

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Grammatikspiele im Französischunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# Inhalt

|  |    |
|--|----|
| Vorwort . . . . .  | 3  |
| <b>1. Der Basisspielplan</b>   |    |
| 1.1 Erläuterungen . . . . .  | 4  |
| 1.2 Basisspielplan: Kopiervorlage . . . . .                                    | 5  |
| <b>2. Jouons avec être et les adjectifs</b>                                    |    |
| 2.1 Didaktisch-methodische Hinweise . . . . .                                  | 6  |
| 2.2 Jouons avec être et les adjectifs: Kopiervorlage . . . . .                 | 7  |
| <b>3. Jouons avec avoir / ne pas avoir</b>                                     |    |
| 3.1 Didaktisch-methodische Hinweise . . . . .                                  | 8  |
| 3.2 Jouons avec avoir / ne pas avoir: Kopiervorlage . . . . .                  | 9  |
| <b>4. Jouons avec savoir / pouvoir</b>   |    |
| 4.1 Didaktisch-methodische Hinweise . . . . .                                  | 10 |
| 4.2 Jouons avec savoir / pouvoir: Kopiervorlage 4A . . . . .                   | 11 |
| 4.3 Jouons avec savoir / pouvoir: Kopiervorlage 4B (Differenzierung) . . . . . | 12 |
| <b>5. Jouons avec aller et le futur proche</b>                                 |    |
| 5.1 Didaktisch-methodische Hinweise . . . . .                                  | 13 |
| 5.2 Jouons avec aller et le futur proche: Kopiervorlage . . . . .              | 14 |
| <b>6. Jouons avec les pronoms possessifs</b>                                   |    |
| 6.1 Didaktisch-methodische Hinweise . . . . .                                  | 15 |
| 6.2 Jouons avec les pronoms possessifs: Kopiervorlage . . . . .                | 16 |
| <b>7. Jouons avec les verbes au présent</b>                                    |    |
| 7.1 Didaktisch-methodische Hinweise . . . . .                                  | 17 |
| 7.2 Jouons avec les verbes au présent: Kopiervorlage . . . . .                 | 18 |
| <b>8. Würfelvorgaben</b>   |    |
| Würfel 1: Adjektive . . . . .  | 19 |
| Würfel 2: Verben . . . . .   | 19 |
| Würfel 3: Adverbien der Häufigkeit . . . . .                                   | 20 |
| Würfel 4A: Zeitangaben . . . . .   | 20 |
| Würfel 4B: Ortsangaben . . . . .   | 21 |
| Würfel 5: Signalwörter für die Zukunft . . . . .                               | 21 |
| <b>9. Blankovorlagen</b>   |    |
| 9.1 Basisspielplan . . . . .   | 22 |
| 9.2 Mittelkarte . . . . .  | 23 |
| 9.3 Würfelnetz und Würfelaugen . . . . .                                       | 24 |

# Vorwort

Französische Basisgrammatik spielerisch üben und festigen sowie gleichzeitig das Arbeiten in der Gruppe trainieren – das ist Ziel des hier vorliegenden Heftes.

Ob im Anschluss an die Einführung der jeweiligen grammatischen Strukturen, in Vertretungsstunden oder in den oft etwas ideenarmen Stunden kurz vor den Ferien – das Material lässt sich vielfältig einsetzen und motiviert Schülerinnen und Schüler, wesentliche Formen anzuwenden und zu trainieren.

Grundlage aller Spielvorschläge ist ein Basisspielplan, der auf 33 Spielfeldern Personen und Gegenstände bezeichnet, die zum Grundvokabular der 6. bis 8. Klasse gehören.

Der Basisspielplan kann mit sieben verschiedenen Mittelkarten kombiniert werden, die jeweils in das große Feld in der Mitte des Basisspielplans gelegt werden. Diese haben immer eine bestimmte grammatische Struktur zum Schwerpunkt und bieten in entspannter Atmosphäre zahlreiche Sprechreize.

Während des Spiels ist es den Schülern grundsätzlich freigestellt, ob sie eine Frage, eine positive oder eine negative Aussage bilden möchten, wenn sie an der Reihe sind – es sei denn, Sie legen vorher bestimmte Übungsmuster fest.

Die Mittelkarten können von den Spielern zu jedem Zeitpunkt des Spiels vom Basisspielplan heruntergenommen werden, wenn diese entscheiden, dass sie genügend Sicherheit im Umgang mit dem notwendigen Vokabular und den jeweiligen Grammatikmustern haben, um ohne visuelle Vorlage auszukommen.

Jeder Mittelkarte in diesem Heft sind didaktisch-methodische Erläuterungen mit Übungsbeispielen vorangestellt.

Ergänzend zu den sieben verschiedenen Mittelkarten werden zusätzlich Würfelvorlagen für erweiterte Spielideen bzw. differenzierende Übungsanreize angeboten, die auch leistungsstärkere Schüler fordern.

Es empfiehlt sich, die Kopiervorlagen des Basisspielplans und der Mittelkarten in ausreichender Zahl auf festes – und zur besseren Unterscheidung – verschiedenfarbiges Papier zu kopieren und zu laminieren, damit sowohl die Lehrkraft als auch die Schülerinnen und Schüler häufig davon Gebrauch machen können.

Nun fehlen nur noch Spielfiguren und Würfel, und der Lernspaß kann losgehen.

Am Ende dieses Heftes werden zusätzliche Blankovorlagen (Basisspielplan, Mittelkarte, Würfelnetz) angeboten, um der Lehrkraft die Ausrichtung eines oder mehrerer Spiele auf die individuelle Situation ihrer Lerngruppe, z. B. hinsichtlich des vorhandenen Wortschatzes oder besonderer Übungsschwerpunkte, zu ermöglichen.

# 1. Der Basisspielplan

## 1.1 Erläuterungen

Der Basisspielplan besteht aus insgesamt 34 Spielfeldern inklusive *Départ/Arrivée*-Feld.

Die Spielfelder enthalten Namen, Personalpronomen und Gegenstände aus dem Bereich des Grundwortschatzes und somit aus dem allgemeinen Erfahrungsbereich der Schüler der Klassenstufen 6 bis 8. Sie werden in Kombination mit den verschiedenen Mittelkarten jeweils zu den Subjekten der zu bildenden Sätze und/oder Fragen.

Bei den Nomen wird der Einfachheit halber jeweils der bestimmte Artikel angegeben. Bei der Satzbildung und bei der Fragebildung mit *est-ce que* ist es wichtig, dass die Schüler auf die Reihenfolge Subjekt + Verb + Objekt achten.



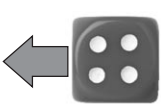
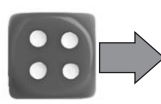
In Kombination mit bestimmten Vorgaben der einzelnen Mittelkarten kann es gelegentlich zu weniger sinnvollen Aussagen oder Fragen kommen, die von den Schülern jedoch eher als witzig beurteilt werden und daher nicht überbewertet werden sollten.

Wesentliches Ziel der Spielvorlagen ist in erster Linie das Trainieren der Verbformen sowie das Einüben **grammatisch korrekter** Aussagen und Fragen mit *est-ce que*.

Der Spielplan bietet verschiedene Spielvarianten:

1. Das Spiel verläuft ohne Berücksichtigung der Symbole konsequent im Uhrzeigersinn von **Départ** bis **Arrivée**. Wer als erster das *Départ/Arrivée*-Feld erreicht, hat gewonnen.  
Es können mehrere Spielfiguren auf einem Spielfeld stehen.
2. Wie Variante 1. Kommt beim Umlauf jedoch eine Spielfigur auf ein Feld, das bereits mit der Spielfigur eines anderen Spielers besetzt ist, so wird diese Figur geschlagen und muss zurück auf das Startfeld.
3. Die Schüler spielen unter Berücksichtigung der zusätzlichen Spielsymbole und entscheiden zuvor darüber, ob Figuren geschlagen werden sollen oder nicht.

### Die Symbole haben folgende Bedeutungen:

|   |   |
|---|---|
|  | Die Spieler, die auf dieses Feld gelangen, müssen keine Aussage/Frage bilden. Sie dürfen sich „ausruhen“ und einen anderen Mitspieler aussuchen, der eine Aussage/eine Frage mit <i>est-ce que</i> bildet.  |
|  | Spieler, die auf ein solches Feld gelangen, bilden eine Aussage/Frage und müssen in der folgenden Runde einmal aussetzen.   |
|  | Der Würfel mit einem gegen die Spielrichtung zeigenden Pfeil bedeutet, dass der Spieler ein zweites Mal würfeln und die gewürfelte Augenzahl zurückgehen muss. Auf dem dann erreichten Feld muss ein Satz/eine Frage mit <i>est-ce que</i> gebildet werden. |
|  | Der Würfel mit einem in die Spielrichtung zeigenden Pfeil berechtigt den Spieler, ein zweites Mal zu würfeln und die gewürfelte Augenzahl weiter vorzurücken. Auf dem dann erreichten Feld muss ein Satz/eine Frage mit <i>est-ce que</i> gebildet werden.  |

## 2. Jouons avec être et les adjectifs

### 2.1 Didaktisch-methodische Hinweise

Die Verbformen des Infinitivs **être** (*je suis, tu es, il/elle/on est, nous sommes, vous êtes, ils/elles sont*) gehören zu den ersten und grundlegenden Formen, die den Schülern im Anfangsunterricht erste vollständige Sätze im *présent* ermöglichen.

Vorab können die Formen von *être* an die Tafel geschrieben und mündlich wiederholt werden (und sogar während der Übung an der Tafel bleiben). Bei der Verneinung sollte besonders auf das apostrophierte *ne* bei den Formen *tu n'es pas, il/elle/on n'est pas, vous n'êtes pas* hingewiesen werden.

Die erste Mittelkarte beinhaltet grundlegende Adjektive, Personenbezeichnungen, Ortsangaben bzw. -beschreibungen und Wendungen.

Bei den Ortsangaben kann der Lehrer kurz auf die Unterschiede *chez* + Person und *à* + Gebäude hinweisen.

Wichtige Ausdrücke wie *être à l'heure / en retard* sollen ebenfalls spielerisch geübt werden.

Zu den möglichen Übungsmustern gehören einfache Aussagen in bejahter und verneinter Form sowie Frage- und Antwortstrukturen. Je nach Übungsschwerpunkt im Unterricht können sie z. B. durch den Einsatz von zusätzlichen Würfelvorlagen beliebig erweitert und komplexer gestaltet werden.

### Übungsbeispiele:

In der 1. Spielphase sollen die beiden ersten Zeilen mit den Adjektiven nicht beachtet werden. Die Schüler bilden Sätze, die nur die richtige Form von *être* + Person oder (Orts-)Angabe enthalten.

#### 1. Aussagen bejahen/verneinen:

*Maman est dans le jardin.*

Mit dem Zusatzwürfel **4A** (Zeitangaben) lässt sich die Aussage erweitern, z. B. zu:

**Le dimanche**, *maman est dans le jardin.*

Mit dem Zusatzwürfel **3** (Adverbien der Häufigkeit) entsteht z. B. folgende Aussage:

*Maman est **toujours** dans le jardin **le dimanche**.*

#### 2. Frage- und Antwortstrukturen:

*Est-ce que ton frère est en retard? – Oui, il est en retard. / Non, il n'est pas en retard, il est à l'heure.*

*Est-ce que tu es dans le jardin? – Oui, je suis dans le jardin. / Non, je ne suis pas dans le jardin, je suis à l'école.*

#### 3. Anpassung des Adjektivs:

In der 2. Spielphase konzentrieren sich die Schüler auf die beiden ersten Zeilen der Mittelkarte und bilden Sätze mit *être* und den unterschiedlichen Formen des Adjektivs (im Gegensatz zur deutschen Sprache wird das Adjektiv attributiv angepasst). Bis auf *neuf/neuve, blanc/blanche und cher/chère* wurden Adjektive mit einfachen Formen ausgewählt. Mithilfe von Zusatzwürfel **1** (Adjektive) können auch schwierigere Adjektivformen geübt werden, z. B. *nouveau* oder *vieux*:

*Les grands-parents ne sont pas **allemands**, ils sont **français**.*

*Est-ce que le portable est **neuf**? – Non, il n'est pas **neuf**. (Il est **vieux**.)*

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Grammatikspiele im Französischunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

