

## ***Spielen im Unterricht?***

### **Super Idee – nur im Moment gerade nicht!**

Die ganze Vorbereitung, Schneiden, Kleben, Falten, die Spielregeln ... das kostet so viel Zeit. Beim nächsten Thema vielleicht ...

Kommt Ihnen das bekannt vor?

Würden Sie Ihre Schüler auch gerne entspannt und mutig auf Französisch parlieren sehen?

Und das mit minimaler Vorbereitung?

Dann ist dieses Heft genau richtig für Sie!

Es enthält nämlich:

- **nur einen Spielplan**, er ist für alle 20 Spiele gültig – einfach aus der Mitte rausreißen (falls Sie ihn im kopierfreundlichen DIN-A4-Format wollen: Sie finden ihn im Internet: [www.aol-verlag.de](http://www.aol-verlag.de) unter der Best.-Nr. A954)
- **nur eine Spielregel**, die ganz einfach zu verstehen und auch zu erklären ist und dazu
- **20 Spiele** zu den wichtigsten grammatischen Themen der ersten drei Lernjahre: Kopieren, lochen, abheften und beim nächsten Mal wieder herausholen!

Das bedeutet für Sie: spontanen Einsatz zu jeder Zeit und maximale Zeitersparnis.

*La grammaire en jouant* kann man, wie andere Gesellschaftsspiele auch, viele Male spielen, und trotzdem bleibt es spannend:

nur einmal die Spielregeln erklären und zu jedem weiteren Thema einfach die Spielblätter verteilen: los geht's.

**Lehnen Sie sich zurück und staunen Sie, wie Schüler Spaß am Lernen haben.**

Viel Vergnügen dabei wünscht Ihnen



Vivian Mohr

## ***Inhaltsverzeichnis***

<b>Spielregeln</b> .....	2
<b>Spielplan</b> .....	in der Heftmitte
<b>Das erste Lernjahr</b>	
Die Negation (1) .....	3
Die Zahlen von 1–20 .....	6
Die Zahlen von 1–100 .....	9
Die unregelmäßigen Verben (1) .....	12
Mix (1) .....	15
<b>Das zweite Lernjahr</b>	
Das Passé composé .....	18
Das Imparfait .....	21
Das Plus-que-parfait .....	24
Die reflexiven Verben .....	27
Die unregelmäßigen Verben (2) .....	30
Die Objektpronomen <i>le, la, les, lui, leur</i> ...	35
Die Objektpronomen <i>le, la, les, lui, leur, y, en</i> .....	38
Die Teilungsartikel <i>du, de la, des</i> .....	41
Mix (2) .....	44
<b>Das dritte Lernjahr</b>	
Adjektiv und Adverb .....	47
Der Subjonctif .....	50
Die Bedingungssätze mit <i>si</i> .....	53
Die Negation (2) .....	56
Die unregelmäßigen Verben (3) .....	59
Mix (3) .....	62

---

# Die Spielregeln

## Vorbereitung

Das Spiel könnt ihr mit der ganzen Klasse spielen, jede Gruppe braucht in dem Fall eigene Spielpläne und -blätter.

Ihr könnt, wenn ihr noch unsicher seid, auch in Zweierteams spielen. In dem Fall wären in einer Gruppe dann sechs Mitspieler.

Wenn sich die Klasse nicht in Dreiergruppen aufteilen lässt, werden eine oder zwei Zweiergruppen gebildet. Die Zweiergruppen lassen dann jeweils das Blatt *Le beau parleur* offen auf dem Tisch liegen.

### Zu einer Spielgruppe gehören:

Spielplan,  
Würfel,  
3 Spielfiguren,  
3 Spielblätter zu demselben Thema.

### Gruppengröße

je 3 Mitspieler

### Jede Gruppe braucht:

1 Spielplan, 1 Würfel, 3 Spielfiguren  
und die 3 Spielblätter: *Juste ou faux?*,  
*Complète* und *Le beau parleur*.

### Jeder Spieler braucht:

eines der drei Spielblätter. Diese werden verdeckt ausgegeben und dürfen den Mitspielern nicht gezeigt werden!

## Spielende

Das Spiel ist erst beendet, wenn *alle drei* Spielblätter durchgearbeitet worden sind. Sind von einem Spielblatt bereits alle Fragen behandelt worden, so geschieht nichts, wenn ein Spieler auf dieses Feld kommt – oder dieselben Fragen werden noch mal gestellt und diesmal hoffentlich richtig beantwortet!

## Tipps und Spielvarianten

Spielt am Overheadprojektor, Spielplan als Folie.

Erstellt selbst Spielblätter zu einem aktuellen Thema!

## Spielverlauf

Die Spieler setzen ihre Spielfiguren auf das Feld *Départ*.

Der erste Spieler würfelt und setzt seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vor.

Kommt er auf sein eigenes Feld (= das Feld, zu dem er selbst das Spielblatt hat), so geschieht nichts.

Kommt er auf ein fremdes Feld, so muss er versuchen, die gestellte Aufgabe zu lösen.

Gelingt ihm dies, erhält er 10 Punkte.

### Die verschiedenen Aufgabentypen

#### *Juste ou faux?*

Ein französischer Satz wird vorgelesen. Der Spieler muss entscheiden, ob der Satz grammatikalisch korrekt oder falsch ist und, falls der Satz einen Fehler enthält, ihn auch korrigieren.

#### *Complète.*

Ein französischer Satz muss grammatikalisch korrekt vervollständigt werden.

#### *Le beau parleur*

Wer auf dieses Feld kommt, muss während einer vorher abgemachten Zeit (15 Sekunden oder 1 Minute – je nach Lernniveau) zu einem bestimmten Thema frei sprechen. Dabei kommt es nicht auf sprachliche Korrektheit an!

Das Thema bekommt er vom betreffenden Spielblatt-Inhaber.

#### *Joker!*

Der Spieler erhält 20 Punkte.

#### *Punktefeld:*

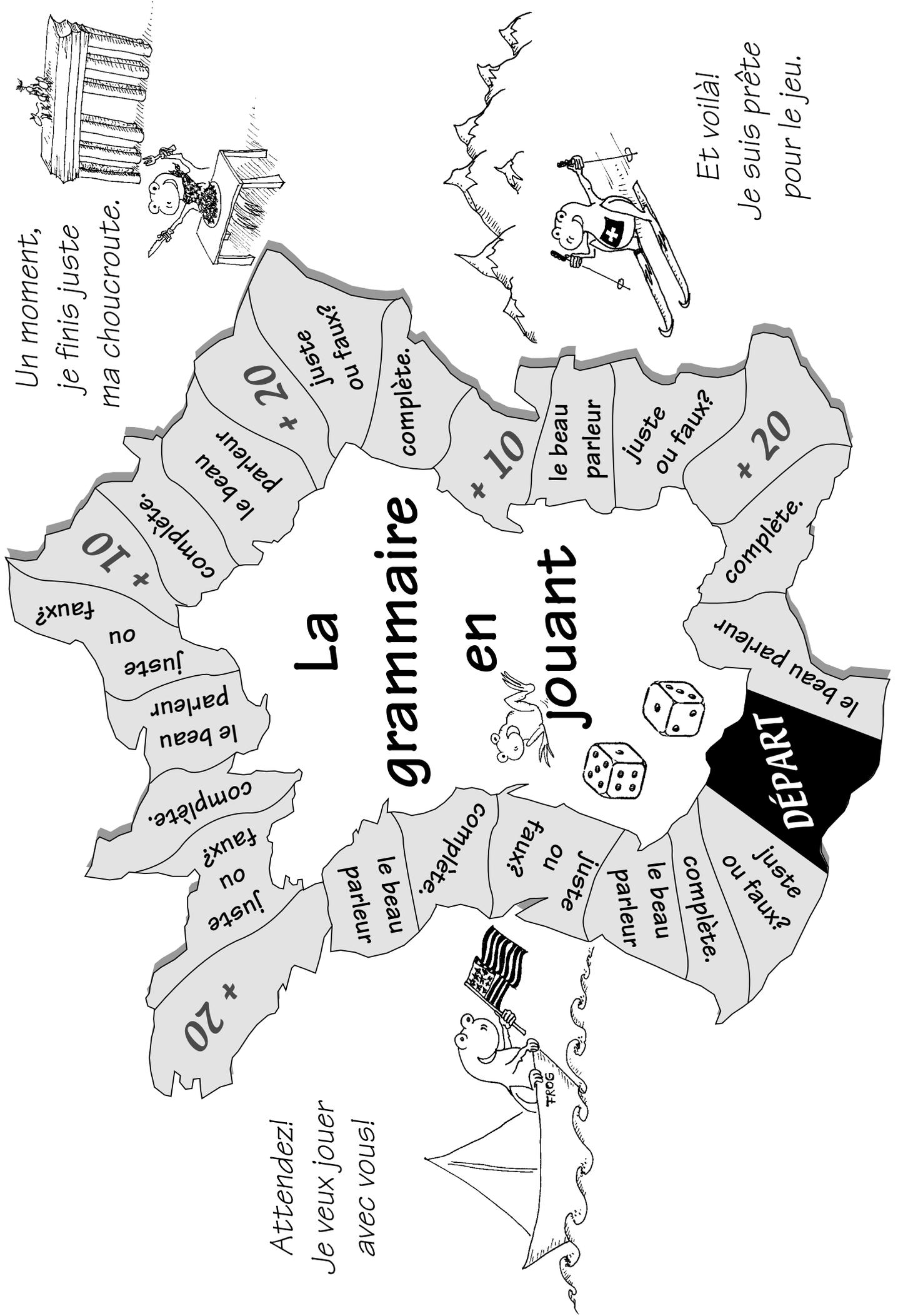
Der Spieler bekommt die angegebene Punktzahl geschenkt.

#### *Départ*

Beim Überschreiten von *Départ* gibt es 20 Punkte.

#### *Gewinner*

ist der Spieler mit den meisten Punkten.



Un moment,  
je finis juste  
ma choucroute.

Attendez!  
Je veux jouer  
avec vous!

Et voilà!  
Je suis prête  
pour le jeu.

# La grammaire en jouant

**DÉPART**