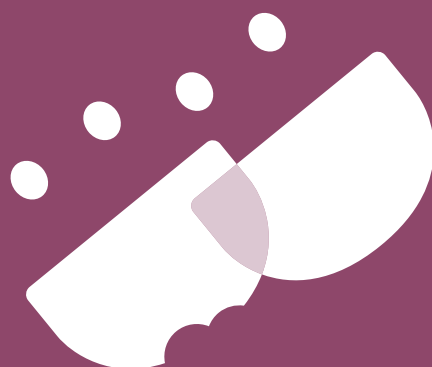




Décris & Devine

Informationen und Hinweise für Lehrpersonen

Spiel als Ergänzung des Lehrmittels *Clin d'oeil*

EINSATZ

Fach: Französisch als Fremdsprache // Schuljahr: 9H – 11H
Kompetenzbereiche: Sprechen, Hören // 4 Spieler

Zielgruppe

Das Spiel *décris & devine* ist für Lernende der Stufen 9H bis 11H konzipiert, welche sich auf den Sprachniveaus A2.1- A2.2 befinden. Sie haben sich dementsprechend bereits einige Kompetenzen in der Fremdsprache Französisch aufgebaut. Diese Einschätzung entspricht dem nationalen Bildungsstandards und stützt sich auf den gemeinsamen europäischen Referenzrahmen (GER). Lernende, welche die obligatorische Schule verfolgen, sollten bei Eintritt in die Orientierungsschule (9H) das Niveau A2.1 haben. Bis dahin haben alle Lernenden an den genau gleichen Lernzielen gearbeitet. Ab der 9H werden die Kompetenzen in Grundanforderungen (GA) und erweiterte Anforderungen (EA) aufgeteilt. Alle Lernenden, die am Regelunterricht teilnehmen und keine individuellen Lernziele verfolgen, müssen die Grundanforderungen erreichen. Lernende, welche die Grundanforderungen erreicht haben, gehen zu den erweiterten Anforderungen über und können das Sprachniveau B1.1 erreichen.

Das Spiel *décris & devine* ist auf das Lehrmittel *Clin d'oeil* abgestimmt und hat als Voraussetzung die Arbeit mit dem *Milles feuilles*. Die Lernziele und Redemittel sind dem Lehrmittel entnommen. Die grammatikalischen Strukturen werden im Lehrmittel erarbeitet und können als Voraussetzung für das Spiel genommen werden.

Doch auch Lernende, welche den Französischunterricht mit anderen Lehrmitteln verfolgen, können das Spiel, dank der Redemittel, welche zur Verfügung gestellt werden, spielen.

Wird das Spiel isoliert eingesetzt, muss sichergestellt werden, dass vor dem Einsatz, die vom Spiel zur Verfügung gestellten Sprachstrukturen, aufgebaut werden.

Die produktive Fertigkeit Sprechen im Lehrplan *Passepartout*

Der Lehrplan *Passepartout* geht von einer Inhalts- und Handlungsorientierung aus.

«Nicht Grammatik und Wortschatz stehen im Vordergrund, sondern das Handeln in lebensnahen Situationen sowie die Verarbeitung von Inhalten, die dem Alter, den Interessen und den Bedürfnissen der Lernenden angepasst sind.» (Ida et al. 2016, S. 8)

Grammatik, Rechtschreibung und Wortschatz sind nur Mittel zum Zweck. Es geht darum Inhalte und Sachthemen zu bearbeiten, die für die Lernenden sinnvoll sind und sie in konkreten Situationen mit Hilfe der Sprache handeln lassen. Damit die Handlung stattfinden kann, sind Sprachstrukturen und Wortschatz notwendig, werden jedoch nicht isoliert behandelt. Dabei ist die Wahl

der Themen von grosser Bedeutung. Das behandelte Thema muss für die Lernenden sinnvoll sein, damit ihr Interesse geweckt werden kann (Ida et al. 2016, S. 8f).

Die Fertigkeit Sprechen ist im Kompetenzbereich 1: *kommunikative Handlungsfähigkeit* zu finden.

Dabei ist die funktionale Mehrsprachigkeit ein wichtiger Faktor der Fremdsprachendidaktik. Die Lernenden sollen nicht einen bestimmten Perfektionsgrad der Sprachbeherrschung erreichen, sondern in authentischen Situationen passend kommunizieren können. Fehler sind natürlich und normal, was beim Erlernen der produktiven Sprachkompetenz dazugehört. Die Kommunikation soll funktionieren und der Lernende soll sich verständigen können. Die Verständigung kann auch mit Fehlern durchaus gelingen. Wichtig ist ein differenzierter Umgang mit den Fehlern. Sie sind Indikatoren für den Lernstand und sollen als solche wahrgenommen werden, damit die Lernenden in ihrem Prozess weitergehen können (Ida et al. 2016, S. 12).

Welchen Beitrag kann das Spiel *décris & devine* dazu leisten?

Der Lehrplan *Passepartout* setzt grossen Wert auf Zielklarheit und Methodenvielfalt. Das Spiel *décris & devine* ist Teil dieser Methodenvielfalt. Es soll eine Möglichkeit aufzeigen, das formal zu Beginn schwierige Französisch auf spielerische Art zu vermitteln und zu erlernen.

Durch das Spiel sollen die Lernenden sowohl die verschiedenen Inhalte und die Handlungsfähigkeit in alltäglichen Situationen erlernen als auch die Nutzung der Zielsprache in der Kommunikation miteinander fördern.

Die im *clin d'oeil* an spezifischen Themen erarbeiteten Sprachmittel werden im Spiel auf neue Themen übertragen, was zu einer Transferaufgabe führt und den Sinn der erarbeiteten Sprachmittel aufzeigt.

Wichtig ist, dass das Spiel auf einem angemessenen Niveau ist. Nur dann kann eine aktive Teilnahme der Lernenden und eine Sprachförderung erreicht werden. Durch die verschiedenen Niveaus und Variationsmöglichkeiten kann das Spiel *décris & devine* den Lernenden angepasst werden. Für schwächere Schülerinnen und Schüler stehen Hilfskarten zur Verfügung, die jedem einen Sprech Anlass ermöglichen sollen. Für die Fortgeschrittenen werden immer mehr Hürden gestellt, was dazu führt, dass sie neue Methoden der Beschreibung suchen und ihren Wortschatz erweitern. Als letztes können die Lernenden sogar selbst ein Thema zusammenstellen, welches mit ihren Interessen übereinstimmt und damit das Spiel erweitern.

Wieso spielerisch Lernen?

- » Spielen ist die erste Art des Lernens, die jeder Mensch durchlebt hat.
- » Dem Spiel wird ein grosses Lernpotenzial zugeschrieben.
- » Das Spiel schafft authentische Kommunikationsanlässe.
- » In der Interaktion mit anderen Spielern, wird die Fremdsprache als natürliches Verständigungsmittel eingesetzt.
- » Durch das Spielen werden die Lernenden aktiv tätig und alle Spieler kommen aktiv zum Zug. Dies wird durch die Spielregeln sichergestellt.
- » Der Faktor Wettbewerb kann die Motivation steigern.
- » Durch das Spiel werden Hemmungen und die Angst vor Fehlern geschwächt.
- » Die emotionale Komponente, welche bei Spiel zum Zuge kommt, ist sehr lerneffizient.

Elemente des Spiels *décris & devine*

- » Informationen und Hinweise für Lehrpersonen
- » Spielregeln Niveau 1 deutsch
- » Spielregeln Niveau 1 französisch
- » Spielregeln Niveau 2 deutsch
- » Spielregeln Niveau 2 französisch
- » **5 Themen**
 - » Schulmaterial
 - » Verlorene Gegenstände
 - » Einkäufe
 - » Haushaltsgegenstände
 - » Sportausrüstung
- » **Pro Thema :**
 - » 4 Themenblätter
 - » Kartenset Niveau 1 (20 Karten)
 - » Kartenset Niveau 2 (20 Karten)
- » Hilfskarten
- » Sanduhr
- » Würfel

Möglichkeiten der Einbettung in den Französischunterricht

Das Spiel *décris & devine* baut auf die Lernziele der ersten *magazines* des *clin d'oeil*: *clin d'oeil 7.1 bienvenue dans le futur!* und *clin d'oeil 7.2 Biz'Art?* auf. Das Ziel ist, dass sie sofort mit mündlichen Aktivitäten beginnen und sich trauen zu sprechen. Das Spiel gibt ihnen die Möglichkeit das Erlernte in einem anderen Kontext anzuwenden, zu üben und durch den spielerischen Faktor Hemmungen zu lösen.

Verbindung zu den Lernzielen aus dem *clin d'oeil*

Die Schülerinnen und Schüler lernen zu Beginn Dinge und Bilder zu beschreiben (Lernziel *clin d'oeil 7.1*: Ich kann etwas beschreiben, Lernziel *clin d'oeil 7.2*: Ich kann über ein Bild sprechen). Sie kennen somit den wesentlichen Wortschatz, der notwendig ist. Sie kennen verschiedene Adjektive mit denen die Grösse, die Form und die Farbe beschrieben werden kann und haben Chunks, um einfache Vergleiche oder Angaben zur Funktion/ zum Nutzen zu machen. Sie kennen nicht nur einzelne Wörter, sondern auch die Satzstruktur einfacher Sätze. Der Wortschatz, welcher im *clin d'oeil 7.3* für die Schilsituationen notwendig ist, kann ebenfalls mit dem Spiel aufgebaut werden. Das Thema «*matériel scolaire*» eignet sich in diesem Fall besonders dafür und kann bei Bedarf beliebig erweitert werden.

All dies werden sie im Spiel anwenden können und auf Alltagswortschatz übertragen. Dadurch wird dem Wissen ein Alltagswert gegeben und gleichzeitig neuer Wortschatz erlernt.

Bei ihren Beschreibungen bilden die Schülerinnen und Schüler einfache bis komplexe Sätze. Von «*C'est un objet rouge*» zu «*C'est une sorte de légume qu'on utilise pour faire des soupes.*» liegt alles drin. Dies kann durch die Lehrperson angeleitet und erweitert werden. So beginnen die Schülerinnen und Schüler mit einfachen Sätzen (Lernziel *clin d'oeil 8.1*: Ich kann einfache Sätze bilden) und erweitern ihre Satzstrukturen schrittweise bis zu komplexen Sätzen (Lernziel *clin d'oeil 8.2*: Ich kann Sätze mit mehreren Elementen bilden).

Es können auch ganz spezifische Beschreibungen gefordert werden, um ein Lernziel des Lehrmittels zu erarbeiten, wie zum Beispiel die Anwendung der Vergleichsformen (Lernziel *clin d'oeil 9.1*: Ich weiss, wie der *comparatif* und der *superlatif* gebildet werden und kann einzelne Vergleiche anstellen). Die Schülerinnen und Schüler müssen die Begriffe beschreiben indem sie nur Vergleiche machen.

Das Spiel besteht aus fünf verschiedenen Alltagsthemen. Das Thema «*équipements de sport*» kommt im Lehrmittel im *clin d'oeil 9.3* vor. Deshalb wurden die Begriffe direkt aus dem *magazine* genommen. Dies ermöglicht einen einfachen und direkten Einsatz des Spiels im Zusammenhang mit dem Lehrmittel und zeigt zugleich eine weitere Möglichkeit der Einbettung des Spiels in den Unterricht. Auf diese Weise können weitere Themen erstellt und Wortschatz gelernt werden.

Hinweise zur Erweiterung und Variation des Spiels

Das Spiel *décris & devine* schlägt zwei Niveaus vor. Das erste Niveau ist das Basisniveau. Das zweite Niveau ist etwas schwieriger, da es die Nutzung einiger Begriffe verbietet und damit einen breiteren Wortschatz und/oder neue Strategien der Beschreibung verlangt. Es bietet aber noch verschiedene Möglichkeiten der Erweiterung an. Hier einige Vorschläge, welche ganz einfach umgesetzt werden können.

1. Vereinfachung des Niveaus 1

a. Spiel auf Niveau 1 mit den Spielkarten des Niveaus 2

Sollte das Spiel auf dem Niveau 1 zu schwierig für einige Schülerinnen und Schüler sein, können die Spielkarten des Niveaus 2 eingesetzt werden. Die Begriffe, welche nach den Spielregeln des Niveaus 2 nicht erlaubt sind, dienen in diesem Fall als Hilfe. Die Schülerinnen und Schüler können gerade mit diesen Begriffen erste Beschreibungen machen und steigen somit einfacher ins Spiel ein.

b. Hilfskarten

Die Spielkiste enthält ein Kartenset mit Hilfestellungen. Sollten die Schülerinnen und Schüler grosse Schwierigkeiten bei der Satzstruktur haben, kommen diese Karten zum Einsatz. Sie werden in der Mitte gestapelt hingelegt und die Schülerinnen und Schüler können eine Karte ziehen, wenn sie nicht wissen, wie sie einen Gegenstand beschreiben sollen.

Die Bedingung ist, dass sie die Karte unbedingt verwenden müssen, wenn sie sie ziehen. Die Nutzung der Karten wird nicht mit Malus-Punkten bestraft. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich frei fühlen diese zu verwenden, um korrekte Sätze zu machen.

Diese Variante ermöglicht es ausserdem Spieler mit verschiedenen Sprachniveaus gemeinsam spielen zu lassen. Wer Hilfskarten benötigt verwendet sie, wer keine benötigt spielt das Spiel auf dem Niveau 1.

2. Erschwerung

Niveau 3

Beherrschen die Schülerinnen und Schüler das Spiel auf dem Niveau 2 ist es notwendig sie wieder zu fordern, denn nur dann macht das Spiel auch wirklich Sinn. Die Schülerinnen und Schüler müssen eine gewisse Anstrengung verspüren, damit der Wettbewerb besteht, sie motiviert bleiben und etwas lernen.

Dies kann ganz einfach erreicht werden, indem ein Würfel hinzugenommen wird. Die Schülerinnen und Schüler müssen beim Ziehen einer Karte den Würfel werfen. Würfeln sie eine gerade Zahl, dürfen sie bei ihren Beschreibungen keine Farben verwenden. Bei einer ungeraden Zahl dürfen keine Vergleiche gemacht werden.

Dies ist nur eine Möglichkeit der Integration neuer Hürden. Die Bedeutung der gewürfelten Zahlen können auch durchaus durch die Schülerinnen und Schüler selbst erfunden werden.

Niveau 4

Beherrschen die Schülerinnen und Schüler den Wortschatz der Themen bereits gut, können die Themenblätter weggelassen werden. Weiter können Kartensets gemischt und gemeinsam eingesetzt werden.

3. Fragen anstatt beschreiben

Ein wichtiges Lernziel im Lehrmittel ist das Fragenstellen. Dies kann mit dem Spiel trainiert werden, indem die Regeln etwas abgeändert werden.

Spieler 1 zieht eine Karte.

Sein Partner stellt nun Fragen, um herauszufinden was auf der Karte abgebildet ist. Spieler 1 darf nur mit «ja» und «nein» antworten.

Alle anderen Regeln bleiben gleich.

4. Fächerspezifische Themen

Mit dem Lehrplan 21 tritt die Zweisprachigkeit in den Fordergrund und immersiver Unterricht in verschiedenen Fächern wird angeboten. Das Spiel kann durch Lehrpersonen thematisch erweitert werden. Das Fach WAH könnte zum Beispiel ein weiteres Thema des Spiels bilden. Mit dem Spiel könnten die Grundvoraussetzungen für einen Unterricht in der Fremdsprache sichergestellt werden, indem die Schülerinnen und Schüler den fachspezifischen Wortschatz lernen würden.