



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Les mots à ne pas dire

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Les mots à ne pas dire. – Ein Wortschatzspiel für Schnelle für das zweite bis dritte Lernjahr

Verena Unmüßig, Heidelberg

Règles du jeu

Préparation

1. Formez deux groupes avec le même nombre de joueurs.
2. Asseyez-vous autour d'une table: un joueur de l'équipe A, un joueur de l'équipe B, un joueur de l'équipe A, un joueur de l'équipe B, etc.
3. Mélangez bien les cartes et placez-les à l'envers sur la table.
4. Utilisez une montre pour limiter le temps de jeu de chaque équipe.



But du jeu

- Rapidement et sans faire d'erreur, il faut faire deviner les mots des différentes cartes aux joueurs de son équipe. Quand un joueur devine un mot, il reçoit la carte. Le jeu est fini quand il n'y a plus de mots à deviner. L'équipe qui a le plus de cartes a gagné.

Déroulement du jeu

Le tour de chaque équipe dure deux minutes. Un joueur explique les mots qui sont soulignés sur les cartes et les joueurs de son équipe doivent en deviner le plus possible. Il est interdit de passer une carte et on doit respecter les règles suivantes:

- Il est interdit d'utiliser les mots qui sont sur la carte ou des mots de la même famille.
- Il est interdit de faire des gestes ou des bruits pour expliquer les mots.

Les joueurs de l'équipe adverse surveillent le temps et le respect des règles du jeu. Si elles ne sont pas respectées, les joueurs de l'équipe adverse crient «Tabou !» et reçoivent la carte.

Vocabulaire

4 **asseyez-vous**: setzt euch – 9 **à l'envers**: umgedreht – 10 **utiliser qc**: etw. verwenden – 10 **une montre**: instrument qui montre l'heure – 13 **faire faire qc à qn**: jdn. etw. tun lassen – 13 **deviner qc**: etw. erraten – 14 **recevoir qc**: etw. erhalten – 16 **le déroulement**: der Ablauf – 17 **expliquer qc à qn**: jdm. etw. erklären – 18 **souligner qc**: etw. unterstreichen – 19 **passer qc**: etw. auslassen – 23 **l'équipe adverse**: die gegnerische Mannschaft – 23 **surveiller qc**: etw. überwachen

ZIELE

Wortschatzarbeit: Wiederholung und Anwendung des gelernten Wortschatzes

Training der Sprechfertigkeit

NIVEAU

Ab 8. Klasse

DAUER

Eine Schulstunde

EINBETTUNG

Wird mit dem Lehrbuch „*Découvertes Série verte 2*“ (Klett) gearbeitet, kann die Einheit ab der 7. Lektion eingesetzt werden. Das Material eignet sich für die Wiederholung der in den Lektionen 1–6 gelernten Vokabeln, kann über die Erweiterung der Leerkarten aber auch zur Festigung eines neu eingeführten Wortschatzes verwendet werden. Ferner bietet sich auch der Einsatz in einer Vertretungsstunde an.

Weiterführende Hinweise

Der Beitrag orientiert sich an dem vielen Schülerinnen und Schülern bekannten Spiel „Tabu“. Die Spielregeln sollten dennoch im Vorfeld noch einmal erarbeitet werden, damit alle Lernenden über dieselben Voraussetzungen verfügen. Die Einführung der Regeln kann dabei über einen Lehrervortrag oder über eine Erarbeitung des Textes im Unterricht erfolgen.

Das Tabu-Spiel umfasst insgesamt 45 Spielkarten und einen Bogen mit neun Blanko-Karten, die von den Lernenden selbst gestaltet werden können. Es sind ausreichend Karten vorhanden, um das Spiel auch in einer kompletten Unterrichtsstunde einsetzen zu können. Der Einsatz der Leerkarten eignet sich besonders für die Überprüfung und Wiederholung eines neu eingeführten Wortschatzes.

Die Spielkarten sollten vor dem Einsatz im Unterricht ausgeschnitten und laminiert werden. Übersteigt die Klassengröße 24 Schülerinnen und Schüler, bietet es sich an, vier Gruppen zu bilden, von denen jeweils zwei gegeneinander spielen.

Die zu erratenden Begriffen entstammen den Themenbereichen „Kleidung“, „Geschirr“, „Hobbys“, „Einrichtungen einer Stadt“, „Haus“, „bekannte Comicfiguren“ und „Zeitangaben“ und wurden weitgehend in den Lektionen 1–6 des zweiten Bandes von „*Découvertes*“ eingeführt.

Die Zeit für das Erklären der einzelnen Begriffe ist mit zwei Minuten relativ kurz bemessen. Spontaneität und schnelles Reaktionsvermögen sind also gefragt. Das Spiel trägt daher neben der Wiederholung und Festigung des Wortschatzes auch dazu bei, die bei vielen Lernenden noch vorhandenen Redehemmungen abzubauen und die Sprechfähigkeit zu schulen.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Les mots à ne pas dire

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

