

DOWNLOAD



Gisela Kűfner

Animaux

Wortschatz, ¼bersetzung und Rechtschreibung
Einfache Spiele f¼r den Französischunterricht

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:



Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.

**Download
zur Ansicht**

Französisch kann so schön sein!

Aber: Viele Schüler¹ weisen signifikante Lücken in der Anwendung des Grundwissens auf. Erfahrene Pädagogen beobachten dieses Phänomen bis in die Abschlussjahrgänge hinein – auch in Realschule und Gymnasium!

Viele Unterrichtende sind frustriert: Jahrgang für Jahrgang bleibt bei viel zu vielen Schülern die Fähigkeit, einfachste Regeln anzuwenden, auf dem Niveau von „Versuch und Irrtum“. Bei einem viel zu großen Anteil der Schüler werden die zugrunde liegenden Regeln anscheinend weder wirklich wahrgenommen noch verinnerlicht.

Hinzu kommt: Viele Schüler mit LRS oder Legasthenie erleben das Fremdsprachenlernen geradezu als Tortur, als Albtraum. Der Lernaufwand ist für sie immer größer als für ihre Mitschüler ohne diese Teilleistungsschwäche. Auch der Lernerfolg ist meist deutlich geringer, wenn er nicht gar ganz ausbleibt.

In meiner Praxis für LRS, Legasthenie und Dyskalkulie werde ich mit diesen Realitäten konfrontiert. Daher erstelle ich Materialien, die sowohl frustrierte Legastheniker als auch alle anderen Schüler mit erheblichen Wissenslücken in Grammatik und/oder Wortschatz motivieren können, sich den Schwierigkeiten einer Fremdsprache spielend zu nähern.

Die Materialien ...

- ermöglichen eine spielerische Annäherung an ein unter Umständen angstbesetztes Fach,
- fordern strategisches Geschick (ein Hauptgrund für ihre Beliebtheit),
- bieten zahlreiche Wiederholungsmöglichkeiten bei der Anwendung grundlegender Kenntnisse.

Folgende Arbeitsformen sind möglich:

- Partnerarbeit
- Kleingruppenarbeit (3–4 Schüler)

Folgende Spielformen sind enthalten:

Pärchenspiele, Quartette, Bingo-Spiele, Quiz-Spiele

Themenübersicht

1. Ein Schwerpunkt liegt auf dem Wortschatz:

- Tiere, Körperteile, Jahreszeiten, das Wetter, die Tageszeiten
- Wiederholung von wichtigen Nomen, Verben, Adjektiven, Präpositionen und Fragewörtern
- Synonyme bzw. verwandte Wörter

2. Der andere Schwerpunkt ist der Grammatik gewidmet:

- Singular – Plural
- Steigerungsformen

¹ Wir sprechen hier wegen der besseren Lesbarkeit von Schülern, Lehrern etc. in der verallgemeinernden Form. Selbstverständlich sind auch alle Schülerinnen und Lehrerinnen ausdrücklich gemeint.

- Aktiv – Passiv
- Possessivpronomen
- Präpositionen
- Verneinung

Die vorliegenden Lernspiele dienen sowohl der Motivation als auch dem Training folgender Fertigkeiten:

- differenzierte Wahrnehmung und strukturiertes Vorgehen,
- Wiederholung von grundlegenden Grammatikregeln,
- Training der Aufmerksamkeit (und Wahrnehmung) mit genauem Einprägen der Rechtschreibung

Ohne Motivation geht es nicht – aber Motivation ist nicht alles!

Die moderne Lernforschung hat hinlänglich bewiesen, dass Motivation ein grundlegender Lernfaktor ist. Ein bedeutender Motivationsfaktor – und ein Ansporn zum Lernen – ist das konkrete Lob gegenüber dem einzelnen Schüler: Ein passiver Schüler mit schlechten Leistungen kann bei rechtzeitiger Intervention zu einem Schüler mit kleinen Beiträgen und gut durchschnittlichen Leistungen werden.

Damit Lernen effektiv ist, muss der Fokus aber auch auf die Wahrnehmung gerichtet werden. Viele Schüler weisen Schwächen im Bereich des visuellen und auditiven Lernens auf. Strukturiertes, effizientes Lernen setzt jedoch eine differenzierte Wahrnehmung und ein strukturiertes Vorgehen anhand von Fragen (einer Art inneres Zwiegespräch) voraus.

Als hilfreich haben sich hierbei folgende Fragestellungen herausgestellt:

- Worauf muss ich hier achten (beim Hinsehen/Hinhören/Sprechen?)
- Was hat diese Aufgabe mit früheren Aufgaben zu tun?
- Welche zwei oder drei Dinge muss ich hier voneinander unterscheiden?

Wenn ein Schüler bei der Hausaufgabe im Arbeitsheft zu gut 50 Prozent falsche Einträge hat, liegt es wahrscheinlich daran, dass er sich genau solche Fragen nie gestellt hat. Ohne derartige Fragen gleichen Schüler Handwerkern ohne passendes Werkzeug. Verlangen Sie deshalb von Ihren Schülern, dass sie diese Fragen beherrschen und anwenden!

Wer die geltenden Regeln bei einem neuen Grammatikthema nicht mit eigenen Worten (auf Deutsch) formulieren kann, hat das Thema definitiv nicht verstanden und wird immer wieder durch die Produktion typischer Fehler auffallen. Verlangen Sie deshalb von Ihren Schülern hartnäckig, jedes neu eingeführte grammatikalische Phänomen in eigenen Worten formulieren zu können.

Besonders für Schüler mit LRS und Legasthenie ist es notwendig, ihren Fokus auf die grundlegenden Themen der französischen Sprache zu richten. Grammatik bedarf einer ständigen, regelmäßigen Wiederholung. Spätestens 14 Tage vor jeder Leistungsüberprüfung sollten die relevanten Themen darum wiederholt werden.

Ebenso muss schon beim Abschreiben der Vokabeln ins Vokabelheft mit großer Aufmerksamkeit und genauem Einprägen der Rechtschreibung (durch die Schulung der Wahrnehmung) gearbeitet werden.

Dazu noch einige Tipps:

- Trainieren Sie im Unterricht mit Ihren Schülern, wie man sich korrekt beschriftete Karteikarten für das Vokabellernen herstellt und wie man mit einer 5-Fächer-Kartei² lernt.
- Weisen Sie immer wieder auf die hohe Relevanz der häufigen Wiederholung hin.
- Halten Sie Ihre Schüler dazu an, Vokabeln blockweise in Fünfergruppen zu lernen, sie mehrfach am Tag zu wiederholen und sie am nächsten Tag und am übernächsten Tag nochmals anzusehen.
- Garantieren Sie Ihren Schülern, dass sie so mehr Erfolg haben werden.
- Regen Sie die Bildung von Lernteams an.
- Die hier vorliegenden Materialien können teilweise auch in Einzelarbeit bzw. mit einem Lernpartner verwendet werden.
- Auch Computerprogramme können beim Sprachenlernen hilfreich sein, z. B. der Vokabeltrainer „phase6“³ oder der Sprechtrainer „LingoMAXX“⁴.

Zusammenfassung

1. Loben Sie Ihre Schüler.
2. Geben Sie bei der Besprechung und Auswertung von Tests und Probearbeiten konkrete Rückmeldung zu Stärken und Schwächen. Nennen Sie ein bis zwei Bereiche, die der Schüler wiederholen muss, um sich zu verbessern.
3. Leiten Sie zu differenzierter Wahrnehmung und strukturiertem Vorgehen an.
4. Verlangen Sie von Ihren Schülern das Beherrschen und die Anwendung der Fragen (siehe oben).
5. Verlangen Sie von Ihren Schülern, dass sie jedes neu eingeführte grammatikalische Phänomen in eigenen Worten formulieren können.
6. Geben Sie zwei Wochen vor einer Leistungsüberprüfung eine Übersicht über bereits behandelte Themen, die – neben dem aktuellen Stoff – vorausgesetzt werden.
7. Erwarten Sie eine gewissenhafte Wiederholung (täglich fünf Minuten) neben den aktuellen Hausaufgaben.
8. Fragen Sie gezielt bei Schülern mit Schwierigkeiten im Bereich der Rechtschreibung nach, wie diese die Vokabeln lernen. Geben Sie konkrete Tipps dazu.

Ich wünsche Ihnen viel Freude beim Einsatz der Materialien! Über Rückmeldungen, Ergänzungen und Verbesserungsvorschläge freue mich.

Gisela Kűfner

² Die AOL-5-Fächer-Lernbox ist erhältlich über www.aol-verlag.de

³ Erhältlich über www.phase-6.de.

⁴ Erhältlich über www.lingomaxx.de.

Animaux



Quartett zum Wortschatztraining
3–4 Spieler

Geeignet ab: 1. Lernjahr

Lernziel: Die Schüler trainieren das Wortfeld „animaux“.

Spielmaterial: 32 Spielkarten

So wird gespielt:

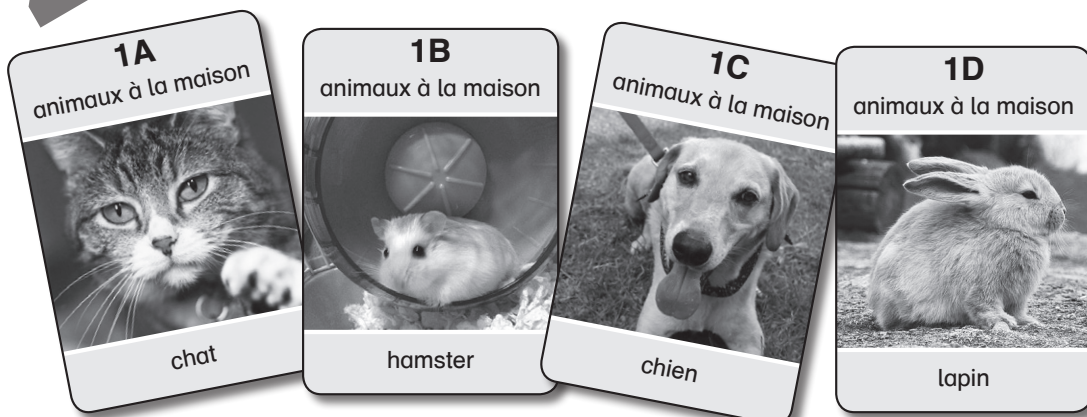
- Die Spielkarten werden verteilt. Die Spieler ordnen ihre Karten. Wer schon ein Quartett hat, legt es vor sich ab.
- Nun wird reihum gespielt. Der Spieler, der als Nächstes Geburtstag hat, beginnt.
- Er fragt einen Mitspieler B seiner Wahl nach einer Karte, die ihm fehlt.

Beispiel: Spieler A hat die Spielkarten „chat“ (1A) und „hamster“ (1B). Ihm fehlen noch „chien“ (1C) und „lapin“ (1D). Er fragt Spieler B nun beispielsweise: „Est-ce que tu as 1C?“ oder: „As-tu 1C?“

- Hat der Befragte B die erfragte Karte, verdeckt er die Lösung im unteren Abschnitt der Karte mit seinem Daumen und zeigt Spieler A die Tierabbildung auf der Karte.
- Spieler A betrachtet das Foto und nennt dann das französische Wort („chien“).
- Dann kontrollieren beide Spieler die Lösung. Ist sie richtig, bekommt Spieler A die Karte und darf nach einer weiteren Karte fragen.
- Hat Spieler B die erfragte Karte nicht, ist er sofort selbst an der Reihe und darf nun seinerseits einen Mitspieler nach einer Karte fragen.
- Ist die Lösung von Spieler A falsch, ist ebenfalls Spieler B an der Reihe.
- Wer am Ende des Spiels die meisten Quartette hat, ist Sieger.

Variante für 2 Spieler:

- Jeder Spieler erhält zehn Karten. Die restlichen Karten werden auf einen Stapel gelegt.
- Hat der Spielpartner die erfragte Karte nicht, zieht der Spieler, der gefragt hat, eine Karte vom Stapel.





Ihre Schüler können die Lerntipps in ihr Französischheft einkleben oder ein eigenes Lernposter erstellen. In die Mitte kommen Name und Klasse, rundherum werden die Lerntipps geklebt. Es können natürlich weitere Tipps ergänzt werden.

(Die Karten finden Sie auch im Zusatzmaterial.)

1. Nimm den Fünfer-Pack: Lerne nie mehr als 5 Vokabeln auf einmal!

5

2. Mache anschließend z. B. die Mathehausaufgaben. Danach wiederholst du die 5 Vokabeln und lernst noch 5 neue Vokabeln dazu.

5 + 5

3. Lerne nun z. B. für Geschichte und wiederhole dann die 10 Vokabeln.

Wenn du deine Vokabeln gut geübt hast, hast du ein LOB und eine PAUSE verdient!



4. Abends (z. B. nach dem Sport) wiederholst du alle 10 Vokabeln noch einmal. Genieß es, wenn du sie jetzt richtig gut kannst!



Lerne Vokabeln am besten in Verbindung mit einem kleinen Satz. Solche Sätze findest du meist in deinem Vokabelverzeichnis.

Name:

Klasse:

5. Am nächsten Nachmittag wiederholst du die bereits gelernten Wörter und nimmst einen weiteren Fünfer-Pack dazu.

+ 5

Bei Verwechslungsgefahren: Lerne nur eines der Wörter und wiederhole es mehrere Tage. Dann lernst du das andere Wort. (Beispiel: vert – verre)

Schreibe zu Hause niemals ein Wort auf, bevor du genau weißt, wie es geschrieben wird. So kannst du die Vokabel bereits beim Abschreiben ein wenig lernen.



Erfolgstipp: Wiederhole einmal pro Woche das, was du in der Woche zuvor gelernt hast.



Heft

- S. 4: Kartenspiel © Julia Flasche
 S. 5: Ausrufezeichen © Julia Flasche
 S. 5: Fünf © Stefan Lucas
 S. 5: Pluszeichen © Julia Flasche
 S. 5: Grinsender Smiley © Julia Flasche
 S. 5: Zettel und Stift © Julia Flasche

Zusatzmaterial

- Katze © David Corby, Wikimedia Commons, lizenziert unter Creative Commons Attribution Share Alike 3.0 Unported. URL: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kittyplya03042006.JPG>
- Hamster © Sy, Wikimedia Commons, lizenziert unter Creative Commons Attribution Share Alike 3.0 Unported. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:White_face_roborovski_dwarf_hamster.jpg
- Hund © vastateparkstaff, Wikimedia Commons, lizenziert unter Creative Commons Attribution 2.0 Generic. URL: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dog_Days_2013_\(9361129710\)_\(2\).jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dog_Days_2013_(9361129710)_(2).jpg)
- Kaninchen © Tiia Monto, Wikimedia Commons, lizenziert unter Creative Commons Attribution Share Alike 3.0 Unported. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bunny_in_zoo.jpg
- Pferd © Phil Sangwell, Wikimedia Commons, lizenziert unter Creative Commons Attribution 2.0 Generic. URL: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:.....and_this_is_the_Daddy..!_\(5628873218\).jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:.....and_this_is_the_Daddy..!_(5628873218).jpg)
- Kuh © böhringer friedrich, lizenziert unter Creative Commons Attribution Share Alike 2.5 Generic. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Red_Holstein_Rind_1.JPG
- Ferkel © 4028mdk09, Wikimedia Commons, lizenziert unter Creative Commons-Lizenz „Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 nicht portiert“. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Einmal_strecken_buntes_Bentheimer_Landschwein_Ferkel_2011.JPG?uselang=de
- Schaf © Jackhynes, gemeinfrei verfügbar unter Wikimedia Commons. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/Sheep#mediaviewer/File:Lleyn_sheep.jpg
- Huhn © Jörg Hempel, Wikimedia Commons, lizenziert unter Creative Commons Attribution Share Alike 3.0 Germany. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/Chicken#mediaviewer/File:Gallus_gallus_domesticus_LC0259.jpg
- Hahn © böhringer friedrich, Wikimedia Commons, lizenziert unter Creative Commons Attribution Share Alike 2.5 Generic. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hahn_Cocks1.JPG?uselang=de
- Pommerngans © 4028mdk09, lizenziert unter Creative Commons-Lizenz „Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 nicht portiert“. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pommerngans_Kopf.jpg?uselang=de
- Truthahn © Shakeelgilgity, lizenziert unter Creative Commons-Lizenz „Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 nicht portiert“. URL: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Turkeyb.jpg?uselang=de>
- Zebra © Aka, Wikimedia Commons, lizenziert unter Creative Commons Attribution Share Alike 2.5 Generic. URL: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Equus_grevyi_\(aka\).jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Equus_grevyi_(aka).jpg)
- Affe © RCsolutions, Fotolia.com (#11997440)

- Wolf © Santiago Atienza, lizenziert unter Creative Commons Attribution 2.0 Generic. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lobo_en_el_Zoo_de_Madrid_01_cropped.jpg
- Känguru © Michael Barritt & Karen May, Wikimedia Commons, lizenziert unter Creative Commons Attribution-Share Alike 2.0 Generic. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jungtier_im_Beutel_Rotnackenwallaby.JPG?uselang=de
- Elefant © Rudolf Kabel, lizenziert unter Creative Commons-Lizenz „Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 nicht portiert“. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Elefant_am_Fluss02.jpg?uselang=de
- Bär © edwin.11, Wikimedia Commons, lizenziert unter Creative Commons Attribution 2.0 Generic. URL: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Barengraben_in_Bern_\(2520047593\).jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Barengraben_in_Bern_(2520047593).jpg)
- Gorilla © Ltshears – Trisha M Shears, gemeinfrei verfügbar unter Wikimedia Commons. URL: <http://commons.wikimedia.org/wiki/Gorilla#mediaviewer/File:WesternLowlandGorillaP2.jpg>
- Kamel © Tony Hisgett, Wikimedia Commons, lizenziert unter Creative Commons Attribution 2.0 Generic. URL: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Camel_\(3867991984\).jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Camel_(3867991984).jpg)
- Clownfisch © Martin Fisch, Wikimedia Commons, lizenziert unter Creative Commons-Lizenz „Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 2.0 generisch“. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Amphiprion_Ocellaris.jpg?uselang=de
- Wal © Erez Shor, Fotolia.com (#11667065)
- Haie © Shiyam ElkCloner, Wikimedia Commons, lizenziert unter Creative Commons Attribution Share Alike 3.0 Unported. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dharavandhoo_Thila_-_Hanifaru_Bay_Sharks.jpg
- Grasfrosch © Hedwig Storch, Wikimedia Commons, lizenziert unter Creative Commons-Lizenz „Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 nicht portiert“. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Frosch_2648.JPG?uselang=de
- Schmetterling © Bernd Sauerwein, Wikimedia Commons, lizenziert unter Creative Commons-Lizenz „Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 nicht portiert“. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Schmetterling_Gomera.jpg?uselang=de
- Biene © Microstockfish, Fotolia.com (#40134774)
- Käfer © Olbertz, Wikimedia Commons, lizenziert unter Creative Commons-Lizenz „Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 nicht portiert“. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Unbekannter_K%C3%A4fer_6611_2.jpg?uselang=de
- Schnecke © S. Möller, gemeinfrei verfügbar unter Wikimedia Commons. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Schnecke_20060815_011a.jpg?uselang=de
- Uhu © Jiujiutsuka-bo, Wikimedia Commons, lizenziert unter Creative Commons Attribution Share Alike 3.0 Unported. URL: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Eule-Uhu.JPG?uselang=de>
- Schwan © Dickbauch, Wikimedia Commons, lizenziert unter Creative Commons Attribution Share Alike 3.0 Unported. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Schwan_Kocks_L.jpg?uselang=de
- Ente © andrey325, Fotolia.com (#32535655)
- Pinguin © Ben Tubby, Wikimedia Commons, lizenziert unter Creative Commons Attribution 2.0 Generic. URL: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Falkland_Islands_Penguins_25.jpg



PERSEN Alles für ein leichteres Lehrerleben!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter www.persen.de

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf www.persen.de direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.



Download
zur Ansicht

© 2017 PERSEN Verlag, Hamburg
AAP Lehrerwelt GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werks ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der PERSEN Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Coverillustration: Stefan Lucas
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

Bestellnr.: 20148DA1

www.persen.de