

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Spiele für den Französischunterricht / Sekundarstufe

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

	<u>Seite</u>
Anleitung	4 - 7
1 Bingo	8
2 Vêtements	9
3 A l'école	10
4 Animaux - Animaux sauvages - Animaux domestiques - Animaux de la ferme	11 - 16
5 Aliments et boissons - Petit déjeuner - Repas/dîner - Fruits et légumes - Boissons	17 - 20
6 Famille	21 - 22
7 Métiers	23 - 24
8 Le temps	25 - 26
9 Le corps	27 - 28
10 Comparatif	29 - 32
11 Des lettres et des chiffres	33 - 34
12 La date	35 - 36
13 Quelle heure est-il?	37 - 41
14 Course d'obstacles	42 - 45
15 Vocabulaires	46 - 47
16 Lire et dessiner	48
17 Prépositions	49 - 50
18 Exclu!	51
19 Reliez les phrases	52 - 53
20 Les pays dans le monde	54
21 Pays européens	55 - 56
22 Saisons et mois	57 - 58
23 A la maison - Pantomime	59 - 60
24 Parlons français	61 - 64

Einleitung

Französisch, die Sprache unseres Nachbarn, auf abwechslungsreiche und leichte Art nähergebracht. Dieses neue Zusatzmaterial für den Französischunterricht in der Sekundarstufe bereichert garantiert Ihren Unterricht.

- Alltagswortschatz zu den Bereichen wie z.B. Wetter, Körper, Familie, Datum, Uhrzeit, Haus, Berufe,
- Grammatik zu den Bereichen Komparativ oder Präpositionen,
- Lesen und Textverständnis,
- Alltagsdialoge

trainieren und festigen, ist unsere Aufgabe, die uns immer wieder vor Herausforderungen stellt. Hierzu erhalten Sie nun neues, die selbstständige Arbeit unterstützendes und zur Selbstkontrolle einladendes Material. Die Partner- oder Gruppenarbeit ist hier ebenfalls berücksichtigt, was das soziale Lernen fördert.

Prisca Thierfelder & Das Kohlverlag Autorenteam

.....
* Mit Schülern und Lehrern sind selbstverständlich auch immer Schülerinnen und Lehrerinnen gemeint.
Die männliche Form dient lediglich der einfacheren Lesbarkeit.

Anleitungen

- 1** BINGO – 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 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.
- 2** Zuordnungsspiel „Vêtements“:
Die Seite 9 wird **einseitig kopiert** und in die zwölf einzelnen Dreiecke ausgeschnitten. Die deutsch-französischen Wortpaare werden passend aneinandergelegt, ähnlich eines Domino-spiels. **Kontrolle:** Sind alle Teile richtig gelegt, entsteht die Form eines Sterns.
- 3** Zuordnungsspiel „A l'école“:
Dieses Zuordnungsspiel besteht aus jeweils der französischen sowie der deutschen Bezeichnung eines Gegenstandes. Die Karten auf der Seite 10 werden **einseitig kopiert**, ausgeschnitten und mit der Oberseite nach unten auf dem Tisch verteilt und gut durchgemischt. Nun darf jeder Mitspieler abwechselnd jeweils zwei Karten aufdecken, um passende Bildpaare in deutsch und französisch zu finden. Ist er erfolgreich, darf er sein Bildpaar behalten. Hat er zwei verschiedene Karten aufgedeckt, muss er sie wieder umdrehen und der nächste Spieler ist an der Reihe. **Ziel:** Gewonnen hat der Mitspieler, der die meisten Paare gefunden hat.
- 4** „Animaux“:
Die Seiten 11, 13 und 15 zeigen Bilder unterschiedlicher Tiere, sowie deren passende französische Vokabeln. Diese Seiten sollten **vorder- und rückseitig kopiert**. Sie werden entlang der Markierungen auseinandergeschnitten. Der Schüler mischt die Kärtchen und legt diese paarweise mit dem Tierbild und der passenden Vokabel zusammen. Die Schüler können alle drei Tiergruppen einzeln legen oder alle drei Tiergruppen zusammenmischen. **Kontrolle:** Auf der Rückseite befindet sich die Selbstkontrollmöglichkeit. Nur bei zusammengehörenden Paaren passen die Verbindungslinien der beiden Kärtchen richtig zueinander und auf beiden Karten ist am Rand jeweils die richtige Tiergruppe „animaux sauvages“, „animaux domestiques“ oder „animaux de la ferme“ zu finden.

Anleitungen

- 5** Zuordnungsspiel „Aliments et boissons“:
Die Seiten 17, 18, 19 und 20 werden **einseitig kopiert** und jeweils in die zwölf einzelnen Dreiecke ausgeschnitten. Die deutsch-französischen Wortpaare werden passend aneinandergelagt, ähnlich eines Dominospiels. **Kontrolle:** Sind alle Teile jeder Seite richtig gelegt, entsteht die Form eines Sterns.
- 6** Schwarzer Peter „Famille“:
Siehe Anleitung auf Seite 21. Die Seiten 21 und 22 werden **einseitig kopiert**.
- 7** Zuordnungsspiel „Métiers“:
Dieses Zuordnungsspiel besteht aus jeweils der französischen sowie der deutschen Bezeichnung eines Berufes. Die Karten auf der Seite 23 und 24 werden **einseitig kopiert**, ausgeschnitten und mit der Oberseite nach unten auf dem Tisch verteilt und gut durchgemischt. Nun darf jeder Mitspieler abwechselnd jeweils zwei Karten aufdecken, um passende Bildpaare in deutsch und englisch zu finden. Ist er erfolgreich, darf er sein Bildpaar behalten. Hat er zwei verschiedene Karten aufgedeckt, muss er sie wieder umdrehen und der nächste Spieler ist an der Reihe. **Ziel:** Gewonnen hat der Mitspieler, der die meisten Paare gefunden hat.
- 8** Domino „Le temps“:
Die Seiten 25 und 26 werden **vorder- und rückseitig kopiert**. Die einzelnen Karten werden ausgeschnitten und so aneinandergereiht, dass die bildliche Darstellung einer Karte jeweils an die passende schriftliche Aussage angefügt wird. Das kann als Einzelarbeit erfolgen oder in Partnerarbeit gespielt werden. Dann müssen die Karten gleichmäßig unter den Spielern aufgeteilt werden. Der Jüngste beginnt eine Karte zu legen. Der Partner legt auf einer der beiden Seiten an, wenn er kann. Kann er nicht, ist wieder der andere an der Reihe. Wer zuerst seine Karten verbraucht hat, hat gewonnen. Schwieriger wird es, wenn immer noch die deutsche Übersetzung gesagt werden muss. **Kontrolle:** Rückseite.
- 9** Domino „Le corps“:
Siehe Anleitung Kapitel 8 Domino „Le temps“. Die Seiten 27 und 28 werden **vorder- und rückseitig kopiert**.
- 10** Legespiel „Comparatif“:
Die Seiten 29/30 und 31/32 werden **vorder- und rückseitig kopiert**. Anschließend werden die einzelnen Kartenteile auseinandergeschnitten. Die großen Karten mit den drei Abbildungen werden auf den Tisch gelegt. Nun werden die kleinen Karten mit den französischen Begriffen in der richtigen Steigerungsform unter die entsprechenden Bilder der großen Karte gelegt. **Kontrolle:** Alle Karten komplett gespiegelt auf die Rückseite drehen. Hilfestellung schwarze Linien.
- 11** Zeichenvorlage „Des lettres et des chiffres“:
Siehe Anleitung auf Seite 34. Die Seiten 33 und 34 werden **einseitig kopiert**.
- 12** Datumspiel „La date“:
Die Seiten 35/36 werden **vorder- und rückseitig kopiert**. Die Karten werden gemischt und auf einen Stapel gelegt. Die Ziffernschreibweise des Datums wird hierbei nach oben gelegt. Nun nimmt der Spieler, der an der Reihe ist, jeweils die obere Karte vom Stapel und versucht, das angegebene Datum auf Französisch auszusprechen. Zur Kontrolle dient die Rückseite. Hat er das Datum richtig (aus)gesprochen, erhält er einen Punkt. So kann ein motivierendes Wettspiel starten.
- 13** Zeitspiel „Quelle heure est-il?“:
Die Seiten 37/38 und 39/40 werden **vorder- und rückseitig kopiert**. Die Seite 41 wird **einseitig kopiert**. Mit einer Versandtaschenklammer werden die Zeiger an dem Zifferblatt befestigt. **Variante 1:** Einzelarbeit: Es werden nur die Karten von Seite 39/40 benötigt. Die Karten werden gemischt und mit der Analoguhr (Uhr mit Zeiger) nach oben auf einen Stapel vor sich gelegt. Die Zeit wird auf der Analoguhr abgelesen und als französische Uhrzeit gesagt. **Kontrolle:** Gesprochene Uhrzeit auf der Rückseite.

Anleitung

- 13** Variante 2: Einzelarbeit: Es werden die Karten von Seite 37/38 und 39/40 in zwei getrennten Häufchen auf den Tisch gelegt. Dabei sollen bei beiden Häufchen die Analoguhr nach unten zeigen. Nun kann der Schüler die entsprechenden Paare (Digitaluhr & gesprochene Uhrzeit) suchen. Kontrolle: Bei beiden Karten sind die Analoguhren auf der Rückseite identisch.
- Variante 3: Einzelarbeit: Für diese Variante wird die große Uhr von Seite 41 benötigt. Die Karten von Seite 37/38 werden gemischt und mit der Analoguhr nach unten in einem Stapel auf die Tischplatte gelegt. Nun kann der Schüler die gesprochene Uhrzeit der einzelnen Karten auf der großen Uhr einstellen. Kontrolle: Die Analoguhr befindet sich auf der Kartenrückseite zum Vergleich.
- Variante 4: Partnerarbeit: Für diese Variante wird die große Uhr von Seite 41 benötigt. Die Karten von Seite 37/38 werden gemischt und in einem Stapel mit der Analoguhr nach unten auf den Tisch gelegt. Nun zieht Schüler A eine Karte und spricht die Uhrzeit laut vor. Schüler B stellt die gesprochene Uhrzeit auf der großen Uhr ein. Kontrolle: Die Analoguhr ist auf der Kartenrückseite abgebildet. Wurde richtig eingestellt, darf die Karte behalten werden. Immer abwechselnd wird gespielt. Wer die meisten Karten hat, gewinnt.
- 14** Course d'obstacles:
Benötigt wird: pro Spieler eine Spielfigur; 1 Würfel; ausgeschnittene Aktionskärtchen; Spielbrett. Dieses unterhaltsame Spiel hält jede Menge Spaß und Spannung parat. Dabei werden spielerisch Lesekompetenz, Wortschatz, Zahlen- und Textverständnis trainiert. Hierzu werden die Frage- und Lesekarten auf den Seiten 44 und 45 **einseitig kopiert** und auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan auf Seite 43 mit der Frage nach unten gelegt. Die genaue Spielanleitung hierfür befindet sich auf Seite 42, damit die Schüler auch während des Spiels nachlesen können. Die Schüler können selbst Aktionskarten gestalten. Den Spielplan kann man auf DIN-A3-Format kopieren, von den Schülern anmalen lassen und eventuell laminieren.
- 15** Vocabulaires:
Spielform: Klasse, Kleingruppe oder in Partnerarbeit.
Benötigtes Material: auf Tonpapier kopierte und laminierte Spielkarten von Seite 46 und 47, 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.
- 16** Lire et dessiner:
Variante 1: Einzelarbeit. Jeder Schüler erhält eine Vorlage von Seite 48. Die Schüler malen das obere Bild nach Angaben aus dem unteren Text selbstständig aus. Hierbei werden Zahlen, Farben und Kleidungsstücke verwendet.
Variante 2: Partnerarbeit. Eine Vorlage für beide Partner. Die Vorlage wird in der Mitte halbiert. So erhält Partner A das Ausmalbild, Partner B erhält den Text. Dieser liest den Text vor. Partner A malt das Bild nach den Angaben seines Partners aus.
Variante 3: Plenum. Jeder Schüler erhält das Ausmalbild ohne Text. Hierzu kann es auch auf DIN A4-Format vergrößert werden. Nun liest die Lehrkraft den Text vor. Der Schüler arbeitet also nach Gehör.
- 17** Domino „Prépositions“:
Siehe Anleitung Kapitel 8 Domino „Le temps“. Die Seiten 49 und 50 werden **vorder- und rückseitig kopiert**.

Anleitung

- 18** Exclu! – Welches Wort passt nicht in die Reihe?
Spielform: Klasse, Kleingruppe oder Partnerarbeit. Bewegungsspiel in der Klasse: Aus 4 Wörtern muss ein Begriff herausgefunden werden, der nicht in die Reihe passt. Hierbei liest der Lehrer jeweils 4 Begriffe 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 die Kopiervorlage und umkreisen das nicht passende Wort.
- 19** Bändelspiel „Reliez les phrases“:
Die Seiten 52 und 53 werden **einseitig kopiert** und entlang der Linien ausgeschnitten. An der Mittellinie wird die Vorlage zusammengeklappt und geklebt. Die weißen Stellen werden aus der Vorlage geschnitten. Im Loch oben links wird ein dicker Wollfaden (ca. 80 cm) befestigt. Der Schüler kann jetzt mit Hilfe des Wollfadens die Satzanfänge auf der linken Seite mit dem passenden Satzende auf der rechten Seite verbinden. Dazu wird der Wollfaden in die passende Lücke eingefädelt. Über die Rückseite wird der Faden zum nächsten Satzanfang auf der linken Seite gezogen. Zum Schluss wird der Wollfaden in das letzte Feld „Fin“ gezogen. Kontrolle: Bei korrekter Lösung sind auf der Rückseite die aufgezeichneten Linien mit dem Wollfaden deckungsgleich.
- 20** Les pays dans le monde:
Bastel- und Spielanleitung siehe Seite 54.
- 21** Bilderpuzzle „Pays européens“:
Die Seiten 55 und 56 werden **vorder- und rückseitig kopiert**. Der untere Teil wird in Puzzleteile geschnitten. Der obere Teil ist die Vorlage, auf die die Puzzleteile gelegt werden. Bitte die Vorlage so auf den Tisch legen, dass die einzelnen Länder zu sehen sind. Die Puzzleteile haben auf der Rückseite die französischen Begriffe für die Länder. Diese werden nach unten auf die entsprechende deutsche Vokabel auf die Vorlage gelegt. Von oben sieht man auf dem Puzzleteil einen Bildausschnitt. Kontrolle: Vollständiges Bild.
- 22** Schwarzer Peter „Saisons et mois“:
Siehe Anleitung auf Seite 57. Die Seiten 57 und 58 werden **einseitig kopiert**.
- 23** A la maison – Pantomime:
Die Karten auf Seite 59 und 60 werden **einseitig kopiert**. Für längere Haltbarkeit und somit Anwendung ist es ratsam, sie auf Tonkarton zu kopieren und anschließend zu laminieren. Dies steigert die Wertigkeit. Ein Schüler kommt nach vorne und versucht, den auf der Karte angegebenen Begriff (Nomen oder Verb) aus der Kategorie „A la maison“ pantomimisch darzustellen. Es gilt nun, diesen französischen Begriff zu erraten. Wurden vorher Gruppen gebildet, erhält die Gruppe, die als erste das Wort erraten hat, einen Punkt.
- 24** Vier Dialogfächer „Parlon français“:
Die Seiten 61/62 und 63/64 werden **vorder- und rückseitig kopiert**. Die Streifen entlang der Linien ausschneiden. Diese mit einer Versandklammer zu einem Fächer zusammenfügen. Partner A beginnt mit dem Dialog. Es sind absichtlich keine Zeichen für den Dialogwechsel angebracht. Kontrolle: Deutsche Übersetzung auf der Rückseite. Zur Vereinfachung können Doppelstriche für den Dialogwechsel eingezeichnet werden.

1

BINGO – Des lettres et des chiffres

BINGO!			
A L V			
S G J			
Y X Z			

BINGO!			
1 4 2			
9 3 5			
7 8 6			

Spiele für den Französischunterricht / SEK

4. Digitalauflage 2024

© Kohl-Verlag, Kerpen 2016
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Prisca Thierfelder & Kohl-Autoreteam
Umschlagbild: © picsy & Artenauta - fotolia.com
Redaktion: Kohl-Verlag
Grafik & Satz: Kohl-Verlag
Bildquellen:

Seite 7 © fotolia.com; Seite 9 © Alexandra Karamyshev - fotolia.com, © demidoff - fotolia.com, © Tarzhanova - fotolia.com, © Nebojsa Markovic - fotolia.com, © Stocksnapper - fotolia.com, © blackday - fotolia.com, © clipart.com, © by-studio - fotolia.com, © Kasa_s - fotolia.com, © Eleonora Ivanova - fotolia.com, © pushinka11 - fotolia.com, © Terriana - fotolia.com, © taliana kostl - fotolia.com, © valeo5 - fotolia.com, © Taras Livvyi - fotolia.com, © sabri deniz kizil - fotolia.com; Seite 10 © amnch-photo - fotolia.com, © clipart.com; Seite 11 © anankml - fotolia.com, © emuck - fotolia.com, © tiero - fotolia.com, © clipart.com; Seite 13 © clipart.com; Seite 15 © clipart.com; Seite 17 © Jenifoto - fotolia.com, © matka_wariatka - fotolia.com, © Stocksnapper - fotolia.com, © Joe Gough - fotolia.com, © Barbara Pheby - fotolia.com, © emuck - fotolia.com, © MovingMoment - fotolia.com, © Elena Schweitzer - fotolia.com; Seite 18 © Barbara Pheby - fotolia.com, © gandolf - fotolia.com, © victoria p. - fotolia.com, © ovydyborets - fotolia.com, © Thomas Francois - fotolia.com, © Tim UR - fotolia.com, © emuck - fotolia.com, © vofff - fotolia.com, © photocrew - fotolia.com, © Natika - fotolia.com, © macrovector - fotolia.com, © nata777_7 - fotolia.com, © emuck - fotolia.com; Seite 20 © Jenifoto - fotolia.com, © HPhoto - fotolia.com, © Ingo Nielsen - fotolia.com, © NilsZ - fotolia.com, © kzww - fotolia.com, © friday909 - fotolia.com, © eyetronic - fotolia.com, © PhotoSG - fotolia.com, © ExQuisine - fotolia.com, © Pakhnyushchy - fotolia.com; Seite 21, 22 © Africa Studio - fotolia.com, © sepy - fotolia.com, © Stillkost - fotolia.com, © Jeanette Diel - fotolia.com, © drubig-photo - fotolia.com, © Virel sima - fotolia.com, © Zdenka Danula - fotolia.com, © Best Photo Studio - fotolia.com, © Alexandr Vasilyev - fotolia.com, © Hunor Kristo - fotolia.com, © Ingo Bartusek - fotolia.com, © mdortya - fotolia.com; Seite 23, 24 © Visionsi - fotolia.com, © contrastwerkstatt - fotolia.com, © michaeljung - fotolia.com, © gpointstudio - fotolia.com, © Kzenon - fotolia.com, © goodluz - fotolia.com, © WavebreakmediaMicro - fotolia.com, © Tyler Olson - fotolia.com, © Kurhan - fotolia.com, © Halfpoint - fotolia.com, © Monkey Business - fotolia.com, © Gina Sanders - fotolia.com, © Dragon Images - fotolia.com, © BillionPhotos.com - fotolia.com, © clipart.com; Seite 25, 26 © nezezon - fotolia.com, © mvoisey - fotolia.com, © clipart.com; Seite 27, 28 © clipart.com; Seite 29, 30 © clipart.com, © antbphotos - fotolia.com, © tiero - fotolia.com, © Jakub Krechowicz - fotolia.com, © AlienCat - fotolia.com, © Vladimirof - fotolia.com, © lenets_tan - fotolia.com; Seite 31, 32 © Rainer Albiez - fotolia.com, © Lorelym Medina - fotolia.com, © --Mad-Dog-- - fotolia.com, © eyetronic - fotolia.com, © Picture-Factory - fotolia.com, © Waldemar Mandzel, Kohl-Verlag; Seite 38, 40, 41 © pico - fotolia.com; Seite 42, 43 © story Foni - fotolia.com, © All Vectors - fotolia.com, © commep - fotolia.com; Seite 46 © ProMotion - fotolia.com, © PhotoSG - fotolia.com, © Jasek Chabraszewski - fotolia.com, © jamenpercy - fotolia.com, © Kurhan - fotolia.com, © PrintingSociety - fotolia.com, © adrenalina pura - fotolia.com, © WoGi - fotolia.com, © JiSign - fotolia.com, © --Bitter -- - fotolia.com, © mostafa wazry - fotolia.com; Seite 47 © HP_Photo - fotolia.com, © rodella - fotolia.com, © JSign - fotolia.com, © harumyigit - fotolia.com, © sobakasu - fotolia.com, © hiloi - fotolia.com, © photosvac - fotolia.com, © colorcocktail - fotolia.com, © Denys Rudyi - fotolia.com, © Style-Photography - fotolia.com, © Jérôme Rommé - fotolia.com, © Oleksandr Moroz - fotolia.com; Seite 48 für 4ik - fotolia.com; Seite 49, 50 © clipart.com; Seite 54 © beugdesign - fotolia.com, © Aslan Topcu - fotolia.com; Seite 55 © Oliver Hauptstock - fotolia.com, © jktu_21 - fotolia.com; Seite 57, 58 © nezeon - fotolia.com, © mvoisey - fotolia.com

Bestell-Nr. P11 905

ISBN: 978-3-95686-418-6

© Kohl-Verlag, Kerpen 2024. Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehr-auftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2024



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulservers der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Spiele für den Französischunterricht / Sekundarstufe

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

