

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Spiele für den Französischunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

Seite

Vorwort	4
Methodisch-didaktische Hinweise	5 - 13
1 Ville – Pays – Fleuve – Stadt – Land – Fluss	14 - 15
2 Jolies phrases – Würfelspiel – Präpositionen darstellen	16 - 19
3 Termes – Wortfamilien – Wer sammelt die meisten Begriffe?	20 - 21
4 Animaux et continents – Qui vit où? – Tiere und ihre Herkunft	22 - 25
5 Pays européens – Europa: Länder – Hauptstädte	26 - 29
6 Pays – Habitant – Langue – Land – Einwohner – Sprache	30 - 34
7 Quizz francais – französisches Quiz	35 - 61
8 BINGO – chiffres et lettres – Zahlen und Buchstaben	62
9 Faire les courses – Einkaufen	63 - 65
10 Dans mon cartable ... – In meiner Schultasche ...	66
11 Je fais ma valise – Koffer packen	67
12 Chenille de mots – Wörterraupe	68
13 Vrai ou faux? – Wahr oder falsch? – Fragen zum Textverständnis	69 - 70
14 Connais-tu la France? – Kennst du Frankreich? – Planquadrate nennen	71
15 Où est le mot? – Wörterbucharbeit	72
16 Quel temps fait-il? Qu'est-ce que je mets? – Zuordnung Wetter – Kleidung	73 - 76
17 Une lettre de plus – Wörtersuchspiel	77
18 Peints ta vie! – Begriffe raten	78 - 80
19 Qu'est-ce qu tu sais sur...? – Begriffe definieren und erraten	81
20 Exclu! – Welches Wort passt nicht in die Reihe?	82 - 83
21 Die Lösungen	84 - 86

Vorwort

Französisch – die Sprache des Nachbarn – spielerisch näher gebracht.

Mithilfe dieser – übrigens nicht nur für den Unterricht – konzipierten Spiele ist das Erlernen der Sprache mit Spaß und Kurzweile verbunden.

Die Spiele sind sowohl als Klassenspiel, in der Gruppe oder als Partnerspiele vorgesehen. So wird nicht zuletzt das Sozialverhalten geschult, eine unerlässliche Fertigkeit, die neben der reinen Wissensvermittlung ihren festen Platz haben sollte.

Anhand verschiedener Spiele zum auf dem Lehrplan verankerten Wortschatz lernen und rufen sich die Schüler immer wieder die schon gelernten Vokabeln ins Gedächtnis und hören und erfahren neue Begriffe. Dies stellt eine willkommene Abwechslung zum sturen „Vokabelheft führen“ dar, welcher nichtsdestotrotz unerlässlich ist.

Die Spiele können in differenzierter Form durchgeführt werden. Ihrem Ideenreichtum sind keine Grenzen gesetzt. Es können z.B. homogene Gruppen gebildet werden, wobei die Spielregeln entsprechend abgeändert werden. Sie allein kennen Ihre Schüler am besten.

Kleine Dialoge aus dem Alltagswortschatz runden den Spaß ab. Hierbei erfahren die Schüler, dass sie mit ihrem erlangten Wissen bereits Alltagssituationen in der Sprache des Nachbarn meistern können. Einem Einkauf im Nachbarland steht also nichts mehr im Wege...

Die allgemeinbildenden Spiele rund um Europa und seinen Staaten machen neugierig auf andere Länder und Sprachen.

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen und Ihren Schülern gemeinsam viel Spaß und strahlende Gesichter im Unterricht.

à bientôt

Prisca Thierfelder

1 Ville – Pays – Fleuve – Stadt – Land – Fluss

Seiten 14-15

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder in Partnerarbeit.

Das bekannte Spiel auf französisch! Es kann mit allen Schülern, in der Kleingruppe oder in Partnerarbeit gespielt werden. Die Spieler haben den Plan vorliegen. Der beginnende Spieler nennt laut den Buchstaben „A“ und zählt danach leise das ABC weiter. Ein anderer Spieler beendet die Aufzählung, indem er „Stopp“ ruft. Das Spiel beginnt nun mit dem Buchstaben, bei dem der erste Spieler in seiner Aufzählung unterbrochen wurde. Dabei bildet dieser den Anfangsbuchstaben aller Begriffe. Die Mitspieler versuchen, so schnell wie möglich den Plan auszufüllen. Ist der Erste fertig, ruft dieser „Stopp“ und alle Spieler müssen ihren Stift aus der Hand legen. Sie dürfen nicht mehr weiter schreiben. Nun werden die gefundenen Wörter verglichen und Punkte vergeben.

1 gefundener Begriff, den mehrere Teilnehmer haben	5 P
1 gefundener Begriff, den nur ein Teilnehmer hat	10 P
1 gefundener Begriff, bei dem alle anderen nichts gefunden haben	20 P

Am Ende des Spiels gewinnt derjenige mit der höchsten Punktzahl.

Alternativ kann auch die Blanko-Spielvorlage zur individuellen Gestaltung genutzt werden.

2 Jolies phrases – Würfelspiel (Präpositionen)

Seiten 16-19

Es stehen 3 Würfel sowie ein Blanko-Exemplar zur individuellen Gestaltung zur Verfügung. Nun werden ganze Sätze aus Satzgliedern gewürfelt.

1. Würfel: Subjekt, 2. Würfel: Prädikat, 3. Würfel: Präposition + adverbiale Bestimmung des Ortes.

Die Sätze können nun von den Schülern übersetzt und/oder dargestellt werden. Letzteres macht natürlich besonders Spaß und vermittelt dem Schüler nachhaltig die entsprechende Präposition. Zudem können dabei Fotos der Szenen und Schüler gemacht werden. Damit kann man ein ganz persönliches Merkposter erstellen, das im Klassenzimmer aufgehängt wird.

3 Termes – Wortfamilien – Wer sammelt die meisten Begriffe?

Seiten 20-21

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder in Partnerarbeit.

Benötigtes Material: auf Tonpapier kopierte und laminierte Spielkarten, evtl. Schreibblock, Stift, Zeitmesser.

Die Karten werden auf einen Stapel gelegt. Der Schüler, der an der Reihe ist, deckt die oberste Karte auf bzw. zieht eine Karte. Zu diesem Oberbegriff werden nun innerhalb einer vereinbarten Zeit begriffe gesucht und aufgeschrieben. Ist die Zeit abgelaufen, werden die Begriffe aufgezählt. Sind sie richtig, wird 1 Punkt pro Begriff vergeben. Derjenige/diejenige Gruppe mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Differenzierungsmöglichkeit: – Pro Buchstabe im richtig genannten Begriff erhält man einen Punkt. So ist derjenige Spieler im Vorteil, der jeweils das längste Wort findet.
– Nur das genannte Wort zählt. Ohne Berücksichtigung auf Rechtschreibung etc. So haben auch schwächere Schüler eine Chance.

4 Animaux et continents

Seiten 22-25

- Tiere und ihre Herkunft: zuordnen und Sätze bilden

Anmerkung: die Kontinente sind weiblich (l'Amérique du Nord, l'Asie, l'Europe, l'Amérique du Sud, La Nouvelle-Zélande, l'Australie), deshalb verwendet man die Präposition „vit en“. Die Präpositionen richten sich nach dem Artikel, so auch bei Ländern: **le** Maroc = ...vit **au** Maroc; **les** Pays-Bas = vit **aux** Pays-Bas; **la** France = vit **en** France.

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder in Partnerarbeit.

Hierbei gilt es, ein Kartenpaar zu finden. Das Kartenpaar besteht jeweils aus abgebildetem Tier sowie dem Kontinent, dessen französische Bezeichnung und nochmals dem Tier der 1. Karte. So können die Paare eindeutig zugeordnet werden. Ist ein Kartenpaar gefunden, wird ein Satz gebildet, z.B. „Le lion vit en Afrique.“

- Differenzierungsmöglichkeit:
- Die Sätze werden zusätzlich von den Schülern aufgeschrieben.
 - Die Schüler entwerfen eine Tabelle und ordnen die Tiere den Kontinenten zu
 - Die Schüler zeichnen die Kontinente und malen oder schreiben die Tiere hinein

Um das Spiel anzuheizen, können Punkte vergeben werden.

5 Les pays européens – Europa: Länder – Hauptstädte

Seiten 26-29

Anmerkung: die Kontinente sind weiblich (l'Amérique du Nord, l'Asie, l'Europe, l'Amérique du Sud, La Nouvelle-Zélande, l'Australie), deshalb verwendet man die Präposition „vit en“. Die Präpositionen richten sich nach dem Artikel, so auch bei Ländern: **le** Maroc = ...vit **au** Maroc; **les** Pays-Bas = ...vit **aux** Pays-Bas; **la** France = ...vit **en** France.

Auch bei der Zuordnung der Hauptstädte gilt es, den Artikel der Länder zu beachten.

Weiblicher Artikel (f)	l' Allemagne, la France	„La capitale de la France est Paris.“ „Berlin est la capitale de l' Allemagne.“
Männlicher Artikel (m):	le Portugal	„Lisbonne est la capitale du Portugal“
Artikel im Plural (pl)	les Pays-Bas	„Amsterdam est la capitale des Pays-Bas.“

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder in Partnerarbeit.

Hierbei gilt es, ein Kartenpaar zu finden. Das Kartenpaar besteht jeweils aus dem Land mit Autokennzeichen sowie der jeweiligen Hauptstadt mit Autokennzeichen. So können die Paare eindeutig zugeordnet werden. Ist ein Kartenpaar gefunden, wird ein Satz gebildet, z.B. „Berlin est la capitale de l'Allemagne.“

- Differenzierungsmöglichkeit:
- Die Sätze werden zusätzlich von den Schülern aufgeschrieben.
 - Die Schüler entwerfen eine Tabelle und ordnen die Länder alphabetisch
 - Die Schüler suchen noch weitere Informationen zu den angegebenen Städten wie z.B. Wahrzeichen etc.

Um das Spiel anzuheizen, können Punkte vergeben werden.

6 Pays – Habitant – Langue

Seiten 30-34

– Land – Einwohner/-in – Sprache

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Evtl. Vorlagen zum Kopieren und Zeigen bei abgeänderter Spielform.

Hierbei gilt es, ein Kartenpaar zu finden. Das Kartenpaar besteht jeweils aus einer Karte mit dem europäischen Staat samt Autokennzeichen sowie einer Karte mit Piktogrammen/Angaben zu Einwohner/-in und Sprache. Auch hier sorgen die Autokennzeichen für eine eindeutige Zuordnung.

Haben die Mitspielenden ein entsprechendes Kartenpaar gefunden, muss ein ganzer Satz gebildet werden.

Beispiele: „Un **Allemand** vit en **Allemagne** et parle **allemand**.“
„Un **Portugais/une Portugaise** vit au **Portugal** et parle **portugais**.“

Alternativ kann der Lehrer die Piktogramme laminieren und unter Angabe des Autokennzeichens, welches er an die Tafel schreibt, bestimmen, welches Wort von den Schülern zu nennen ist (Einwohner männlich, Einwohner weiblich, Sprache, Land).

Auch hier sind Differenzierungsmöglichkeiten keine Grenzen gesetzt:

Die Piktogramme können z.B. für die Gruppenarbeit in beliebiger Anzahl vervielfältigt werden. So hat jede Gruppe alle 4 Exemplare. Ein Spieler der Gruppe bestimmt das Land für die nächste Runde, indem er dessen Autokennzeichen aufschreibt und in die Runde zeigt. Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht nun eines der Piktogramme und nennt den geforderten Begriff. Die Punktevergabe erfolgt nach Belieben.

7 Quizz français – französisches Quiz

Seiten 35-61

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Es werden Teams gebildet. Der Lehrer stellt die Fragen und liest die Lösungsmöglichkeiten vor. Ein Spieler der Gruppe hat nun die Aufgabe, diese zu beantworten. Ist die Antwort richtig, erhält die Gruppe einen Punkt. Danach ist die nächste Gruppe an der Reihe.

Alternativ:

- Die Teams sind nicht abwechselnd an der Reihe, sondern ein Team kann so lange Fragen beantworten und folglich Punkte sammeln, bis es eine falsche Antwort nennt. Erst dann ist das nächste Team am Zug.
- Bei falscher Beantwortung einer Frage hat/haben das/die gegnerischen Team(s) die Möglichkeit, zu antworten. Wird die Antwort richtig genannt, erhält dieses Team 1 Punkt.

Alternativ/Differenzierung: Je nach Leistungsstärke der Schüler werden die Lösungsmöglichkeiten nicht genannt.
Auf den Blankokarten können eigene Fragen/Antworten entworfen werden.

Die Karten werden auf Tonkarton ausgedruckt. Sie können entweder mit Lösung auf der Rückseite oder mit Lösung separat ausgedruckt und laminiert werden.

8 BINGO – chiffres et lettres – Zahlen und Buchstaben

Seite 62

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Die Spielpläne werden ausgegeben. Der Lehrer oder ein ernannter Schüler diktiert 9 Zahlen bzw. 9 Buchstaben hintereinander auf französisch. Die Schüler tragen diese in die 9 Kästchen ihres Spielplans beliebig ein. Nun nennt der Lehrer erneut die Zahlen bzw. Buchstaben. Die Schüler kreuzen das Genannte jeweils auf ihrem Spielplan an. Derjenige Spieler, der zuerst 3 Kreuze nebeneinander waagrecht, senkrecht oder diagonal verzeichnen kann, ruft laut „BINGO!“. Nun wird verglichen: Der Spieler nennt dem Lehrer hierbei seine angekreuzten Zahlen bzw. Buchstaben auf deutsch. Sind sie alle richtig, ist der BINGO-Sieger gekürt. Ist das Geschriebene nicht fehlerfrei, wird weitergespielt, bis ein „fehlerloser BINGO-Sieger“ gekürt werden kann.

9 Faire les courses – Einkaufen

Seiten 63-65

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Die Lehrerin mischt die Symbolkarten und zeigt diese im Plenum bzw. wählt ein Kind aus. Dieses formuliert nun ganze „Einkaufssätze“ zu den betreffenden Symbolen.

Flasche = bouteille, Glas = verre, Tasse = Tasse, Packung = paquet, Tafel = tablette.
Der Satz wird begonnen mit: „Ich hätte gerne“ = „Je voudrais...“

Beispiel: (Symbolkarte 1 + Glas + Cola) = „Je voudrais un verre de coca.“ (Symbolkarte Aprikose + 1 + kg) = „Je voudrais un kilo d'abricots.“

Differenzierungsmöglichkeit: Es kann ein kleiner Verkaufsdialog eingeführt werden: A: „Je voudrais un kilo de tomates.“ B: „Un kilo de tomates? Un moment. – Voilà!“ A: „Merci.“ B: „Et avec ça?“ (neue Symbolkarte zeigen) A: „Deux bouteilles de lait.“ B: „Voilà. Et avec ça?“ A: „C'est tout. Merci.“ B: „Merci. Au revoir.“ A: „Au revoir.“

une tranche	= eine Scheibe
un paquet	= eine Packung
une bouteille	= eine Flasche
une tasse	= eine Tasse
une tablette	= eine Tafel
un verre	= ein Glas

10 Dans mon cartable... – In meiner Schultasche...

Seite 66

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Dieses Spiel ist dem Gedächtnis- und Konzentrationsspiel „Koffer packen“ nachempfunden.

Die Schüler sitzen im Kreis. Der Erste beginnt mit den Worten „Dans mon cartable, il y a...“ und nennt den ersten Begriff z.B. „Dans mon cartable, il y a une trousse.“ Nun geht es der Reihe nach. Der nächste Schüler sagt den Satz ebenfalls auf und ergänzt einen Begriff, wobei er alle zuvor genannten Begriffe aufzählen muss. „Dans mon cartable, il y a une trousse et une gomme.“ So geht es nun weiter. Die Wörterschlange wird immer länger. Vergisst ein Spieler ein Wort bei der Aufzählung, scheidet dieser aus. Es wird so lange gespielt, bis ein Sieger, der Letzte im Bunde, feststeht.

Alternativ: Spiel in Partnerarbeit: Die Spieler haben den Spielplan – die leere Schultasche – vor sich. Nun zeichnen sie eine zuvor bestimmte Anzahl von Gegenständen hinein, so dass jeder Spieler gleich viele Gegenstände hat. Danach wird nach dem Prinzip „Schiffe versenken“ vorgegangen: Ein Schüler fragt seinen Partner, ob dieser einen bestimmten Gegenstand eingepackt hat. Es wird nur Französisch gesprochen!

A: „Tu as une gomme dans ton cartable?“ B: „Oui. J’ai une gomme.“ oder „Non, je n’ai pas de gomme.“ Dann streicht Partner B das Mäppchen auf seinem Plan durch. Die Partner wechseln sich bei Fragen und Antworten stets ab. Nun schreibt sich Partner B die Begriffe, die er bei seinem Gegenüber erraten hat, auf. So hat er einen Überblick über die bereits gefragten Gegenstände. Wer zuerst alle Gegenstände des Partners erraten hat, ist Sieger dieser Runde.

Spiel in Gruppenarbeit: Die Spieler haben den Spielplan – die leere Schultasche – vor sich. Nun zeichnen sie eine zuvor bestimmte Anzahl von Gegenständen hinein. Danach wird verglichen. Ein Schüler beginnt innerhalb seiner Gruppe zu fragen: „Tu as une gomme dans ton cartable, Marie?“ Marie antwortet: „Oui, j’ai une gomme dans mon cartable.“ oder „Non, je n’ai pas de gomme dans mon cartable.“ Der antwortende Schüler ist nun an der Reihe. Er stellt dem nächste Gruppenmitglied dieselbe Frage und hängt dessen Namen an: „Tu as une gomme dans ton cartable?“. Die Frage macht ihre Runde, bis jeder nach dem Gegenstand gefragt wurde. Diejenigen, bei denen sich der angefragte Gegenstand in der Schultasche befindet, kreuzen diesen an. Wer zuletzt am meisten „nicht genannte“ Gegenstände hat, d.h. als Alleiniger einen oder mehrere Gegenstände in seiner Tasche hat, geht als Sieger hervor.

11 Je fais ma valise – Koffer packen

Seite 67

Dieses Spiel ist dem Gedächtnis- und Konzentrationsspiel „Koffer packen“ nachempfunden. Die Schüler sitzen im Kreis. Der Erste beginnt mit den Worten „Je fais ma valise...“ und nennt den ersten Begriff z.B. „Je fais ma valise et je mets un pantalon.“ Nun geht es der Reihe nach. Der nächste Schüler sagt den Satz ebenfalls auf und ergänzt einen Begriff, wobei er alle zuvor genannten Begriffe aufzählen muss. „Je fais ma valise et je mets un pantalon et des chaussures.“ So geht es nun weiter. Die Wörterschlange wird immer länger. Vergisst ein Spieler ein Wort bei der Aufzählung, scheidet dieser aus. Es wird so lange gespielt, bis ein Sieger, der Letzte im Bunde, feststeht.

Alternativ: Spiel in Partnerarbeit: Die Spieler haben den Spielplan – den leeren Koffer – vor sich. Nun zeichnen sie eine zuvor bestimmte Anzahl von Gegenständen hinein, so dass jeder Spieler gleich viele Gegenstände hat. Danach wird nach dem Prinzip „Schiffe versenken“ vorgegangen: Ein Schüler fragt seinen Partner, ob dieser einen bestimmten Gegenstand eingepackt hat. Es wird nur Französisch gesprochen!

A: „Tu as un pantalon dans ta valise?“ B: „Oui. J’ai un pantalon.“ oder „Non, je n’ai pas de pantalon.“ Dann streicht Partner B die Hose (le pantalon) auf seinem Plan durch. Die Partner wechseln sich bei Fragen und Antworten stets ab. Nun schreibt sich Partner B die Begriffe, die er bei seinem Gegenüber erraten hat, auf. So hat er einen Überblick über die bereits fragten Gegenstände. Wer zuerst alle Gegenstände des Partners erraten hat, ist Sieger dieser Runde.

Spiel in Gruppenarbeit: Die Spieler haben die Vorlage – den leeren Koffer – vor sich. Nun zeichnen sie eine zuvor bestimmte Anzahl von Gegenständen hinein. Danach wird verglichen. Ein Schüler beginnt innerhalb seiner Gruppe zu fragen: „Tu as un pantalon dans ta valise, Marie?“ Marie antwortet: „Oui, j’ai un pantalon dans ma valise.“ oder „Non, je n’ai pas de pantalon dans ma valise.“ Der antwortende Schüler ist nun an der Reihe. Er stellt dem nächsten Gruppenmitglied dieselbe Frage und hängt dessen Namen an: „Tu as un pantalon dans ta valise?“. Die Frage macht ihre Runde, bis jeder nach dem Gegenstand gefragt wurde. Diejenigen, bei denen sich der angefragte Gegenstand im Koffer befindet, kreuzen diesen an. Wer zuletzt am meisten „nicht genannte“ Gegenstände hat, d.h. als Alleinigster einen oder mehrere Gegenstände in seinen Koffer gepackt hat, geht als Sieger hervor.

12 Chenille de mots – Wörterraupe

Seite 68

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Die Schüler sitzen im Kreis. Nun gilt es, Begriffe zu nennen, die jeweils mit dem Endbuchstaben des vorhergegangenen Begriffes beginnen. Beispiel: VOITURE – ELECTRICIEN – NUIT – TOMATE. Jeder Schüler in der Runde nennt einen Begriff. Gerät die Raupe ins Stocken, d.h. findet ein Spieler kein Wort bzw. wird dieses mit einem falschen Anfangsbuchstaben genannt, scheidet dieser Spieler aus. Der letzte, der übrig bleibt, ist Sieger dieser Runde.

In der Kleingruppe bzw. Partnerarbeit wird der Sieger ebenfalls auf dieser Art und Weise ermittelt.

Alternativ: Es werden Punkte für die Anzahl von Buchstaben vergeben. Jeder Buchstabe eines richtig genannten Begriffes erhält einen Punkt. So ist der Schüler bestrebt, längere, mehrsilbige Wörter zu finden.

13 **Vrai ou faux?** – Wahr oder falsch? Fragen zum Textverständnis

Seite 70

Spielform: Klasse

Hier geht es um das Hörverstehen. Jeder Schüler erhält eine „Vrai“- und eine „Faux“-Karte. Je nach Ermessen bzw. Leistungsstand der Klasse können sich die Schüler auch stichwortartige Notizen zu den Texten machen.

Sie können mit jedem beliebigen Text so verfahren. Die verwendeten Texte sind nur marginal. Die ganze Bandbreite von Themen und Niveaus lässt sich hier unmöglich veröffentlichen. So können Sie selbst ganz individuell auf Ihre Schüler eingehen, indem sie eigene Texte verwenden.

14 **Connais-tu la France?**

Seite 71

– Kennst du Frankreich? Planquadrante nennen

Findest du die Stadt, den Fluss, das Gebirge in Frankreich? Planquadrante nennen.

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Die Spieler haben die Aufgabe, auf schnellstem Wege die angegebenen Orte bzw. Flüsse zu finden. Dabei nennt der Lehrer oder eine andere Person den zu suchenden Begriff. Wird im Klassenverband gespielt, werden zwei bis vier Gruppen gebildet. Jede Gruppe stellt jeweils einen Vertreter, der nach vorne an die Tafel kommt. Er bringt jeweils Stuhl und Atlas mit. Auf der Frankreichkarte wird nun schnellstens das Planquadrat genannt, in dem sich der gesuchte Ort befindet. Diese Buchstaben-Zahlen-Kombination muss auf Französisch genannt werden. So verinnerlichen die Schüler von Anfang an spielerisch Zahlen und Buchstaben in der Fremdsprache.

Hierfür kann eine Stoppuhr verwendet werden. Das erhöht die Spannung.

Die Gruppe, welche als erste die korrekte Antwort genannt hat, erhält einen Punkt. Wird nach Flüssen oder Gebirgen gefragt, sind alle Planquadrante gültig, durch die der Fluss fließt bzw. sich das Gebirge erstreckt.

Nach jeder Antwort wird gewechselt. Nun kommen jeweils neue Vertreter der Gruppen nach vorne, nehmen den Atlas und setzen sich auf den Stuhl.

Alternativ: bei Partner- oder Gruppenarbeit wird ähnlich verfahren. Hier erhält jedoch jeder Schüler die Tabelle. Ein Schüler stellt die Fragen, die/der Andere(n) beantwortet/n diese anhand der Länderkarte.

Nun werden Punkte wie oben vergeben.

15 **Où est le mot?** – Wörtersuchspiel – Vokabelspiel

Seite 72

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Hier gelten die Spielregeln wie in Spiel 14.

16 Quel temps fait-il? Qu'est-ce que je mets? – Zuordnung Wetter – Kleidung

Seiten 73-76

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Als Klassenspiel wird mit den zuvor laminierten Karten gearbeitet. Es werden 2 Gruppen gebildet, damit ein Wettspiel entstehen kann. Nun werden zwei Kartenstapel gebildet: 1 Stapel enthält Kleidung, der andere Stapel zeigt Wettersymbole. Jeweils eine Karte wird von der Lehrerin aufgedeckt. Nun müssen die Schüler einen den Symbolen auf der Karte entsprechenden Satz bilden. Beispiel: (Karte „Mütze“ + Karte „Herbst“ = En automne je mets mon bonnet.“ Bei Richtigkeit erhält die schnellste Gruppe einen Punkt.

Um die Wettkampflautstärke zu drosseln, können auch nur jeweils 1 Vertreter der Gruppe gegeneinander antreten. Dies erfolgt wie bei den Spiele 14 und 15.

In Partner- oder Gruppenarbeit werden ebenfalls 2 Kartenstapel gebildet. Hier gilt es, genügend laminierte Karten für die Schüler/Gruppen bereit zu halten. In der Gruppenarbeit werden Punkte vergeben (wie beim Spiel mit der gesamten Klasse), in der Partnerarbeit werden die Sätze zusätzlich ins Heft geschrieben.

17 Une lettre de plus – Immer ein Buchstabe mehr

Seite 77

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Es werden Gruppen gebildet. Jeweils 1 Vertreter pro Gruppe kommt mit seinem Stuhl nach vorne. Dort tritt er gegen seine(n) Gegner an: Der Erste beginnt mit einem Wort bestehend aus 3 Buchstaben, der nächste nennt ein Wort aus 4 Buchstaben. Es wird im Wechsel gespielt und jeweils ein Buchstabe mehr angehängt. Weiß ein Spieler nicht mehr weiter und beendet damit die Wörterreihe, wird diesem 1 Punkt abgezogen. Der Spieler, der vor ihm an der Reihe war und somit das längste Wort genannt hatte, erhält hingegen 1 Punkt extra.

Die nächste Runde beginnt wieder mit einem Wort aus 3 Buchstaben.

Wird in der Gruppe oder in Partnerarbeit gespielt, wird genauso verfahren. Hier schreiben sich die Schüler die Wörter jedoch auf ein Blatt Papier. Das erleichtert das Erinnern bzw. Vergleichen.

18 Peints ta vie! – Begriffe erraten

Seiten 78-80

Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Wird in der Klasse gespielt, teilt der Lehrer die Klasse in 2-4 Gruppen ein. Ein Schüler kommt zunächst als Zeichner an die Tafel. Er zieht eine Karte und zeichnet diesen Begriff an die Tafel. Die Schüler müssen nun den Begriff an der Tafel erraten. Dabei darf sich auch die Gruppe des Zeichners beteiligen. Nach jedem Begriff wird der Zeichner ausgewechselt. So kann nicht getrickst werden und es besteht Chancengleichheit. Die Gruppe, die den Begriff am schnellsten erraten hat, erhält einen Punkt.

19 Qu'est-ce que tu sais sur...?

Seite 81

– Begriffe definieren und erraten

Spielform: Klasse, Kleingruppe, Partnerarbeit.

Hier müssen mit möglichst wenigen Hinweisen Begriffe erraten werden. Wer am wenigsten Hinweise braucht, ist der Sieger. Es werden Gruppen gebildet. Der Lehrer definiert Begriffe, die er zuvor auf die Blankokarten geschrieben hat. Maximal 5 Hinweise dürfen gegeben werden. Errät eine Gruppe den Begriff schon beim ersten Hinweis, erhält sie 5 Punkte. 2. Hinweis = 4 Punkte, 3. Hinweis = 3 Punkte, 4. Hinweis = 2 Punkte, 5. Hinweis = 1 Punkt.

Alternativ: Gruppen- oder Partnerarbeit: Es kann genauso verfahren werden. Die Schüler erhalten jeweils den Blanko-Papierbogen, den sie selbstständig ausfüllen. Hier kann der Lehrer ggf. das Thema eingrenzen, indem er Überbegriffe nennt (z.B. „Dans ma trousse“, „Dans ma maison“).

20 Exclu! – Welches Wort passt nicht in die Reihe?

Seiten 82-83

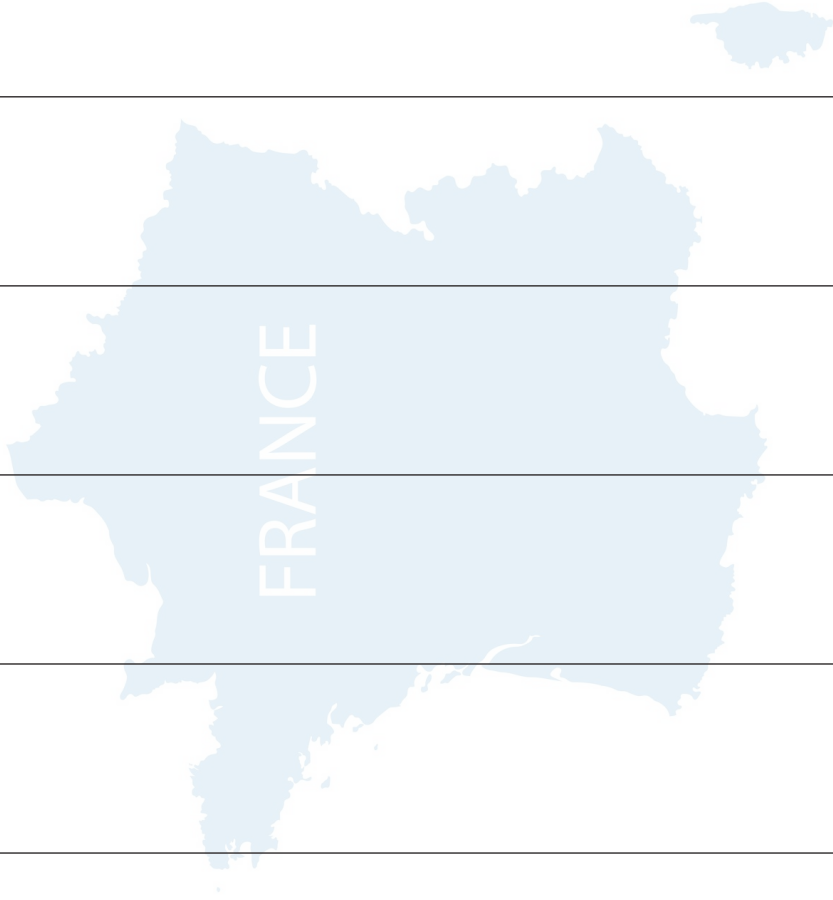
Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit.

Bewegungsspiel in der Klasse: Aus 4 Wörtern muss 1 Begriff herausgefunden werden, der nicht in die Reihe passt. Hierbei liest der Lehrer jeweils 4 Begriffe oder ein selbst gewähltes Begriffsquartett (Blankovorlage) vor und weist dabei jedem Begriff eine Ecke des Klassenzimmers zu. Die Schüler haben die Aufgabe, sich in die Ecke zu begeben, in der sie den nicht passenden Begriff vermuten. So wird dem Lehrer klar ersichtlich, wer bei dieser Aufgabe noch Schwierigkeiten hat.

Gruppen- oder Partnerarbeit: die Schüler erhalten entweder die Kopiervorlage und bearbeiten diese alleine oder entwerfen mittels der Blankovorlage eigene Begriffsquartette, die der Partner/die Gruppenmitglieder bearbeiten müssen.

1 Ville – Pays – Fleuve

Stadt – Land – Fluss

Lettre	Ville	Pays	Fleuve	Animal	Prénom	Métier	Vedette Star	Fruit Légumes	Points
									

Bildquellen

Seite 14, 15	© chrapka - fotolia.com
Seite 20	© proMotion, PhotoSG, jamenpercy, Kurhan, adrenalinapura, WoGi & ~ Bitter ~ - fotolia.com
Seite 21	© Jacek Chabraszewski, JiSign, PrintingSociety, hiloI, Denys Rudyi, mostafa fawzy & Oleksandr Moroz - Fotolia.com
Seite 22, 24	© tiero, fotomaster, Anna Kucherova, potteret, Eric Isselée, ILYA AKINSHIN & anankml - fotolia.com
Seite 23, 25	© Coprid, JackF, dimitry-rud, wite-art.de, kamonrat, kennytoug, Jakub Krechowicz & Patryk Kosmider - fotolia.com
Seite 26, 27	© Oliver Hauptstock - fotolia.com
Seite 30	© artvitdiz - fotolia.com
Seite 31, 32	© jktu_21 - fotolia.com
Seite 67	© atthameeni - fotolia.com; © frenta
Seite 68	© Tim UR, voltan, Diana Talium, photocrew, womue, picsfive, Henry Schmitt & mo-ment - fotolia.com; © andrapetrlik
Seite 69	© NataliTerrFotomermer, Africa Studio, Klaus Eppele, picsfive, Mara Zengalite, nito, alphadostal, volod2943 & Tim UR - fotolia.com
Seite 70	© pixindy
Seite 73	© nezezon; © Matthew Cole
Seite 73	© Style Media; © BSANI
Seite 73	© Vectorgirl
Seite 78	© Smileus, iadams, DigitalGenetics, sarsmis, mvosey & nezezon - fotolia.com
Seite 79	© nezezon, mvosey, ZoomKa, Kenishirotie & raven - fotolia.com
Seite 80	© Daorson, Anna Reich, MIGUEL GARCIA SAAVED, vreddane, vectorgirl, Tarzhanvoa, yershovoleksandr & Denis Pepin - fotolia.com
Seite 81	© polinina, monstersparrow, vreddan & Terriana - fotolia.com

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Spiele für den Französischunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

