

Inhalt

	<u>Seite</u>
Einleitung	4
1 Couleurs	7 - 8
2 Vêtements	9 - 10
3 Animaux	11 - 16
- animaux sauvages	
- animaux domestiques	
- animaux à la ferme	
4 Connais-tu les animaux?	17 - 18
5 Travail	19 - 20
6 Le temps	21 - 22
7 Le corps	23 - 24
8 Nourriture	25 - 28
- petit-déjeuner	
- repas	
- fruits et légumes	
- boissons	
9 Famille	29
10 À la maison / Ma chambre	30 - 32
11 Saisons et mois	33 - 34
12 Le Comparatif	35 - 38
13 À l'école	39
14 Les chiffres et les lettres	40 - 41
15 L'heure et les jours de la semaine / L'heure	42 - 46
16 La date	47 - 48
17 Les pays européens	49
18 Les pays dans le monde entier	50
19 Déterminants possessifs	51 - 52
20 Prépositions	53 - 54
21 Le verbe <i>être</i>	55
22 Pronoms personnels avec <i>être</i>	56
23 Parlons français	57 - 60
24 Résumé – Tu le sais?	61 - 63

Einleitung

Spaß an der französischen Sprache mit *Französisch begreifen!*

Französisch nimmt derzeit Rang 6 unter den Weltsprachen ein - und es gewinnt stetig an Sprechern, denn: Französischsprachige Völker wachsen schneller als jene, die Englisch oder Mandarin sprechen! Man denke u.a. an die traumhaften Überseedepartements, an den Maghreb und die Tatsache, dass Französisch in vielen afrikanischen Staaten die offizielle Schulsprache ist. Und wer fährt nicht gelegentlich in unser Nachbarland und möchte sich vor Ort verständigen können?

Doch wie erreiche ich die Schüler? Wie kann ich auch diese begeistern? Französisch hat in der Schullandschaft neben der Weltsprache Nr. 1 Englisch oft keinen leichten Stand. Es gerät gerne ins Hintertreffen, da wir mit der englischen Sprache hingegen tagtäglich medial konfrontiert werden.

Aus meiner eigenen alltäglichen Erfahrung im Sprachenunterricht eignen sich auflockernde (Partner- und Gruppen-)Spiele besonders gut, das Gelernte mit Spaß zu wiederholen und somit erfolgreich zu festigen.

Dieser Band enthält viele Spiele für diverse Sozialformen. So sind Kartenspiele, Gedächtniskarten, Dominos, Trminos oder Legepuzzle willkommene Gelegenheiten, mit einem oder mehreren Partnern in die Sprache des Nachbarn gemeinsam einzutauchen. Hier sind viele Sprechanlässe gegeben. Dabei wird - wie auch in den Angeboten zur Einzelarbeit - durchgehend auf die Möglichkeit der eigenverantwortlichen Selbstkontrolle geachtet.

Der Wortschatz der ersten beiden Lernjahre (Familie, Farben, Zahlen, Tiere, Mein Zuhause, Berufe, Körper, Datum, Jahreszeiten, Uhrzeit und Länder) und erste grammatische Übungen (Pronoms Personnels, Déterminants Possessifs, Comparatif, das Verb *être*, Verneinung) sowie kleine Dialoge finden in diesem Werk Platz.

Für den langfristigen Einsatz und die Steigerung der Wertigkeit empfiehlt es sich, die ansprechenden Vorlagen zu laminieren und das Material innerhalb der Klasse zur Differenzierung zur Verfügung zu stellen. Sie können auch jedem Schüler aus der Lerngruppe eine Kopie des entsprechenden Übungsblattes aushändigen. So kann individuell und einzeln gearbeitet werden.

Viel Spaß mit den Vorlagen, die für viele Sprechanlässe und somit für Kurzweiligkeit und Nachhaltigkeit sorgen, wünschen Ihnen der Kohl-Verlag und

Chloé Lefèvre

* Mit Schülern und Lehrern sind selbstverständlich auch immer Schülerinnen und Lehrerinnen gemeint.
Die männliche Form dient lediglich der einfacheren Lesbarkeit.

Anleitungen

- 1** Bilderpuzzle *Couleurs*:
Die Seiten 7 und 8 werden **vorder- und rückseitig kopiert**. Der untere Teil wird in Puzzleteile geschnitten. Der obere Teil ist die Vorlage, auf die die Puzzleteile gelegt werden. Bitte die Vorlage so auf den Tisch legen, dass die deutschen Vokabeln zu lesen sind. Auf der Rückseite der Puzzleteile steht jeweils die französische Vokabel. Diese wird nach unten auf die entsprechende deutsche Vokabel auf die Vorlage gelegt (*gris* auf *grau*). Die Oberseite des Puzzles zeigt den Bildausschnitt. **Kontrolle:** Das vollständige Bild.
- 2** Vêtements
Zuordnungsspiel *Vêtements*:
Die Seite wird **einseitig kopiert** und in die zwölf einzelnen Dreiecke ausgeschnitten. Die deutsch-französischen Wortpaare werden passend aneinandergelegt, ähnlich eines Dominospiels. **Kontrolle:** Sind alle Teile richtig gelegt, entsteht die Form eines Sterns.
Bändelspiel *Les vêtements*:
Die Seite wird auf stabilen Tonkarton kopiert und entlang der Linien ausgeschnitten. Nun werden sie deckungsgleich aufeinandergelegt, so dass die beschriftete Seite vorne ist. Die Seite mit Linien bildet die Rückseite. Nun werden die Seiten zusammengeklebt und dann idealerweise laminiert. Im Loch oben links wird ein dicker Wollfaden (ca. 80 cm) befestigt. Der Schüler kann jetzt mit Hilfe des Wollfadens Vokabeln zuordnen (von links nach rechts). Dazu wird der Wollfaden in die passende Kerbe eingefädelt. Er beginnt bei *Début*. Über die Rückseite wird der Faden zum nächsten deutschen Wort auf der rechten Seite gezogen, dann wieder nach vorne zum nächsten frz. Wort. Es wird so lange fortgefahren, bis der Wollfaden in das letzte Feld *Fin* gezogen wird. **Kontrolle:** Bei korrekter Lösung sind die aufgezzeichneten Linien auf der Rückseite mit dem Wollfaden deckungsgleich.
- 3** *Animaux sauvages / domestiques / à la ferme*:
Die Seiten 12, 14 und 16 zeigen Bilder unterschiedlicher Tiere sowie deren passende französische Bezeichnung. Diese Seiten sollten **vorder- und rückseitig kopiert** sowie entlang der Markierungen auseinandergeschnitten werden. Der Schüler mischt die Kärtchen und legt diese paarweise mit dem Tierbild und der passenden Vokabel zusammen. Die Schüler können alle drei Tiergruppen einzeln legen oder alle drei Tiergruppen zusammenmischen. **Kontrolle:** Auf der Rückseite befindet sich die Selbstkontrollmöglichkeit. Ist die Anordnung der Kärtchen richtig zueinander und auf beiden Karten steht am Rand *Les animaux domestiques* oder *animaux à la ferme*.



netzwerk
lernen

zur Vollversion

Anleitungen

- 4** Kartenspiel *Connais-tu les animaux?*: siehe Anleitung Seite 17 (einseitig kopieren).
- 5** Zuordnungsspiel *Travail*:
Dieses Zuordnungsspiel besteht aus jeweils der französischen sowie der deutschen Bezeichnung eines Berufes. Die Karten werden **einseitig kopiert**, ausgeschnitten und mit der Oberseite nach unten auf dem Tisch verteilt und gut durchgemischt. Nun darf jeder Mitspieler abwechselnd jeweils zwei Karten aufdecken, um passende deutsch-französische Paare zu finden. Ist er erfolgreich, darf er sein Bildpaar behalten. Hat er zwei verschiedene Karten aufgedeckt, muss er sie wieder umdrehen und der nächste Spieler ist an der Reihe. **Ziel**: Gewonnen hat der Mitspieler, der die meisten Paare gefunden hat. **Alternative**: Werden die Karten vorder- und rückseitig kopiert, werden sie als Vokabelkarten eingesetzt.
- 6** Domino *Le temps*:
Die Seiten werden **vorder- und rückseitig kopiert**. Die einzelnen Karten werden ausgeschnitten und so aneinandergereiht, dass die bildliche Darstellung einer Karte jeweils an die passende schriftliche Aussage angefügt wird. Das kann als Einzelarbeit oder in Partnerarbeit erfolgen. Dann müssen die Karten gleichmäßig unter den Spielern aufgeteilt werden. Der Jüngste beginnt und legt eine Karte. Der Partner legt auf einer der beiden Seiten an, wenn er kann. Kann er nicht, ist erneut der Partner an der Reihe. Wer zuerst seine Karten verbraucht hat, hat gewonnen. Schwieriger wird es, wenn dazu die deutsche Übersetzung genannt werden muss. **Kontrolle**: Rückseite
- 7** Domino *Le corps*:
Siehe Anleitung Kapitel 6 – Domino *Le temps*. Die Seiten 23 und 24 werden **vorder- und rückseitig kopiert**.
- 8** Zuordnungsspiel *Nourriture*:
Die Seiten werden **einseitig kopiert** und jeweils in die zwölf einzelnen Dreiecke ausgeschnitten. Die deutsch-französischen Wortpaare werden passend aneinandergelegt, ähnlich eines Dominospiels. **Kontrolle**: Sind alle Teile richtig gelegt, entsteht die Form eines Sterns.
- 9** Himmel-und-Hölle-Spiel *Famille*:
Siehe Anleitung auf Seite 29.
- 10** Himmel-und-Hölle-Spiel *À la maison*:
Siehe Anleitung auf Seite 30.
Grundriss-Zuordnung *La maison*:
Die Begriffe aus dem Kasten werden in den Grundriss hinein geschrieben. Kontrolle: Die Buchstaben werden nun der Zahlenreihe nach geordnet und eingetragen (z.B. *la chambre des enfants* ist die Nr. 1. Deshalb ist das F der 1. Buchstabe usw. (**Lösung: Famille Leroc**)
Ma chambre – Zimmer gestalten
Die Schüler schneiden die Gegenstände aus und kleben sie nach Belieben in das Foto und malen sie an. Alternativ/ zur Differenzierung können sich Schüler gegenseitig ihr Zimmer beschreiben »*Dans ma chambre, il y a ...*«. Hierbei können die Farben und Zahlen wiederholt werden. Zudem können sie die Möbelstücke etc. beschriften.
- 11** Kartenspiel Schwarzer Peter *Saisons et mois*:
Siehe Anleitung auf Seite 33. **Alternative 1**: Die Karten können auch als Gedächtniskarten eingesetzt werden (2x kopieren, sodass Wortpaare gefunden werden müssen). **Alternative 2**: Werden die Karten **vorder- und rückseitig kopiert**, werden sie als Vokabelkarten eingesetzt.
- 12** Legespiel *Le Comparatif*:
Die Seiten 35/36 und 37/38 werden **vorder- und rückseitig kopiert**. Anschließend werden die einzelnen Kartenteile auseinandergeschnitten. Die großen Karten mit den drei Abbildungen werden auf den Tisch gelegt. Nun werden die kleinen Karten mit den französischen Begriffen in der richtigen Steigerungsform unter die entsprechenden Bilder der großen Karte gelegt. **Kontrolle**: Alle Karten komplett gespiegelt auf die Rückseite drehen. Hilfestellung: schwarze Linien
- 13** Zuordnungsspiel *À l'école*:
Dieses Zuordnungsspiel besteht aus jeweils der französischen sowie der deutschen Bezeichnung eines Gegenstandes. Die Karten werden **einseitig kopiert**, ausgeschnitten und mit der Oberseite nach unten auf dem Tisch verteilt und gut durchgemischt. Nun darf jeder Mitspieler abwechselnd jeweils zwei Karten aufdecken, um passende Bildpaare in deutsch und französisch zu finden. Ist er erfolgreich, darf er sein Bildpaar behalten. Hat er zwei verschiedene Karten aufgedeckt, muss er sie wieder umdrehen und der nächste Spieler ist an der Reihe. **Ziel**: Gewonnen hat der Mitspieler, der die meisten Paare gefunden hat.
- 14** Zeichenvorlage *Les chiffres et les lettres*:
Siehe Anleitung auf Seite 40. Die Seiten werden **einseitig kopiert**.
- 15** Zeitspiel *L'heure et les jours de la semaine* (siehe Anleitung Kapitel / *L'heure*:
Die Seiten 43/44 und 45/46 werden **vorder- und rückseitig kopiert**. Einzelarbeit: Allgemeine Anmerkung: Es können grundsätzlich die analoge und die digitale Zeit trainiert werden. **Variante 1**: Einzelarbeit: Die Karten werden gemischt und mit der Analoguhr (Uhr mit Zeigern) nach oben auf einen Stapel vor sich gelegt. Die Zeit wird auf der Analoguhr abgelesen und auf Französisch gesagt. **Kontrolle**: Gesprochene Uhrzeit auf der Rückseite. **Variante 2**: Einzelarbeit: Seiten 43/44 und 45/46 vorder- und rückseitig kopieren. Nun in zwei getrennten Stapeln auf den Tisch legen. Dabei zeigt die Analoguhr bei beiden Stapeln nach unten. Nun kann der Schüler die entsprechenden Paare (Analoguhr & gesprochene Uhrzeit) suchen. **Kontrolle**: auf der Rückseite identisch.

Anleitung

- 15** Variante 3: Einzelarbeit: Für diese Variante benötigen Sie eine große Uhr (Wanduhr oder im Handel erhältlich). Die Karten von Seite 43/44 werden gemischt und mit der Analoguhr nach unten in einem Stapel auf die Tischplatte gelegt. Nun kann der Schüler die gesprochene Uhrzeit der einzelnen Karten auf einer großen Uhr einstellen. Kontrolle: Die Analoguhr zum Vergleich auf der Kartenrückseite. Variante 4: Partnerarbeit: Für diese Variante wird ebenfalls eine große Uhr benötigt. Die Karten von Seite 43/44 werden gemischt und in einem Stapel mit der Analoguhr nach unten auf den Tisch gelegt. Nun zieht Schüler A eine Karte und spricht die Uhrzeit laut vor. Schüler B stellt die gesprochene Uhrzeit auf der großen Uhr ein. **Kontrolle:** Die Analoguhr auf der Kartenrückseite. Wurde richtig eingestellt, darf die Karte behalten werden. Es wird immer abwechselnd gespielt. Wer die meisten Karten hat, gewinnt.

Bändelspiel *L'heure et les jours de la semaine* (Seite 42):

Die Seite wird auf stabilen Tonkarton kopiert und entlang der Linien ausgeschnitten. Nun werden sie deckungsgleich aufeinandergelegt, so dass die beschriftete Seite vorne ist. Die Seite mit Linien bildet die Rückseite. Nun werden die Seiten zusammengeklebt und dann idealerweise laminiert. Im Loch oben links wird ein dicker Wollfaden (ca. 80 cm) befestigt. Der Schüler kann jetzt mit Hilfe des Wollfadens Vokabeln zuordnen (von links nach rechts). Dazu wird der Wollfaden in die passende Kerbe eingefädelt. Er beginnt bei *Début*. Über die Rückseite wird der Faden zum nächsten deutschen Wort auf der rechten Seite gezogen, dann wieder nach vorne zum nächsten frz. Wort. Es wird so lange fortgefahren, bis der Wollfaden in das letzte Feld *Fin* gezogen wird. **Kontrolle:** Bei korrekter Lösung sind die aufgezeichneten Linien auf der Rückseite mit dem Wollfaden deckungsgleich.

- 16** Datumsschieber *La date*:
Siehe Anleitung auf Seite 47. Die Seiten werden **einseitig kopiert**.

- 17** Himmel-und-Hölle-Spiel *Les pays européens*.
Siehe Anleitung auf Seite 49.

- 18** Himmel-und-Hölle-Spiel *Les pays dans le monde entier*:
Siehe Anleitung auf Seite 50.

- 19** Bilderpuzzle *Déterminants Possessifs*:

Die Seiten werden **vorder- und rückseitig kopiert**. Der untere Teil wird in Puzzleteile geschnitten. Das obere beschriftete Feld ist die Vorlage, auf die die Puzzleteile gelegt werden. Auf der Rückseite der Puzzleteile stehen die Possessivbegleiter. Sie werden nach unten auf den entsprechenden Satz gelegt. Die Oberseite des Puzzles zeigt den Bildausschnitt. **Kontrolle:** Das vollständige Bild.

- 20** *Prépositions - Domino*:

Die Seiten werden **vorder- und rückseitig kopiert**. Die einzelnen Karten werden ausgeschnitten und so aneinandergereiht, dass die bildliche Darstellung einer Karte jeweils an die passende schriftliche Aussage angefügt wird. Das kann als Einzelarbeit erfolgen oder in Partnerarbeit gespielt werden. Dann müssen die Karten gleichmäßig unter den Spielern aufgeteilt werden. Der Jüngste beginnt und legt eine Karte. Der Partner legt auf einer der beiden Seiten an, wenn er kann. Kann er nicht, ist wieder der andere an der Reihe. Wer zuerst seine Karten verbraucht hat, hat gewonnen. Schwieriger wird es, wenn dazu die deutsche Übersetzung genannt werden muss. **Kontrolle:** Rückseite.

- 21** Bändelspiel *Le verbe être*: Die Seite wird auf stabilen Tonkarton kopiert und entlang der Linien ausgeschnitten. Nun werden sie deckungsgleich aufeinandergelegt, so dass die beschriftete Seite vorne ist. Die Seite mit Linien bildet die Rückseite. Nun werden die Seiten zusammengeklebt und dann idealerweise laminiert.

- 22** Im Loch oben links wird ein dicker Wollfaden (ca. 80 cm) befestigt. Der Schüler kann jetzt mit Hilfe des Wollfadens Vokabeln zuordnen (von links nach rechts). Dazu wird der Wollfaden in die passende Kerbe eingefädelt. Er beginnt bei *Début*. Über die Rückseite wird der Faden zum nächsten französischen Wort auf der linken Seite gezogen. Es wird so lange fortgefahren, bis der Wollfaden in das letzte Feld *Fin* gezogen wird. **Kontrolle:** Bei korrekter Lösung sind die aufgezeichneten Linien auf der Rückseite mit dem Wollfaden deckungsgleich

- 23** Dialogfächer *Parlons français* (4 Dialoge):

Die Seiten werden **vorder- und rückseitig kopiert**. Die Streifen entlang der Linien ausschneiden. Diese mit einer Versandklammer zu einem Fächer zusammenfügen. Partner A beginnt mit dem Dialog. **Kontrolle:** Deutsche Übersetzung auf der Rückseite.

- 24** *Résumé – Tu le sais?*:

Ein großes Bilderpuzzle mit einem Mix an Aufgaben. Die Schüler können nun testen, was sie gelernt haben. Die Seiten 61 und 62 werden **doppelseitig kopiert** und auseinandergeschnitten. Das Feld auf Seite 63 wird auf den Tisch gelegt und nun mit den richtigen Antworten bedeckt. Dabei schaut die Bilderseite nach oben. **Kontrolle:** Es entsteht ein Bild.

- 25** *Code secret*:

Die Schüler spielen im Duo. Schüler A erhält eine Karte, Schüler B ebenfalls. Nun oilt es sich gegenseitig an und diktieren (jeder der Schüler schaut auf die Karte) die Wörter auf. Der Partner kontrolliert auf seine Zahlen und schreibt die Wörter auf. Der Partner kontrolliert auf seine Zahlen und schreibt die Wörter auf. Der Partner kontrolliert auf seine Zahlen und schreibt die Wörter auf.



1 Couleurs

rot	gelb	weiß	dunkelgrün
hellblau	orange	dunkelblau	rotbraun
hellgrün	lila	hellbraun	hellrot
schwarz	rosa	grau	türkis



Diese Seite auf den Tisch legen.

vert foncé	blanc	jaune	rouge
marron	bleu foncé	orange	bleu clair
rouge clair	brun clair	violet	vert clair
turquoise	gris	rose	noir

Mantel
(le) manteau

Jacke
(la) veste

Gürtel
(la) ceinture

lange Hose
(le) pantalon

Hemd
(la) chemise

Sandalen
(les) sandales

Pullover
(le) pulllover

Sportschuhe
(les) baskets

kurze Hose
(le) short

Rock
(la) jupe

Kleid
(la) robe

Socken
(les) chaussettes

2

Les Vêtements

Trouve le mot allemand



Début

chaussettes (les)

Hemd

chemise (la)

Mütze

pantalon (le)

Socken

pullover (le)

Schuhe

bonnet (le)

Pullover

baskets (les)

Jacke

chaussures (les)

Hose

veste (la)

Bluse

chemisier (le)

Anzug

gants (les)

Handschuhe


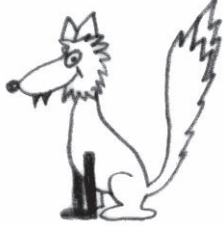





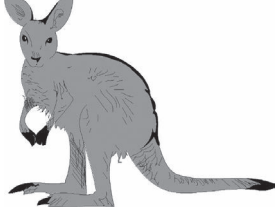
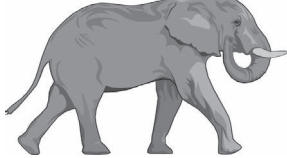



costume (le)

Turnschuhe

3

Animaux sauvages



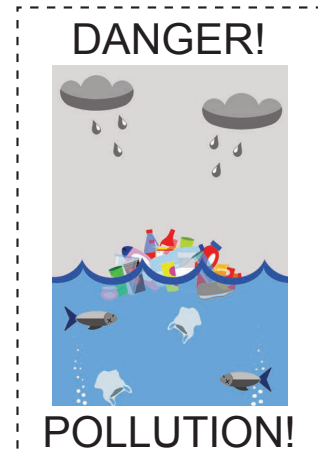
le lion		le loup	
le zèbre		le singe	
le léopard		le serpent	
l'hippo- potame		le kangourou	
l'éléphant		le tigre	
l'ours		le crocodile	




4 Connais-tu les animaux?

Anleitung:

In diesem Kartenspiel bilden jeweils 4 Tiere eine Tiergattung. Jedes Tier ist als Karte in Deutsch und Französisch vorhanden. Dieses Pärchen gilt es zu ziehen. Hat ein Spieler das deutsch-französische Kartenpaar, kann er dieses ablegen. Vorsicht! Die Umweltverschmutzung (POLLUTION) gefährdet die Tiere! Wer diese Karte zum Schluss noch in der Hand hält, hat verloren! Sieger ist derjenige, der zuerst alle seine Kartenpaare abgelegt hat.



<p><u>ANIMAUX SAUVAGES</u> (le) tigre</p> 	<p><u>ANIMAUX SAUVAGES</u> (l') ours</p> 	<p><u>ANIMAUX SAUVAGES</u> (le) lion</p> 	<p><u>ANIMAUX À LA FERME</u> (la) poule</p> 
<p><u>ANIMAUX À LA FERME</u> (la) vache</p> 	<p><u>ANIMAUX À LA FERME</u> (le) cheval</p> 	<p><u>ANIMAUX DOMESTIQUES</u> (le) cobaye</p> 	<p><u>ANIMAUX DOMESTIQUES</u> (le) chat</p> 
<p><u>ANIMAUX DOMESTIQUES</u> (le) chien</p> 	<p><u>ANIMAUX DOMESTIQUES</u> (la) perruche</p> 	<p><u>ANIMAUX SAUVAGES</u> (le) rhino</p> 	<p><u>ANIMAUX À LA FERME</u> (l') oie</p> 

5

Travail



Verkäuferin



Lehrer



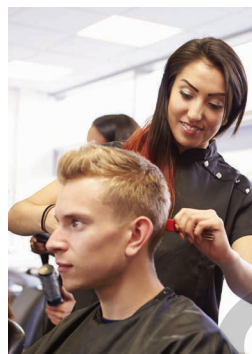
Installateur



Kranken-
schwester



Sekretärin



Friseurin



Maler



Bäcker



Anwältin



Maurer



Metzger



Landwirt



Arzt



Zahnärztin












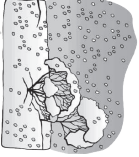

Sanitäter

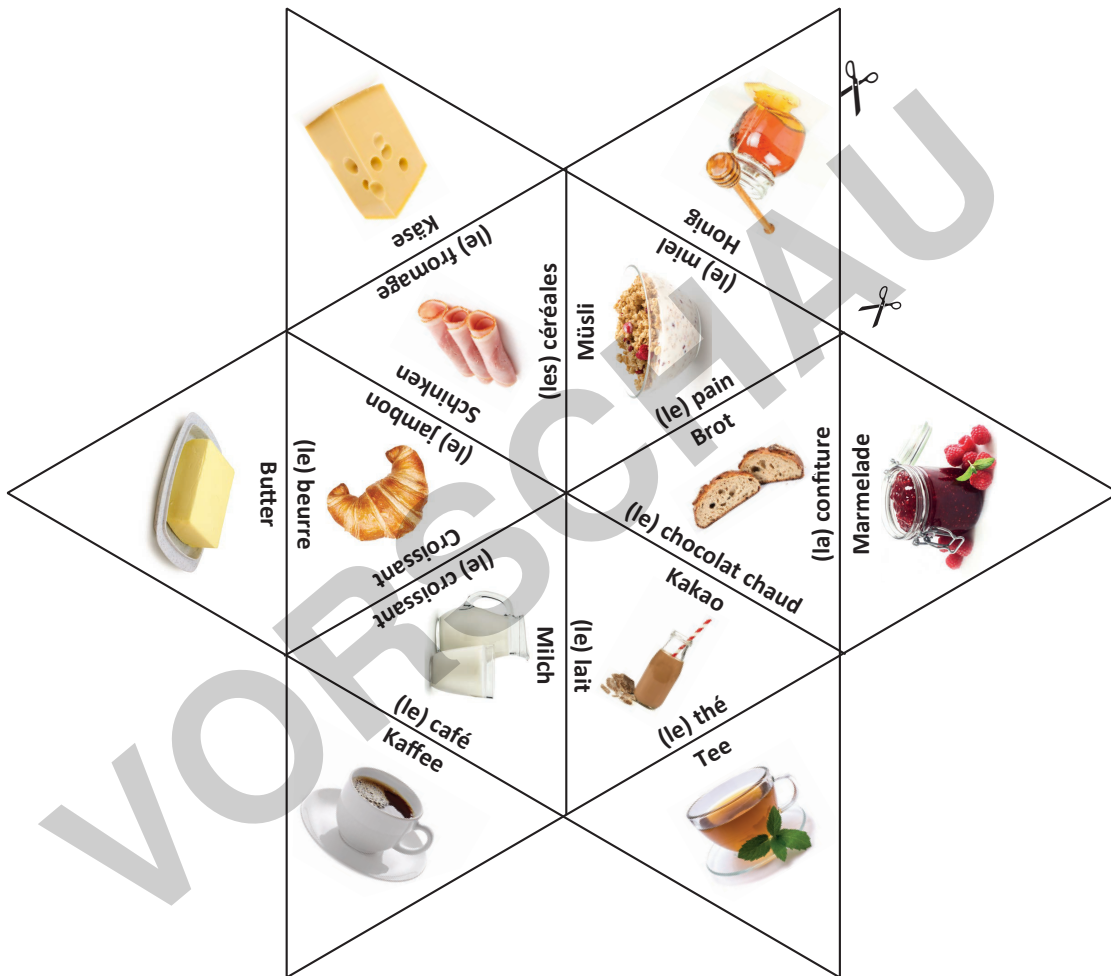


Mechaniker

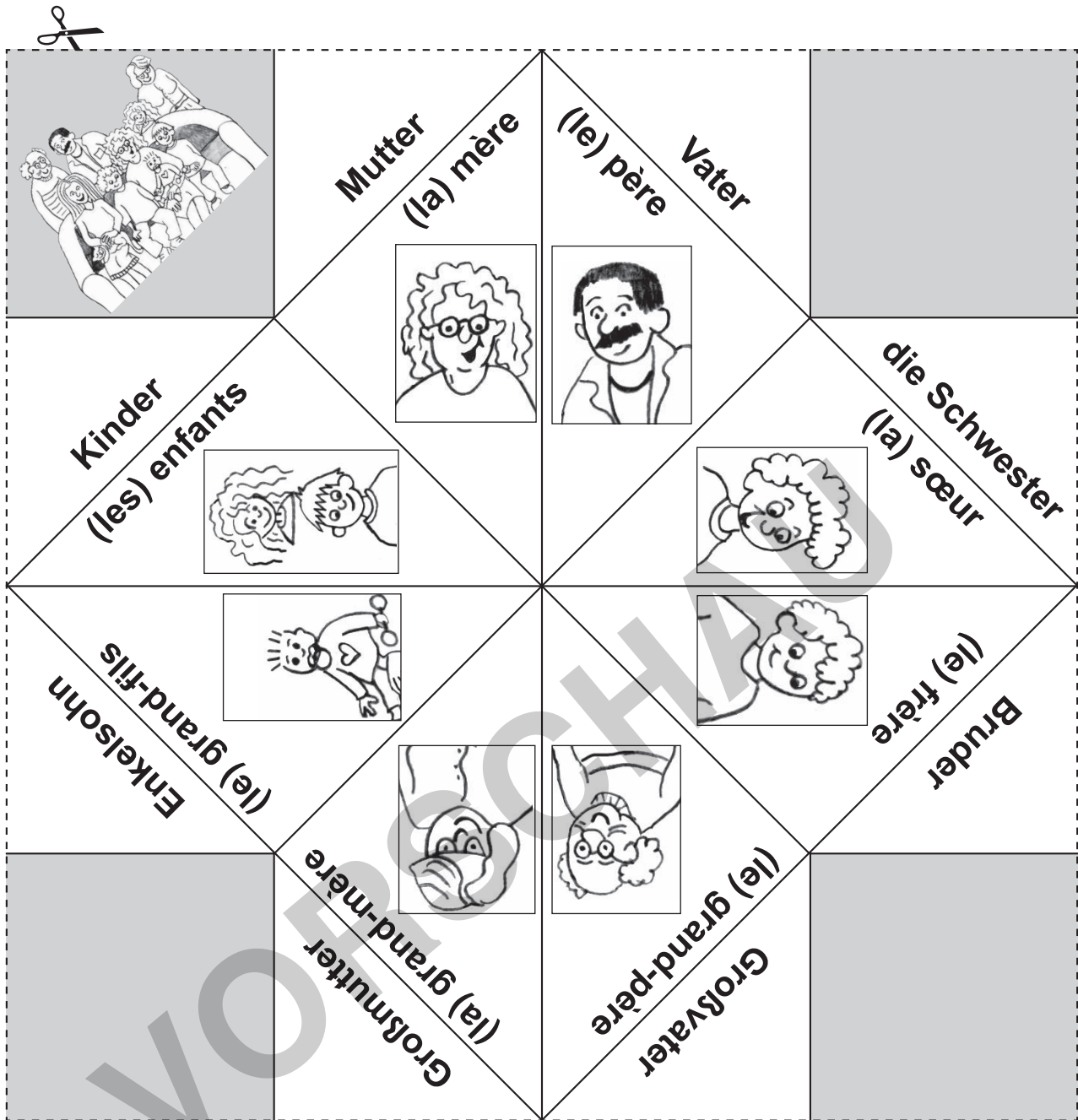
6 Le temps



 <p>Il pleut.</p>	 <p>Il y a des nuages.</p>	 <p>Le soleil brille.</p>	 <p>(le) parapluie</p>
 <p>Il fait froid.</p>	 <p>(les) lunettes de soleil</p>	 <p>Il fait chaud.</p>	 <p>Il fait du vent.</p>
 <p>Il gèle.</p>	 <p>Il neige.</p>	 <p>Il fait du vent.</p>	

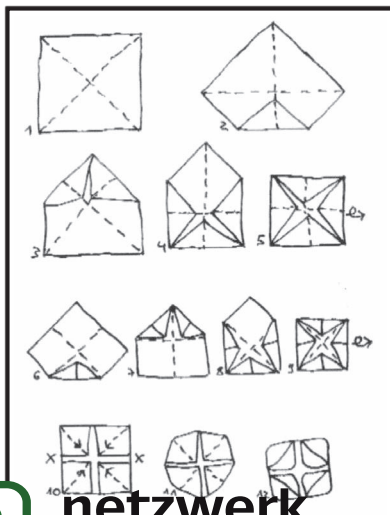


9 Familie



Bastel- und Spielanleitung:

1. Die Vorlage zum Quadrat ausschneiden. Die Diagonalen so falten, dass die bedruckte Seite außen ist. Wieder auffalten!
- 2.- 5. Alle vier Ecken bis zur Mitte falten, sodass man die Schrift immer noch sieht. Nicht öffnen!
- 6.- 9. Das Quadrat umdrehen. Wieder alle vier Ecken nach innen falten.
10. Alle vier Ecken nach innen zu einer Spitze zusammendrücken.
11. Nun die freien Eckspitzen nach außen ziehen, damit man mit Zeigefinger und Daumen jeder Hand hineingreifen kann.
12. Nun kann durch die Fingerbewegungen das *Himmel und Hölle* in beide Richtungen geöffnet und geschlossen werden.
11. Der Partner nennt eine beliebige Zahl, es wird so lange gezählt, geöffnet und geschlossen, bis die Zahl erreicht ist. Nun muss der Zahlgeber den Begriff lesen und entsprechend übersetzen. Antwortet er richtig, bekommt er einen Punkt. Das geht so lange, bis alle Begriffe abgefragt sind. Am Schluss die meisten Punkte.



11 Saisons et mois

Anleitung:

In diesem Kartenspiel bilden jeweils 3 Monate eine Jahreszeit. Jeder einzelne Monat ist als Karte in deutsch und französisch vorhanden. Dieses Pärchen gilt es zu ziehen. Hat ein Spieler das Wortpaar (deutsch und französisch), kann er dieses ablegen. **Vorsicht!** Die Gewitterkarte sorgt für Unruhe und Unwetter! Wer sie am Ende des Spiels noch in der Hand hält, hat verloren! Sieger ist derjenige, der zuerst alle seine Wortpaare abgelegt hat.

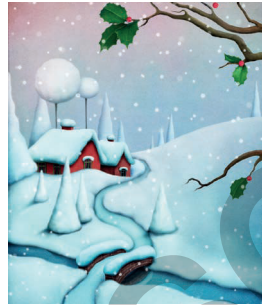
ORAGE



hiver
janvier



hiver
février



printemps
mars



printemps
avril



printemps
mai



été
juin



été
juillet



été
août



automne
septembre



automne
octobre



automne
novembre



hiver
décembre

