

Quel est le mot? Spielerisches Wortschatztraining auf 3 Niveaus (ab 1. Lernjahr)

Nach einer Idee von Dorothea Buschmann, Möhnesee

M 1

Quel est le mot? – cartes



<p>☆</p> <p>Verbe: Quand je suis dans mon lit, je ...</p> <p>DORMIR</p>	<p>☆</p> <p>Le tableau où il y a les cours de la semaine</p> <p>L'EMPLOI DU TEMPS (m.)</p>
<p>☆☆</p> <p>Le mot "a" peut avoir un ...</p> <p>L'ACCENT (m.)</p>	<p>☆☆</p> <p>Nous ne voyons pas nos voisins. Entre nous, il y a un grand ...</p> <p>LE MUR</p>
<p>☆☆☆</p> <p>Les soldats en reçoivent souvent.</p> <p>L'ORDRE (m.)</p>	<p>☆☆☆</p> <p>Le petit objet pour fermer une chemise</p> <p>LE BOUTON</p>

<p>☆</p> <p>Un fruit jaune</p> <p>LA BANANE</p>	<p>☆</p> <p>J'ai les cheveux marron, je suis ...</p> <p>BRUN, E</p>
<p>☆☆</p> <p>C'est le métier d'Emma Watson.</p> <p>L'ACTEUR/-TRICE</p>	<p>☆☆</p> <p>Quand il est 24 heures</p> <p>MINUIT (m.)</p>
<p>☆☆☆</p> <p>La ligne qui divise deux pays</p> <p>LA FRONTIÈRE</p>	<p>☆☆☆</p> <p>La personne qui travaille à la caisse dans un magasin</p> <p>LE/LA CAISSIER/-ÈRE</p>

M 3

Quel est le mot? – règles du jeu

**Tu as besoin de ...**

- groupes de 4 ou 5 joueurs
- 1 animateur qui lit à haute voix les explications¹
- 1 paquet de cartes pour chaque groupe
- 1 pion² pour chaque joueur
- 1 plateau de jeu

Règles du jeu

- L'animateur prend une carte et le premier à jouer décide du niveau: 1, 2 ou 3. Le **niveau 1 (*)** est le niveau le plus facile, le **niveau 2 (**)** est un peu plus compliqué, le **niveau 3 (***)** est le niveau le plus compliqué. (À chaque tour, tu peux choisir un autre niveau.)
- L'animateur lit à haute voix l'explication, le premier joueur devine le mot.
- ☺ **Si la réponse est correcte:** Avance ton pion **d'une case** pour le **niveau 1**, de **deux cases** pour le **niveau 2** et de **trois cases** pour le **niveau 3**. Ensuite, c'est le tour du joueur suivant.
- ☹ **Si la réponse est fautive:** Tu a le droit de faire **deux erreurs**. Si après cela tu ne donnes toujours pas la bonne réponse, tu restes sur la même case. Maintenant, les autres joueurs ont le droit de donner une réponse, le premier qui trouve peut avancer son pion. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.
- Le **gagnant** est le premier joueur qui atteint la case "**Arrivée**" – mais il peut y avoir des **complications** avant qu'il/elle y arrive.

Un autre! (+1): Tu peux demander un autre mot qui peut t'aider à trouver.

Défi! (D): Tu as le droit d'affronter le joueur qui est en tête⁴. Chacun d'entre vous doit répondre aux questions d'une carte différente. Si tu donnes plus de bonnes réponses, tu peux prendre la place de l'autre. Si l'autre joueur donne plus de bonnes réponses, vous restez où vous êtes.

1 l'explication: die Erklärung – 2 le pion: die Spielfigur – 3 affronter: herausfordern – 4 qui est en tête: hier: der am weitesten vorgerückte ...

M 4

Des expressions utiles

**... pour l'animateur**

Tom, c'est ton tour.
 Quel niveau tu choisis?
 Pourquoi ne pas essayer le niveau 3 pour changer?
 Non, désolé, c'est faux.
 Essaie encore.
 Tu es sûr, e?
 Tu as une dernière chance.
 C'est au joueur suivant!
 Lisa, malheureusement tu dois retourner en arrière.

... pour les joueurs

Donne-moi un mot de niveau 2, s'il te plaît.
 Tu peux relire, s'il te plaît?
 Je n'ai pas compris le dernier mot.
 Laisse-moi y réfléchir.
 Celle-ci est difficile à trouver.
 C'est évident!
 J'aimerais bien avoir une autre question, s'il te plaît.
 Marc, j'aimerais bien t'affronter.
 Dilara, je vais essayer de prendre ta place.



M 4

Des expressions utiles

**... pour l'animateur**

Tom, c'est ton tour.
 Quel niveau tu choisis?
 Pourquoi ne pas essayer le niveau 3 pour changer?
 Non, désolé, c'est faux.
 Essaie encore.
 Tu es sûr, e?
 Tu as une dernière chance.
 C'est au joueur suivant!
 Lisa, malheureusement tu dois retourner en arrière.

... pour les joueurs

Donne-moi un mot de niveau 2, s'il te plaît.
 Tu peux relire, s'il te plaît?
 Je n'ai pas compris le dernier mot.
 Laisse-moi y réfléchir.
 Celle-ci est difficile à trouver.
 C'est évident!
 J'aimerais bien avoir une autre question, s'il te plaît.
 Marc, j'aimerais bien t'affronter.
 Dilara, je vais essayer de prendre ta place.

ZIELE/KOMPETENZEN

Wortschatzarbeit: Worterklärungen in der Zielsprache verstehen und anwenden

Evaluationskompetenz: Sprachliche Fähigkeiten selbst einschätzen

Sprechkompetenz: Sich über Regeln und Spielverlauf in der Zielsprache verständigen

NIVEAU

1.–3. Lernjahr, Sekundarstufe I

DAUER

Kurze Phasen zwischendurch bis hin zu 2 Doppelstunden

EINBETTUNG

Lehrwerksunabhängig einsetzbar und auch für Vertretungsstunden gut geeignet.

Weiterführende Hinweise*Zum Gegenstand*

Vokabelarbeit ist auch und gerade für den fortgeschrittenen Französischunterricht ganz zentral – aber häufig für die Lernenden eine recht trockene und mühsame Angelegenheit. Mithilfe der vorliegenden Materialien können die Schülerinnen und Schüler* auf spielerische und motivierende Weise ihre Wortschatzkenntnisse vertiefen und überprüfen. Dazu steht differenziertes Vokabular auf drei Niveaus zur Verfügung.

* Im weiteren Verlauf wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur „Schüler“ verwendet.

Vorbereitung

- Karten mit Vorderseite und Rückseite auf Karton kopieren und laminieren
- Ein Set **Karten (M 1)** pro Gruppe (maximal fünf Spieler) bereithalten
- **Spielfeld (M 2)** und **Regelblatt (M 3)** kopieren und laminieren
- Eine Spielfigur pro Schüler (z. B. bunte Büroklammern oder verschiedene Münzen)

Grundidee und Ziel des Spiels

Die Schüler erhalten die Definition eines Wortes (oder andere Erklärungen zu einem Wort) und müssen das gesuchte Wort nennen. Sie haben die Wahl zwischen Wörtern dreier verschiedener sprachlicher Niveaus, können also entsprechend ihrer sprachlichen Möglichkeiten spielen. Diese Wahl besteht bei jeder neuen Karte, sodass die Spieler mehr oder weniger risikofreudig operieren können. Nennen sie das richtige Wort, dürfen sie auf einem Spielfeld weiterziehen. Gewonnen hat, wer mit seiner Spielfigur als Erster in das Ziel einrückt.

Spielverlauf

Alle Spieler stellen ihre Spielfiguren auf das Ausgangsfeld. Der Spielleiter (möglichst ein Schüler mit guter französischer Aussprache) hält die Wortkarten in der Hand und achtet darauf, dass auch die Wörter auf der Rückseite nicht gelesen werden können. Er liest reihum für jeden Spieler eine Definition aus dem von diesem gewählten Niveau vor. Der Spieler nennt das gesuchte Wort. Er hat drei Versuche, zwei Fehler darf er