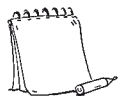




keine besonderen Voraussetzungen



Karten mit Vokabeln und Anweisungen, Overheadprojektor und Folie oder Tafel

Durchführung:

- Schüler werden in zwei Gruppen aufgeteilt, die gegeneinander spielen.
- Ein Schüler zieht eine Karte und versucht, seinem Team den Begriff entsprechend der Anweisung auf der Karte (*explique, joue, dessine*) zu erklären.
- Jeweiliges Team versucht, den Begriff zu erraten.
- Für jeden erratenen Begriff erhält das Team einen Punkt.
- Wer den Begriff errät, darf die nächste Karte ziehen.
- Nach einer Minute darf das andere Team erklären und raten.

Beispiele:

un
boulangier

JOUE

une fraise

EXPLIQUE

une tasse
de thé

DESSINE

un super-
marché

EXPLIQUE

à emporter

JOUE

la crème
chantilly

JOUE

le chou de
Bruxelles

DESSINE

le produit
naturel

EXPLIQUE

la volaille

JOUE

riche en
vitamines

EXPLIQUE

dégoutant, -e

JOUE

une tomate

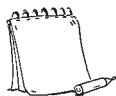
DESSINE

Weitere Hinweise:

Handelt es sich bei den Wörtern um den aktuellen Lehrbuchtext bzw. zentrale Begriffe der letzten Stunde, kann sich die Wiederholung nahtlos anschließen.



keine besonderen Voraussetzungen



kein Material

Durchführung:

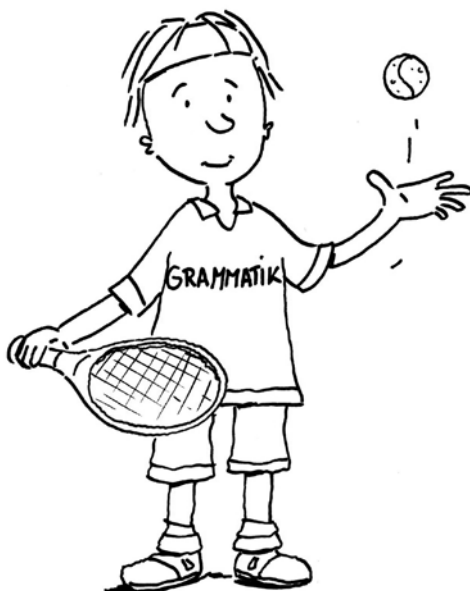
- Klasse wird in mehrere Teams eingeteilt.
- Lehrer gibt ein Wort vor.
- Nun müssen die Teams der Reihe nach ein Wort der gleichen Wortfamilie nennen.
- Pro Wort wird ein Punkt vergeben. Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.

Beispiele:

1. *habiter: un habitant, une habitation, habitable ...*
2. *une nation: une nationalité, international, le nationalisme ...*
3. *étudier: les études, un étudiant, étudié, -e ...*

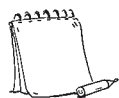
Weitere Hinweise:

Die Gruppen können auch wechselweise das Ausgangswort nennen.
Hierzu bietet sich die Verwendung eines einsprachigen Wörterbuchs an.





keine besonderen Voraussetzungen



Overheadprojektor und Folie mit Testfragen

Durchführung:

- Lehrer legt Folie mit Testfragen auf.
- Schüler müssen der Reihe nach die Fragen beantworten.

Beispiele:

Mettez le verbe entre parenthèses au temps et à la mode voulu par le contexte.

1. *Il vaut mieux que tu _____ (venir) tout seul.*
2. *Je trouve normal que les enfants _____ (aider) leurs parents.*
3. *Elle déteste que vous le _____ (prendre) en photo.*
4. *Elle est surprise qu'ils _____ (ne pas avoir encore téléphoner).*
5. *Poissons: Vous _____ (avoir) intérêt à exposer vos idées clairement. Les copains de votre club sportif vous _____ (soutenir).*
6. *Capricorne: Des tempêtes en perspective. Bientôt, ça _____ (aller) mieux. Vos amis vous _____ (écouter).
Vous _____ (devoir) accepter un peu de fatigue.*
7. *Bélier: Vous _____ (être) en pleine forme. Vos succès vous _____ (pousser) à flirter. Beaucoup d'événements _____ (venir) pimenter votre vie sentimentale.*

Weitere Hinweise:

Teilt man die Klasse in zwei Gruppen, die gegeneinander spielen, kann man das Spiel auch als Wettbewerb gestalten.

Die Schüler können als Hausaufgabe Testfragen zu aktuellen Lerninhalten erarbeiten.