

Aufgabe Französisch Fr. Vater 27.04.-29.05.2020

[...] Spiele können durch ihre Vielseitigkeit lernzielorientiert gestaltet werden. Spiele unterstützen den kognitiven, affektiven und psychomotorischen Lernerfolg und Lerntransfer durch Simulation und Schaffung von Realitäten. Spiele sind ganzheitlich angelegt, fördern systemisches Denken und regen Fantasie und Kreativität an.

[...] Das Spiel selbst trägt dazu bei, Gelerntes zu vertiefen und zu sichern. Der Spielprozess wirkt auf das Erlernte zurück, d.h., dass Erlerntes vor allem trainiert, gefestigt und geübt wird und somit später schneller zur Verfügung steht.

(https://ganztage-carl-orff.nbhs.de/fileadmin/einrichtungen/e_ganztage/e_gb_carl_orff/bilder/OGB_2013/Bewerbung_Spielen_macht_Schule.pdf, S. 4)

Kreiert ein **Lernspiel** zu ausgewählten Inhalten der letzten Schuljahre.

- Konzentriert euch auf Inhalte, die euch beim Wiederholen des Stoffes eher schwergefallen sind.
- Nutzt Themen aus den Bereichen **Wortschatz** (Vokabeln), **Grammatik**, **Landeskunde** oder auch Inhalte der **Lektionstexte**.
- Achtet auch darauf, dass ihr verschiedene Darstellungsmöglichkeiten nutzt (z.B. *Pantomime*, *Zeichnen*, *Erklären* etc.).
- Das Spielfeld sollte die Größe A3 (oder größer) umfassen und bevorzugt handschriftlich erstellt werden. Lasst eurer Kreativität freien Lauf!

Ihr könnt euch vom Quiz auf Seite 2 inspirieren lassen, solltet jedoch Aktionsfelder mit selbst erstellten Übungen konzipieren. Selbstverständlich sind auch andere Spiele, wie „Mensch-Ärger-Dich-Nicht“ oder „Activity“ als Grundlage möglich.

- Vergesst nicht, eine Spielanleitung sowie die Lösungen zu den Aktionsfeldern/ -karten hinzuzufügen.
- Spielt das fertige Produkt auch gerne mit eurer Familie, um zu sehen, ob es funktioniert. Ich freue mich auf eure Spiele. Viel Spaß 😊

Quiz

DÉPART

1 Corrige.
Emma Carbone habite à Marmoutier. Elle a deux frères et une sœur: Victor et Manon. Elle a aussi un chat: Théo.

2 Conjugue ces verbes au présent.
[ETR]
[avwar]

3 Qu'est-ce que c'est?

4 Lis et complète.
5 et 15 font: ?

5 Quel est leur métier?
Ce sont des hommes ou des femmes. Ils travaillent dans un studio ou au théâtre, et ils jouent des rôles.

6 Répète.
Quelle chance!

7 Que dit le garçon?
leriasrevinna nom tse'c luh'druojuA

8 Complète.
Voici ma famille: Voici ? parents et voici ? frère Valentin et ? sœur Manon.

9 Trouve les contraires.
peu ≠ grand ≠ blanc ≠

10 Il est quelle heure?

11 Réponds aux questions.
• Tu t'appelles comment?
• Tu as quel âge?

12 Qu'est-ce que c'est?
Le chat, le chien et l'oiseau, ce sont des ?

13 Qu'est-ce que c'est?

14 Vrai ou faux? Corrige.
en haut ≠ en bas aujourd'hui ≠ demain contre ≠ dans

15 Complète.
Olivier aime faire ? musique, ? roller et ? escalade.

16 Vrai ou faux? Corrige.
bon ≠ mauvais à droite ≠ à gauche une réponse ≠ un problème

17 Qu'est-ce que c'est?

18 Lis en français.
66, 55, 44, 3, 13, 18

19 Trouve les 6 pièces de l'appartement et donne les articles.
salle à - cui - trée - bains - sine - salle de - bre - en - cham - manger - W.-C.

20 17:40
Donne l'heure officielle.
22:08

21 Qu'est-ce que c'est?

22 Répète.
Quelle chance!

23 Complète.
- Pourquoi est-ce que tu ne bouges pas?
- ? je rêve!

24 Comment sont ces boules?

Il y a une boule jaune, une boule ...

25 Lis et complète.
14 et 53 font: ?

26 Qu'est-ce que c'est?
C'est un sport: on prend une corde et un casque et on grimpe.

27 Fais les choses suivantes.
- Dessine très vite une bouteille.
- Va près de la porte.

28 Complète.
Voici des ? d'anniversaire.

29 Traduis.
Je sais jouer du piano. Mais je veux aussi jouer de la guitare.

30 Répète.
Quelle horreur!
Retourne à la case 25.

ARRIVÉE

Spielanleitung

- Spielt in Gruppen von 2 bis 4 Spielern mit Spielsteinen und einem Würfel.
- Der Spieler, der die höchste Augenzahl würfelt, beginnt.
- Würfelt nun der Reihe nach im Uhrzeigersinn: jeder Mitspieler würfelt und zieht seine Figur entsprechend der gewürfelten Augenzahl weiter. Das Feld, auf dem er ankommt, gibt die Aufgabe vor, die er lösen muss.
- Für richtige Lösungen gibt es folgende Punktzahlen: oranges Feld: 1 Punkt - grünes Feld: 2 Punkte - rotes Feld: 3 Punkte - braunes Feld: 4 Punkte
- Wenn ihr euch nicht sicher seid, ob die Antwort richtig ist, dann darf ein Spieler (am besten im Wechsel) auf den Seiten 173-174 nachschlagen.
- Wenn der erste Spieler das Feld *Arrivée* erreicht hat, erhält er zusätzlich 3 Punkte und das Spiel ist beendet. Gesamtsieger ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.