

Spiele für zwischendurch:

Aussprache



1. Le concours de virelangues

Ziel: Verschiedene Zungenbrecher möglichst fehlerfrei und in einem guten Sprechrhythmus auszusprechen, um bestimmte Aussprachephänomene auf spielerische Art und Weise zu trainieren.

Anmerkung: Am besten wird in Kleingruppen (4-5 Personen pro Gruppe) gearbeitet. Am Ende kann eine gemeinsame Runde im Plenum gespielt werden.

Durchführung: Der Zungenbrecher wird zuerst gemeinsam im Plenum besprochen. Im Anschluss wird ein Wettbewerb in der Kleingruppe durchgeführt. Wer schafft es, den Zungenbrecher fehlerfrei am schnellsten auszusprechen? Die Lernenden stoppen sich gegenseitig und achten auf Aussprachefehler. Im Anschluss kann mit einem weiteren Zungenbrecher eine neue Runde gestartet werden.

Tipp! Hier einige Ideen:

- Seize chaises sèchent.
- As-tu vu le tutu de tulle de Lili d'Honolulu ?
- Le poivre fait fièvre à la pauvre pieuvre.
- Si mon tonton tond ton tonton, ton tonton sera tondu.
- Cinq gros rats grillent dans la grosse grasse grasse.
- Un chasseur sachant chasser doit savoir chasser sans son chien.
- Le cricri de la crique crie son cri cru et critique car il craint que l'escroc ne le croque et ne le craque.
- Un pâtissier qui pâtissait chez un tapissier qui tapissait, demanda un jour au tapissier qui tapissait : vaut-il mieux pâtisser chez un tapissier qui tapisse ou tapisser chez un pâtissier qui pâtisse ?

2. Le téléphone cassé

Ziel: Eine Nachricht durch bewusstes Achten auf die Aussprache korrekt weiterleiten.

Anmerkung: Am besten wird die Klasse in 2 (bis 3) Gruppen unterteilt.

Durchführung: Die Lehrkraft flüstert eine Nachricht, die aufgrund der Aussprache schwierig sein kann, der jeweils ersten Person beider Gruppen ins Ohr. Diese Person gibt diese Nachricht flüsternd an die nächste Person weiter, bis die Nachricht bis zur letzten Person gelangt ist. Diese Person notiert auf einem Zettel, was verstanden wurde (Dient als Überprüfung, dass nicht getrickst wurde, da eine Gruppe die Lösung zuerst nennen muss. Die Rechtschreibung wird hier nicht beachtet.) und liest diese Nachricht dann laut vor. Es gewinnt die Gruppe, die es geschafft hat, der Originalnachricht am treuesten zu bleiben.

Tipp! Hier einige Ideen:

- Trois petits chats chassent trois petits rats.
- Les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches ?
- Si les petits poissons savaient nager, ils ne se feraient pas attraper par les oiseaux.
- Je suis ce que je suis et si je suis ce que je suis, qu'est-ce que je suis ?
- Trois gros rats gris dans trois grands trous ronds

3. Le bingo des sons

Ziel: Die Lernenden erkennen Wörter, die denselben Laut enthalten.

Anmerkung: Wird im Plenum gespielt. Die Lehrkraft spricht die Begriffe aus.

Material: Bingo-Kärtchen mit verschiedenen Begriffen. Alle Bingo-Kärtchen sollen unterschiedlich sein.

Am einfachsten ist es daher, die Kärtchen mit einem gratis online Bingo-Karten-Generator zu erstellen. Beim Raster entweder die Anzahl 4 x 4 oder 3 x 3 auswählen, je nach gewünschter Anzahl der Wörter.

Durchführung: Die Lernenden erhalten jeweils ein Bingo-Kärtchen. Auf den Bingo-Kärtchen werden die Wörter (siehe linke Spalte) notiert. Es gewinnt jene Person, die eine Linie (horizontal oder vertikal) vollständig hat. Im Anschluss kann weitergespielt werden und es gewinnt, wer alle Kästchen ankreuzen konnte. Die Lehrkraft hat eine Liste mit den Lauten, die geübt werden sollen und passenden Beispielwörtern und spricht diese dann laut vor. (z.B.: [u] comme dans le mot **fou**...). Die Person, die *Bingo* ruft, muss alle Begriffe der Bingo-Linie dann noch einmal laut vorlesen; erst dann zählt diese als richtig.

Tipp! Je nach gewünschter Schwierigkeit, kann nur mit Lauten an der gleichen Stelle im Wort (Anfang, Mitte, Ende) gearbeitet werden, um den Laut vorab nicht nennen zu müssen. Je nach gewünschtem Schwerpunkt kann die Anzahl der Laute (Konsonanten, Nasale etc.) ergänzt oder gekürzt werden.

Hier einige Ideen für eine einfache allgemeine Version des Bingos:

Wort auf dem Bingo-Kärtchen:	Wort das vorgelesen wird:
blanc	[ɑ̃] sans
pain	[ɛ̃] loin
oncle	[ɔ̃] nom
rouge	[ʁ] rire
lune	[y] tu
vous	[u] fou
père	[ɛ] mère
été	[e] clé
deux	[ø] feu
fleur	[œ] sœur
chocolat	[ʃ] chat
giraffe	[ʒ] journal
montagne	[n] agneau
si	[s] souris
quinze	[z] maison
également	[g] gauche
que	[k] chaque

4. Lecture sans son

Ziel: Die Lernenden achten bewusst auf das Formen der Laute.

Anmerkung: Die Lernenden bilden Kleingruppen (3-4 Personen pro Gruppe). Gespielt wird im Plenum.

Durchführung: Jeweils eine Person (aus einer beliebigen Gruppe) muss einen Begriff/einen kurzen Satz ohne Ton, nur mit deutlicher Lippenbewegung „vorsagen“. Jene Gruppe, die das Wort errät, erhält einen Punkte. Es gewinnt die Gruppe, die am Ende die meisten Punkte gesammelt hat. Das Spiel kann vereinfacht werden, indem die Lernenden einen passenden Begriff zum Thema nennen oder eine pantomimische Bewegung hinzufügen dürfen.

Tipp! Die Lehrkraft wählt den Begriff aus, notiert ihn und zeigt ihn dem Schüler/der Schülerin, der/die an der Reihe ist.