

SPIELE ZU DEN FILMEN UND ZUR CD-ROM

1. Chaîne des mots (Spielanleitung für Klasse 1-3)

An der Tafel heften Bildkarten oder kleine Zeichnungen. Die Kinder stellen sich in zwei Reihen vor der Tafel auf und schauen dabei zur Tafel. Jeweils das hinterste Kind bekommt einen Begriff auf einer Bildkarte gezeigt oder ins Ohr geflüstert. Wie beim Spiel „Stille Post“ muss es den Begriff in das Ohr des Vordermanns flüstern. Sobald das Wort beim Gruppenersten angelangt ist, umkreist er das gehörte Wort an der Tafel. Sieger ist die Gruppe, die zuerst die meisten Begriffe erraten hat.

Die dafür möglichen Sätze für das Unterrichtsgespräch könnten sein:

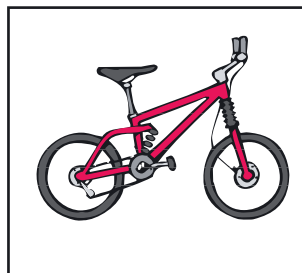
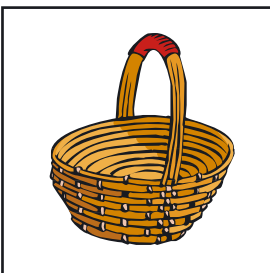
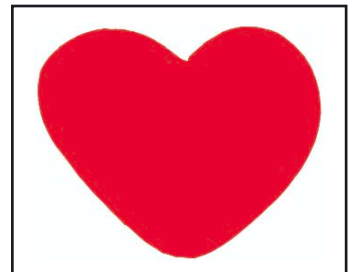
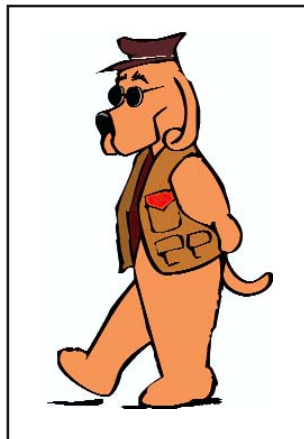
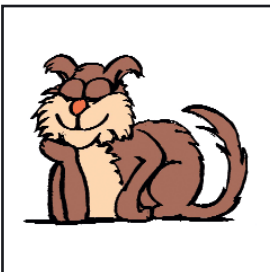
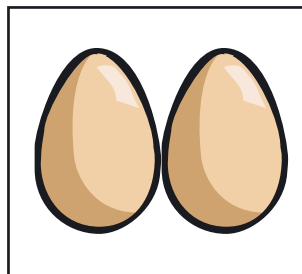
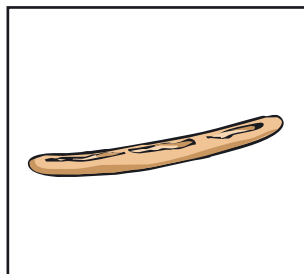
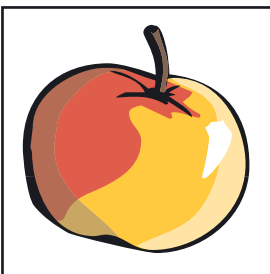
„Formez deux groupes.“
 „Allez devant le tableau.“
 „Regardez le tableau.“
 „Au tableau vous voyez des images.
 Quand le mot arrive au premier de votre chaîne, il l'entoure avec la craie.“

Wenn das Gesagte dabei mit der Gestik und Mimik unterstützt wird, und noch ein Beispiel in Kombination mit der Sprache vorge-macht wird, werden die Kinder die Anweisung auf Französisch verstehen. Nach der Anwei-

sung lässt man eventuell ein Kind die Anweisung auf Deutsch wiederholen, um sicher zu gehen, dass alle das Spiel verstanden haben.

Die Begriffe können den Filmen oder jeder Station der CD-ROM entnommen werden. Beispiele für den Film „Le petit gnome et la jeune fille“:

la pomme, la baguette, les oeufs, le chat, le chien, les chaussures, le coeur, le vélo, le panier, le camping-car



2. Vrai ou faux? (Spielanregung für Klasse 4)

Im Tafelbereich stehen zwei Stühle. Ein Stuhl symbolisiert die richtige Antwort, der andere die falsche Antwort. Der Lehrer liest die richtigen bzw. die falschen Aussagen bezüglich einer Spielsequenz vor, die Schüler müssen sich für einen der beiden Stühle entscheiden und sammeln so Punkte.

So kann das Spiel auf Französisch erklärt werden:

„On a ici deux chaises.

La chaise verte symbolise la bonne réponse.

La chaise rouge symbolise la réponse fausse.

Je vous lis des phrases.

Si la phrase est juste vous vous asseyez sur la chaise verte.

Si la phrase est fausse vous vous asseyez sur la chaise rouge.”



Mögliche Aussagen für die Folge „Le petit gnome et la jeune fille“:

- Le chat a mangé les oeufs.
- Le gnome est amoureux.
- Brigitte begaye.
- Brigitte regarde par terre.
- Le gnome n’a pas faim.
- Le gnome renverse tout.
- Le gnome offre à Brigitte une vieille chaussure.
- Brigitte offre une pomme à Hercule.

Mögliche Aussagen für die Folge „Le petit gnome et le gendarme“:

- Le gendarme cherche le diamant.
- La pie a volé le diamant.
- Les pies volent tout ce qui brille.
- Le perroquet a des plumes rouges, vertes et jaunes.
- Dans la tasse il n’y a rien.



© Peter Wendt (1)

- Sous la table il n’y a rien.
- Le gnome échange le diamant contre la décoration.
- La pie a laissé une trace.
- Le gendarme a un visage rouge.
- Le gendarme boit de la tisane.

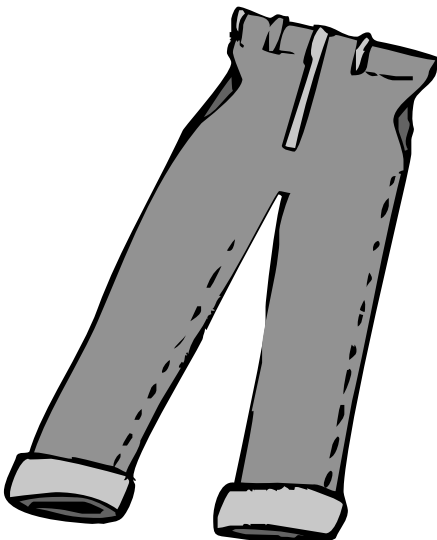
Die Sätze können jeweils ins Gegenteil umgeformt werden.



3. Drei-Ecken-Spiel (Spielanregung für Klasse 1)

Im Zimmer werden an unterschiedlichen Stellen Karten mit Gegenständen und Personen angebracht, die in einer Sequenz vorkommen. Zuerst werden die Karten vorgestellt. Zum Beispiel: Le gnome, Catherine, Paul, Brigitte, une pomme, Arthur. Diese Liste ist endlos zu verlängern. Man sucht vier bis fünf Kinder aus und gibt den Kindern die Anweisung:
„Cherchez Arthur.“

Die Kinder müssen dann zu der jeweils genannten Karte laufen. Es geht hier nur um die Vokabelfestigung. Es gibt keine Gewinner und Verlierer. Nach drei erratenen Begriffen werden die Mannschaften gewechselt.



4. Ou est le diamant? (Spielanregung für die Folge: Le petit gnome et le gendarme)

Für die „Gendarme-Folge“ bietet sich an die Präpositionen zu üben. Man nimmt einen Glitzerstein „Le diamant“ und gibt Anweisungen.

Zum Beispiel:

Le diamant est sous la table.

Le diamant est dans la tasse.

Le diamant est sous la tasse.

Le diamant est à côté de la table.

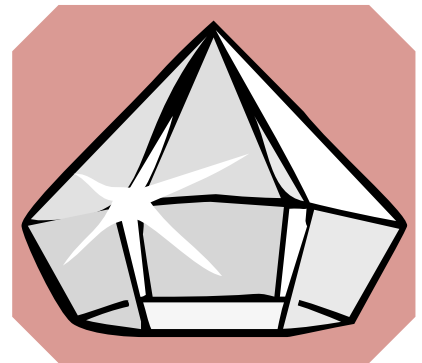
Le diamant est dans le cartable.

Le diamant est sur la tête de Catherine.

Le diamant est dans la main d'Arthur.

Die Kinder nehmen den Stein und legen ihn an den entsprechenden Platz.

Oder die Kinder verstecken den Stein und die anderen müssen die Angabe dazu machen können. „Où est le diamant? – Il est sous la table.“



5. Frankreich-Experte – L'expert Mitspieler: die ganze Klasse

Immer zwei Kinder werden aufgerufen gegeneinander zu spielen. Der Lehrer nennt ein Wort zu einem Thema auf Deutsch (zum Beispiel: der Mantel). Die Schüler müssen die französische Übersetzung davon geben (le manteau) oder auch umgekehrt. Man kann bei diesem Spiel auch kleine Sätze und Bildkarten verwenden. Beispielsweise wird die Bildkarte von der Hose hochgehalten und der Lehrer fragt „Qu'est-ce que c'est?“. Die Schüler müssen antworten „C'est un pantalon / C'est le pantalon.“ (Bilder siehe Seite 63)

6. „Montagsmaler“ – Dessiner c'est gagner

Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Die erste Gruppe beginnt mit einem Kind, das in einer Minute so viele Begriffe wie möglich an die Tafel malt. Die eigene Gruppe muss das französische Wort erraten. Der Lehrer zeigt dem Maler die Begriffe als Bildkarten.

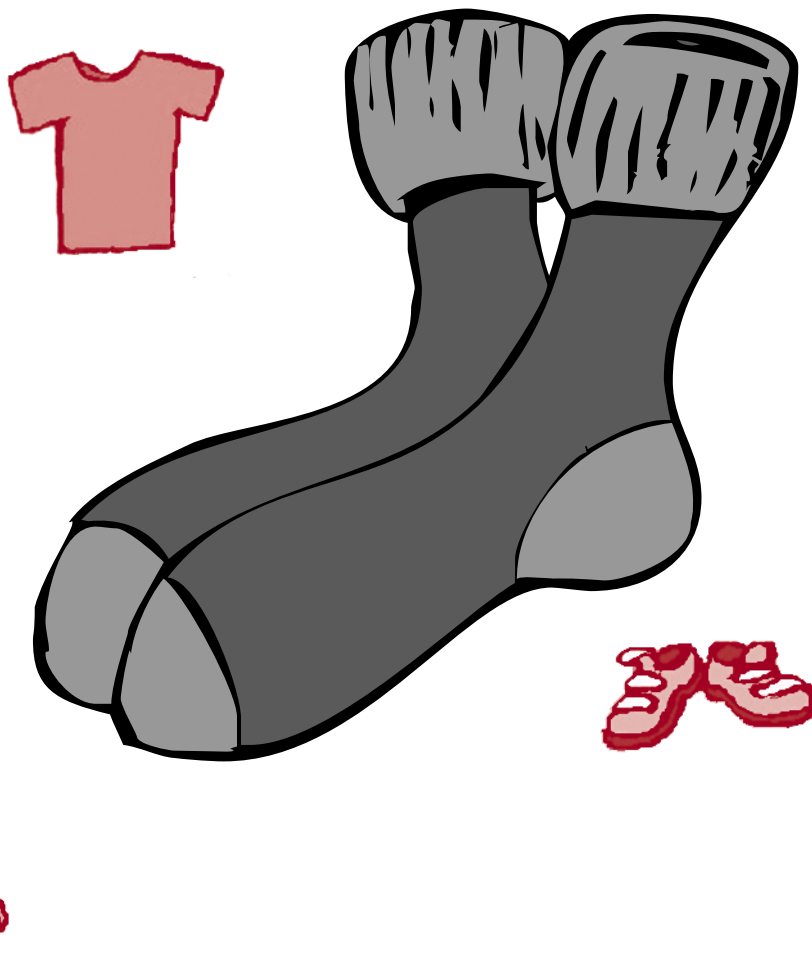
Die schwierigere Variante für die Kinder, die schon schreiben und lesen können, ist, die französischen Wortkarten dem Maler zu zeigen.

7. Obstsalat – Salade de fruits

Mitspieler: die ganze Klasse

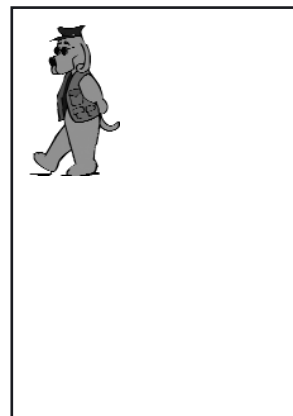
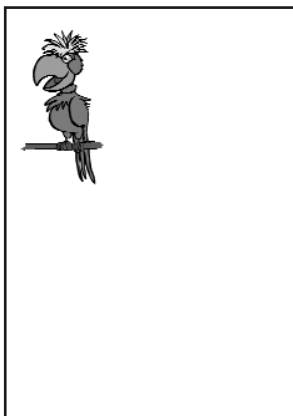
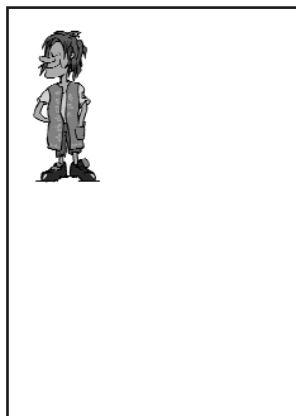
Alle Kinder sitzen im Stuhlkreis, ein Kind hat keinen Stuhl und steht in der Mitte. Jeder bekommt einen „Namen“ zu einem bestimmten Thema, zum Beispiel Kleidung. Dies kann durch Bildkarten, die den Kindern ausgeteilt werden, noch vereinfacht werden. So gibt es mehrere Mäntel, mehrere Pullover, mehrere Hosen usw. Der Lehrer nennt nun auf französisch zwei Gegenstände, die die Plätze tauschen müssen (zum Beispiel die Hosen und die Schuhe). Das Kind in der Mitte versucht nun ganz schnell, auch einen Platz zu erwischen. So gelangt ein neues Kind in die Mitte. Wenn es heißt „Tous les vêtements changent de place!“, müssen alle Kinder die Plätze tauschen.

(Bilder siehe Seite 63)



LE PETIT GNOME (CD-ROM + FILME)

Gnom raus! – Wer kennt die Zahlen?



Bastelanleitung:

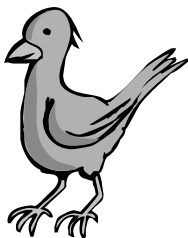
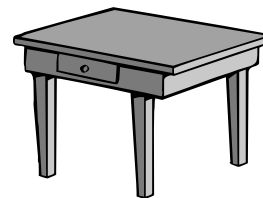
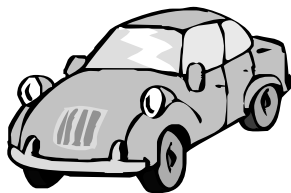
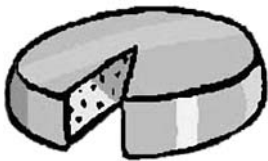
Die obere Kartenreihe wird 19-mal kopiert, die untere einmal. Auf die Kopien der oberen Karten schreiben die Kinder (schön groß!) jeweils die Zahlen 1 – 10 und 12 – 20. Die 11 ist die Startkarte. Die Karten werden laminiert oder auf Karton geklebt.

Regel für 2-5 Spieler:

Die Karten werden gemischt und jeder Mitspieler erhält vier Karten. Wer eine 11er Karte hat, darf diese offen auf den Tisch legen. Nun müssen reihum die Zahlen in der richtigen Reihenfolge abgelegt werden. Es entstehen vier Zahlenreihen. Wer eine passende Karte hat, muss die Zahl und die abgebildete Figur nennen. Wer nicht ablegen kann, zieht eine Karte vom Stapel. Und natürlich gilt: Zur Gnom-Reihe dürfen nur Karten mit dem kleinen Gnom-Symbol gelegt werden usw. Gewonnen hat, wer als Erster keine Karten mehr hat.

LE PETIT GNOME (CD-ROM + FILME)

Angelspiel (2-4 Spieler)



Benötigt wird:

Ein Karton (mindestens 30 Zentimeter hoch), Material für kleine Angeln: Stäbe, Schnüre, kleine Magnete (gibt's im Baumarkt oder Bastelgeschäft).

Die Seite kopieren und laminieren oder auf Karton aufkleben. Die Bilder werden ausgeschnitten und an jedes eine Büroklammer aus Metall geklammert. Die Kärtchen kommen in den Pappkarton und jeder Spieler erhält eine kleine Angel, an der vorn ein Magnet befestigt ist. Wer ein Bildkärtchen „angelt“, muss den Begriff auf Französisch nennen und darf die Karte dann behalten. Wer das entsprechende Wort nicht weiß, wirft die Karte wieder zurück.

Das Spiel lässt sich mit weiteren Bildkarten beliebig erweitern.

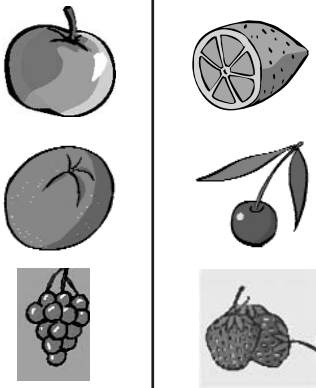
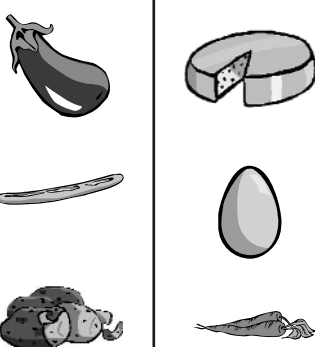
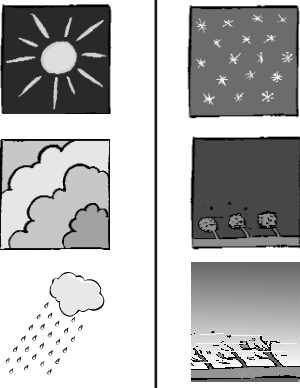
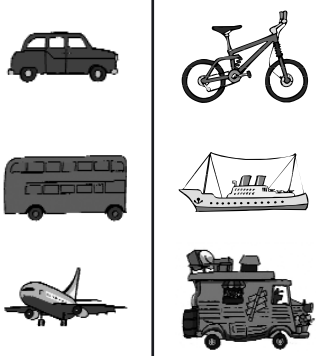
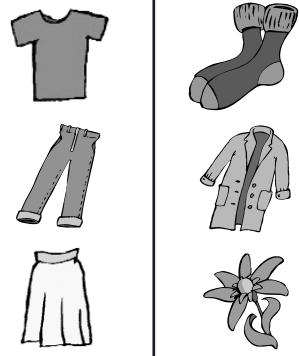
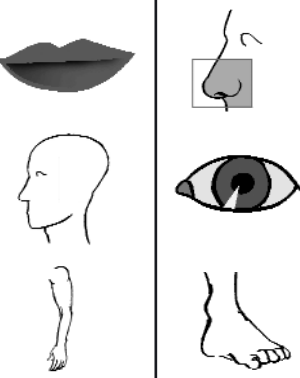
Krabbelsack:

Wer kein „Aquarium“ basteln möchte, kann für dieses Spiel auch einen Stoffbeutel nehmen. Reihum zieht jedes Kind ein Kärtchen, dann geht's weiter wie beim Angelspiel.

Wichtig bei beiden: Vorher gucken gilt nicht!

LE PETIT GNOME (CD-ROM + FILME)

Jeu de 7 familles

LES FRUITS 	LES ALIMENTS 	LE TEMPS 
LES MOYENS DE TRANSPORT 	LES VÊTEMENTS 	LE CORPS 

Spielregel / Règle du jeu

Für 3 bis 6 Mitspieler

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Familien (immer 6 zusammenhängende Karten) zu sammeln.

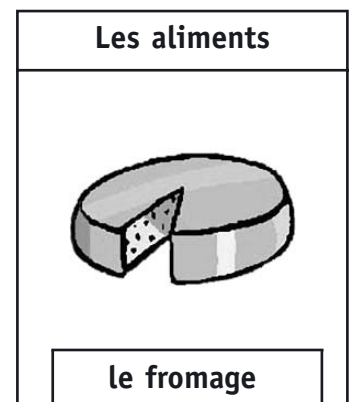
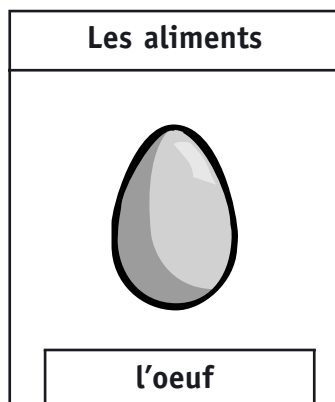
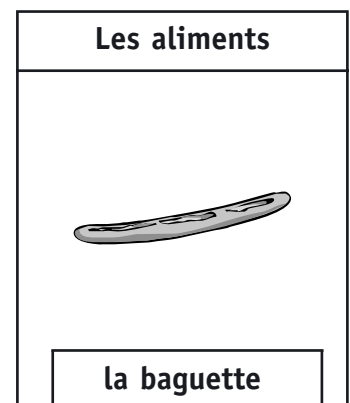
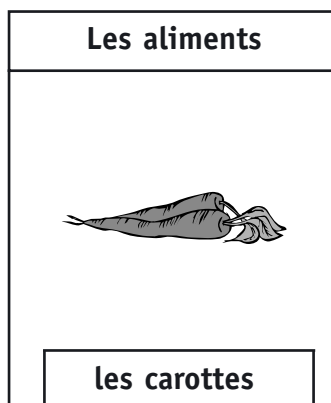
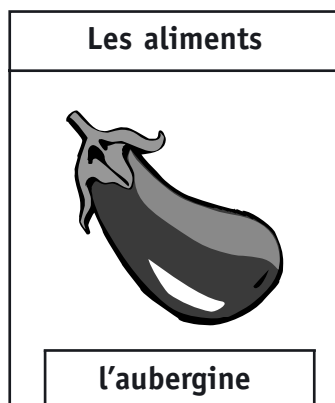
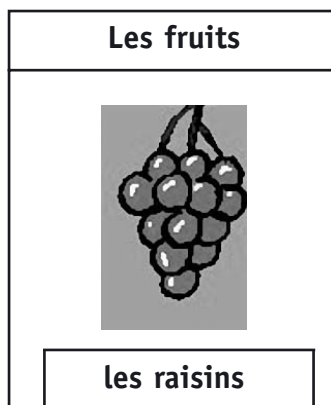
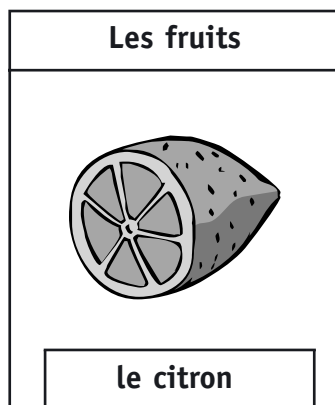
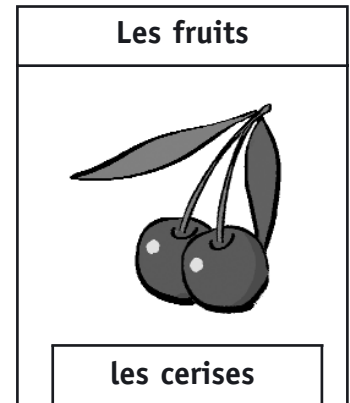
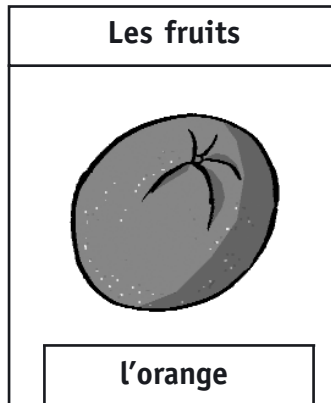
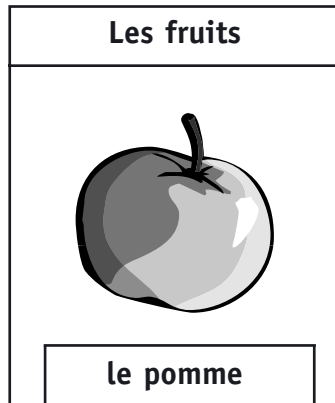
Alle Karten werden gemischt und verteilt. Der Spieler 1 fragt einen Mitspieler seiner Wahl nach einer Karte, die er zur Bildung einer Familie braucht. „Famille Les Fruits, je voudrais le citron“ oder „Famille Les fruits, je cherche le citron“, und so weiter. Der Gefragte gibt diese Karte – falls er sie hat – an den, der gefragt hat. Spieler 1 fragt weiter – so lange, bis jemand die verlangte Karte nicht hat. Dieser setzt nun das Spiel fort und fragt wie sein Mitspieler nach einer benötigten Karte.

Sieger ist, wer die meisten Familien gesammelt hat. Damit alle wissen, welche Bildkarten es gibt, liegt für jede Familie eine Übersichtskarte offen auf dem Tisch.

Anfertigung des Spiels: Die Spiel- und Übersichtskarten werden kopiert und auf Karton geklebt oder foliert.

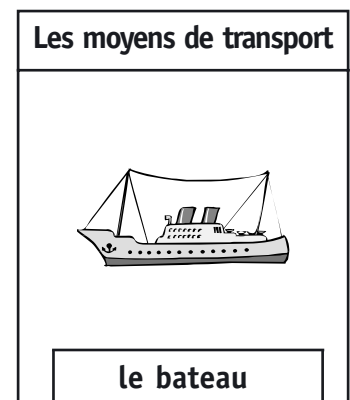
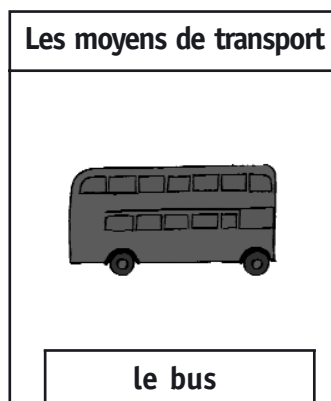
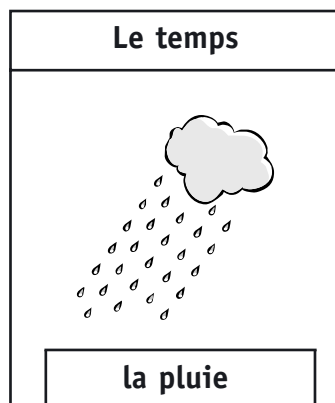
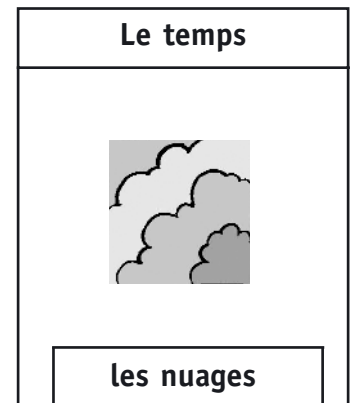
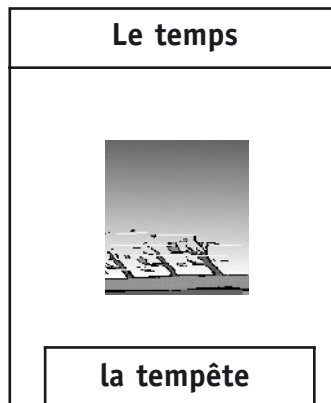
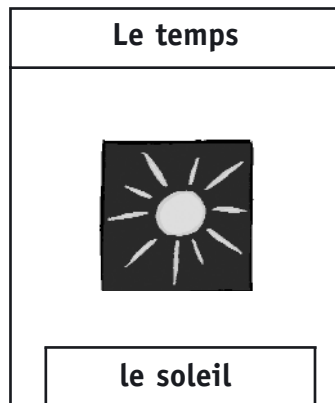
LE PETIT GNOME (CD-ROM + FILME)

Jeu de 7 familles – Bildkarten



LE PETIT GNOME (CD-ROM + FILME)

Jeu de 7 familles – Bildkarten



LE PETIT GNOME (CD-ROM + FILME)

Jeu de 7 familles – Bildkarten

