussures	die Schuhe	les devoirs sont faits	die Hausaufgaben sind gemacht
le temps	die Zeit	la chambre	das Zimmer
entrée des devoirs	Eingang für die Aufgaben	quatre boutons	vier Knöpfe
pas une bonne note	keine gute Note	sortie des devoirs	Ausgang für die Aufgaben
équipée d'un téléviseur	mit einem Fernseher ausgestattet	il faut mettre sur sa tête	man muss auf den Kopf setzen



Arbeitsblatt 2.1

Aufgaben: 1-5

On présente notre machine

Aufgabe 1 ♦♦ Nachdem ihr eine Maschine im Magazin gewählt habt, könnt ihr hier das entsprechende Arbeitsblatt nehmen und den Text einander laut vorlesen.

Aufgabe 2 ♦♦ Bearbeitet die von euch gewählte Maschine mit den Strategien:

- Markiert **rot** die Parallelwörter im Text.
- Markiert **blau** Wörter, die ihr im Text bereits kennt.
- Markiert **grün** die Wörter im Text, die ihr mithilfe der Übersetzungsbox versteht.

Aufgabe 3 ♦♦ Schreibt auf Deutsch auf, was ihr mithilfe der Strategien verstanden habt.

Aufgabe 4 ♦♦ Ergänzt die Sätze im unteren Teil des Arbeitsblattes:

La machine sert à / Die Maschine dient

Il faut / Man muss

La machine fonctionne avec / Die Maschine funktioniert mit

Avec cette machine on peut / Mit dieser Maschine kann man

Tu peux / Du kannst

Aufgabe 5 ♦♦ Präsentiert eure Maschine der Klasse.

Arbeitsblatt 2.1

Aufgaben: 1-5

A. LE RANGE-CHAMBRE / Der Zimmeraufräumer

Cette machine sert à ranger la chambre.

Il faut la brancher, appuyer sur « ON » et elle commence le rangement.

Elle lave les vitres, plie le linge, met le linge sale dans le panier, passe l'aspirateur et fait le lit.

Elle a une caméra et une antenne pour se diriger.



brancher, appuyer sur « ON »	anschiessen, auf ON	passer l'aspirateur	staubsaugen
lave les vitres	putzt die Fenster	fait le lit	macht das Bett
plie le linge	faltet die Wäsche	pour se diriger	um sich fortzubewegen



Mithilfe der Strategien und der Übersetzungsbox habe ich Folgendes verstanden:



On présente le range-chambre / Wir präsentieren den Zimmeraufräumer

La machine sert à _____ .

Il faut _____ .

La machine fonctionne avec _____ .



Arbeitsblatt 2.1

Aufgaben: 1-5

B. LE CASQUE À FAIRE DE BEAUX RÊVES / Der Helm für schöne Träume

Ce casque sert à faire de beaux rêves.

Il faut le mettre sur sa tête et appuyer sur « ON ».

Après, il faut régler la durée du rêve et quand vous vous endormez, le rêve commence.

Quand vous vous réveillez, appuyer sur « OFF » pour l'éteindre.

Il faut le recharger avec le fil à recharger en le laissant 5 heures au moins.

Le casque fonctionne avec une batterie.

Bon rêve !



de beaux rêves	schöne Träume	régler la durée du rêve	die Dauer des Traumes einstellen
mettre sur sa tête	auf den Kopf setzen	appuyer sur « OFF » pour l'éteindre	auf OFF drücken, um sie auszuschalten
appuyer sur « ON »	auf ON drücken	recharger	laden

Mithilfe der Strategien und der Übersetzungsbox habe ich Folgendes verstanden:

On présente le casque à faire de beaux rêves /

Wir präsentieren den Helm für schöne Träume

La machine sert à _____

Il faut _____

La machine fonctionne avec _____

C. LES CHAUSSURES ULTRA RAPIDES / Die ultraschnellen Schuhe

Ces chaussures sont très utiles. Elles fonctionnent avec une batterie. Par exemple: si un enfant est en retard pour aller à l'école, il parle dans le microphone. Les boutons sortent. Ensuite, il faut appuyer sur le bouton qu'on veut.

R: Rentrer à la maison

M: Marcher

RO: ROulette

PC: Pare-choc

A: Aile

RE: Réacteur



sont très utiles	sind sehr nützlich	marcher	laufen
est en retard pour aller à l'école	sich verspätet hat, um zur Schule zu gehen	roulette	Rädchen
il parle	er spricht	le pare-choc	die Stosstange
il faut appuyer sur le bouton	man muss auf den Knopf drücken	l'aile	der Flügel
rentrer à la maison	nach Hause zurückkehren	le réacteur	das Triebwerk



Mithilfe der Strategien und der Übersetzungsbox habe ich Folgendes verstanden:



On présente les chaussures ultra rapides / Wir präsentieren die ultraschnellen Schuhe

Avec cette machine on peut _____



Il faut _____

La machine fonctionne avec _____

D. LA MACHINE À RENDRE INVISIBLE / Die Maschine, die unsichtbar macht



Cette machine a quatre boutons:

- ⇒ le premier bouton sert à faire démarrer la machine,
- ⇒ le deuxième: pour l'arrêter,
- ⇒ le troisième: pour régler la durée,
- ⇒ le quatrième: pour ouvrir la porte.

Pour te rendre invisible, tu rentres dans la machine: appuie sur le quatrième bouton, place-toi dans la partie en verre. Il faut régler la durée et frapper trois fois dans les mains pour devenir invisible. La machine fonctionne à la chaleur. Après 13 secondes, tu deviens invisible.



quatre boutons	vier Knöpfe	ouvrir la porte	die Türe öffnen
premier, deuxième, troisième, quatrième bouton	erster, zweiter, dritter, vierter Knopf	rendre invisible devenir invisible	unsichtbar machen unsichtbar werden
démarrer	starten	place-toi	setze dich
arrêter	anhalten	frapper trois fois dans les mains	drei Mal in die Hände klatschen
régler	einstellen	la chaleur	die Wärme



Mithilfe der Strategien und der Übersetzungsbox habe ich Folgendes verstanden:

On présente la machine à rendre invisible / Wir präsentieren die Maschine, die unsichtbar macht



La machine sert à _____

Il faut _____

La machine fonctionne avec _____

E. LA MACHINE QUI FAIT LES DEVOIRS / Die Hausaufgabenmaschine

Cette machine sert à faire les devoirs sans réfléchir.

Pour la faire fonctionner, il faut la mettre en marche, choisir la matière et valider. Ensuite, on choisit la couleur de la feuille et on valide. Il faut introduire les devoirs et attendre 1 ou 2 minutes. Quand c'est fini, les devoirs sortent.

Et voilà, les devoirs sont faits.



sans réfléchir	ohne nachzudenken	attendre	warten
il faut la mettre en marche	man muss sie anstellen	c'est fini	ist fertig
choisir la matière et valider	das Fach wählen und bestätigen	les devoirs sortent	die Hausaufgaben kommen heraus
la couleur de la feuille	die Papierfarbe	les devoirs sont faits	die Hausaufgaben sind gemacht
introduire les devoirs	die Hausaufgaben einlegen		



Mithilfe der Strategien und der Übersetzungsbox habe ich Folgendes verstanden:



On présente la machine qui fait les devoirs / Wir präsentieren die Hausaufgabenmaschine

La machine sert à _____



Il faut _____

Arbeitsblatt 2.1

Aufgaben: 1-5

F. LA MACHINE À REMONTER LE TEMPS / Die Zeitzurückdrehmaschine

Cette machine sert à remonter le temps.

Si tu n'as pas une bonne note en classe, tu peux remonter le temps et modifier le devoir !

La machine est équipée d'une télévision. Elle permet de voir des images de l'époque que tu veux visiter.



remonter le tems	die Zeit zurückdrehen	modifier le devoir	die Aufgabe verändern
si tu n'as pas	wenn du keine	la machine est équi- pée	die Maschine ist ausge- rüstet mit
tu peux	du kannst	elle permet de voir des images de l'époque	sie ermöglicht, Bilder aus einem (bestimmten) Zeitalter zu sehen



Mithilfe der Strategien und der Übersetzungsbox habe ich Folgendes verstanden:



**On présente la machine
à remonter le temps /**

Wir präsentieren die Zeitzu-
rückdrehmaschine

La machine sert à _____

Tu peux _____

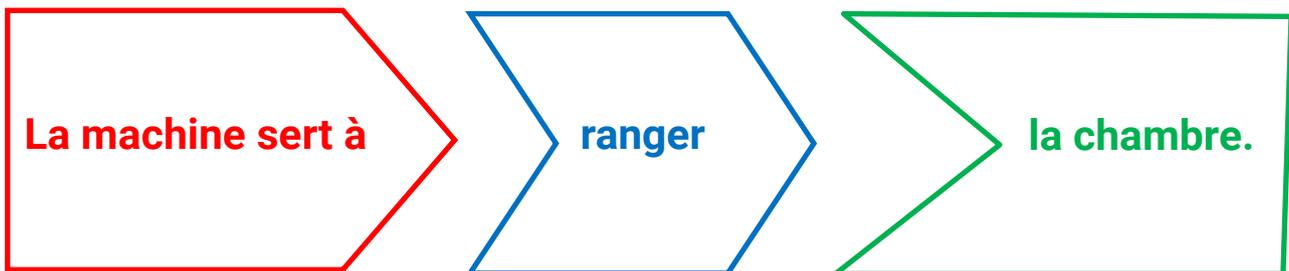


Arbeitsblatt 3.1

Aufgaben: 1-7

On crée des phrases

- Aufgabe 1** ♦♦ Nachdem ihr die Wörter der Seite 67 im Magazin angehört habt, könnt ihr den untenstehenden Satz auf den Puzzleteilen einander laut vorlesen. Schreibt ihn anschliessend auf die leere Linie.
- Aufgabe 2** ♦♦ Lest nun das **Merke dir!**
- Aufgabe 3** ♦♦ Schaut euch die Sätze bei der Aufgabe drei an. Merkt euch die Farben der Satzteile: Der Satz beginnt immer mit dem roten Satzteil, gefolgt vom Verb in blau. Die Ergänzung zum Verb ist grün. Lest einander diese Sätze laut vor.

**Merke dir!**

Wenn du von deiner Maschine sprichst, kannst du sagen « **La machine sert à ...** / Mit der Maschine kann man... ».

Wenn du sagen willst, was man machen muss, damit die Maschine funktioniert, dann sagst du « **il faut** / Man muss ».

Aufgabe 3

1. **La machine sert à faire les devoirs.** / Mit der Maschine kann man Hausaufgaben machen.
 2. **La machine sert à faire de beaux rêves.** / Mit der Maschine kann man schöne Träume haben.
 3. **La machine sert à voir des images.** / Mit der Maschine kann man Bilder sehen.
 4. **La machine sert à devenir invisible.** / Mit der Maschine kann man unsichtbar werden.
-
1. **Il faut mettre le casque.** / Man muss den Helm anziehen.
 2. **Il faut frapper dans les mains.** / Man muss in die Hände klatschen.
 3. **Il faut appuyer sur le bouton.** / Man muss auf den Knopf drücken.
 4. **Il faut parler dans le microphone.** / Man muss ins Mikrofon sprechen.



Arbeitsblatt 3.1 Aufgaben: 1-7

Aufgabe 4 ♦♦ Bei der Aufgabe vier sind die Sätze durcheinander geraten. Um die Sätze zu ordnen, habt ihr zwei Möglichkeiten:

1. **Variante:** Ihr schneidet die Satzteile aus und baut damit logische Sätze. Achtet auf die Farben: **rot, blau, grün.**

2. **Variante:** Ihr numeriert die Satzteile: 1 für **rot**, 2 für **blau** und 3 für **grün.** Damit wisst ihr, in welcher Reihenfolge ihr die Satzteile aufschreiben müsst.

Aufgabe 5 ♦♦ Schreibt nun die Sätze in die Tabelle zu den passenden Sätzen auf Deutsch.

Aufgabe 4

mettre

Il faut

Il faut

devenir

la chambre

laver

remonter

Il faut

le casque

sur le bouton

dans les mains

La machine sert à

La machine sert à

La machine sert à

La machine sert à

la machine

Il faut

appuyer

frapper

invisible

ranger

les vitres

le temps

brancher

	Mit der Maschine kann man das Zimmer aufräumen.
	Man muss in die Hände klatschen.
	Mit der Maschine kann man die Zeit zurück drehen.
	Man muss den Helm anziehen.
	Man muss die Maschine anschliessen.
	Mit der Maschine kann man unsichtbar werden.
	Man muss auf den Knopf drücken.
	Mit der Maschine kann man Fenster putzen.

Arbeitsblatt 3.1

Aufgaben: 1-7

Aufgabe 6 ♦♦ Erstellt nun selber Puzzles. Wählt fünf Sätze aus und schreibt diese auf die Puzzleteile. Erinnert euch an die Farben der drei Satzelemente. Als Orientierung wurde das Verb **blau** markiert. Auf Seite vier habt ihr eine Vorlage mit den Puzzleteilen.

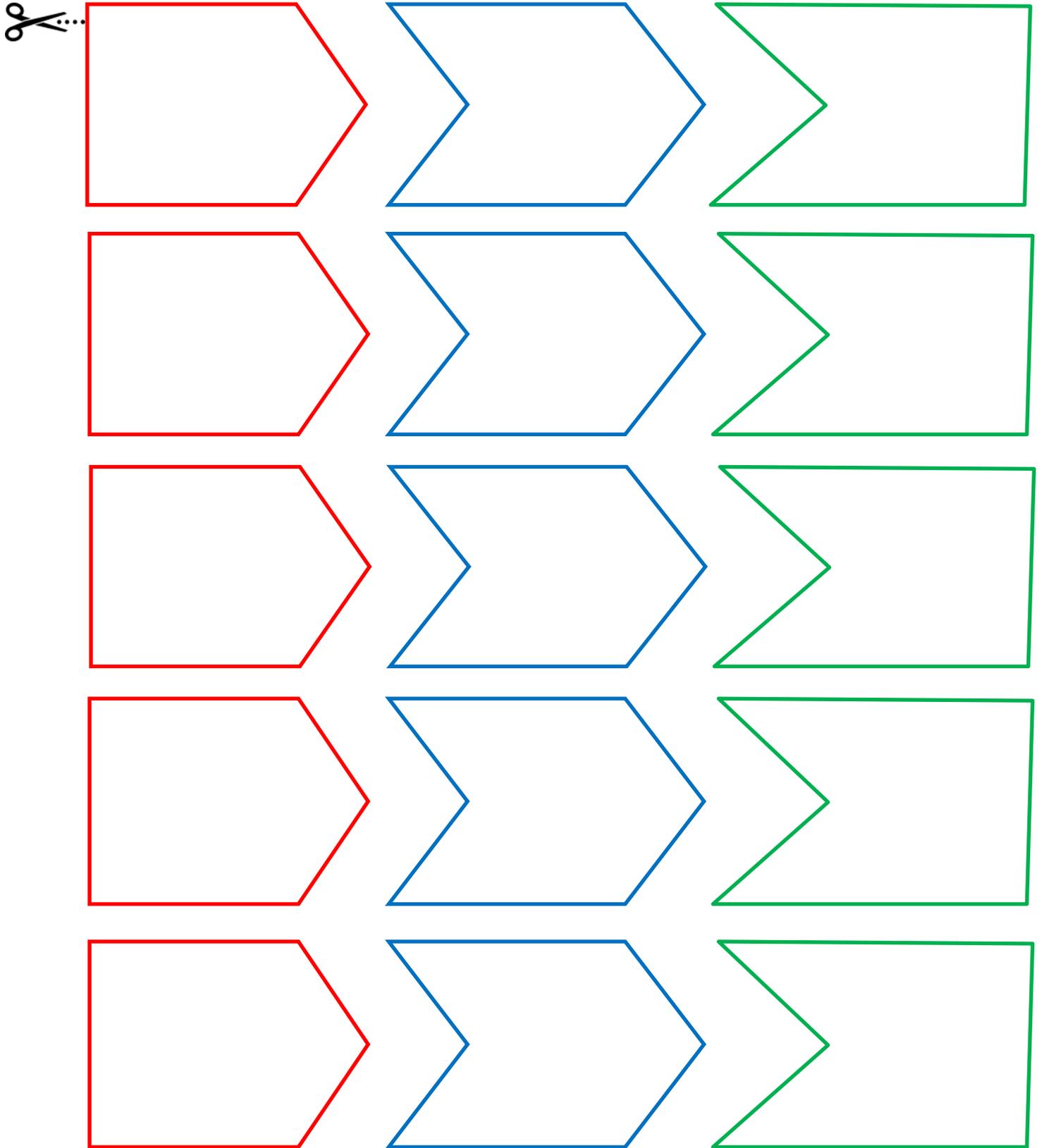
Le monstre mange des mots.	Das Monster frisst Wörter.
Le monstre prend un ananas.	Das Monster nimmt eine Ananas.
Le monstre a une glace.	Das Monster hat eine Glace.
Je parle français.	Ich spreche Französisch.
Nous jouons aux cartes.	Wir spielen Karten.
Louis a deux chiens.	Louis hat zwei Hunde.
Louis va à l'école.	Louis geht zur Schule.
Louis joue au foot.	Louis spielt Fussball.
Il aime la musique.	Er mag Musik.
Je vais à l'école.	Ich gehe zur Schule.
J' ai un stylo.	Ich habe einen Stift.
Je vois une vipère.	Ich sehe eine Viper.
Anne aime les tortues.	Anne liebt die Schildkröten.
Je regarde le caméléon.	Ich schaue das Chamäleon an.
J' ai un poisson.	Ich habe einen Fisch.



Arbeitsblatt 3.1

Aufgaben: 1-7

Aufgabe 7 ♦♦ Schneidet die Puzzleteile aus, mischt sie und tauscht eure Puzzleteile mit einer anderen Gruppe aus. Jede Gruppe erstellt nun Puzzles zu logischen Sätzen zusammen.



On joue au jeu des articles définis: le / la

- Aufgabe 1** ❖ Nachdem ihr die verschiedenen Artikel im Magazin, Seite 70-71 kennengelernt habt, könnt ihr euer Wissen in einem Spiel anwenden. Schneidet die Kärtchen der Seiten zwei und drei aus und faltet diese sorgfältig, sodass sie flach aufliegen.

Les règles du jeu / die Spielregeln

- Bildet eine Vierergruppe. Ihr benötigt einen Würfel und je eine Spielfigur.
- Legt den Kartenstapel auf den Spielplan und spielt der Reihe nach. Der älteste Spieler (steht für Schüler und Schülerin) beginnt und würfelt. Kommt er mit seiner Spielfigur auf ein rotes Feld, nimmt er eine Karte vom Stapel, liest das Wort auf Französisch und Deutsch vor und benennt den passenden Artikel.
- Der gegenüberstehende Schüler kontrolliert, indem er auf der Rückseite der Spielkarte das Wort mit dem Artikel laut vorliest. Hat der Schüler den richtigen Artikel gewählt, darf er die Karte für sich ablegen. Wenn der Artikel falsch war, muss er die Karte zuunterst auf den Stapel zurücklegen und seine Spielfigur zwei Felder zurückstellen.
- Ziel des Spiels ist es, die eigene Spielfigur ins Ziel zu bringen. Gespielt wird bis alle Schüler das Ziel erreicht haben oder wenn keine Karten mehr vorhanden sind.
- Gewonnen hat derjenige Schüler, der für sich am meisten Karten ablegen konnte.

Merke dir!

Du hast im Magazin entdeckt, dass es in der französischen Sprache zwei verschiedene Artikel gibt: für männliche Nomen « **le** », für weibliche Nomen « **la** ».

Beispiele: « **le casque** », « **la machine** ».

Die Mehrzahl für männlich und weiblich ist « **les** ».

Beispiele: « **les casques** », « **les machines** ».

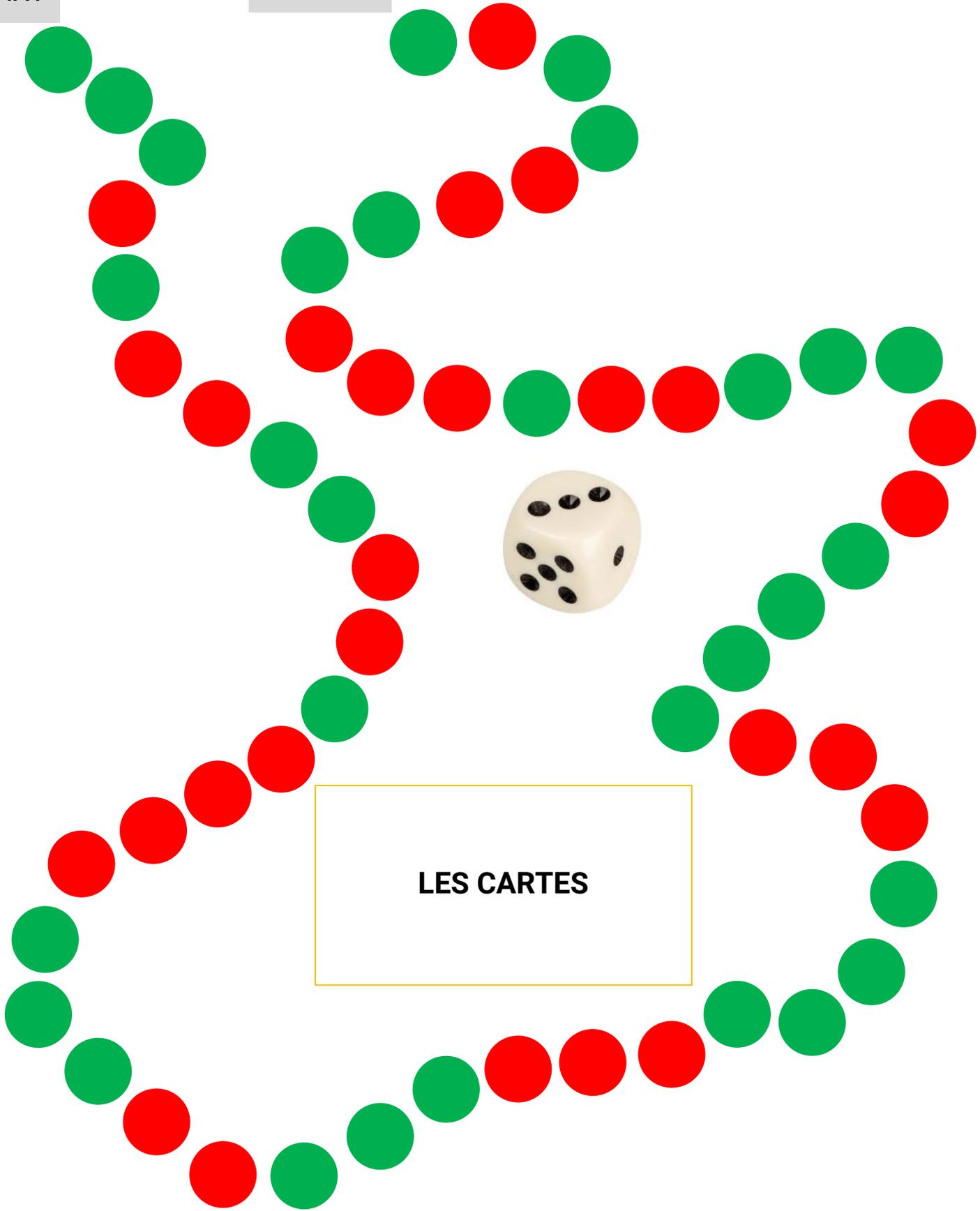


	Vorderseite	Rückseite
	<p>machine die Maschine</p>	<p>la machine</p>
	<p>casque der Helm</p>	<p>le casque</p>
	<p>chaleur die Wärme</p>	<p>la chaleur</p>
	<p>batterie die Batterie</p>	<p>la batterie</p>
	<p>chambre das Zimmer</p>	<p>la chambre</p>
	<p>bouton der Knopf</p>	<p>le bouton</p>
	<p>microphone das Mikrofon</p>	<p>le microphone</p>

	Vorderseite	Rückseite
	temps die Zeit	le temps
	collier das Collier	le collier
	dauphin der Delfin	le dauphin
	maison das Haus	la maison
	télévision der Fernseher	la télévision
	classe die Klasse	la classe
	vache die Kuh	la vache

DÉPART

ARRIVÉE



On joue au jeu des articles indéfinis: un / une

- Aufgabe 1** ❖ Nachdem ihr die verschiedenen Artikel im Magazin, Seite 70-71 kennengelernt habt, könnt ihr euer Wissen in einem Spiel anwenden. Schneidet die Kärtchen der Seiten zwei und drei aus und faltet diese sorgfältig, sodass sie flach aufliegen.

Les règles du jeu / die Spielregeln

- Bildet eine Vierergruppe. Ihr benötigt einen Würfel und je eine Spielfigur.
- Legt den Kartenstapel auf den Spielplan und spielt der Reihe nach. Der älteste Spieler (steht für Schüler und Schülerin) beginnt und würfelt. Kommt er mit seiner Spielfigur auf ein rotes Feld, nimmt er eine Karte vom Stapel, liest das Wort auf Französisch und Deutsch vor und benennt den passenden Artikel.
- Der gegenüberstehende Schüler kontrolliert, indem er auf der Rückseite der Spielkarte das Wort mit dem Artikel laut vorliest. Hat der Schüler den richtigen Artikel gewählt, darf er die Karte für sich ablegen. Wenn der Artikel falsch war, muss er die Karte zuunterst auf den Stapel zurücklegen und seine Spielfigur zwei Felder zurückstellen.
- Ziel des Spiels ist es, die eigene Spielfigur ins Ziel zu bringen. Gespielt wird bis alle Schüler das Ziel erreicht haben oder wenn keine Karten mehr vorhanden sind.
- Gewonnen hat derjenige Schüler, der für sich am meisten Karten ablegen konnte.

Merke dir!

Du hast im Magazin entdeckt, dass es in der französischen Sprache zwei verschiedene Artikel gibt: für männliche Nomen « **le** », für weibliche Nomen « **la** ».

Wenn du von einer Sache oder einer Person sprichst, die du nicht genauer bestimmen kannst, brauchst du unbestimmte Artikel: für männliche Nomen « **un** / ein », für weibliche Nomen « **une** / eine ».

Beispiele: « **un casque** », « **une machine** ».



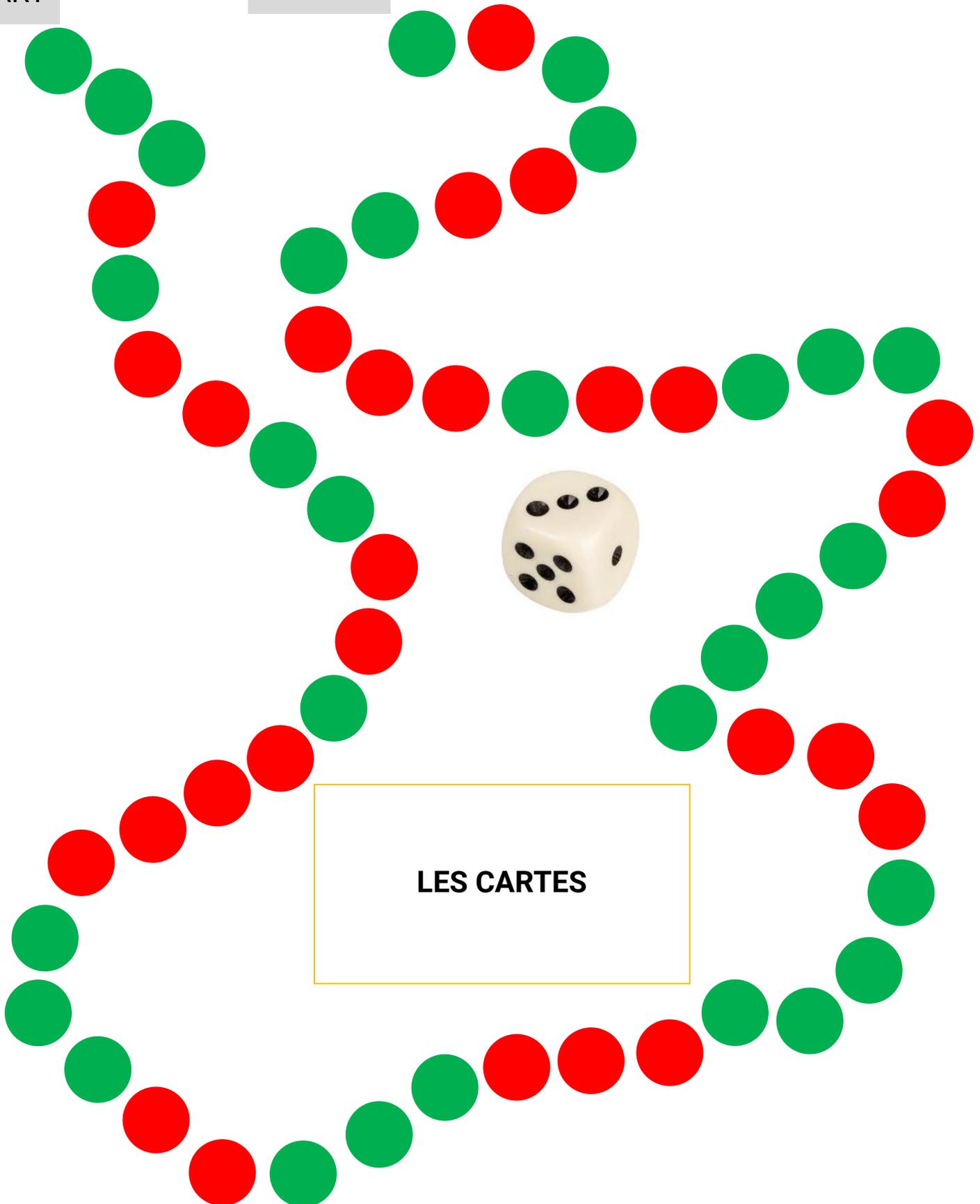
	Vorderseite	Rückseite
	machine eine Maschine	une machine
	casque ein Helm	un casque
	poisson ein Fisch	un poisson
	batterie eine Batterie	une batterie
	chambre ein Zimmer	une chambre
	bouton ein Knopf	un bouton
	microphone ein Mikrofon	un microphone




Vorderseite	Rückseite
<p>chien ein Hund</p>	<p>un chien</p>
<p>collier ein Collier</p>	<p>un collier</p>
<p>dauphin ein Delfin</p>	<p>un dauphin</p>
<p>maison ein Haus</p>	<p>une maison</p>
<p>télévision ein Fernseher</p>	<p>une télévision</p>
<p>classe eine Klasse</p>	<p>une classe</p>
<p>vache eine Kuh</p>	<p>une vache</p>

DÉPART

ARRIVÉE



Arbeitsblatt 5.1

Aufgaben: 1-4

On comprend Kiki et Aliène

Aufgabe 1 ♦♦ Nachdem ihr die Geschichte im Magazin angehört habt, könnt ihr sie hier mit verteilten Rollen laut vorlesen. Die Zahlen entsprechen der Reihenfolge der Bilder im Magazin.

Aufgabe 2 ♦♦ Unterstreicht die Wörter, die ihr versteht. Die fettgedruckten Wörter und Sätze sind in der Box übersetzt, siehe Seite 2.



1 Aliène ! **Viens voir !**
J'ai découvert un **véhicule terrien GÉNIAL !** KIKI
mmh ? ALIÈNE

2 Oui ? ALIÈNE
Regarde ! **Pour le commander, on utilise cette poignée.** KIKI

3 Il avance sur ces **quatre roues tout-terrain.** KIKI
Mouais. ALIÈNE

4 Et surtout, il peut **voler grâce à son HÉLICE !!** KIKI
Amusant. ALIÈNE

5 Allez ! Monte ! **On l'essaie !** KIKI
OK ! OK ! ALIÈNE

6 Ben alors ? ALIÈNE
UROOO KIKI
On est peut-être **trop lourds ?**
GAZON MATIC

Arbeitsblatt 5.1

Aufgaben: 1-4

- Aufgabe 3** ♦♦ Lest nun die Aussagen in der Übersetzungsbox.
- Aufgabe 4** ♦♦ Beantwortet die drei Fragen auf Deutsch. Lest nun den Text mit verteilten Rollen nochmals vor und präsentiert ihn einer anderen Gruppe.

Viens voir ! J'ai découvert un véhicule terrien	Komm, sieh mal! Ich habe ein Fahrzeug der Erdbewohner entdeckt.
Pour le commander, on utilise cette poignée.	Zum Lenken benützt man diesen Griff.
quatre roues tout-terrain	Allradantrieb
peut voler grâce à son HÉLICE	kann dank seines Propellers fliegen
On l'essaie.	Wir probieren es aus.
trop lourds	zu schwer



Fragen



1. Wie heißen die Personen dieses Comics?

2. Warum kann das Fahrzeug fliegen?

3. Warum fliegt es trotzdem nicht?

Arbeitsblatt 6.1

Aufgaben: 1

On joue au jeu mémoire des consignes au singulier (Anweisungen in der Einzahl)

- Aufgabe 1** ♦♦♦♦ Bildet eine Vierergruppe. Lest nun die Anweisungen auf den Kärtchen. Schaut genau hin, die Anweisungen stehen in der Einzahl, siehe das **Merke dir**. Wenn ihr euch die Verben gemerkt habt, könnt ihr die Kärtchen der Seite 2 - 3 ausschneiden. Für die Verben, die ihr euch nicht gut merken könnt, dürft ihr einen Spickzettel machen. Ihr dürft vier Verben notieren.

Merke dir!

Wenn du **einer Person** eine Anweisungen gibst, sagst du beispielsweise « **Invente une machine ! / Erfinde eine Maschine!** ». Das « **e** » am Ende von « **invente** » sprichst du nicht aus.

**Règles du jeu / Spielregeln**

- Das Spiel beginnt damit, dass alle Karten gemischt und anschließend verdeckt auf den Tisch ausgelegt werden. Auf den Kärtchen stehen Anweisungen auf Französisch und Deutsch. Es sollen also die beiden Karten zusammengebracht werden.
- **Tipp:** Jedes Kartenpaar hat eine Form. Schaut genau hin!
- Anschließend beginnt ein Spieler, (steht für Schüler und Schülerin) die Karten aufzudecken. Dabei ist es ihm erlaubt, gleichzeitig zwei Karten aufzudecken. Die bei jedem Zug aufgedeckten Karten müssen wieder umgedreht werden, falls es sich bei den aufgedeckten Karten nicht um Paare handelt, das heißt wenn es sich nicht um denselben Befehl auf Französisch und Deutsch handelt. Wichtig dabei ist, dass ihre Position während des Umdrehens nicht verändert wird. Gelingt es einem Spieler in einem Zug zwei gleiche Sätze aufzudecken, so darf er dieses Paar aus dem Spiel entfernen und auf seinen Stapel legen. Er darf weitermachen, solange er Paare ablegen kann.
- Anschließend deckt der nächste ebenfalls zwei Karten auf.
- Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt das Spiel.

Arbeitsblatt 6.1 Aufgaben: 1

<p>inventer</p> <p>Invente une machine !</p> 	<p>erfinden</p> <p>Erfinde eine Maschine!</p> 
<p>utiliser</p> <p>Utilise mon crayon !</p> 	<p>benützen</p> <p>Benütze meinen Bleistift!</p> 
<p>marquer</p> <p>Marque les mots !</p> 	<p>markieren</p> <p>Markiere die Wörter!</p> 
<p>montrer</p> <p>Montre ta machine !</p> 	<p>zeigen</p> <p>Zeige deine Maschine!</p> 
<p>compter</p> <p>Compte les vaches !</p> 	<p>zählen</p> <p>Zähle die Kühe!</p> 
<p>imiter</p> <p>Imite les bêtes !</p> 	<p>nachahmen</p> <p>Ahme die Tiere nach!</p> 

<p>cliquer sur</p> <p>Clique sur les animaux !</p> 	<p>klicken auf</p> <p>Klicke auf die Tiere!</p> 
<p>deviner</p> <p>Devine la solution !</p> 	<p>erraten</p> <p>Errate die Lösung!</p> 
<p>prononcer</p> <p>Prononce ce mot !</p> 	<p>aussprechen</p> <p>Sprich dieses Wort aus!</p> 
<p>noter</p> <p>Note cette phrase !</p> 	<p>notieren</p> <p>Notiere diesen Satz!</p> 
<p>corriger</p> <p>Corrige les fautes !</p> 	<p>korrigieren</p> <p>Korrigiere die Fehler!</p> 
<p>apporter</p> <p>Apporte ton poster !</p> 	<p>bringen</p> <p>Bringe dein Poster!</p> 

Arbeitsblatt 6.1 Aufgaben: 1

regarder Regarde ma machine ! 	anschauen Schau meine Maschine an! 
travailler Travaille avec moi ! 	arbeiten Arbeite mit mir! 
donner Donne-moi les cartes ! 	geben Gib mir die Karten! 
fabriquer Fabrique une machine ! 	konstruieren Konstruiere eine Maschine! 
présenter Présente ta machine ! 	vorstellen Stelle deine Maschine vor! 
écouter Écoute les mots ! 	anhören Höre die Wörter an! 

mélanger Mélange les cartes ! 	mischen Mische die Karten! 
jouer Joue avec moi ! 	spielen Spiele mit mir! 
chercher Cherche le chien ! 	suchen Suche den Hund! 
trouver Trouve mon magazine ! 	finden Finde mein Magazin! 
expliquer Explique ta machine ! 	erklären Erkläre deine Maschine! 
discuter Discute avec ta copine ! 	diskutieren Diskutiere mit deiner Freundin! 

Arbeitsblatt 6.2

Aufgaben: 1

On joue au jeu mémoire des consignes au pluriel (Anweisungen in der Mehrzahl)

- Aufgabe 1** ♦♦♦♦ Bildet eine Vierergruppe. Lest nun die Anweisungen auf den Kärtchen. Schaut genau hin, die Anweisungen stehen in der Mehrzahl, siehe das **Merke dir**. Wenn ihr euch die Verben gemerkt habt, könnt ihr die Kärtchen der Seite 2 - 3 ausschneiden. Für die Verben, die ihr euch nicht gut merken könnt, dürft ihr einen Spickzettel machen. Ihr dürft vier Verben notieren.

Merke dir!

Wenn du mehreren Personen eine Anweisung gibst, dann sagst du « Inventez une machine ! / Erfindet eine Maschine! ». Das « e » am Ende von « **inventez** » sprichst du aus.

**Règles du jeu / Spielregeln**

- Das Spiel beginnt damit, dass alle Karten gemischt und anschließend verdeckt auf den Tisch ausgelegt werden. Auf den Kärtchen stehen Anweisungen auf Französisch und Deutsch. Es sollen also die beiden Karten zusammengebracht werden.
- **Tipp:** Jedes Kartenpaar hat eine Form. Schaut genau hin!
- Anschließend beginnt ein Spieler, (steht für Schüler und Schülerin) die Karten aufzudecken. Dabei ist es ihm erlaubt, gleichzeitig zwei Karten aufzudecken. Die bei jedem Zug aufgedeckten Karten müssen wieder umgedreht werden, falls es sich bei den aufgedeckten Karten nicht um Paare handelt, das heißt wenn es sich nicht um denselben Befehl auf Französisch und Deutsch handelt. Wichtig dabei ist, dass ihre Position während des Umdrehens nicht verändert wird. Gelingt es einem Spieler in einem Zug zwei gleiche Sätze aufzudecken, so darf er dieses Paar aus dem Spiel entfernen und auf seinen Stapel legen. Er darf weitermachen, solange er Paare ablegen kann.
- Anschließend deckt der nächste ebenfalls zwei Karten auf.
- Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt das Spiel.

Arbeitsblatt 6.2 Aufgaben: 1

montrer Montrez votre billet ! 	zeigen Zeigt euer Billett! 
compter Comptez les moutons ! 	zählen Zählt die Schafe! 
imiter Imitez les chimpanzés ! 	nachahmen Ahmt die Schimpansen nach! 
corriger Corrigez le texte ! 	korrigieren Korrigiert den Text! 
apporter Apportez l'ordinateur ! 	bringen Bringt den Computer! 
présenter Présentez votre invention ! 	vorstellen Stellt eure Erfindung vor! 
écouter Écoutez la chanson ! 	anhören Hört das Lied an! 

inventer Inventez une histoire ! 	erfinden Erfindet eine Geschichte! 
utiliser Utilisez ma gomme ! 	benützen Benützt meinen Radiergummi! 
marquer Marquez les nombres ! 	markieren Markiert die Zahlen! 
cliquer sur Cliquez sur le nom ! 	klicken auf Klickt auf den Namen! 
deviner Devinez mon nom ! 	erraten Erratet meinen Namen! 
prononcer Prononcez cette phrase ! 	aussprechen Sprecht diesen Satz aus! 
noter Notez les solutions ! 	notieren Notiert die Lösungen! 

Arbeitsblatt 6.2 Aufgaben: 1

<p>trouver</p> <p>Trouvez la solution !</p> 	<p>finden</p> <p>Findet die Lösung!</p> 
<p>expliquer</p> <p>Expliquez la machine !</p> 	<p>erklären</p> <p>Erklärt die Maschine!</p> 
<p>discuter</p> <p>Discutez avec vos amis !</p> 	<p>diskutieren</p> <p>Diskutiert mit euren Freunden!</p> 
<p>chercher</p> <p>Cherchez le chat !</p> 	<p>suchen</p> <p>Sucht die Katze!</p> 
<p>fabriquer</p> <p>Fabriquez une machine qui fait les devoirs !</p> 	<p>konstruieren</p> <p>Konstruiert eine Maschine, die die Hausaufgaben macht!</p> 

<p>regarder</p> <p>Regardez le bouton !</p> 	<p>anschauen</p> <p>Schaut den Knopf an!</p> 
<p>travailler</p> <p>Travaillez ensemble !</p> 	<p>arbeiten</p> <p>Arbeitet zusammen!</p> 
<p>donner</p> <p>Donnez-nous les microphones !</p> 	<p>geben</p> <p>Gebt uns die Mikrofone!</p> 
<p>mélanger</p> <p>Mélangez les cartes !</p> 	<p>mischen</p> <p>Mischt die Karten!</p> 
<p>jouer</p> <p>Jouez au memory !</p> 	<p>spielen</p> <p>Spielt Memory!</p> 

Arbeitsblatt 7.1

Aufgaben: 1-4

On présente notre machine « pas si bête »

- Aufgabe 1** ♦♦ Bereitet die Präsentation eurer Maschine vor. In den Übersetzungsboxen findet ihr Ideen zu drei Themen. Ergänzt die Sätze.
- Aufgabe 2** ♦♦ Zeigt, wenn möglich, zu allen drei Fragen Fotos oder Zeichnungen.
- Aufgabe 3** ♦♦ Schreibt nun eure Sätze auf ein Poster und klebt die Bilder darauf.
- Aufgabe 4** ♦♦ Präsentiert eure Maschine zuerst einer Klassenkameradin oder einem Klassenkameraden und kontrolliert, ob eure Präsentation verständlich ist. Überarbeitet anschließend eure Texte, lest sie mehrmals laut vor. Für die abschliessende Präsentation eurer Maschine fügt ihr passende Geräusche hinzu.

Comment s'appelle votre machine « pas si bête » ? Wie heisst eure Maschine « pas si bête »?

On vous présente notre machine. Elle s'appelle _____



Qu'est-ce qu'elle sait faire ? Was kann sie tun?

Notre machine sert à _____

Thème A: À la maison - zuhause

faire le lit	das Bett machen
cuisiner	kochen
ranger la chambre	Zimmer, aufräumen
laver la voiture	das Auto waschen
passer l'aspirateur	staubsaugen

Thème B: Un tour de magie - Zauberei

devenir pilote	Pilot werden
voler dans tous les sens	umherfliegen
rendre invisible	unsichtbar werden
devenir une star	ein Star werden



Thème C: À l'école - in der Schule

faire les devoirs	die Hausaufgaben machen
apprendre le vocabulaire	Wörter lernen
parler français et anglais	Französisch und Englisch sprechen
écrire des tests	Prüfungen schreiben

Qu'est-ce qu'il faut pour faire marcher votre machine ? Was braucht es, um eure Maschine zum Laufen zu bringen?

Il faut _____



il faut	man muss
la mettre en marche	sie anstellen
appuyer sur le bouton	auf den Knopf drücken
appuyer sur ON	auf ON drücken
brancher le fil électrique	das elektrische Kabel anschliessen
brancher le microphone	das Mikrofon anschliessen
parler dans le microphone	ins Mikrofon sprechen
mettre le casque	den Helm aufsetzen
frapper dans les mains	in die Hände klatschen
introduire du papier	Papier einsetzen



Avec quoi est-ce que votre machine fonctionne ? Womit funktioniert eure Maschine?

Notre machine fonctionne _____

avec une batterie	mit einer Batterie
avec un réacteur	mit einem Triebwerk
avec un moteur	mit einem Motor
à la chaleur	mit Wärme
à l'énergie solaire	mit Sonnenenergie
à l'électricité	mit Strom
à l'électricité éolienne	mit Windenergie