

DOSSIER 0
FICHE 3
CODIFICATION FICHES CD ROM
PROFESSEURS

CD-ROM :

- les fiches descriptives des activités (Aktivätsbeschreibung = Akb)
- les fiches de matériel (Material = MT)
- les fiches élève (Arbeitsblatt = AB)
- les annexes (Anlagen = AL)

Pour ces quatre types de documents, on rajoutera à la fin de la référence la lettre D (deutsch) ou F (français) en fonction de la langue de travail du document.

Codification des fiches : (N° du dossier).(N° dans l'ordre)

Exemple :

AB1.3D est la 3ème fiche/élève du projet 1 en allemand

Ces activités, bien que développées autour d'un album, sont, pour la plupart, transférables sur les autres albums de la mallette.

S'adressant à des enseignants bilingues, les fiches descriptives sont rédigés dans l'une ou l'autre langue, mais toutes les fiches matériel et élève sont dans les deux langues.

Ainsi au sein d'un même projet, il peut y avoir alternance de langues. Sauf exception (approche contrastive ...) cette alternance est à éviter au sein d'une même activité.

Le niveau de langue pour les différentes activités, ou les différentes étapes de l'activité est précisé :



LM



LP

Les quatre activités langagières sont travaillées et signalées :



lire



écouter



écrire



parler

Des propositions de différenciation et de prolongement ou variantes font partie des activités :



différenciation



prolongement

Les possibilités de mutualisation sont également signalées (Défis-lecture, sonorisation d'albums, devinettes et Steckbriefe, expressions idiomatiques illustrées dans les deux langues, galerie virtuelle d'œuvres ...) :



mutualisation

Ces réalisations pourront être mises en ligne afin de profiter à toutes les classes intéressées. Le site est en voie de création (« Les trésors de Tomi »).

DOSSIER 0
FICHE 3
CODIFICATION JEU DE CARTES
PROFESSEURS

Cartes-images (Spielkarten = SK) au format A7 avec des extraits des 7 albums (couverture, héros, objets, lieux, actions).

L'utilisation de ces cartes est prévue dans les différents projets, mais elles peuvent aussi être utilisées pour d'autres jeux proposés dans les annexes ou à créer.

Ces cartes se répartissent dans des catégories similaires pour les 7 albums :

CATÉGORIE	NOMBRE
couverture sans le titre	1
personnages	2
objets importants	2
actions	2
lieux / éléments du décor	2
autre	1

Elles sont codifiées de la manière suivante :

(N° du dossier).(N° dans l'ordre)

Exemple : SK6.1 est la carte à jouer N°1 de l'album Flix ([dossier N°6](#))