

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*27 Spiele für den Französischunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

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



## Der Autor

**Wolfgang Schütz** arbeitete nach seiner Zeit als Schulleiter zuletzt als Oberstudienrat parallel an einem Gymnasium und einer Stadtteilschule in Hamburg. Er unterrichtet schwerpunktmäßig die Fächer Englisch und Französisch. In diesen Bereichen hat er schon einige Schulbücher veröffentlicht.

Gedruckt auf umweltbewusst gefertigtem, chlorfrei gebleichtem und alterungsbeständigem Papier.

© 2017 Persen Verlag, Hamburg  
AAP Lehrerfachverlage GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Persen Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Covergrafik: Stefan Lucas  
Satz: Graph & Glyphe, Offenburg

ISBN: 978-3-403-50142-8

[www.persen.de](http://www.persen.de)

# INHALTSVERZEICHNIS

**Vorwort** ..... 4

**Übersichtstabelle Kompetenzen** ..... 5



## **Quizspiele**

Faire connaissance de la France 6

Deviner des personnages éminents ..... 8

Deviner des personnages et des termes ..... 10

Allez les Bleus ..... 12

Chien, Chat, Souris ..... 13



## **Zahlenspiele**

Pierre appelle Paul ..... 14

Bingo ..... 15

Jeu de calcul mental ..... 16



## **Würfelspiele**

Tour de France ..... 17

Lire des nombres ..... 18



## **Gedächtnisspiele**

Carte heuristique ..... 19

Je mets dans ma valise ... ..... 20



## **Konzentrationsspiele**

Jeu de réseau ..... 22

Jeu de syllabes ..... 23

Substantif/adjectif/verbe ..... 24

Jeu de coins ..... 26



## **Vokabelspiele**

Acheter des lettres ..... 27

Chaîne de mots ..... 28

Trouvez l'intrus ..... 29

Jeu d'escalier ..... 30

Champs sémantiques ..... 32



## **Grammatikspiele**

Le présent et le passé composé 33

Les verbes irréguliers ..... 34

Avoir et être ..... 35



## **Rollenspiele**

Scènes de vie quotidienne .... 36

Pantomime ..... 38



## **Aussprachespiel**

Perfectionner l'accent ..... 39

**Materialien** ..... 41

**Vokabelhilfen** ..... 69

**Lösungen** ..... 71

**Bildquellen** ..... 78

# VORWORT

Während meiner gesamten Schulzeit, sowohl in der Grundschule als auch am Gymnasium, gab es keine Spiele im Unterricht. Der «Ernst des Lebens» ließ der Nachkriegspädagogik dafür keinen Raum. Aufgabe des Schülers<sup>1</sup> war es, an den Lippen des Lehrers zu hängen, dem Unterricht ruhig und diszipliniert zu folgen und für die nächste Arbeit zu lernen. Kurzum: In der Schule galt das von meiner Großmutter immer wieder zu hörende und auch in ihrem eigenen Leben vertretene Prinzip «Erst die Arbeit, dann das Vergnügen!».

Spiele sind mittlerweile zu einem selbstverständlichen und in der Pädagogik mehr und mehr anerkannten Bestandteil des Unterrichts geworden.

Von den Vorteilen, die Unterrichtsspiele bieten, steht sicher die Förderung der sozialen Entwicklung der dem Lehrer anvertrauten Schüler im Vordergrund.

Je nach Ausrichtung und Zielsetzung des Spiels lernen Schüler die Bedeutung der Teamarbeit kennen. Die Mitglieder der Spielgruppe erfahren eine Wertschätzung durch den erfolgreichen Einsatz ihrer Fähigkeiten. Mitspieler arbeiten zusammen, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen.

In zweiter Linie ist das Unterrichtsspiel in seinen verschiedenen Facetten eine sehr geeignete Form des motivierenden Lernens.

Des Weiteren kann Spaß am Spiel eine erfolgversprechende Form und Möglichkeit der Lernanstrengung darstellen. Ohne großen, zusätzlichen Lernaufwand kann der Schüler viel vom Unterricht mitnehmen.

Abschließend möchte ich einen bedeutenden Aspekt nicht unerwähnt lassen. Gerade in unserer heutigen, vielfach vom Elternhaus nicht nur akzeptierten, sondern auch gegenüber den Kindern vertretenen Ellenbogengesellschaft ist es wichtig, die Frustrationstoleranz der Spieler zu stärken. Sie sollen akzeptieren lernen, dass sie nicht immer die Zahl würfeln können, die sie sich wünschen, dass Niederlagen im Spiel jederzeit möglich sind. Insofern sind Unterrichtsspiele eine gute Vorbereitung auf das Leben.

<sup>1</sup> Wir sprechen hier wegen der besseren Lesbarkeit von Schülern bzw. Lehrern in der verallgemeinernden Form. Selbstverständlich sind auch alle Schülerinnen und Lehrerinnen gemeint.



# ÜBERSICHTSTABELLE KOMPETENZEN

	Leseverstehen/ Textverstehen	Schreiben/ Textproduktion	Sprechen	Hörverstehen/ Hör-Seh-Verstehen	Landeskunde	Grammatik	Wortschatz	Orthografie	Aussprache/ Intonation
<b>Quizspiele</b>									
Faire connaissance de la France				X	X				X
Deviner des personnages éminents			X			X	X		X
Deviner des termes et personnages			X			X	X		X
Allez les Bleus					X				X
Chien, Chat, Souris							X	X	X
<b>Zahlenspiele</b>									
«Pierre appelle Paul»			X	X					X
Bingo				X					X
Jeu de calcul mental			X	X					X
<b>Würfelspiele</b>									
Tour de France	X								
Lire des nombres	X			X					X
<b>Gedächtnisspiele</b>									
Carte Heuristique		X	X				X	X	X
Je mets dans ma valise ...			X	X			X	X	X
<b>Konzentrationspiele</b>									
Jeu de réseau	X						X	X	X
Jeu de syllabes	X			X			X	X	X
Substantif/Adjectif/Verbe		X	X				X	X	X
Jeu de coins				X	X		X		
<b>Vokabelspiele</b>									
Acheter des lettres				X			X	X	
Chaîne de mots				X			X	X	
Trouvez l'intrus		X	X				X		
Jeu d'escalier		X	X					X	
Champs sémantiques							X	X	X
<b>Grammatikspiele</b>									
Le présent/le passé composé		X				X	X	X	X
Les verbes irréguliers		X				X	X	X	X
<b>Rollenspiele</b>									
Scènes de vie quotidienne			X	X			X		
Pantomime			X	X			X		X
<b>Aussprachenspiel</b>									
Perfectionner l'accent			X	X			X		X



# FAIRE CONNAISSANCE DE LA FRANCE

QUIZSPIELE

<b>Spielart:</b>	Quizspiel
<b>Thema:</b>	Landeskunde
<b>Ziel:</b>	Erwerb und Festigung landeskundlicher Kenntnisse durch Beantwortung von Multiple-Choice-Fragen
<b>Klassenstufe:</b>	5–10
<b>Dauer:</b>	je nach Spielvariante ca. 5–15 Minuten
<b>Sozialform:</b>	je nach Spielvariante alle zusammen (in zwei Gruppen) oder jeder gegen jeden
<b>Material:</b>	100 Quizkarten (S. 41)

ZAHLEN-  
SPIELE

WÜRFEL-  
SPIELE

GEDÄCHTNIS-  
SPIELE

KONZENTRA-  
TIONSSPIELE

VOKABEL-  
SPIELE

GRAMMATIK-  
SPIELE

ROLLENSPIEL

AUSSPRACHE-  
SPIEL

## DURCHFÜHRUNG

Der Lehrer mischt die Karten gut durch und teilt die Klasse in zwei Hälften (z. B. Mädchen gegen Jungen/links sitzende gegen rechts sitzende Gruppenhälfte). Er stellt Gruppe 1 eine Frage und benennt einen der sich für die Antwort meldenden Schüler. Beantwortet dieser die Frage richtig, bekommt Gruppe 1 den Punkt. Ist die Antwort falsch, lässt der Lehrer einen Schüler der Gruppe 2 die Frage beantworten. Ist dessen Antwort richtig, erhält Gruppe 2 nicht nur den Punkt, sondern ist zusätzlich für die nächste Frage an der Reihe. Können beide Gruppen die Frage nicht beantworten, gibt es für Gruppe 1 eine Ersatzfrage.

## SPIELVARIANTE 1

### zwei Gruppen/Auswertung durch Partner

Die Schüler der Gruppe sitzen paarweise zusammen, wobei aber jeder für sich allein um Punkte kämpft. Diesmal stellt der Lehrer eine Frage an alle Schüler der Gruppe. Diese schreiben die Nummer der Frage und den Lösungsbuchstaben (a, b oder c) auf ein Blatt Papier. Danach gibt der Lehrer die Antwort bekannt. Er sollte, je nach Leistungsstärke der Lerngruppe, entscheiden, in welcher Sprache das Quiz durchgeführt wird. Zudem erweist es sich häufig als sinnvoll, dass der Lehrer den Schülern im Bedarfsfall Erläuterungen zu den Lösungen gibt oder Rückfragen dazu beantwortet. Die paarweise sitzenden Schüler kontrollieren sich gegenseitig. Zu diesem Zweck wird die Liste mit den Lösungen kopiert und an die Paare zur Selbstkontrolle verteilt. Der Lehrer überträgt am Ende des Spiels die Punkte für jeden Schüler auf eine Gruppenliste. Nach vorheriger Absprache stehen so am Ende des Spiels ein «Tagessieger» oder die drei Erstplatzierten fest.



## SPIELVARIANTE 2

### Jeder gegen jeden

Der Lehrer händigt dem Schüler, der die richtige Antwort gegeben hat, das entsprechende Quizkärtchen aus. Am Spielende werden, analog der Anzahl der erworbenen Karten, der Gewinner oder die drei Erstplatzierten ermittelt.

## HINWEISE

Nach meinen Erfahrungen erweist es sich mit Blick auf die Schüler als sinnvoll, wenn der Lehrer nach bestimmten Fragen ergänzend einige Detailinformationen folgen lässt.

Das kann z. B. nach so einer bekannten Frage wie nach dem Wahrzeichen der französischen Hauptstadt sein. Natürlich wissen die Schüler fast ausnahmslos, dass es sich um den Eiffelturm handelt, weitere Kenntnisse sind meistens jedoch nicht vorhanden. So nehmen die Schüler sehr gern zusätzliche Hinweise auf. Es erstaunt sie zu erfahren, dass z. B. die Schwankungsbreite auf dem obersten Aussichtsplateau 20 cm beträgt, dass der Turm alle sieben Jahre einen neuen Anstrich erhält, dass die Pariser den Eiffelturm anfangs überhaupt nicht mochten, weil sie befürchteten, das Eisenmonster könne irgendwann umkippen und dadurch immense Schäden anrichten etc.

Das gilt aber auch für Fragen, die den Schülern offensichtlich völlig neu sind. Als Beispiel möchte ich hier die Frage nach der Bezeichnung für die Fleischerei in Frankreich anführen. Wenige Schüler wissen, dass sie, um Wurstwaren einkaufen zu können, sich in eine «boucherie» begeben müssen. Wenn es die Zeit erlaubt, kann der Lehrer die Gelegenheit nutzen, um den Schülern Hinweise zur französischen Esskultur zu geben.

Nach meinen Erfahrungen ist das landeskundliche Quiz für Schüler besonders reizvoll, wenn sie über einen bestimmten Zeitraum Punkte ansammeln können (Wochen- oder Monatssieger). Die Motivation der Schüler für das Spiel lässt sich steigern, wenn die drei Sieger am Ende einen kleinen Preis erhalten.

QUIZSPIELE

ZAHLEN-  
SPIELE

WÜRFEL-  
SPIELE

GEDÄCHTNIS-  
SPIELE

KONZENTRA-  
TIONSSPIELE

VOKABEL-  
SPIELE

GRAMMATIK-  
SPIELE

ROLLENSPIEL

AUSSPRACHE-  
SPIEL





# DEVINER DES PERSONNAGES ÉMINENTS

QUIZSPIELE

<b>Spielart:</b>	Quizspiel
<b>Thema:</b>	Wortschatz
<b>Ziele:</b>	Steigerung der Konzentrationsfähigkeit, Verbesserung der sprachlichen Ausdrucksfähigkeit, Aktivierung des Wortschatzes
<b>Klassenstufe:</b>	8–10
<b>Dauer:</b>	5–10 Minuten
<b>Sozialform:</b>	Partnerarbeit

ZAHLEN-  
SPIELE

WÜRFEL-  
SPIELE

## DURCHFÜHRUNG

Der Spielleiter oder ein Mitschüler denkt sich eine prominente Persönlichkeit aus. Zwei Schüler der Gruppe versuchen, diese durch geschickte Fragestellungen zu erraten. Geeignete Fragen, sich der unbekannt Person anzunähern, könnten z. B. sein:

- Tu es une femme/un homme?
- Tu es grand/e/petit/e?
- Tes yeux/tes cheveux sont noirs/verts/gris?
- Tu es sportif/ve?
- Tu es une actrice/un acteur?
- Tu es Italien/Italienne?
- Tu es chanteuse/chanteur/musicienne/musicien/artiste/politique...?

Bei leistungsschwächeren Gruppen ist es angebracht, die erforderlichen Redemittel in der Klasse auszuhängen oder an die Tafel zu schreiben.

Spieler A stellt die erste Frage. Wird diese vom Spielleiter bejaht, darf A so lange weiterfragen, bis der Spielleiter die an ihn gestellte Frage verneint. Anschließend wechseln die Rollen. Sieger des Spiels ist, wer die gesuchte Person erraten kann.

GEDÄCHTNIS-  
SPIELE

KONZENTRA-  
TIONSSPIELE

VOKABEL-  
SPIELE

GRAMMATIK-  
SPIELE

ROLLENSPIEL

AUSSPRACHE-  
SPIEL



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*27 Spiele für den Französischunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

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

