

Spiele für zwischendurch:

Schnelle Ideen für eine Last-minute Vertretungsstunde

Für Klassen, die noch keinen Französischunterricht haben:

1. Wörter in Liedern verstehen

Material: A4-Kärtchen mit unterschiedlichen Begriffen

Erklärung: Für diese Übung kann, je nach Geschmack, ein schönes französisches Lied ausgewählt werden. Ein Lied, das sich sehr gut eignet, da die Begriffe klar und deutlich zu verstehen sind, ist z.B. „Je veux“ von Zaz.

Die Lehrkraft hat vor Stundenbeginn die häufigsten Begriffe des Liedes auf Kärtchen notiert. Jede Person erhält dann eines dieser Kärtchen. Zuerst wird das Lied einmal gehört und die Lernenden sollen versuchen herauszufinden, wann ihr Begriff genannt wird. Beim zweiten Anhören entsteht dann eine kleine „Choreo“ und jedes Mal, wenn der jeweilige Begriff genannt wird, müssen die Lernenden ihr Wortkärtchen in die Luft halten. Am besten haben mehrere Lernende gleiche Begriffe, dann ist es einfacher und auch lustiger.

Begriffe für die Kärtchen im Lied „Je veux“ (je nach Klassengröße, jeden Begriff 2-3 mal vorbereiten):

- moi
- quoi
- je veux
- l'amour
- humeur
- ça
- pas
- je suis
- la réalité
- allons

2. Memory

Material: Elektronisches Whiteboard

Erklärung: Zuerst werden einige Grundbegriffe gelernt und dann wird Memory gespielt. Dazu die Paare vorab in das Online-Memory eintragen und dann darf geübt werden. Am Schluss kann auf Zeit gespielt werden, um zu sehen, wer das Memory schneller lösen kann. Die Möglichkeit, neue Rekorde aufzustellen, motiviert zusätzlich.

Begriffspaare für das Memory:

Ça va	bien.
Et	toi?
J'ai ...	quinze ans.
Je m'appelle ...	Max Mustermann.
Je suis	d'Allemagne.
J'habite	à Stuttgart.
Je vais	au collège „XX“.

3. Würfelspiel

Material: Schaumstoffwürfel oder elektronisches Whiteboard für den digitalen Würfel

Erklärung: Ich spiele das Spiel entweder mit einem großen Schaumstoffwürfel oder einem digitalen Würfel. Zu Beginn des Spieles stehen alle Lernenden auf. Dann beginnt der Würfel seine Runden. Die Lernenden müssen den Würfel fangen und, je nach Würfelzahl, die nach oben gerichtet ist, diese Kategorie dann nennen. Fällt ihnen dazu keine Antwort ein, scheiden sie aus. Wer am längsten durchhält, gewinnt. Es dürfen keine Informationen wiederholt werden, aber Länder etc. dürfen natürlich auf Deutsch genannt werden.

Die Würfelaugen:

1 = Ton nom → Je m'appelle ...

2 = Ton âge → J'ai ...

3 = Un pays francophone → Canada, Suisse, ...

4 = Un mot en français ... → croissant, baguette, ...

5 = Un nombre en français ... → un, deux ...

6 = Une ville en France ... → Paris, Marseille ...

Für Klassen, die bereits Französisch lernen:

4. Une balle à mots

Material: 2-3 kleine Schaumstoffbälle

Erklärung: Mit dieser Übung können Wortfelder wiederholt werden. Die Lernenden stehen im Kreis und werfen sich einen kleinen Schaumstoffball zu. Zu Beginn des Spiels wird ein Themenfeld vorgegeben (z.B. *voyage*). Eine Person beginnt, nennt einen zum Thema passenden Begriff und wirft den Ball dann an eine andere Person weiter. Diese nennt einen weiteren Begriff und wirft den Ball zur nächsten Person, so lange, bis jede Person einmal an der Reihe war. Danach wird der Ball in der gleichen Reihenfolge weitergeworfen und die gleichen Begriffe werden wiederholt. Die Lernenden müssen sich also merken, auf welchen Begriff sie reagieren müssen und mit welchem Begriff sie die nächste Person angesprochen haben. Klingt einfach, bis der zweite Ball ins Spiel kommt. Nun wird zeitgleich eine weitere Runde gestartet: neue Wörter und neue Personen.



Wenn es gut läuft, kann es mit bis zu drei Bällen gleichzeitig funktionieren. Ist aber etwas stressig...

5. Deux vérités et un mensonge

Material: –

Erklärung: Ein sehr einfaches Spiel, um die Lernenden zum Sprechen zu bringen. Eine Person beginnt und erzählt, z.B., drei Dinge vom Wochenende. Zwei davon sind wahr, eine Tatsache ist gelogen. Durch Fragen müssen die anderen herausfinden, welche Geschichte gelogen ist. Die Person, die die Lüge aufdeckt, macht weiter. Das Thema kann beliebig angepasst werden (Zukunftspläne, Ferien etc.).



Digital funktioniert das Spiel auch sehr gut, wenn zusätzlich ein Mind-Map erstellt wird und so die visuelle Unterstützung da ist.

6. Scènes figées

Die Klasse wird in drei Mannschaften eingeteilt. Per Zufall wird ausgewählt, welche Gruppe beginnt. Zwei Personen der Gruppe ziehen ein kleines Zettelchen und müssen die Szene dann nachstellen. Der Timer wird auf 60 Sekunden gestellt. Schafft es die eigene Gruppe zu erraten, was dargestellt wird, darf sie weiterraten. Errät jedoch eine andere Gruppe die Szene zuerst, erhält sie den Punkt und darf weiterspielen (der Timer wird wieder auf 0 gesetzt). Während die anderen raten, dürfen die darstellenden Personen nur mit „Ja“ oder „Nein“ antworten. Auf die Vorschläge anderer Gruppen müssen sie nicht antworten. Am Ende gewinnt die Gruppe mit den meisten Punkten. Je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad kann nur der Ort als Antwort reichen, oder auch die Situation.

Ideen für die mögliche Szenen:



Tip: Diese können gleich ausgeschnitten und als Kärtchen verwendet werden.



L'endroit	La situation
1. au marché	On achète des fruit.
2. à la plage	On prend le soleil à la plage.
3. une fête	On danse.
4. chez le médecin	On a mal au ventre.
5. dans le bus	On se lève pour laisser sa place à une autre personne.
6. en cours	On dort en cours.
7. dans un restaurant	On n'aime pas du tout son plat.
8. chez le coiffeur.	On se fait couper les cheveux.
9. à la piscine	On nage dans la piscine.
10. au stade	On regarde un match de foot.
11. à la maison	On regarde la télé.
12. au musée	On regarde des œuvres d'art.
13. dans la rue	Il y a un accident de voiture et une personne est blessée.
14. à la bibliothèque	On lit un livre.
15. dans la cuisine	On fait la vaisselle.
16. en ville	On prend des photos.
17. à l'école	Le prof donne des cours.
18. dans le métro	On écoute de la musique.
19. dans un parc	On promène son chien.
20. à la maison	On passe l'aspirateur.
21. à la maison	On rentre à la maison.
22. au cinéma	On regarde un film et on mange du pop-corn.