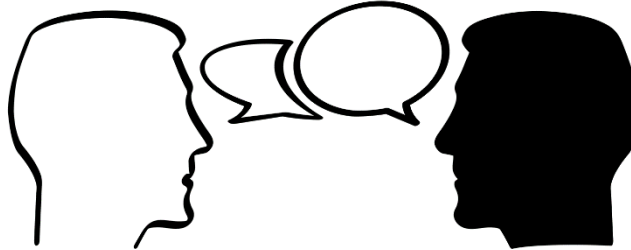


Spiele für zwischendurch:

Spontanes Sprechen



1. Je dis, tu dis

Ziel: Satz-Ketten bilden

Anmerkung: Dieses Spiel eignet sich (vor allem) für niedrigere Niveaus, da keine Konversation entsteht, sondern das Bilden von Sätzen geübt wird.

Personen: Am besten wird in Gruppen (jeweils 4-6 Personen) gespielt.

Durchführung: Eine Person beginnt mit einem einfachen Satz, zum Beispiel: *Samedi, je vais au parc.* Der nächste Schüler/Die nächste Schülerin wiederholt diesen Satz und fügt ein weiteres Element hinzu, zum Beispiel: *Samedi, je vais au parc et je joue au badminton.* So geht es reihum weiter, wobei alle Satzteile wiederholt werden.

Wer einen Fehler macht/ein Element vergisst, scheidet aus (oder verliert ein Leben).

2. Jeu de vingt questions

Ziel: Einen Gegenstand/Eine Person durch gestellte Fragen erraten

Anmerkung: Durch ein von der Lehrkraft vorgegebenes Thema, kann das Spiel gezielt an den Unterrichtsinhalt angepasst werden.

Durchführung: Eine Person denkt an einen Gegenstand/eine Person etc., ohne es den anderen zu verraten. Die übrigen Personen müssen mithilfe von (bis zu) 20 Ja/Nein-Fragen erraten, worum/um wen es sich handelt.

Der Spieler/Die Spielerin, der/die das Objekt erraten hat, gewinnt und darf sich in der nächsten Runde etwas ausdenken. Das Spiel endet, wenn die Lösung nach 20 Fragen nicht gefunden wurde.

3. Le ni oui ni non

Ziel: Kurze Gespräche führen und schnell und geschickt auf Fragen antworten, ohne in die Falle zu tappen.

Personen: Am besten wird in Gruppen (jeweils 4-5 Personen) gespielt.

Durchführung: Die Lernenden müssen Fragen beantworten, ohne die Wörter *OUI* oder *NON* zu verwenden. Eine Person der Gruppe beginnt und stellt einem weiteren Gruppenmitglied eine Frage, die so formuliert ist, dass es schwierig wird, die Wörter *OUI* oder *NON* zu vermeiden. Der Spieler/Die Spielerin, der/die die Frage beantwortet, muss kreativ sein und alternative Antworten finden. Dann stellt er/sie die nächste Frage an ein weiteres Gruppenmitglied.

Wer *OUI* oder *NON* sagt, scheidet aus. Das Spiel geht so lange weiter, bis nur noch ein Spieler/eine Spielerin übrig ist.

4. Histoire en chaîne

Ziel: Eine Geschichte erzählen

Anmerkung: Um dem Spiel einen extra Kick zu geben, kann die Reihenfolge mit Hilfe eines Tools (z.B. ein Online-Glücksrad) bestimmt werden.

Durchführung: Die Lehrkraft startet mit dem ersten Satz eine Erzählung. Der Reihe nach ergänzen die Lernenden jeweils einen Satz. Die Herausforderung besteht darin, dass der Satz logisch auf den vorherigen Satz aufbauen muss und dabei möglichst kreativ und lustig sein sollte. Wer den Faden verliert, scheidet aus.

5. Questions rebondissantes

Ziel: Kurze und spontane Fragen und Antworten formulieren, um ein Gespräch in Gang zu halten

Personen: Hier wird am besten in Kleingruppen (jeweils 5-6 Personen) gearbeitet.

Durchführung: Ein Gruppenmitglied beginnt, indem er/sie eine Frage zu einem vorgegebenen Thema stellt (z.B. *Qu'est-ce que tu fais le week-end ?*). Die befragte Person antwortet auf die Frage und stellt direkt eine neue Frage an die nächste Person. Die neue Frage sollte thematisch an die vorherige Antwort anknüpfen (z.B. *Tu aimes quel sport ?*).

Das Gruppenmitglied, das das Gespräch am längsten aufrechterhalten kann, gewinnt die Runde. Wer die meisten Punkte sammelt, gewinnt am Ende.

6. Écho de pensées

Ziel: Hinweise zu einem Thema geben / Wörter umschreiben / ein Wort herausfinden

Personen: Es wird in Paaren gespielt.

Durchführung: Eine Person beginnt und denkt an ein Wort. Sie gibt der anderen Person in nur einem Satz einen Hinweis zu diesem Wort. Die andere Person antwortet in einem Satz und erklärt, wie sie den Hinweis interpretiert hat. Dann wird 3, 2, 1... gezählt und beide Personen nennen gleichzeitig das Wort, das sie jetzt im Kopf haben. Wenn die Wörter übereinstimmen, erhalten beide einen Punkt. Danach wechseln die Partner/innen und eine neue Runde beginnt.

7. La publicité improvisée

Ziel: Spontan eine kurze Präsentation erstellen (z.B. wie Produktwerbung auf Social Media)

Anmerkung: Dieses Spiel eignet sich nur für fortgeschrittenere Niveaus.

Personen: Die Lernenden arbeiten in Partnerarbeit (oder in 3er Gruppen).

Durchführung: Zu Beginn muss jeder Schüler/jede Schülerin ein erfundenes Produkt/eine Dienstleistung auf einen kleinen Zettel schreiben (z.B. *une plante qui boit de l'eau / des chaussettes parfumées...*).

Die Zettel werden gemischt und jedes Paar zieht ein Zettelchen. Nach ca. 2-3 Minuten Vorbereitungszeit muss jedes Paar Werbung für das gezogene Produkt machen.

Am Ende wird abgestimmt. Das Produkt mit den meisten Stimmen gewinnt.

TIPP: In einer weiterführenden Übung (z.B. als Hausaufgabe) kann die improvisierte Werbung in ein kurzes Video umgewandelt werden.