

PIERRE APPELLE PAUL

QUIZSPIELE

ZAHLEN-
SPIELEWÜRFEL-
SPIELEGEDÄCHTNIS-
SPIELEKONZENTRA-
TIONSSPIELEVOKABEL-
SPIELEGRAMMATIK-
SPIELE

ROLLENSPIEL

AUSSPRACHE-
SPIEL

Spielart:	Zahlenspiel
Thema:	Zahlen
Ziele:	Sicherer Umgang mit Zahlen, Stärkung der Konzentrations- und Reaktionsfähigkeit, Stärkung der Selbstdisziplin
Klassenstufe:	5–8
Dauer:	ca. 10 Minuten
Sozialform:	alle Schüler

DURCHFÜHRUNG

Die Schüler bilden einen Stuhlkreis. Ein Schüler übernimmt die Rolle des Pierre. Links von Pierre nimmt Paul Platz. Die Schüler, links von Paul sitzend, erhalten die fortlaufenden Nummern «Un», «Deux», «Trois» etc. Das Spiel und jede neue Spielrunde beginnen mit dem Standardsatz: «Pierre appelle Paul.» Der angerufene Paul reagiert und sagt: «Paul appelle Sept.» Der Schüler mit der aufgerufenen Zahl reagiert sofort und sagt: «Sept appelle Seize.» Ein Schüler scheidet aus der Runde aus, wenn er nicht reagiert, sich grob verspricht oder einen bestimmten Klatschrhythmus nicht einhält. Dieser geht so:

- «Pierre» (einmaliges Händeklatschen)
- «appelle» (einmaliges Klatschen auf die Oberschenkel)
- «Paul» (einmaliges Händeklatschen)

Scheidet z. B. der Schüler mit der Nummer «Seize» aus, rücken die nachfolgenden Nummern auf: «Dix-Sept» übernimmt die Nummer «Seize», «Dix-Huit» übernimmt «Dix-Sept» etc. Scheidet z. B. «Paul» aus, rückt «Un» an dessen Stelle, aus «Deux» wird «Un» etc.

HINWEISE

Um den Schülern die Freude an dem Spiel zu erhalten, empfiehlt es sich, vor der offiziellen Einführung des Spiels einige Proberunden durchzuführen.

Sind die Schüler mit dem Spiel vertraut, kann ein entsprechend zügigerer Klatschrhythmus vorgegeben werden.

Sieger des Spiels sind die beiden zuletzt übrig gebliebenen Spieler.

Grundsätzlich erfreut sich dieses Spiel bei den Schülern großer Beliebtheit. Der Lehrer sollte aber unbedingt darauf achten, dass den Schülern die Spielregeln ganz klar sind. Es fällt nicht allen Schülern leicht, ein Ausscheiden aus dem Spiel zu akzeptieren. Je nach Zusammensetzung der Gruppe kann es sinnvoll sein, das Spiel bei dem Ausscheiden eines Spielers zu unterbrechen und neu zu starten.

JEU DE CALCUL MENTAL

QUIZSPIELE

ZAHLEN-
SPIELEWÜRFEL-
SPIELEGEDÄCHTNIS-
SPIELEKONZENTRA-
TIONSSPIELEVOKABEL-
SPIELEGRAMMATIK-
SPIELE

ROLLENSPIEL

AUSSPRACHE-
SPIEL

Spielart:	Zahlenspiel
Thema:	Rechnen mit Zahlen
Ziele:	Sicherer Umgang mit Zahlen, Steigerung der Konzentrationsfähigkeit
Klassenstufe:	5–8
Dauer:	5 Minuten
Sozialform:	alle Schüler

DURCHFÜHRUNG

Das Spiel empfiehlt sich als «Wachmacher» zum Auftakt einer Französischstunde. In den Klassen 5 und 6 gibt der Lehrer vor, dass die Lösungen die Zahl 10 nicht überschreiten werden. In den Klassen 7 und 8 kann, je nach Leistungsstand der Lerngruppe, der Schwierigkeitsgrad durch eine entsprechende Erhöhung dieser Zahl gesteigert werden.

Der Lehrer gibt die Rechenaufgaben stets einheitlich nach folgendem Beispielmuster vor:

$$8 + 1 - 5 + 3 (= 7)$$

Huit plus un moins cinq plus trois (font sept.)

$$18 - 9 + 5 + 1 - 10 (= 5)$$

Dix-huit moins neuf plus cinq plus un moins dix (font cinq.)

Die Schüler schreiben die jeweilige Lösung (zur Selbst- und Fremdkontrolle) auf einen Zettel. Die Sitznachbarn kontrollieren sich gegenseitig auf die Richtigkeit der Ergebnisse.

HINWEISE

Für den Lehrer ist es hilfreich, die Aufgaben und Lösungen vor Beginn des Spiels zu notieren, um Unklarheiten bei Schülerrückfragen nach der jeweiligen Bekanntgabe der Ergebnisse auszuschließen.

Intensität und Spannung des Spiels lassen sich z. B. steigern, wenn Schüler mit zwei von drei richtigen Lösungen an der nächsten Runde teilnehmen dürfen. Sieger ist der Schüler mit den meisten richtigen Ergebnissen.