



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Bataille de quiz – Wortschatz, Grammatik und landeskundliche Inhalte spielerisch wiederholen (ab 3. Lernjahr)

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



IV.Voc.76

MAGAZIN – Vocabulaire

Bataille de quiz – Wortschatz, Grammatik und landeskundliche Inhalte spielerisch wiederholen (ab 3. Lernjahr)

Nach einer Idee von Sandra Schartner

Illustrationen von Julia Lenzmann



KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe/Lernjahr:	9/10 (G8), 9–11 (G9)
Dauer:	1–2 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Lexikalische und (sozio-)kulturelle Kompetenz
Thematische Bereiche:	Lernspiel zu Wortschatz, Grammatik und Landeskunde
Materialien:	Spielkarten, Antwortkarten, Spielanleitung, Blankovorlage für Zusatzkarten

Didaktisch-methodisches Konzept

Zur Lerngruppe

Wenn es darum geht, zentrale Unterrichtsinhalte zu wiederholen, hält sich das Interesse der Lernenden oftmals in überschaubaren Grenzen. Mit diesem Unterrichtsvorschlag, der sich an die beliebte App „Quizduell“ (frz. „*Duel Quiz*“) anlehnt, festigen die Schülerinnen und Schüler¹ den Lernstoff. Grammatik und Wortschatz sind dabei auf die gängigen Themenbereiche in Klasse 9 ausgerichtet (siehe Folgeseite). Das Quiz eignet sich dazu, nicht nur Wortschatz sondern auch Grammatikthemen und landeskundliche Inhalte spielerisch zu wiederholen, sondern kann auch für Vertretungs- oder Aufsichtsstunden eingesetzt werden. Mithilfe der Blankokarten können Lehrkräfte die Fragen auch individuell an die Lerninhalte der jeweiligen Klasse anpassen oder ergänzen. Bei fortgeschrittenen Lerngruppen sollte auf die Einsprachigkeit im Unterricht geachtet werden.

Vorbereitung

- Antwortkarten (**M 2**) und Quizkarten (**M 3–M 9**) kopieren, ggf. laminieren und ausschneiden
- Spielfiguren bereitstellen (zum Beispiel Münzen)
- Spielregeln (**M 1**), Namensliste (**M 11**) und Lösungen (**M 12**) kopieren
- Gegebenenfalls Blankokarten kopieren (**M 10**)

Durchführung

1. Die Klasse wird in Vierergruppen eingeteilt, jede Gruppe erhält einen Satz Spielmaterialien (**M 1–M 12**).
2. Die Spielregeln (**M 1**) werden selbstständig oder im Plenum beziehungsweise in Gruppen gelesen und gegebenenfalls gemeinsam besprochen.
3. Die Lernenden füllen pro Gruppe eine Namensliste aus, auf der sie im Laufe des Spiels ihre Punkte notieren. Wenn die Lehrkraft (leistungs-)heterogene Gruppen vorsieht, kann sie die Liste vorausgefüllt austeilen.
4. Die Lehrkraft sollte je nach Leistungsniveau der Lerngruppe eine zeitliche Obergrenze von 15, 20 oder 30 Sekunden für jede Antwort festlegen. Für die Zeitmessung verwenden die Lernenden am besten ihre Handys.
5. Der jüngste Spieler oder die jüngste Spielerin beginnt, dann wird die Rolle des *Animateur*/der *Animatrice* im Uhrzeigersinn gewechselt.

Mögliche Erweiterungsmöglichkeiten

Es besteht die Möglichkeit, mittels der Blankovorlagen, in Zusammenarbeit mit den Schülern weitere Quizfragen zu erstellen, oder die Schüler Quizfragen für ihre Mitschüler erstellen zu lassen, zum Beispiel für eine Parallelklasse, die denselben Lernstand aufweist. Dies spornt die Schüler an, sich gegenüber der anderen Gruppe zu beweisen und möglichst komplexe Fragen zu formulieren. Die Schüler können dafür ihr Französischbuch oder das Internet zu Hilfe nehmen.

Die Lehrkraft kann die Blankovorlagen nutzen, um beispielsweise ein Quiz zur Abfrage der einzelnen Lektionen zu erstellen und passgenaue Fragen für jede Lektion zu konzipieren. So kann das Quiz als wiederkehrendes Ritual zum Abschluss einer *leçon* eingesetzt werden.

¹ Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im weiteren Verlauf nur noch „Schüler“ verwendet.

Auf einen Blick

1./2. Stunde

- M 1** **Bataille de quiz – règles du jeu** / Spielregeln zum Quizduell
- M 2** **Cartes-réponses** / Antwortkarten
- M 3** **Catégorie A: Vocabulaire** / Wiederholung von Vokabeln zu Berufen, Gastronomie, Architektur und Alltag
- M 4** **Catégorie B: Verbes compliqués** / Wiederholung von Konjugationen unregelmäßiger und regelmäßiger Verben im Präsens, Passé composé und Imparfait
- M 5** **Catégorie C: Contraires et synonymes** / Wiederholung von Antonymen und Synonymen von Substantiven, Adjektiven und Verben
- M 6** **Catégorie D: Actualités** / Wiederholung von landeskundlichen Inhalten und Aktualitäten aus Politik, Film, Musik und Kunst
- M 7** **Catégorie E: Grammaire** / Wiederholung von Grammatik aus den Bereichen Präpositionen, Pronomen und Adjektivsteigerung
- M 8** **Catégorie F: Culture et géographie** / Wiederholung von kulturellen und geografischen Lerninhalten zu Regionen, Traditionen und Festen
- M 9** **Catégorie G: Proverbes** / Wiederholung und Kennenlernen französischer Sprichwörter
- M 10** **Vos questions** / Blankokarten zur Erstellung eines eigenen Spiels
- M 11** **Liste de noms** / Namensliste zur Auswertung des Spiels
- M 12** **Solutions** / Lösungsblatt

M 1 Bataille de quiz – règles du jeu



Créez votre propre quiz !

Vous aimez les quiz et vous voulez en faire un vous-même? Allez-y! Continuez le quiz avec vos propres idées. Vous pouvez utiliser vos livres de français ou Internet pour trouver des questions intéressantes.

Préparation

- Mettez-vous en **groupes de quatres**.
- Prenez chacun une **carte-réponse** et mettez-la devant vous.
- **Mélangez les cartes** avec les questions. Empilez¹ les cartes, face cachée², au centre de la table.
- Utilisez un **chronomètre**³, par exemple celui d'un smartphone.
- Notez **les noms** des joueurs dans **la liste**.

Les règles du jeu

- Le joueur **le plus jeune/la joueuse la plus jeune** joue le rôle de **l'animateur/l'animatrice** pour le premier tour⁴.
- L'animateur/l'animatrice **lit alors à haute voix**⁶ la **question avec toutes les réponses possibles** et met la carte au centre de la table.
- Le jeu commence: les joueurs ont jusqu'à 30 secondes pour donner la bonne réponse. Ils **mettent leur jeton sur A, B, C ou D** sur leur carte-réponse.
- Ensuite, l'animateur/l'animatrice contrôle qui a donné la bonne réponse (**une bonne réponse = un point à noter dans la liste**), et la prochaine personne dans le sens des aiguilles d'une montre⁷ devient animateur/animatrice.
- **Fin du jeu:** L'élève qui a donné le plus de bonnes réponses gagne la partie.

© Thinkstock

© RAABE 2019

© Getty Images

.....
 1 **empiler qc.:** etwas stapeln – 2 **face cachée:** verdeckt, Rückseite nach oben – 3 **le chronomètre:** Zeitmesser – 4 **le tour, ici:** die Runde – 5 **la pile:** der Stapel – 6 **lire à haute voix:** (laut) vorlesen – 7 **le sens des aiguilles d'une montre:** im Uhrzeigersinn



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Bataille de quiz – Wortschatz, Grammatik und landeskundliche
Inhalte spielerisch wiederholen (ab 3. Lernjahr)*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

