Vorwort 5

1 Jeux de vocabulaire

1.1 Les séries de nombres 7
1.2 La dictée dans l'air 7
1.3 Épeler à l'envers 8
1.4 Les voyelles 8
1.5 Le mémo 9
1.6 L'alphabet 9
1.7 L'alphabet personnel 10
1.8 Les nouveaux mots 11
1.9 La charade 11
1.10 Les antonymes 12
1.11 Le téléphone arabe 12
1.12 Le message secret 13
1.13 Les lettres mêlées 13
1.14 Qui ou que suis-je? 14
1.15 Les chiffres 14
1.16 Le foot de vocabulaire 15

2 Jeux de grammaire

2.1 Les temps 16
2.2 La pantomime 16
2.3 Les prépositions 17
2.4 L'impératif 17
2.5 La comparaison des adjectifs 18
2.6 Halli-Galli® 18
2.7 Quelle est la capitale? 19
2.8 J'aime … / Je n'aime pas … 19
2.9 Les questions avec *est-ce que* 20
2.10 L'article partitif 21
2.11 Les associations – … me fait penser à 22
2.12 Les phrases correctes 22
2.13 Au téléphone 23
2.14 *Du* ou *de la*? 24
2.15 La salade de fruits 24

3 Chansons et comptines

3.1 Un kilomètre à pied 25
3.2 Je vais à l'école 26
3.3 Quel temps fait-il? 27
3.4 Les noms des animaux 27
3.5 Le rap des animaux 28
3.6 L'alphabet – comptines 29
3.7 Ma casquette, mon chapeau 30

4 Compréhension orale

4.1 La chanson 31
4.2 Le bruit 31
4.3 Qu'est-ce qui manque? 32
4.4 Rouge ou vert? 32

5 Jeux créatifs

5.1 Les mots-valises 33
5.2 Le dictionnaire de nouveaux animaux 34
5.3 Les devinettes chinoises 35
5.4 L'histoire inventée 35
5.5 Le jeu surréaliste – des phrases avec *quand* 36

6 Jeux divers

6.1 Ville, pays, fleuve 37
6.2 Je vois ce que tu ne vois pas 37
6.3 Le jeu de lettres 38
6.4 Écrire des nombres sur le dos 38

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

6.5 Les questions 39
6.6 Vrai ou faux? 39
6.7 Le jeu de la bouteille 40
6.8 La dictée au ping-pong 40
6.9 Mais qu'est-ce qu'elle / il fait? 41
6.10 Willi aime … 41
6.11 Qui est-ce? 42
6.12 Écouter et dessiner 42
6.13 Les quatre coins 43
6.14 Jacques a dit 43
6.15 Tabu® à l'envers 44
6.16 La balle aux prisonniers 45
6.17 Dalli-Klick® 45
6.18 Les dialogues 46
6.19 Le duel 46

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

1.1 Les séries de nombres

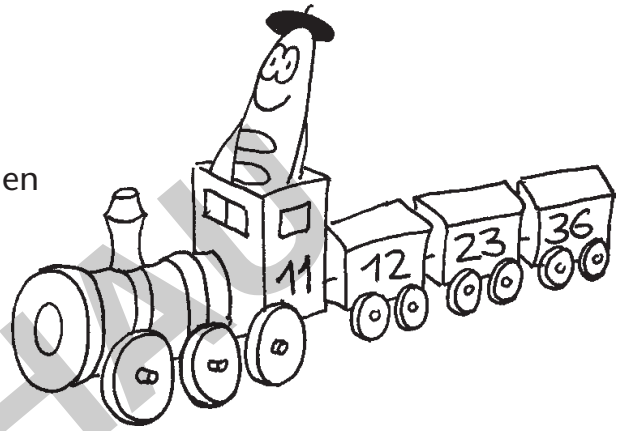
5–10 Min. | 1.–3. Lj.

Tafel

Überlegen Sie sich geeignete Zahlenfolgen, hinter denen ein System steckt.

Ohne Erläuterung geben Sie an der Tafel eine Zahlenreihe vor, z. B. 23 – 34 – 42 – 26 … (die Zehner 20, 30, 40 … sind nicht gestattet), und nennen so viele Beispiele, bis ein Schüler das System durchschaut hat. Dieser Schüler übernimmt dann die Lehrerrolle und übergibt an den nächsten, der das Prinzip erkannt hat usw.

Variante: Bei fortgeschrittenen Lerngruppen lassen sich auch dreistellige Zahlen einsetzen, wobei die letzten beiden Ziffern der vorausgehenden Zahl die beiden ersten Ziffern der neuen Zahl ergeben, z. B. 355 – 552 – 526 – 268 …



1.2 La dictée dans l'air

10 Min. | 1./2. Lj.

keine

Suchen Sie aus der letzten Lektion zehn Vokabeln heraus.

Diktieren Sie den Schülern per Luftschrift und mit dem Rücken zur Klasse (empfohlen werden Druckbuchstaben) die zehn ausgewählten Wörter aus der letzten Lektion. Bei Anfängern ist es ratsam, kurze Pausen nach jedem Buchstaben einzulegen.

Variante: Bei fortgeschrittenen Schülern können Sie auch frontal zur Klasse stehen.

VORSCHAU

Bert Kohl: 66 Spielideen Französisch
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen
zur Vollversion

1.3 Épeler à l'envers

10 Min. | 1./2. Lj.

keine

keine

Die Schüler bilden einen Kreis, einer wird aus dem Klassenzimmer geschickt. Die Klasse berät nun, welches Wort dem Mitschüler diktiert werden soll, und verteilt die im Wort enthaltenen Buchstaben untereinander. Danach wird der Mitschüler hereingeholt und die Schüler buchstabieren nacheinander rückwärts das gewählte Wort.

Variante: Für Anfänger kann das gesuchte Wort auch in der richtigen Reihenfolge buchstabiert werden.

VORSCHAU

1.4 Les voyelles

10 Min. | 1.–3. Lj.

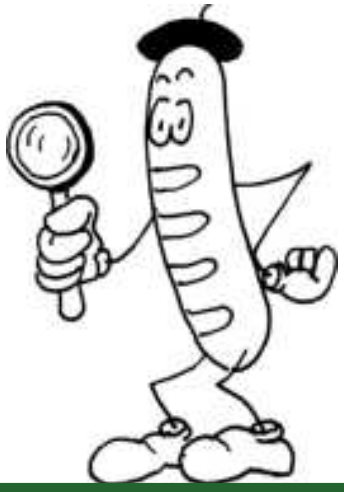
Dokumentenkamera und weißes Papier oder OHP und Folie, Schülerhefte

Beschriften Sie ein Blatt Papier bzw. eine Folie mit Wörtern, bei denen Sie die Vokale aussparen.

Die Schüler treten entweder einzeln oder paarweise gegeneinander an. Machen Sie die Wörter für die Schüler sichtbar. Diese ergänzen nun die fehlenden Vokale und schreiben die Wörter in ihr Heft. Der Schüler, der alle Vokabeln als Erster richtig erraten hat, hat gewonnen.

Beispiel:

trvllr – rgrdr – trvr – dnnr – rvr
travailler – regarder – trouver – donner – revoir



Bert Kohl: 66 Spielideen Französisch
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen
zur Vollversion

1.12 Le message secret

5 Min. | 1.–3. Lj.

Schülerhefte

Bereiten Sie einen Text vor, der thematisch der gerade behandelten Lektion oder einem bestimmten Wortschatzbereich entspricht.

Entgegen dem üblichen Diktat wird nun der Text Buchstabe für Buchstabe diktiert, wobei keine Pause zwischen den Buchstaben entstehen soll. Das Diktat wird nicht wiederholt.

Variante: Um das Spiel etwas amüsanter zu gestalten, kann mit dem Text auch eine Art Schatzsuche verbunden werden. Der Schatz wird im Schulhaus oder auf dem Schulgelände versteckt. Es werden zwei Routen (eine mit roten und eine mit grünen Pfeilen) festgelegt, die beide zum Schatz führen. Damit sich die beiden Gruppen nicht in die Quere kommen, buchstabiert ein Schüler der zweiten Gruppe einen anderen Text. Die Gruppe, die zuerst beim Schatz angelangt ist, hat gewonnen.

Beispiel:

ALLEZALACOURDELECOLEETSUIVEZLESFLECHESROUGESJUSQUAUPARKINGAVELOS …

VORSCHAU

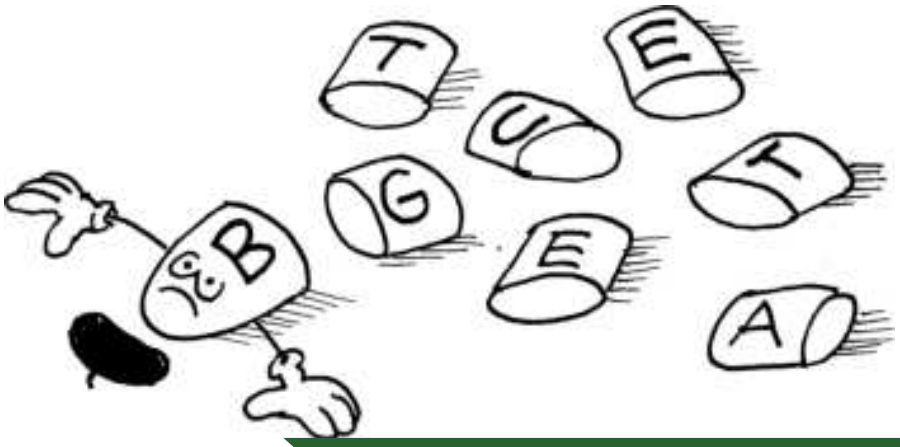
1.13 Les lettres mêlées

10 Min. | 1.–3. Lj.

Dokumentenkamera und weißes Papier oder OHP und Folie

Schreiben Sie zu einem bestimmten Wortfeld Wörter auf ein Blatt Papier bzw. eine Folie, deren Buchstaben in Unordnung geraten sind.

Die Schüler setzen die Buchstaben in die richtige Reihenfolge. Der Schüler, der das gesuchte Wort als Erster errät, bekommt einen Punkt. Sieger ist, wer am Schluss die meisten Punkte erzielt hat.



Bert Kohl: 66 Spielideen Französisch
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen

zur Vollversion

2.11 Les associations – … me fait penser à

10 Min. | 2./3. Lj.

keine

keine

Geben Sie einen Satz vor, der die Wendung *me fait penser à* enthält. Fragen Sie die Klasse, was sie mit Ihrer Assoziation verknüpft. Ein Schüler beantwortet Ihre Frage. Das Spiel wird fortgesetzt, bis den Schülern nichts mehr einfällt oder bis alle an der Reihe waren.

Beispiel:

Lehrer: *«L'été me fait penser à la piscine. Et la piscine te fait penser à quoi?»*

Schüler 1: *«La piscine me fait penser à de l'eau. Et de l'eau te fait penser à quoi?»*

Schüler 2: *«De l'eau me fait penser à boire. Et boire te fait penser à quoi?»*

VORSCHAU

2.12 Les phrases correctes

15 Min. | 1.–5. Lj.

DIN-A4-Blätter (entsprechend der Schülerzahl)

Überlegen Sie sich Sätze und schreiben Sie die einzelnen Wörter auf separate Papierblätter. Jeder Schüler sollte ein Wort erhalten.

Teilen Sie die Wörter in beliebiger Reihenfolge an die Schüler aus. Diese bewegen sich nun im Klassenraum und suchen Mitschüler, deren Wörter zusammen mit ihrem einen Satz ergeben. Es dürfen auch sinnfreie Sätze entstehen, solange sie grammatikalisch richtig sind. Abschließend werden die Sätze der Klasse präsentiert.

Variante: Statt einzelner Wörter können auch Worteinheiten auf einem Blatt stehen, sodass komplexere Sätze gebildet werden können.

Bert Kohl: 66 Spielideen Französisch
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen
zur Vollversion

4.1 La chanson

15 Min. | 2.–4. Lj.

bunte Kreiden, Tafel, CD-Player, CD

Bringen Sie ein französisches Lied mit.

Die Klasse wird in drei bis vier Gruppen eingeteilt und mit verschiedenfarbigen Kreiden versehen. Geben Sie eine bestimmte Wortart oder ein Wortfeld vor. Die Schüler hören sich das Lied mehrmals an und schreiben jedes verstandene Wort der vorgegebenen Kategorie an die Tafel. Wenn das Wort annähernd richtig geschrieben ist, gibt es einen Punkt, bei exakter Schreibweise zwei Punkte. Zum Schluss werden die Farben ausgewertet und der Sieger ermittelt.

VORSCHAU

4.2 Le bruit

15 Min. | 2.–4. Lj.

Handys oder andere Aufnahmegeräte

Als Hausaufgabe sollen die Schüler Geräusche an unterschiedlichen Orten aufnehmen.

Die Schüler präsentieren nacheinander ihre Aufnahmen und stellen dazu Fragen.

Beispiel:

Schüler: *«C'est où?»*
Klasse: *«Au supermarché.»*
Schüler: *«Qu'est-ce que vous entendez?»*
Klasse: *«On entend des clients , parfois un haut-parleur.»*
Schüler: *«Qu'est-ce qu' une femme cherche?»*
Usw.

Bert Kohl: 66 Spielideen Französisch
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen

zur Vollversion