



# ACHETER DES LETTRES

<b>Spielart:</b>	Vokabelspiel
<b>Thema:</b>	Wortschatz
<b>Ziel:</b>	Stärkung der Konzentrationsfähigkeit
<b>Klassenstufe:</b>	5–10
<b>Dauer:</b>	10 Minuten
<b>Sozialform:</b>	alle Schüler

## DURCHFÜHRUNG

Die Schüler sollen ein von dem Lehrer oder einem als Quizleiter fungierenden Schüler vorgegebenes Wort erraten. Von dem zu ratenden Begriff wird ein Buchstabe vorgegeben.

Beispiel: Das gesuchte Wort heißt «supermarché». Vorgegeben wird der Buchstabe **e**. Kommt das e mehrfach in einem Wort vor, wird es entsprechend oft angegeben.

— — — e — — — é

Der besondere Reiz des Spiels liegt darin, dass die Schüler gegen den Lehrer bzw. Quizleiter spielen. Die Schüler haben 10 Versuche, das Wort durch «Kaufen» eines Buchstabens herauszufinden. Nennt ein Schüler einen Buchstaben, der schon «gekauft» wurde, erhält der Lehrer oder Quizleiter einen Punkt. Errät ein Schüler einen korrekten Buchstaben, wird dieser vom Lehrer eingetragen und der betreffende Schüler hat einen weiteren Versuch. Kommt ein passender Buchstabe mehrfach vor, wird er entsprechend häufig eingetragen.

Schaffen es die Schüler, das Wort zu erraten, haben sie das Spiel gewonnen, andernfalls ist der Lehrer oder der Quizleiter der Sieger.

## HINWEISE

Erfahrungsgemäß sind viele Schüler gern bereit, die Rolle des Quizleiters, der auch die Leerzeichen für das zu erratende Wort an die Tafel schreibt, zu übernehmen. Es ist allerdings sinnvoll, wenn der Schüler dem Lehrer/Quizmaster das Wort, das er sich ausgesucht hat, vorher zeigt. So lassen sich bei eventuellen Rechtschreibfehlern Korrekturen vornehmen und ggf. späterer Unmut bei den Mitschülern vermeiden.

QUIZSPIELE

ZAHLEN-  
SPIELE

WÜRFEL-  
SPIELE

GEDÄCHTNIS-  
SPIELE

KONZENTRA-  
TIONSSPIELE

VOKABEL-  
SPIELE

GRAMMATIK-  
SPIELE

ROLLENSPIEL

AUSSPRACHE-  
SPIEL





# CHAÎNE DE MOTS

QUIZSPIELE

ZAHLEN-  
SPIELE

WÜRFEL-  
SPIELE

GEDÄCHTNIS-  
SPIELE

KONZENTRA-  
TIONSSPIELE

VOKABEL-  
SPIELE

GRAMMATIK-  
SPIELE

ROLLENSPIEL

AUSSPRACHE-  
SPIEL

<b>Spielart:</b>	Aussprachenspiel
<b>Thema:</b>	Wortschatzarbeit
<b>Ziele:</b>	Steigerung der Reaktions- und Konzentrationsfähigkeit, Aktivierung des Wortschatzes
<b>Klassenstufe:</b>	5–10
<b>Dauer:</b>	ca. 10 Minuten
<b>Sozialform:</b>	Kleingruppen von 6–8 Schülern

## DURCHFÜHRUNG

Es werden Kleingruppen von 6–8 Schülern gebildet, die in Stuhlkreisen sitzen. Ein Spieler eröffnet die Runde mit einem Wort, z. B. «jaune». Der nächste reihum sitzende Schüler greift den letzten Buchstaben dieses Wortes auf und nennt ein neues mit dem Buchstaben **e** beginnendes Wort, z. B. «esprit». Der folgende Spieler bildet entsprechend ein Wort, das mit dem Buchstaben **t** anfängt, z. B. «total». Ein Schüler, der nach einer bestimmten, vorher festzulegenden Bedenkzeit (z. B. 10 Sekunden), nicht antworten kann, scheidet aus.

## SPIELVARIANTEN

Ein Schüler kann sich bis zu drei Fehlversuche leisten, erst danach scheidet er aus.

Der Schwierigkeitsgrad lässt sich erhöhen, wenn die zu findenden Wörter auf Wortarten (Nomen/Verb/Adjektiv) beschränkt werden.

Sieger ist der Spieler, der übrig bleibt.

## HINWEISE

Je nach Zusammensetzung der Gruppe macht es ggf. Sinn, den Wettbewerbscharakter aus dem Spiel zu nehmen und das Spiel zu beenden, wenn die Wörterkette unterbrochen wird. Das kann der Fall sein, wenn einem Schüler kein passendes Wort einfällt oder der Anfangsbuchstabe des neu gebildeten Wortes nicht mit dem letzten Buchstaben des vorangegangenen Wortes übereinstimmt.





# JEU D'ESCALIER

QUIZSPIELE

ZAHLEN-  
SPIELE

WÜRFEL-  
SPIELE

GEDÄCHTNIS-  
SPIELE

KONZENTRA-  
TIONSSPIELE

VOKABEL-  
SPIELE

GRAMMATIK-  
SPIELE

ROLLENSPIEL

AUSSPRACHE-  
SPIEL

<b>Spielart:</b>	Vokabelspiel
<b>Thema:</b>	Wortschatz
<b>Ziele:</b>	Vertiefung bereits gelernten Vokabulars, Verbesserung der Sicherheit bei der Schreibweise von Wörtern
<b>Klassenstufe:</b>	5–10
<b>Dauer:</b>	10 Minuten
<b>Sozialform:</b>	alle Schüler

## DURCHFÜHRUNG

An diesem Spiel können alle Schüler teilnehmen, da es sich mühelos dem Leistungs-niveau der Französischgruppe anpassen lässt. Der Lehrer gibt ein Wort vor, das er an den linken oberen Tafel- oder Smartboardrand schreibt. In Form einer Treppe, die nach unten führt, ergänzen die zwei Schüler, die gegeneinander antreten (auch paarweise oder in einer Kleingruppe möglich), weitere Vokabeln, die mit dem jeweils letzten Buchstaben des vorangegangenen Wortes beginnen müssen.

### Beispiel (10 Substantive):

```

jour
  a
   i
    s
     i
      nuit
       r
        é
         s
          o
           rêve
            n
             t
              r
               é
                enfant
                 a
                  x
                   image
                    a
                     u
  
```

### Beispiel (10 Adjektive):

```

rouge
  n
   t
    i
     e
      rond
       r
        o
         i
          total
           o
            n
             gros
              e
               cordial
                i
                 b
                  r
                   e
  
```





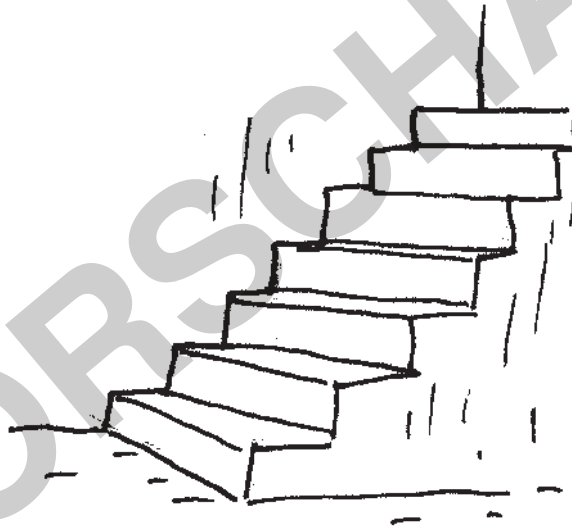


Gewonnen hat das Spiel der Schüler (das Paar/die Kleingruppe), welche/r/s zuerst die vorgegebene Anzahl von Wörtern gefunden hat. Achtung: Schnelligkeit muss nicht zum Sieg führen, denn für jedes falsch geschriebene oder doppelte Wort wird ein Punkt abgezogen.

Die Jury bilden die jeweils den Ablauf des Spiels beobachtenden Schüler. Sie sollten lediglich im «Notfall» eingreifen, wenn die Schüler z. B. einen Schreibfehler nicht erkennen.

## REFLEXION

Am Ende des Spiels tauschen sich die Schüler darüber aus, ob ihnen die Übung geholfen hat, sicherer in der Schreibweise von den verwendeten Wörtern zu werden und das Vokabular noch einmal ins Gedächtnis zu rufen.



QUIZSPIELE

ZAHLEN-  
SPIELE

WÜRFEL-  
SPIELE

GEDÄCHTNIS-  
SPIELE

KONZENTRA-  
TIONSSPIELE

VOKABEL-  
SPIELE

GRAMMATIK-  
SPIELE

ROLLENSPIEL

AUSSPRACHE-  
SPIEL

