JEU DE RÉSEAU

Spielart:	Konzentrationsspiel
Thema:	Wortschatz
Ziele:	Stärkung der Konzentrationsfähigkeit, Aktivierung des Wortschatzes
Klassenstufe:	5–10
Dauer:	ca. 5 Minuten
Sozialform:	Partner- oder Kleingruppenspiel
Material:	Gitterrätsel Version A und B (S. 8)

DURCHFÜHRUNG

Das Spiel «jeu de réseau» eignet sich als Partner- oder Kleingruppenspiel. Die Schüler sollen innerhalb einer vorher vereinbarten Zeit aus 5 Gitterrätseln jeweils 10 Begriffe zu einem bestimmten Oberbegriff (z. B. Farben/Verkehrsmittel/Zahlen/Körperteile/Getränke etc.) finden. Die Lösungswörter können waagerecht, senkrecht, diagonal, vorwärts und rückwärts angeordnet sein.

Die Rätsel lassen sich differenziert einsetzen. Leistungsstarke Schüler sollen die gesuchten Begriffe ohne Hilfe finden (Version B). Leistungsschwächere Schüler sollen die 10 für sie vorgegebenen Wörter in dem Gitter finden (Version A).

Für leistungsstarke Lerngruppen empfiehlt es sich, die Schüler zu einem bestimmten Thema **selbst** Gitterrätsel erstellen zu lassen. Der Arbeitsauftrag könnte dann lauten:

«Erstellt ein Gitterrätsel zum Thema ‚Sportarten'. Welcher Gruppe gelingt es, die meisten Wörter in das Gitterrätsel einzubauen? Ihr habt 5 Minuten Zeit.»

REFLEXION

Nach Spielende tauschen sich die Schüler durch einen Vergleich ihrer Lösungen untereinander aus und helfen sich gegenseitig, die noch fehlenden Begriffe zu finden.

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag

JEUX DE SYLLABES

Spielart:	Konzentrationsspiel
Thema:	Wortschatz
Ziel:	Finden eines Lösungswortes durch Kombinationsgeschick und Aktivierung des Wortschatzes
Klassenstufe:	8–10
Dauer:	10 Minuten
Sozialform:	alle Schüler
Material:	Arbeitsblatt

DURCHFÜHRUNG

Silbenrätsel sind für die Schüler ungewohnt. Deshalb sollte erst dann damit begonnen werden, wenn jeder von ihnen das Prinzip der Herangehensweise verstanden hat (siehe Reflexion). Jeder Schüler erhält ein Einzelblatt und versucht, möglichst viele Begriffe zu finden. Nach einer Zeitvorgabe durch den Lehrer wird das Spiel unterbrochen, um die gefundenen Begriffe an die Tafel zu schreiben. Diese Aufgabe kann ein leistungsstarker Schüler übernehmen. Der Lehrer sollte nur eingreifen, wenn ein Begriff von keinem Schüler gefunden wurde.
Für den Spielablauf sollte vorher festgelegt werden, ob der Akzent bei der Auswertung eher auf dem Finden möglichst vieler Begriffe oder auf dem Lösungswort liegt.

an – ar – chi – die – é – en – es – fant – gat – ge – gie – i – im – lette – lie
lo – ly – ma – mac – man – man – ni – nor – nou – o – o – pé – pie – ra
ra – ran – rou – saire – sée – ta – ta – tecte – thé – thé – tif – to – ver – xi

Die Anfangsbuchstaben der Lösungswörter ergeben, von oben nach unten gelesen, den Namen einer französischen Königin.

HINWEISE

Im Gegensatz zu Gitterrätseln ist die Form der Silbenrätsel den Schülern oft unbekannt. Deshalb ist es sehr empfehlenswert, dass der Lehrer ein Musterbeispiel mit den Schülern gemeinsam bespricht. Besonders wichtig ist der Hinweis, dass die Lösungswörter **nur** aus den vorgegebenen Silben gebildet werden dürfen.

VORSCHAU
netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag

SUBSTANTIF/ADJECTIF/VERBE

Spielart:	Konzentrationsspiel
Thema:	Wortschatz
Ziele:	Stärkung der Konzentrations- und Reaktionsfähigkeit, Aktivierung sowie Festigung und Verbesserung des Wortschatzes
Dauer:	10 Minuten
Sozialform:	alle Schüler

DURCHFÜHRUNG

Das Spiel beginnt damit, dass der Lehrer oder ein Schüler einen Buchstaben des Alphabets vorgibt. Die Buchstaben können auch ausgelost werden.

Anschließend tragen die Schüler jeweils ein Substantiv, ein Adjektiv und ein Verb, die mit dem vorgegebenen Buchstaben beginnen, in die Liste (wie im Beispiel unten) ein. Nach einer vorher festgelegten Bedenkzeit erfolgt die Auswertung. Mehrfach genannte gleiche Wörter bringen 1 Punkt, unterschiedliche Begriffe jeweils 2 Punkte ein.

Um die notwendige Fairness des Spiels zu gewährleisten, kontrollieren die Sitznachbarn sich gegenseitig.

Substantif	Adjectif	Verbe
abricot	**a**zur	**a**ller
branche	**b**leu	**b**ricoler
main	**m**alade	**m**anger
tartine	**t**riste	**t**éléphoner

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag

SPIELVARIANTE 1

Jeder Schüler schreibt von oben nach unten auf die linke Seite eines leeren DIN-A4-Blattes die Buchstaben des Alphabets. Die Schüler haben 3–5 Minuten Zeit, zu jedem Buchstaben ein französisches Substantiv **oder** Adjektiv **oder** Verb aufzuschreiben.

Der Schwierigkeitsgrad lässt sich durch die Vorgabe, zu jedem Buchstaben ein Substantiv **und** ein Adjektiv **und** ein Verb aufzuschreiben, oder zu allen Buchstaben **nur** Substantive, **nur** Adjektive oder **nur** Verben aufzuschreiben, steigern.

Sieger des Spiels ist der Schüler mit den meisten richtigen Wörtern.

SPIELVARIANTE 2

Der Lehrer gibt drei Buchstaben des Alphabets vor. Kleingruppen von jeweils 2–3 Schülern versuchen, einen möglichst langen Satz zu bilden. Die Schwierigkeit besteht darin, dass nur Wörter mit den entsprechenden Buchstaben verwendet werden dürfen.

Beispiel für die Buchstaben **a**, **c** und **m**:
***A**riane **M**ontaigu **c**herche **m**a **m**eilleure **m**armelade.*

Beispiel für die Buchstaben **g**, **p** und **s**:
***G**érard **p**ose **s**on **g**ilet **s**ur **s**on **s**ac.*

Für die Bearbeitung der Aufgabe haben die Schüler 2 Minuten Zeit. Danach lesen die Gruppen ihre Ergebnisse vor. Welcher Gruppe gelingt es, den Satz mit den meisten Wörtern zu bilden?

REFLEXION

Nach Abschluss des jeweiligen Spiels schreibt der Lehrer in Zusammenarbeit mit den Schülern die Wörter an die Tafel, welche als neu bzw. schwierig empfunden wurden. Die Schüler übertragen diese in ihr Vokabelheft.

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag