

Zeitschrift: Schweizer Schule
Herausgeber: Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz
Band: 67 (1980)
Heft: 21

Artikel: Animation im Fremdsprachunterricht
Autor: Kaufmann, Franz
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-536110>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 26.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Animation im Fremdsprachenunterricht

Franz Kaufmann

1. Was ist Animation?

In den letzten zehn Jahren ist der Fremdsprachenlehrer durch Publikationen in Zeitschriften und Büchern immer häufiger auf Möglichkeiten aufmerksam gemacht worden, den Fremdsprachenunterricht (FSU) vor allem durch Lern- und Sprachspiele lebhaft zu gestalten. Indessen ist, soweit wir sehen, bisher kaum ein Versuch gemacht worden, das Insgesamt dieser Bemühungen begrifflich zu fassen und angemessen zu definieren. Es hat sich dafür überhaupt noch kein Begriff durchgesetzt. Wir setzen dafür den Begriff der *Animation*.¹⁾ Damit bezeichnen wir die Gesamtheit der methodischen Vorkehrungen, welche darauf abzielen, den Schüler ein Lernziel in einer Weise erreichen zu lassen, die er als anregend, abwechslungsreich empfindet; insbesondere möchte Animation die Künstlichkeit schulischer Interaktion möglichst vergessen lassen und im Schüler häufige und vielfältige Hörverständens- und Redeabsichten herbeiführen. Somit haben wir die Animation gegenüber dem Lernspiel abgegrenzt: Animation ist dem Lernspiel übergeordnet, auch wenn Lern- und Sprachspiele als Mittel der Animation eine bedeutende Rolle spielen. Die Gestaltung des Klassenzimmers beispielsweise ist ein Mittel der Animation, hat aber nicht spielerischen Charakter.

2. Animation und Lernziele

Wie alle andern methodischen Entscheidungen hat sich die Animation den Lernzielen unterzuordnen. Animation insgesamt, besonders aber das Lernspiel, gerät leicht in Gefahr, in einen Gegensatz lustvoll – ernst, Spielhaltung – Arbeitshaltung gerückt zu werden. Demgegenüber ist am Primat der Lernziele festzuhalten, d. h. Animation verliert ihre Berechtigung dort, wo sie nicht mehr der Erreichung der Lernziele dient.

Wir meinen allerdings, dass wir dabei den Begriff des Lernziels im FSU nicht allzu eng fassen dürfen. Wie in allen andern Fächern haben sich auch im FSU die fachspezifischen Lernziele den allgemein-menschlichen unterzu-

ordnen. Anders ausgedrückt, gilt es zu versuchen, fachspezifische Lernziele (z. B. die Fähigkeit, in einer bestimmten Situation eine Redeabsicht in einer Fremdsprache angemessen verwirklichen zu können) in einer Weise zu erreichen, welche erst dieses Lernziel mitrechtfertigt. Je fraglicher bei fachspezifischen Lernzielen die Notwendigkeit ihres späteren Gebrauchs nämlich erscheint, umso wichtiger ist es, sie in einer Weise anzustreben, welche sich für die Entfaltung der Gesamtpersönlichkeit voraussichtlich als fruchtbar erweist, auch wenn der konkrete Bedarf, das Gelernte anzuwenden, sich im Leben des Schülers nie stellen sollte.

Wir legen aus deutschschweizerischer Sicht auf diese Feststellung soviel Wert, weil hier aus staatspolitischen Gründen Französisch als erste Fremdsprache gelehrt werden muss, obwohl – so wagen wir zu behaupten – mindestens die Hälfte unserer Primarschüler und ein noch sehr erheblicher Teil der Sekundarschüler der erworbenen Französischkenntnisse in ihrem Leben nie ernstlich bedürfen.

Welches ist nun der konkrete Beitrag der Animation zur allgemein-menschlichen Entfaltung? Wir wissen zwar aus einer Untersuchung²⁾, dass Unterricht mit Spielelementen stärker anspricht, nicht nur die mündliche, sondern auch die schriftliche Leistung steigert und die Einstellung der Schüler zum Fach positiv beeinflusst, und dies alles ist ja schon recht viel, aber es bleibt eben noch im Bereich der eigentlichen Fachlernziele. Über das, was darüber hinaus durch Animation erreicht werden kann, lässt sich wenig Abgesichertes sagen. Es darf aber als begründet angenommen werden, dass Animation dazu beiträgt, dass

- der Schüler ermutigt wird, sich in der Fremdsprache auszudrücken; dass er insbesondere es wagt, Fehler zu machen und Techniken entwickelt, fehlende Sprachfertigkeit durch Mimik, Gestik, Einsatz von Oberbegriffen usw. zu ersetzen (linguistisch gesprochen: dass er zu seiner provisorischen Kompetenz, seiner Interlanguage steht);

- das Kind am Spielerisch-Formalen der Sprache Freude bekommt und es als Möglichkeit erlebt, Sätze zu formen, die es noch nie gesagt hat;
- Spontaneität und geistige Beweglichkeit in lebhafter Interaktion geübt werden;
- angesichts unseres Arbeits- und Leistungskultes im Kind der Sinn für Leistung in Heiterkeit nicht verkümmert;
- Kooperation im Gruppenspiel, Gewinnen- und Verlierenkönnen geübt werden.

Nun meinen wir allerdings auch, dass für den eigentlichen Fremdspracherwerb Animation Gewinn verspricht:

- dadurch, dass das Kind möglichst häufig zuhört und spricht,
- dass möglichst viel Gesprochenes aus einer wirklichen Redeabsicht heraus gesagt wird, und
- dass sich der Schüler dank dem hohen Transfer-Wert vieler Animationselemente bewusst wird, wieviel er wirklich kann.

«Unsere Schüler erwerben Sprachmaterial, eine Menge Sprachmaterial sogar. Was ihnen fehlt, ist die Fähigkeit, über dieses gespeicherte Material in nicht unmittelbar vorbereiteten Kommunikationssituationen spontan und frei zu verfügen.»³⁾

Dieser Klage pflichtet wohl jeder erfahrene Fremdsprachenlehrer bei. Dass nicht einfach das Gesprochene, sondern das wirklich aus Redeabsichten heraus Gesagte für die Kommunikationsfähigkeit zählt, ist seit 10 Jahren bis zum Überdruss wiederholt worden. Wir Lehrer haben es zur Kenntnis genommen, aber wir arbeiteten notgedrungen in der gleichen Zeit mit spät-audiovisuellen Lehrwerken (wie *Cours de base*), eigentlich audio-visuellen Lehrgängen (wie *Bonjour Line*) oder mit noch älteren, konventionellen Büchern (wie *MAUGER*), weil – wie bei der Flugzeugbeschaffung – die Schaffung entsprechender Lehrwerke dem theoretischen Forschungsstand mit grosser Verspätung folgt. Alle erwähnten Lehrmittel aber lassen den Lehrer in der entscheidenden Aufgabe, echte Aussagesituationen zu schaffen, weitgehend allein. Aber auch die blosse Häufigkeit des Gesprochenen ist eine nicht zu vernachlässigende Grösse. Ein Kind von drei bis vier Jahren spricht im Durchschnitt täglich etwa 15 000 Wörter, oder 5,5 Mio. Wörter im

Jahr;⁴⁾ unsere Schüler kommen bei einer Stundendotation von 4 Wochenlektionen je nach Klassengrösse auf 1,5 bis 2 Stunden Sprechzeit *pro Schuljahr*.

Zwei Einschränkungen sind anzubringen: Animation ist kein Heilmittel für alle Schwächen des FSU. Deshalb gingen wir von der Forderung aus, alle diesbezüglichen Bemühungen seien den Lernzielen unterzuordnen, d. h. der Lehrer wird sich in jedem Fall darum bemühen müssen, Animation didaktisch einzurichten.

Obwohl wir aufgefordert sind, die Schüler zu echtem Sprechen zu bringen (sie etwas mitteilen zu lassen, was sie wirklich sagen möchten), schliessen wir bei unsren spielerischen Übungsvorschlägen rein formale Sprachspiele nicht aus, bezeichnen sie allerdings als solche. Dabei handelt es sich um Sprachspiele, zu deren Lösung es genügt, wenn man ein fremdsprachliches Element als der Fremdsprache zugehörig erkennt, seine Bedeutung aber nicht zu kennen braucht. Formale Sprachspiele lassen das Kind den phonetisch-sinnlichen Aspekt der Sprache erproben. Manche versprechen sich davon eine distanzierende und damit emanzipatorische Wirkung⁵⁾. Wer solchen Verheissungen misstraut, wird solche Übung trotzdem dann rechtfertigen, wenn sie, in angeregter Atmosphäre «durchgespielt», zumindest als Auflockerung zu neuem, echterem Sprechen einlädt.

3. Wie wirkt Animation?

Animation wirkt als eine Art Ersatz für primäre Motivation. Solche primäre oder direkte Motivation liegt vor, wenn der Schüler Lust bekundet, sich in der Fremdsprache auszudrücken und mit Fremdsprachigen zu unterhalten. Diese Einstellung ist im Anfangsunterricht häufig gegeben.⁶⁾ Ihr Weiterbestehen hängt von persönlichen Faktoren wie Kontaktfreudigkeit, Spontaneität, von Bedingungen des kindlichen Milieus (etwa xenophile oder xenophobe Einstellung⁷⁾) und vielleicht auch von Lehrer und Unterricht ab.

Indirekte Motivation lässt arbeiten aus Pflichtgefühl, Wettbewerb, beruflichen Absichten usw.

Ob durch animierten Unterricht die Lust an der fremdsprachlichen Kommunikation eigentlich geschaffen werden kann, ist nicht erwiesen, lässt sich aber nicht ganz von der Hand weisen. Ausser Frage steht jedenfalls, dass das Atmosphärische, Spielerische, Spannende vorübergehend so tun lässt, als ob der Schüler primär motiviert wäre. Animation hilft, die Künstlichkeit des FSU in der Vergessenheit des Spiels aufzuheben. Diese Künstlichkeit ist zwar die Last allen schulischen Lehrens: die jeweilige Aufgabe steht nicht in einem direkt einsehbaren Zusammenhang mit eigenem oder fremdem Bedürfnis; dementsprechend bleiben Leistungs- aus- oder -abfall ohne «Realkonsequenz». Diese Konsequenz wird durch Surrogate wie Noten, Missfallenskundgebungen usw. vertreten. Je jünger zwar der Schüler ist, desto weniger spürt er diesen Unterschied: Schule ist «aufgegeben» wie das Verhalten daheim. Im FSU allerdings bleibt die Künstlichkeit besonders spürbar: Wenig von dem, was zu sagen ist, ist wirklich zu sagen; und soweit es zu sagen wäre, gewiss nicht in der dem Lehrer wie dem Schüler fremden Sprache. Beim Lernspiel nun fällt die Regel des Französischsprechen-Müssens (beispielsweise) mit andern Regeln zusammen, und vielfach ist – wenn es sich um Sprachspiele handelt – die Fremdsprache selbst zugleich der im Wettstreit zu bewältigende Widerstand. Die Künstlichkeit wird demnach leichter akzeptiert oder vergessen und die Fremdsprachschwierigkeit als Reizelement wie jede Regel anerkannt. Im Bewusstsein der Schüler tritt dann auch das Lernziel als zu weit weg liegend zurück, da Spielen «das reine in der Gegenwart-Sein, die absolute Negation der Zukunft» ist⁸⁾. Der Lehrer als Spielleiter (ludi-magister) aber behält das Lernziel im Auge. Zugleich ist Spiel für das Kind nicht nur lustvoll, sondern von grossem Ernst, und wenn das Gesagte auch nur im Spiel Gesagtes bleibt, so steht wirkliche Aussage- und Verstehensintention dahinter. Wer die Not eines sprachlich schwachen Schülers im Gruppenwettkampf eines Sprachspiels erlebt hat, wird nicht mehr leichtfertig Spielhaltung gegen Arbeitshaltung ausspielen, vielmehr besorgt sich fragen, wie er Lernspiele im Fremdsprachenunterricht durchführt, ohne einzelnen Schülern Leid zuzufügen.

4. Elemente der Animation

Wir haben eingangs erwähnt, dass Lernspiele ein wesentliches Element der Animation sind. Wenn es nun aber bisher nicht gelungen ist, das Spiel eindeutig zu definieren und für die verschiedenen Spielarten allgemein akzeptierte Einteilungen zu finden, so darf es nicht erstaunen, wenn ähnliche Schwierigkeiten sich für den Begriff der Animation ergeben. Wir haben deshalb unsere Definition bewusst auf hohem Abstraktionsniveau gehalten. Im folgenden soll nun doch versucht werden, die einzelnen Elemente der Animation zu formulieren und die Einteilung, an die wir uns im zweiten, praktischen Teil halten, zu begründen. Unterricht, der durch Animation geprägt ist, wird sich durch mehrere der folgenden Elemente auszeichnen:

- Gelöste Atmosphäre
 - Anregungen zum Sich-daheim-Fühlen im Kulturkreis der Fremdsprache
 - Anregung zu weiterführendem Lernen
 - Abwechslung im Unterrichtsverlauf
- a) in den Arbeitsformen (Frontalunterricht/ Einzelarbeit/Partner-/Gruppenarbeit)
 - b) in der Pflege der Fertigkeiten (Hörverstehen, Sprechen, Lesen, Schreiben)
 - c) in der Gestaltung der einzelnen Lernschritte
 - d) im Einsatz verschiedener Medien
 - e) durch das Einschalten kurzer, unterhaltsamer Spiel-Einlagen
- Differenzieren nach Begabungstyp, Lerntyp, Begabungsqualität (z. B. durch Bereitstellen von anregendem Zusatzmaterial für begabte Schüler)
 - Formen der Einführung in die sprachliche Bewältigung eines Lebensbereichs, des Grammatik-Drills und integrierten Übens, welche
 - a) durch ihren spielerischen Charakter die Zweckvergessenheit fördern
 - b) den Einbezug möglichst aller Schüler begünstigen
 - c) die Spontaneität und Intensität des Ausdruckswillens fördern und auswerten
 - d) das Hauptgewicht auf TRANSFER-Übung legen und dementsprechend daraufhin angelegt sind, die immanente Repetition und das Sprechen in unvorbereiteten Situationen einzuüben.

Gewiss ist diese Liste nicht vollständig. Sie lässt auch erahnen, dass wir im zweiten, praktischen Teil eine rigorose Auswahl der sich anbietenden Vorschläge zu treffen hatten. Bei der Auswahl haben wir folgende, zugegebenermassen sehr subjektiven, Kriterien angelegt:

- a) Die Einfachheit der Durchführung; wenig Materialaufwand und bescheidene Vorbereitungszeit.
- b) Die Massnahmen, insbesondere die spielerischen Übungen, sollen auch in grösseren Klassen und vorwiegend ohne allzu grossen Zeitaufwand durchgeführt werden können.
- c) Die Anregungsintensität: Spannung, Spielleifer, Abwechslungsqualität.
- d) Angesichts der Vielzahl von Spielvorschlägen für den Anfangsunterricht haben wir bewusst darauf geachtet, auch Spiele für die Mittelstufe (ab 4. Lernjahr) zu berücksichtigen.
- e) Die Übungen sollten wenn möglich nicht an eine bestimmte Fremdsprache gebunden sein.
- f) Übungen, die gruppendiffusivische Prozesse auslösen könnten, deren Bewältigung die Kompetenz des Lehrers leicht überschreitet, haben wir bewusst eliminiert.⁹⁾

Die Anordnung der Animation-Vorschläge haben wir ganz pragmatisch so getroffen, dass der Lehrer sofort weiß, wo er die Übungen einsetzen kann:

- I. Allgemeines (Nicht-Übungsteil)
- II. Spielerische Übungsformen
 - 1. Wortschatz, nach bloss formalen Gesichtspunkten
 - 2. Wortschatz und Idiomatik bestimmter Sachbereiche
 - 3. Bestimmte Grammatik-Strukturen
 - 4. Leseverstehen
 - 5. Schreiben
 - 6. Transferübungen, vorwiegend zur Pflege des mündlichen Ausdrucks, ohne Einschränkung auf einen bestimmten Sachbereich.

5. Die didaktische Einordnung der spielerischen Übungen

- 1. Der *Stoffbereich* ist durch unsere Einteilung weitgehend abgesteckt.

Die *Lernphase* ergibt sich aus dem erwähnten

Charakter der Übungen: sie sind zumeist entweder als Zwischenphasen (zur Abwechslung) oder als Transferübungen gedacht.

Der Einsatz von *Medien* ergibt sich aus den Übungsbeschreibungen.

Die hauptsächlich geforderten *Fertigkeiten* kennzeichnen wir mit

H (Hörverstehen)

S (Sprechen)

L (Leseverstehen)

Sr (Schreiben)

Die *Lernstufe* ist jeweils wie folgt gekennzeichnet:

A (Anfänger, 9–13jährig)

G (Grundkurs, 1.–3. Lernjahr, 11–15jährig)

W (Weiterführende Schulen, 4.–5. Lernjahr, 14–17jährig)

O Abschlussklassen des Gymnasiums

Mit besonderen Abkürzungen werden zusätzlich vermerkt:

V (Die Übung bedarf besonderer Vorbereitungszeit seitens des Lehrers.)

M (Die Übung ist mit besonderem Materialaufwand verbunden.)

HA (Kann für *Heimarbeit* verwendet oder teilweise mit solcher verbunden werden.)

P (Eignet sich auch als *Prüfungsform*.)

Wir wollen ausdrücklich anmerken, dass die Bewertung der Lernstufe weitgehend subjektiv ist.

Selbstverständlich wird auch sein, dass dort, wo eine Übung als Prüfungsform eingesetzt werden soll, die Übung nicht völlig unbekannt sein darf, dass jeweils ein Beispiel gegeben werden soll und die erste Aufgabe möglichst leicht lösbar sein müsste.

2. Ein besonderes Problem der didaktischen Einordnung stellt der häufige Anfall neuen, zumeist lexikalisch-idiomatischen Sprachmaterials im Verlauf einer Übungsform. Wer häufig Animation betreibt, gerät leicht in einen gewissen Konflikt mit dem offiziellen Lehrwerk. Wieviel des zusätzlichen Materials sollen die Schüler behalten? Findet sich der beschlagene Sachbereich im Buch, so ergänzen sich die beiden. Wenn nicht, so fällt das neu erworbene Wissen aus der immanenten Repetition heraus und wird vergessen. Ohne eine Lösung dieses Konflikts anbieten zu können, meinen wir doch, dass man sich auf folgende Grundsätze einigen sollte:

- a) Manche sprachlichen Wendungen sind vielen Animationsspielen gemeinsam. Wer häufig Animation betreibt, wird deshalb deren Erwerb durch Repetition sichern.
- b) Priorität haben die Redeabsichten resp. die entsprechenden Versprachlichungsmittel des Lehrwerks. Nur so ist die Kontinuität im Aufbau eines mehrjährigen Fremdsprachenkursus gewährleistet und der Lehrer gegen Vorwürfe abgesichert. Wir gehen hier nicht einig mit L. Schiffler, der in seinem neuen, lesenswerten Buch über interaktiven Sprachunterricht¹⁰⁾ im Zusammenhang mit dem Rollenspiel meint: «Es ist zu hoffen, dass der Lehrer den hohen Gewinn eines solchen Unterrichts erkennt und keine Angst- oder Minderwertigkeitskomplexe gegenüber seinen Kollegen bekommt, wenn er am Ende des Schuljahres nicht das ganze 'Lehrbuchpensum' geschafft hat.» (S. 121).
- c) Der Schüler soll genau wissen, ob und wie weit zusätzlich zum Lehrwerk erarbeitete Versprachlichungsmittel von ihm verlangt werden.
- d) Zusätzliches Sprachmaterial ist ein hervorragendes Differenzierungsmittel. Voraussetzung ist, dass es regelmässig (z. B. auf grossen Papierbogen, Papierrollen oder an der Wandtafel vor der ganzen Klasse festgehalten wird, und die Schüler die Möglichkeit erhalten, es sich zu notieren. Schüler, die leichterarbeiten, sollen sich aufgemuntert fühlen, dieses Zusatzpensum freiwillig zu bewältigen. Wo Förderkurse stattfinden, kann man es systematisch in den Förderkurs einbeziehen, sofern nur Schüler derselben Klasse zusammenkommen.

6. Kleine Liste empfehlenswerter Bücher

Wir verzichten bei den einzelnen Anregungen und Spielvorschlägen auf die Angabe von Quellen. Viele haben eine lange Tradition. Sehr viele Anregungen verdanken wir den unten erwähnten Schriften. An dieser Stelle haben wir Herrn Paul Noirjean, Luzern, für die zahlreichen Hinweise zu danken.

Zur gelegentlichen Lektüre empfehlen wir, ohne Anspruch auf Vollständigkeit, insbesondere die folgenden Werke:
 Caré, J.-M. und Debyser, F., *Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français*, Hachette et Larousse (empfehlenswert, be-

sonders auch wegen der kurzen theoretischen Erörterungen zu einzelnen Spielformen und der Mitgabe einer Spiel-Idiomatik).

Malineau, J.H., *Des Jeux pour dire, des Mots pour jouer*, L'Ecole, Paris 1975.

Mundschau, H., *Lernspiele für den neusprachlichen Unterricht. Eine übersichtliche Sammlung von Lernspielen*. Manz pädagogische Texte 1976.

Schiffler, L., *Interaktiver Fremdsprachenunterricht*, Klett 1980.

Wetzel, E., *It's Fun to Play, It's Fun to Guess*, Diesterweg 1969.

Laissez-les rire! Sondernummer von *Le Français dans le monde*, Nr. 151/1980.

Vorschläge zur Animation

A. Allgemeines

1. Die Einrichtung des Klassenzimmers (French Corner): Frankreichkarte, Stadtplan von Paris, Französischer Wandkalender, Bildberichte aus Paris-Match, Französischer Stundenplan etc.

Poster gratis erhältlich bei

- Französisches Verkehrsbüro, Bahnhofstr. 16, 8022 Zürich
- Verkehrsbüro der S. N. C. F., Effingerstr. 31, 3001 Bern
- Ambassade de France, Service Culturel, Schlosshaldenstr. 46, 3000 Bern

Poster und anderes Dokumentationsmaterial ist – gegen Bezahlung – ebenfalls erhältlich bei

Documentation français

31, Quai Voltaire

75340 Paris

Verlangen Sie dort den Prospekt: *La France à travers les publications de la documentation française*. Preis der grossen Poster ca. Sfr. 5.–.

2. Die Ambassade de France in Bern (Adresse oben) verleiht gratis:

Filme (zu Geographie, Geschichte, Literatur, Kunst, Architektur, Wissenschaft und Technik, Sport, Filmkunde usw.)

Sprechplatten zu sehr vielen Werken der franz. Literatur.

Musikplatten, Kinderplatten, Fotoserien, Diaspositive.

Verlangen Sie beim Service Culturel den Gesamtkatalog! Einzig die jeweiligen Rückporti gehen zu Lasten der Schule.

3. Vermittlung von Briefwechseln zwischen einzelnen Schülern oder ganzen Klassen:
Centre national de documentation pédagogique (C. N. D. P.),
29, rue d'Ulm, 75055 Paris.

4. Klassen- und Schüleraustausch in der Schweiz:
Den Einzelaustausch organisiert:
AFS Interkulturelle Programme, Rennweg 15,
8001 Zürich (01 / 211 60 41)

Für Klassenaustausche:
Jugendaustausch der Schweiz
Dr. Peter A. Erhard, Hauptgasse 70,
4500 Solothurn (065 / 22 56 21)

5. *Chansons*
Chansons können zur Auflockerung innerhalb oder zwischen Arbeitsphasen dienen; gelegentlich sind sie aber auch zur Erarbeitung oder Repetition eines bestimmten Sachbereich-Vokabulars dienlich.

Empfehlenswert: *Mon premier livre de chansons*, mit 3 Platten, Larousse, Vents du Nord (de Francine Cocketpot), Editions du Seuil.

6. Für Schüler, die begabter oder aus irdendem Grund mit ihrer Arbeit früher fertig sind, halte man stets anregende Zusatzaufgaben bereit, vor allem Rätsel, Denksport usw. Vorschläge für den Grundkurs: Rätselsammlung in: Eltz, H., und Ritschard, C., *Aux Jeux, les Gars!*, Troxler-Verlag, Bern, S. 48–51.

Für Fortgeschrittenere:
Berloquin, P., 100 Jeux alphabétiques, *Livre de poche*; ders.: 100 Jeux logiques, *Livre de poche* (vorsichtig auswählen, da gelegentlich schwierig!); La Ferté, R., und Diwo, F., 100 Nouveaux Jeux, *Livre de poche*.

7. Die Schüler freuen sich mächtig, wenn ein- oder zweimal im Jahr eine ganze Französischstunde für etwas Besonderes reserviert wird. Erfolg haben Sie bestimmt mit

– einer Jass-Stunde auf Französisch (sofern Sie damit rechnen können, dass fast alle Schüler Karten spielen).

Mit deutschen oder französischen Karten. Dabei ist die Vorgabe einiger Idiomatik-Elemente nötig: Valet, dame, roi, as; Carreau,

trèfle, Pique, Coeur; l'atout; donner, (fausse donne!), brasser, couper, annoncer (3 cartes, 50, 100); tricher, etc.

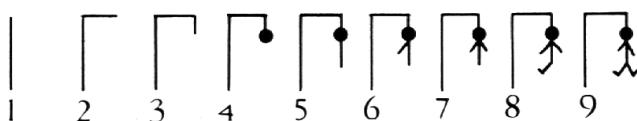
– einer Stunde Pétanque (Regeln und Idiomatik in: Caré und Debryer (s. o.) S. 16–17.

8. Die vorbereitete Prüfung:

Der Lehrer sagt eine Prüfung an. Diese darf nicht zu umfangreich sein. Zum festgelegten Zeitpunkt die Prüfung machen lassen. Statt Hefte oder Blätter einzusammeln, dürfen nun die Schüler untereinander korrigieren. Zugleich werden sie informiert, dass nachher die gleiche Prüfung nochmals durchgeführt wird. Ein sehr guter Schüler (oder der Lehrer) hat die Lösungen auf der Klappwandtafel festgehalten, so dass die Schüler vor Beginn der zweiten, wirklichen Prüfung die richtige Lösung vor sich sehen. Nach der Kontrolle findet die zweite Prüfung statt, die nun gewiss etwas strenger bewertet werden darf.

9. Der Hängemann:

Ein Schüler oder eine Klasse hat eine schwere Frage zu beantworten oder ein schwieriges Problem zu lösen. Das Interesse an der richtigen Lösung steigt, wenn Sie an der Wandtafel pro falsche Antwort einen Strich in der folgenden Reihenfolge zeichnen:



10. Sprachferien

Wo der Lehrer als Verlängerung der schulischen Sprachausbildung Sprachferien, Ferienaufenthalte im fremdsprachigen Gebiet, Austausche begünstigen und organisieren helfen kann, tut er für seinen Unterricht sehr viel. Nach unsern Erfahrungen ist es relativ leicht, für Mädchen Ferienstellen zu finden; bei Jungen ist dies schwieriger. Meist ist man hier auf Ferienkurse angewiesen. Diese sind sozial problematisch, weil sie meist teuer und damit nur einer bestimmten Schicht zugänglich sind, wodurch das Bildungsgefälle noch verstärkt werden kann.

Ferienkurse werden von vielen französischen Universitäten angeboten: Aix-en-Provence, Angers, Bordeaux III, Besançon, Caen, Dijon, Grenoble, Poitiers, Lille, Nice, Montpellier, Alliance Française de Paris, Institut Catholique

de Paris, Sorbonne Nouvelle, Reims, Bretagne, Royan, Strasbourg, Toulouse, Tours, Université internationale d'Eté de Versailles, Institut Culturel International de Vichy usw.

In der Schweiz: Genf, Lausanne, Ecole de Commerce, Neuchâtel usw. In der Schweiz vermitteln speziell Ferienkurse:

Eurocentre, Seestrasse 247, 8038 Zürich.

EF Ferienschule AG, Stadelhoferstrasse 10, 8001 Zürich.

Für Ferienreisen für Jugendliche in Frankreich wende man sich an:

Comité d'Accueil – Enseignement public, 7, rue Querten-Bauchart, Paris VIII^e.

Beim Centre d'Information et de Documentation Jeunesse, 101, Quai Branly, 75740 Paris, ist eine Liste von Unterkünften für Klassen oder Gruppen verfügbar. Verlangen Sie die Liste «Centres d'Hébergement temporaire Paris et Région Parisienne».

B. Spielerische Übungsformen

1. Übungen zum Wortschatz, nach rein formalen Gesichtspunkten

1.1. Wort-Rommé, Letra-Mix usw.

Die Aufgabe besteht darin, aus einer Anzahl gewürfelter oder durch Karten gezogener Buchstaben Wörter zu bilden und dabei möglichst alle Buchstaben zu verwenden.

Systeme (u. a.):

Wort-Rommé: Kartenspiel für 2–6 Spieler, Klett 99222 Fr. 5.80

Letra-Mix: Würfelspiel mit Becher und Sanduhr, Schmidt-Spiele Nr. 6111150 Fr. 16.80 (1 Set für 4–6 Spieler)

Carlit Wörterwürfeln Fr. 14.80

Variante: Der Lehrer gibt an der Tafel x Buchstaben vor; wer bildet a) das längste Wort?, b) die beste Kombination?

A, G, W, O/L, Sr, (S)/M/P

1.2. Wörter suchen unter einer gegebenen Bedingung.

Als Einzelaufgabe oder, bei schwereren Aufgaben, in Gruppen, im Wettkampf.

Gesucht sind innert festgelegter Zeit x Wörter, wobei

- a) ein Buchstabe nicht vorkommen darf
- b) ein oder zwei Laute vorkommen müssen
- c) der Anfangsbuchstabe gegeben ist (evtl. mit Einschränkung der Wortart)

d) Der Endlaut des einen identisch ist mit dem Anfangslaut des nächsten

e) je zwei Wörter sich reimen müssen

f) zwei Anfangsbuchstaben eine Alliteration bilden (grand, gros, gris)

A, G, W, O/L, Sr, (S), HA/P

1.3. Gesucht ist die erste Silbe zweisilbiger Wörter. Einige zweite Silben sind gegeben, und auf alle muss die eine Vorsilbe passen. Beispiel: -cher, -leur, -ler, -per, -teau (COU) G, W, O/L, Sr, (S)/V/HA/P

1.4. Aus den Buchstaben eines gegebenen Wortes möglichst viele Wörter bilden.

Beispiel: TERMINER = mine, ne, nier, te, me, en, trier etc.

A, G, W, O/S, Sr, (S)/V/HA/P

1.5. Wortleiter

a) Vorübung: Gegeben ist ein Wort. Gesucht sind andere, wobei jeweils nur 1 Buchstabe abgeändert werden darf.

Beispiel: SORT = SOIT = SONT = MORT (A), G, W/L, Sr, (S)/HA/P

b) 2. Vorübung: Gegeben ist ein Wort, gesucht eine Wortreihe, wobei je ein Buchstabe des vorangehenden Wortes geändert werden soll:

Beispiel: SONT = SORT = SORS = SOUS = SOIS (A), G, W, O/L, Sr, (S)/HA/P

c) Wortleiter: Gegeben sind das erste und das letzte Wort einer Wortkolonne sowie die Anzahl Stufen. Pro Stufe darf nur ein Buchstabe verändert werden.

Beispiel: BON

... (SON)

... (SOU)

... (FOU)

FEU

G, W, O/L, Sr, (S)/V/HA/P

1.6. Wortstiege

In die Wortstiege sind Wörter einzusetzen, die je mit dem gleichen Buchstaben beginnen (dieser Buchstabe ist vorgegeben) sowie einem ebenfalls gegebenen Buchstaben enden. Die Wortlänge nimmt um je einen Buchstaben zu.

Beispiel:

SE

SUE

SCIE

SOBRE

SORTIE

SILENCE

SOURDINE

SIGNATURE

SALAMANDRE

SEPARATISME

(G), W, O/L, Sr, (S)/V/HA/P

1.7. Wortspielereien

In Eltz und Ritschard finden Sie gute Beispiele für

- Calembours (Wortspiele aufgrund von Lautähnlichkeiten (S. 39), z. B. la boucherie – la bouche rit)
 - Palindromes (Sätze, die in beiden Richtungen gelesen werden können) (S. 40), z. B. NOEL A TROP PAR ARPPORT A LEON
 - Zungenbrecher (S. 41)
- A, G, (W),/H, S, (L)/V

1.8. Gegeben ist ein Code-Wort. Bilde einen Satz, wobei die Anfangsbuchstaben der einzelnen Wörter eben dieses Codewort ergeben müssen.

Beispiel: JOUE! = JEAN OUVRE UN ETUI.
G, W, O/Sr, (S)/V/HA/P

2. Übungen zu Wortschatz und Idiomatik eines bestimmten Sachgebietes

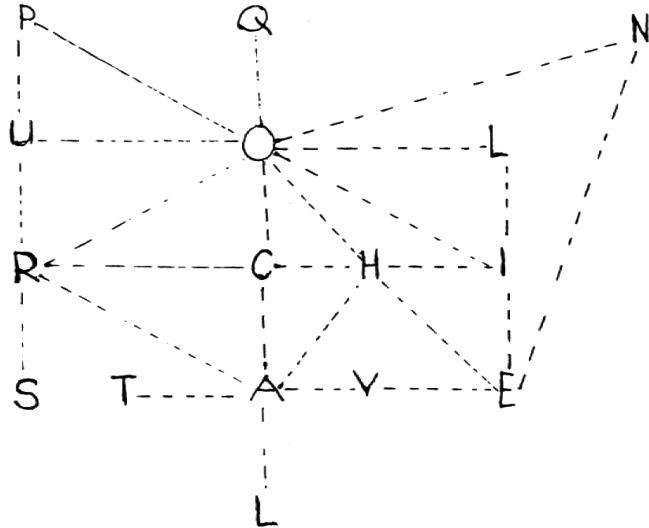
2.1. Tiere

In der nachfolgenden Zeichnung lassen sich Buchstaben den gestrichelten Linien nach

derart verbinden, dass 12 verschiedene Tiere benannt werden. Wer findet am meisten Lösungen?

(COQ, CHAT, CHIEN, LOUP, LION, RAT, OURS, CHEVAL, PORC, COCHON, POU, OIE)

A, G, (W) / V / M / H / P (?)



2.2 Haus/Pflanzen und Tiere/Landschaft/Stadt

Sprachpuzzle, 4 Puzzles, zu je einem gesonderten Sachbereich. Es können je 2–3 Schüler gemeinsam daran arbeiten, so dass die Anschaffung eines Satzes für 8–12 Schüler genügt.

Sprachpuzzle 1–4, Verlag Visaphon, Freiburg i. Br., erhältlich bei Ex Libris Fr. 9.80
Jedem Satz liegt ein Textheft mit einsprachigen Wörterklärungen bei.

A, G, W/S, L/M

2.3. Zahlen

a) Hopsen: Die Schüler zählen der Reihe nach von 1–100. Eine Zahl wird als verboten erklärt, z. B. 4. Beim Zählen dürfen die Schüler die Zahl 4, das Mehrfache davon und alle Zahlen, in denen eine 4 auftritt, (14, 41) nicht sagen, sondern diese sind durch ein Passwort (Hops o. ä.) zu ersetzen. Wer sich irrt oder zu lange zögert, scheidet aus.

A, G/S, H

b) Grundrechnungsarten üben: Schüler stehen. Der Lehrer ruft laut eine Rechnungsaufgabe. Wer als erster das richtige Resultat ruft, darf sich setzen.

A, G/H, S

Staatl. Pestalozzistiftung
Olsberg



Sonderschule und Heim für normalbegabte, erziehungs-schwierige Kinder und Jugendliche

Wir suchen auf Frühjahr 1981

Lehrer oder Lehrerin

Heilpädagogische Ausbildung notwendig. Sie kann aber auch berufsbegleitend erworben werden. Wenn Sie an einer anspruchsvollen Erziehungsarbeit Freude haben und bereit sind, einen überdurchschnittlichen persönlichen Einsatz zu leisten, dann wenden Sie sich bitte schriftlich und mit Angabe von Referenzen an:

Staatl. Pestalozzistiftung, 4305 Olsberg AG,
z. Hd. F. Röllin, Tel. 061 - 86 15 95

c) Hörverstehen von Zahlen: Die Schüler bilden zwei Gruppen zum Wettkampf. An der Tafel stehen durcheinander Zahlen von 1–100. Jede Gruppe hat eine Kreide mit einer bestimmten Farbe. Je ein Gruppenvertreter steht an der Tafel. Der Lehrer ruft eine Zahl. Es gewinnt jene Gruppe einen Punkt, deren Vertreter die Zahl zuerst eingekreist hat. Nach 1–3 Zahlen den Gruppenvertreter an der Tafel wechseln.

A, G/H/V!

d) Hörverstehen von Zahlen: Jeder Schüler erhält (oder schreibt) eine Klassenliste. (Französische Vornamen!). Jeder Schüler sagt laut seine Telefonnummer. Er wiederholt sie nur einmal. Ein guter Schüler schreibt an der Klapptafel, so dass nachher jeder kontrollieren kann.

A, G/H, Sr/(V?)

e) Lotto: Die Schüler ziehen Karten oder schreiben 6 Zahlen von 1–100. Der Lehrer lässt einzelne Schüler Nummern ziehen. Diese müssen sie laut lesen, damit die andern kontrollieren können. Wer alle Nummern aufgerufen erhält, gewinnt und muss zur Kontrolle alle seine Zahlen lesen.

A, G/H, S

2.4. Daten

Anlage wie bei 2.3.d); jeder Schüler sagt sein Geburtsdatum, die Kameraden schreiben.

A, G/H, Sr./P(?)

2.5. Uhrzeit

a) Wer kann die Stundenplanzeiten eines Tages am schnellsten hersagen? «La première leçon du matin commence à ... h. et finit à ... h usw.

A, G/S

b) Jeder Schüler sucht (als Hausaufgabe) von einem Ort zum andern eine Zugsverbindung heraus (hin und zurück); einige Schüler diktieren ihre Stationen (inkl. Umsteigebahnhöfe), die übrigen schreiben sie (in die Mitte der Seite, daneben die Pfeile für Hin- und Rückfahrtszeiten). Nun schreiben sie auf Diktat die Zeiten.

A, G/H, S, Sr/HA

2.6. Körperteile

Der Lehrer (oder ein Schüler) ruft einen Körperteil: «Touche» Die Schüler müssen sofort berühren. Wer falsch ausführt, scheidet

aus. Als Konzentrationsübung kann der Lehrer auch zwischendurch Wörter aus einem andern Sachbereich nennen.

A, G/H, (S)

2.7. Personalien

Der Lehrer stellt Fragen zur Person. Jeder Schüler schreibt die zutreffenden Antworten auf ein Blatt. Nun werden die Blätter eingesammelt. Ein Schüler zieht eines der Blätter, liest die Antworten und lässt die andern raten, wer es ist. Achtung: Fragen gut vorbereiten! z. B. Age, taille, couleur des yeux, cheveux (couleur, coiffure), sexe, état civil, originaire de, signes particuliers etc.

Wer falsch rät, scheidet aus.

A, G/H, Sr, S/V

2.8. Verwandtschaft

An die Tafel den Stammbaum der Familie eines Schülers (bis Grosseltern) zeichnen. Für jede Person der Familie wird ein Schüler bestimmt, der deren Rolle übernimmt. Jeder bezeichnet nun die übrigen Rollenträger mit dem Verwandtschaftsgrad aus seiner Sicht.

Variante: Wer sagt alle seine Bezeichnungen am schnellsten her?

A, G/L, S/(V)/HA/(P)

2.9. Berufe

a) Jeder Schüler wählt einen Beruf und beschreibt die einschlägigen Tätigkeiten. Die andern müssen den Beruf erraten.

b) Jeder Schüler schreibt auf einen Zettel einen Beruf. Zettel einsammeln. Ein Schüler zieht einen Zettel und spielt pantomimisch typische Berufstätigkeiten. Die andern versuchen zu erraten.

Achtung: Der Lehrer muss dafür sorgen, dass möglichst vielerlei Berufe aufnotiert werden. Am sichersten ist es, wenn er die Zettel selbst vorbereitet.

A, G/H, S/(V)

2.10. Einrichtungsgegenstände

Jeder Schüler denkt sich einen Einrichtungsgegenstand aus. Schüler 1 ruft Schüler 2 auf und sagt: «Où va»; oder: «Où se trouve?» Schüler 2 antwortet und ruft seinerseits einen andern Schüler auf.

Für Möbel ist das entsprechende Zimmer, für anderes das passende Möbelstück zu nennen.

A, G/H, S

3.11. Auf mehrere Bereiche anwendbar

a) Schüler 1 sagt ein Verb (z. B. miauler), ruft Schüler 2 auf, der sagen muss «C'est le chat qui miaule.» Nun richtet Schüler 2 seine Frage an Schüler 3 usw.

A, G/H, S/HA/P

b) Lehrer oder Schüler schreiben an die Tafel eine Serie von Tätigkeiten (z. B. Tätigkeiten der Mutter morgens oder abends vor einem Besuch); die Kameraden versuchen (einzelnen oder in Partnerarbeit), die Tätigkeiten logisch zu ordnen.

A, G, (W)/L, Sr/V/HA/P

c) Jeder Schüler übernimmt innerhalb eines vereinbarten Sachbereichs die Rolle eines Dings. Er tritt vor die Klasse. Die Schüler müssen erraten, was er «ist». Dabei dürfen sie Fragen stellen, die jedoch nur mit oui oder non zu beantworten sind.

A, G, W/H, S

3. Übungen zu bestimmten Grammatik-Strukturen

3.1. Buchstabieren

(Zwar spielt im Französischen das Buchstabieren nicht jene wichtige Rolle, die es im Englischunterricht innehält. Man bedenke aber, dass in dem Masse, als mündliche Kommunikationsfähigkeit auf der Sekundarstufe I Vorrang hat, das Buchstabieren-Können wachsende Bedeutung erhält, da der Schüler für den schriftlichen Ausdruck später vermehrt auf die Mithilfe Schreibkundiger angewiesen sein wird.)

a) Der Schüler hat einen kleinen Text vor sich. Wer kann fehlerfrei buchstabieren? (Fehler zählen oder beim ersten Fehler abbrechen lassen. Wer kommt am weitesten?)

b) Wer kann den Text in der kürzesten Zeit richtig buchstabieren? (Zeitabzug für jeden Fehler!)

a) und b): A, G/L/V

c) *Diktat*: Der Lehrer diktiert eine Anzahl schwierigerer Wörter, die Schüler haben diese (als Übung oder Prüfung) zu schreiben.

A, G, W/H, Sr/V/P

3.2. Hervorhebung mit «est-ce que / ce n'est pas

Der Lehrer äussert einem Schüler gegenüber

eine unwahre Behauptung. (Pierre, c'est toi qui as cassé le carreau.) Der angesprochene Schüler verneint (Non, ce n'est pas moi qui ai ...; c'est ... qui a cassé le carreau) usw. Die Schüler können dieselbe Behauptung weitergeben oder eine neue, auf den betreffenden Schüler zutreffende Behauptung aufstellen.

A, G/H, S

3.3. Verbformen (vor allem unregelmässiger Verben)

Es soll die Kenntnis einer bestimmten Verbform (Zeit, Modus) geprüft werden. Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. An der Tafel liegt für jede Gruppe ein Stapel Karten mit Infinitivformen (1 Karte pro Schüler). Jede Gruppe hat einen Wandtafelteil zu ihrer Verfügung. Der erste Schüler jeder Gruppe geht auf das Startkommando (Partez!) zur Tafel und schreibt für das von ihm gezogene Verb die verlangte Form (z. B. 3. Pers. Plural des Futur I), eilt zurück und übergibt die Kreide dem zweiten.

Gewonnen hat die Gruppe, die in kürzester Zeit alle Formen geschrieben hat. Zeitabzug pro Fehler! Der Lehrer überwacht, dass gemachte Fehler nicht von nachfolgenden Schülern der Gruppe verbessert werden, sofern diese Möglichkeit nicht vorher eingeräumt wurde.

G, W/L, Sr/V/M

3.4. Imperativ

a) Schüler A darf Schüler B einen Befehl geben. Dieser führt ihn aus und gibt seinerseits an Schüler C einen Befehl usw.

b) Variante mit «devoir»: Schüler B sagt zuerst: «X m'a dit que je dois ...» Dann erst führt er die Handlung aus.

c) Ein Schüler darf der ganzen Klasse Befehle erteilen, welche diese auszuführen hat.

a), b) und c): A, G, (W?)/H, S

3.5. Zeitformen

Ausgehend von Bildergeschichten können Handlungen im Präsens, Imparfait/Passé composé, Futur proche usw. erzählt werden.

A, G, W, O/S, Sr/V/M/P

3.6. Inversion complexe und Kausalsatz

a) Die Schüler erstellen an der Tafel (oder in Gruppen) eine dreiteilige Substitutionstabelle mit je 9 Einheiten. Dieser Teil kann auch als Hausaufgabe gegeben werden:

Pourquoi le/la	a-t-il (elle) mis un(e)	dans son (sa), (un, une, le, la)
0	0	0
1	1	1
2	2	2
3	3	3
.	.	.
9	9	9

In der ersten Reihe werden Persönlichkeiten, Berufe usw. eingesetzt (z. B. le général, la tante, le recteur, le roi Baudouin), in die zweite Gegenstände oder Tiere, in die dritte Substantive, die ein Adverbiale des Ortes ergeben. Die Substitutionstabelle ergibt 1000 mögliche Fragen.

Die Aufgabe kann darin bestehen, die originellsten Fragen herauszufinden; die Schüler Zahlen von 1–999 rufen und die entsprechende Kombination lesen zu lassen; auf Fragen, die sich aus der Tabelle ergeben, möglichst originelle Antworten finden zu lassen (allein oder in Partner- oder Gruppenarbeit).

G, W/L, S, (Sr)/HA/P?

b) Faltzettelspiel:

Jeder Schüler hält einen Zettel bereit. Darauf schreibt er zuoberst eine Frage, faltet den Zettel so, dass die Frage nicht lesbar ist, und gibt ihn dem Banknachbar weiter. Dieser schreibt eine Antwort «Parce que ...»

Nun werden alle Zettel eingesammelt, entfaltet und gelesen. Sobald die Schüler die Technik einmal kennen, werden die Antworten natürlich origineller.

G, W/Sr, L

c) Der Lehrer stellt eine einfache Frage mit «Pourquoi». Nun gilt es, allein oder in Gruppenarbeit (evtl. auch in der Klasse gemeinsam) eine Vielzahl möglicher Gründe auszudenken und vorzubringen.

A, G, W/H, S (Sr)/P?

d) Je 7 Schüler füllen einen Faltzettel aus, d. h. die vorhergehenden Angaben sind dem Schreibenden nicht bekannt.

A: Artikel + Adjektiv

B: Personenname, Beruf o. ä.

C: a voulu donner + Gegenstand

D: au (à la) + Adjektiv

E: Personenname, Beruf o. ä.

F: pour + Infinitivsatz

G: mais il (elle) n'a pas voulu parce que
(Begründung der Weigerung)

Lesen und Spiel gelegentlich wiederholen lassen.

G, W/Sr, L

3.7. Relativsatz

a) Seriengeschichte.

Der Lehrer gibt (mündlich oder schriftlich) folgende Seriengeschichte vor:

Voici la maison que Pierre a bâtie.

Voici la farine qui est dans le grenier de la maison que Pierre a bâtie.

Voici le rat qui a mangé la farine qui est dans le grenier de la maison que Pierre a bâtie.

usw. bis:

Voici Pierre qui a semé le grain qui a nourri le coq qui a réveillé le bon Monsieur qui a arrêté le méchant brigand qui a battu la servante qui a trait la vache qui a corné le chien qui a étranglé le chat qui a attrapé le rat qui a mangé la farine qui est dans le grenier de la maison que Pierre a bâtie.¹¹⁾

Ausgehend von dieser Reihengeschichte, die man jüngere Schüler leicht auch auswendig lernen lassen kann, gilt es nun, die Schüler (allein oder in Gruppen) eine ähnliche Reihengeschichte ausdenken zu lassen. Vielleicht ist es gut, sie im voraus darauf hinzuweisen, dass das Relativpronomen jeweils im Nominativ stehen muss (ausser im Schlussatz der ganzen Geschichte, also für die Schüler am Anfang). A, W, O/S, Sr, (L)/HA

b) Der Lehrer führt eine einfache Handlung mit einem Gegenstand aus (er öffnet z. B. sein Portemonnaie). Ein Schüler sagt: Donnez-moi (ou: montrez-moi) le porte-monnaie que vous venez d'ouvrir.

G/S/P

3.8. Konditionalsätze mit «si»

a) Schüler A wendet sich an einen Kameraden und sagt: X, si tu avais (ou: étais) ..., que ferais-tu?

B antwortet und stellt seinerseits eine Frage an C usw.

G, W/H, S/P

b) Faltzettelspiel

Jeder Schüler schreibt auf seinem Zettel zuoberst einen Bedingungssatz mit «si» (z. B. Si le professeur était plus gentil).

Er gibt den Zettel gefaltet an seinen Nachbarn, der den Satz im Conditionnel beendet.

Originelle Ergebnisse laut lesen lassen.

G, W/Sr, L

4. Übungen zum Leseverständhen

4.1. Tests de compréhension

Bei Klett ist eine Serie von 7 Hör- und Leseverständnistests erschienen. Je ein Text ist gefolgt von mehreren Übungsteilen. Von diesen ist allerdings nur der erste als eigentlicher Leseverständnistest anzusprechen. Die übrigen Aufgaben sind vorwiegend Tests für grammatischen Kenntnisse und schriftliche Ausdrucksfähigkeit.

Firges, J., u. a., Tests de compréhension. 7 Hör- und Leseverständnistests für den Abschluss der Sekundarstufe I, Klett 5218, Lehrerheft 52183 (gratis). Preis Fr. 5.40.

G, W/L, Sr/M/HA/P

4.2. Der Lehrer schneidet aus einer Geschichte (mit nicht allzu kleinen Druckbuchstaben) jedes Wort heraus. Die Wörter jedes Satzes werden vermischt und in einen Umschlag gelegt. Je zwei Schüler erhalten einen Umschlag mit dem Auftrag, den Satz zu rekonstruieren. Nach etwa 2 Minuten gibt die Gruppe den Umschlag an die nächste Gruppe, nachdem die Wörter wieder vermischt wurden. Bei 30 Schülern hat nach ca. 15 Minuten jede Gruppe jeden Satz gebildet. Wer kann die ganze Geschichte im Zusammenhang erzählen?

Variante: Am Schluss schreibt jede Partnergruppe den Satz des ihr verbliebenen Umschlages an die Wandtafel. Nun versucht jeder einzelne Schüler, den Text im richtigen Zusammenhang zu schreiben.

G, W, (O?)/L, S, Sr/V!/M

4.3. Der Lehrer gibt jedem Schüler (Partnerarbeit auch möglich) den Text einer Geschichte, in welcher die Reihenfolge der Sätze nicht stimmt. Die Aufgabe besteht in der Rekonstruktion eines logisch kohärenten Textes. (Interessant ist es, bei Meinungsverschiedenheiten Begründungen zu erörtern.)

A, G, W, O/L, Sr, (S)/V/M/HA/P

4.4. Die Schüler erhalten die einzelnen Bilder einer Bildergeschichte. Einzeln oder in Gruppen rekonstruieren sie die Geschichte und erzählen sie. Bei auftretenden Varianten Begründungen geben lassen und erörtern.

A, G, W/S, (Sr)/V/M/HA/P

4.5. Lückentexte vervollständigen

a) Der Schüler erhält einen Text mit Lücken. Ist die Ergänzung schwer, so können zur Erleichterung die einzusetzenden Elemente vorgegeben werden. Die Anzahl der einzusetzenden Wörter soll innerhalb des Textes ersichtlich sein. Die Lösung kann mündlich oder schriftlich, in Einzelarbeit oder in Gruppen erfolgen.

A, G, W, O/L, Sr, (S)/V/M/HA/P

b) An der Tafel steht ein vollständiger Text. Er wird einmal gelesen. Daraufhin wird eine Anzahl Wörter, z. B. jedes vierte, ausgelöscht und der Text erneut gelesen. Beim nächstenmal wird jedes dritte verbleibende Wort gelöscht usw.

Wer kann noch den ganzen Text lesen (oder schreiben)?

A, G, W/L, S, (Sr)/V/P?

4.6. Fragen mit multiple-choice-Antworten

Der Schüler erhält eine Anzahl Aussagen oder Fragen (z. B. zur Kulturkunde) vorgelegt. Vorgegeben sind je 3-4 Antworten. Der Schüler kreuzt die ihm richtig erscheinende an.

A, G, W, O/L/Sr/V!/M/HA/P

(Als Variante können anstelle der Fragen nur Behauptungen vorgegeben werden, wobei der Schüler entscheiden muss, ob er diese für zutreffend hält oder nicht. Er muss also am Rande jeweils «vrai» oder «faux» unterstreichen.)

A, G, W, O/L/V!/M/HA/P

4.7. Die zerrissene Seite

Der Lehrer zerrißt eine Seite Text längs und vervielfältigt nur die eine Hälfte. Wer errät den Ablauf der Geschichte und ergänzt sinnvoll?

G, W, O/L, (S)/V, M/HA/P

4.8. Von M. R. Pearce und D. L. Ellis ist im Verlag Harrap, London 1975, ein Bändchen «French sign language» erschienen (Preis Fr. 8.40). Darin finden sich auf ca. 60 Seiten Photographien öffentlicher Hinweise, Plakate, Inschriften, deren Verständnis für den zukünftigen Reisenden wichtig ist und die sich als stimulierend erweisen.

Da sich die Anschaffung für jeden Schüler als zu aufwendig erweist, mag es sich empfehlen, die Bilder zu kopieren und ausschneiden zu lassen. Anschliessend können sie – nach Sachgruppen geordnet – auf Karton oder

festem weissem Papier zu Wandbildern zusammengeklebt werden. (Sehr anregend für den erwähnten French-Corner.) Da die Schriften teilweise klein sind, sollten diese Wandbilder nicht zu gross sein und Gruppenarbeit ermöglichen. Eine Schwierigkeit ergibt sich u. U. dadurch, dass die Verständnisfragen zu den Bildern auf Englisch gegeben sind.

Mit Erfolg lassen sich die Schüler anschliessend dazu animieren, Hinweistafeln nach eigenen Ideen für die Schule zu entwerfen, zu schreiben und anzubringen.

G, W, O/S, (S), (Sr)/V/M/(HA)

5. Übungen zum schriftlichen Ausdruck

Manche der übrigen Übungsformen enthalten auch schon Elemente, die für den schriftlichen Ausdruck eingesetzt werden können. Für die eigentliche Übung der Schreibfertigkeit empfehlen wir folgende Übungen besonders:

5.1. Kreuzworträtsel

Selbstverständlich impliziert das Lösen von Kreuzworträtseln in den meisten Fällen auch das Leseverständnis sowie Kenntnisse allgemeinbildender oder kulturtypischer Art, es sei denn, man gebe für ein engbegrenztes Sachgebiet (z. B. Zahlen von 1-10, Wochentage usw.) speziell angeordnete Buchstabenfelder.

Sehr empfehlenswert:

Fiot, J., *Le Français par les mots croisés*, in der Serie *Textes en français facile*, Hachette

(Preis Fr. 2.80). Das Büchlein ist spätestens ab 2. Französischjahr sehr gut einsetzbar; die Rätsel sind abwechslungsreich und nach Schwierigkeitsgrad geordnet. Wortschatzumfang insgesamt 1300 Wörter.

Für etwas höhere Ansprüche (Oberstufe Gymnasium):

Prologue, *Plaisir des mots croisés*, Editions Keesing. Erhältlich an Kiosken, in Buchhandlungen oder direkt bei Editions Keesing, B 2100 Eurne-Anvers (Belgien).

Variante:

- Zu einem gegebenen Kreuzworträtsel die Definitionen erstellen lassen. (Anspruchsvoll!)
- Zu einem Sachbereich eigene Kreuzworträtsel erstellen lassen.

A, G, W, O/L, Sr/M/P?

5.2. Texte nach vorgegebener Gliederung

a) In Anlehnung an Vladimir Propps Untersuchung der Märchengliederung schlagen Caré und Debyser¹²⁾ vor, die Schüler zu kreativen Formen des Geschichten-Erzählens zu ermuntern.

Die Gliederung enthält 14 Schritte:

- Wahl eines Helden (Fürst, Soldat, Prinz, Bettelknabe usw.)
- Diesem Helden fehlt etwas zum Glück. (Reichtum, Liebe, Heilmittel gegen ein Leiden usw.).
- Jemand berät den Helden.
- Der Helden bricht zur Suche nach dem Glück auf.

Dieses Inserat erscheint nur einmal – bitte ausschneiden!

Bienenwachs

Anleitung wird auf Wunsch mitgeliefert

Zum Kerzenziehen in der Schule oder in der Gemeinde zugunsten einer sozialen Einrichtung oder für die Lagerkasse

3 kg	10 Kg	25 kg	50 Kg	100 kg
per kg	14.10	13.90	13.50	11.70

Verkaufspreis bei Kerzenziehaktionen: Fr. 2.80 per 100 g

Dochte: Fr. .30 per Meter, Grösse 1, 2, 3, 4

Farbpulver: Fr. 6.50 per 200 g

Stearin/Paraffin

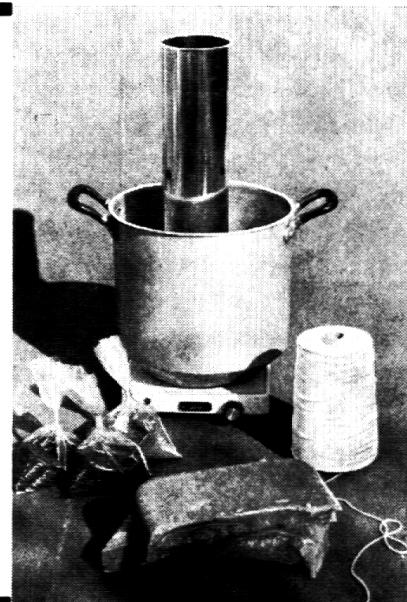
Kerzenqualität, geeignet zum Kerzengießen und -ziehen

3 kg	10 kg	30 kg	60 kg	90 kg	510 kg
per kg	5.35	4.85	4.60	3.28	2.90

Wachsbehälter 10,5 cm Durchmesser, 40 cm hoch Fr. 9.50, 49 cm hoch Fr. 14.50

Bestellungen an:

H. Roggwiler, Schulbedarf und Lehrmittel,
Postfach, 8908 Hedingen,
Telefon 01 - 761 77 88



5. Auf dem Weg trifft er einen Weggefährten oder Freund.
6. Er stösst (evtl. zusammen mit Weggefährten) auf ein oder mehrere (3) Hindernisse und überwindet sie.
7. Er gelangt ans Ziel seiner Reise und findet das Gesuchte.
8. Ein mächtiger Feind (Menschenfresser, Drache, Zauberer o. ä.) stellt sich ihm entgegen.
9. Erster Kampf und teilweise Niederlage des Helden. (Verwundet, vergiftet, verzaubert).
10. Der Freund des Helden eilt zu Hilfe.
11. Zweiter Kampf und Sieg, in dem er das Gewünschte erringt.
12. Auf dem Heimweg wird er von Anhängern des Feindes verfolgt.
13. Er überwindet alle letzten Hindernisse.
14. Heimkehr und glückliches Ende.

Da auch nach Vorgabe dieser Grundstruktur noch manche überfordert wären, empfiehlt sich u. U. eine Aufteilung in Kleingruppen. Jede Kleingruppe denkt sich punktweise eine Variante aus; nach kurzem unterbricht der Lehrer, und die Ideen werden an die Tafel geschrieben. Ebenso mit den nachfolgenden Punkten.

Die Kinder, oft befangen in der Sicht sehr weniger Möglichkeiten, erleben eine beträchtliche Variationsbreite verschiedenster Ideen und lassen sich zum Erfinden von Neuem ermutigen. Die Arbeit kann sich über 2 bis 3 Stunden hinwegziehen, und man wird den Gruppen schliesslich den Auftrag geben, ein (evtl. illustriertes) Märchen fertigzustellen.

G, W, O/L/Sr, S/V/HA/P

b) Die Aufgliederung schriftlicher Arbeiten in Teilschritte empfiehlt sich auch für andere Textsorten, z. B. für Briefe an Brieffreunde, Dankesbriefe, fremdsprachliche Mitteilungen usw.

G, W, O/L, S, Sr/V/HA/P

5.3. Wie in 4.7. zerreisst der Lehrer einen Erzähltext von oben nach unten. Der Schüler (oder die Gruppe) erhält nur eine Texthälfte und muss versuchen, sinnvoll zu ergänzen.

G, W, O/L, Sr (Sr)/V/M/P

5.4. Handlungsabläufe nach Bildergeschichten

Zu diesem Zweck eignen sich besonders die Bildergeschichten in:

Parler et écrire avec la bande dessinée von G. Rollet, Classiques Hachette. (Preis Fr. 7.30.) Jede der zwölf Geschichten umfasst 8 Bilder. Das Büchlein ist als Block für 5 Schüler erhältlich, d. h. jede Bildergeschichte ist in fünf-facher Ausführung vorhanden. Vorgegeben ist darin eine lesenswerte Einführung in die Verwendungsmöglichkeiten für den schriftlichen und mündlichen Gebrauch.

A, G, W,/Sr/M/P

5.5. Faltzettel-Geschichte

Jeder Schüler (evtl. Gruppe) hält ein Blatt bereit und schreibt einen Satz einer Geschichte. Dann gibt er das Blatt weiter. Um eine minimale Kohärenz des Textes zu sichern, darf er den jeweils vorhergehenden Satz (aber nur diesen!) lesen. Am Schluss liest man die Ergebnisse vor.

G, W/L, Sr

6. Übungen vorwiegend zur Pflege des mündlichen Ausdrucks in der Transfer-Phase, ohne Bindung an einen bestimmten Sachbereich.

6.1. Bildergeschichten

Bildergeschichten sind vor allem in der Transfer-Phase wertvoll, wenn es nämlich gilt, viele erworbene Sprachelemente in neuem Zusammenhang zu aktivieren. Der Schüler kommt dabei weg von dem vor allem seit dem audiovisuellen Unterricht leider so stark überwiegenden Dialog-Sprechen in ganz wenigen Sätzen. Dabei sind Handlungsablaufberichte häufige Kommunikations-Elemente¹³⁾ innerhalb einer umfassenderen Dialog-Situation.

Bildergeschichten, die nicht im Lehrmittel integriert sind, bedürfen oft vorgängig einiger Hilfen seitens der Lehrer. Die Schwierigkeiten dürfen sich nämlich nicht in entmutigender Weise häufen. Andererseits ist es gut, wenn die Schüler vorerst, im Angehen der Schwierigkeit, idiomatische und grammatischen Lücken erleben sowie Techniken der Umschreibung oder nichtverbaler Kommunikation entwickeln.

Man achte darauf, dass das Verständnis der Bildergeschichten als einigermassen gesichert vorausgesetzt werden darf (was z. B. bei den Bildergeschichten von Plauen nicht immer der Fall ist). Die Arbeitsmöglichkeiten sind sehr vielfältig, und es müssen einige Hinweise genügen:

- a) «Objektive», distanzierte Beschreibung
- b) Erzählung des Vorgangs aus der Sicht der einzelnen in die Geschichte einbezogenen Personen.
- c) Mischung von Dialog und Beschreibung (Dramatisierung).
- d) Kommentare der Schüler zu einer Geschichte.
- e) Variation in der Zeitwahl.
- f) Besondere Betonung eines Elementes, z. B. der Zeitanschlüsse (et puis, ensuite, peu après usw.), der Modalität (vouloir, pouvoir, devoir), der Kausalität.
- g) Ausgehend von der Anfangssituation Varianten erfinden.

Zur Anschaffung empfohlene Serien:

Rollet (s. 5.4.)

Plauen, E., C., Vater und Sohn. Ravensburger Taschenbücher Nr. 20, Preis Fr. 31.80. (Diese Bilderserien sind auf Transparentfolien erhältlich bei Philips AG, Zürich. Preis der ganzen Serie ca. Fr. 180.-).

Raconte. 55 histoires en images, Edition Ecole, 11, rue de Sèvres, Paris.

Gilsli, N., Bildergeschichten, Serie B3 (mit Lehrerheft), Verlag Argus, Speerstr. 9, 9030 Abtwil. Serien von Sempé, Collection Folio: Sauve qui peut Nr. 81, La grandiose panique Nr. 82, Saint-Tropez Nr. 706, Tout se complique Nr. 867, Rien n'est simple Nr. 873. (Nicht immer leicht verständlich, aber köstlich und für ältere Schüler, wenn gut ausgewählt, höchst vergnüglich.)

A, G, W, O/S, Sr/V/M/HA/P

6.2. Geräusche identifizieren und interpretieren. Was Bildergeschichten non-verbal visualisieren, das können Tondokumente aussprachlich akustisch wiedergeben.

Sehr empfehlenswert:

Maley, A., und Duff, A., Sounds Interesting, mit Anleitungsbrochure (in Englisch) sowie, von denselben Autoren, jedoch etwas schwieriger: Sounds Intriguing. Cambridge University Press. Preis pro Geräuschkassette ca. Fr. 36.-. Zu beziehen bei Buchhandlung Stäheli, Bahnhofstrasse 70, 8021 Zürich.

A, G, W, O/S, (Sr)/V/P

6.3. Horoskop

Die Schüler beschaffen sich französische illustrierte und lesen darin Horoskope. Anschliessend lässt sich ein Schulhoroskop für eine

Woche erstellen. Ergebnis schriftlich festhalten und am Wandbrett aufhängen.

G, W/L, S, Sr/HA

6.4. La tante part pour l'Amérique avec ...

Der erste Schüler ergänzt den Satz mit einem Substantiv (eventuell zusätzlich mit einem Adjektiv), der zweite fügt an den ganzen ersten Satz ein zweites Wort an, so dass die Reihe immer länger und die Wiederholung des Satzes immer schwieriger wird.

Bei grösseren Klassen empfiehlt es sich, nach jeweils etwa 10 Schülern den ganzen Satz von allen wiederholen (evtl. schreiben) zu lassen. Das Spiel kann variiert werden, indem die Schüler Verben, Umstandsbestimmungen anhängen müssen (z. B. le matin, la mère + Tätigkeiten).

A, G, (W?)/H/S/

6.5. Jeder Schüler bringt etwas zum Pult. Wer kann der Reihe nach aufzählen, wer was gebracht hat?

Variante: Einige Schüler bringen der Reihe nach einen Gegenstand innerhalb des Klassenzimmers irgendwohin. Die Aufgabe besteht darin, zu sagen, wer was wohin gelegt hat.

Variante: An der Tafel stehen ca. 10 Wörter oder Bilder. Die Klasse darf einige Sekunden lang hinsehen. Dann wird die Tafel umgeklappt, und die Schüler müssen versuchen, eine möglichst grosse Anzahl Gegenstände zu sagen (oder zu schreiben).

A, G, (W)/H, (L), S/V (zweite Variante!)/P?

6.6. Kettengeschichte

Ein Schüler beginnt eine Geschichte zu erzählen. Nach einem Satz erhält der nächste Schüler das Wort und fügt einen Satz bei, nachdem er den ersten wiederholt hat. Es ist darauf zu achten, dass die Handlung mit jedem Satz vorankommt. Der jeweils nächste Schüler muss also die ganze bisherige Handlung wörtlich erzählen und darauf einen Satz anfügen.

A, G, W/H, S

6.7. Grafissimo

Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe wählt einen Zeichner. Der Lehrer zeigt dem Zeichner der Gruppe A ein Wort. Während der Zeichner den Begriff visuell zu verdeutlichen sucht, haben seine Kameraden möglichst schnell zu erraten, um welchen Gegenstand es sich handelt. Ein Schüler stoppt

die Zeit. Jetzt kommt die zweite Gruppe an die Reihe. Nach ca. 8 Wörtern vergleicht man die Zeiten der beiden Gruppen.

Achtung: Die Schwierigkeit der Wörter ist vorsichtig abzuwägen. Erst bei fortgeschrittenen Schülern versuche man, allmählich von konkreten zu abstrakten Begriffen überzugehen.

A, G, W, (O)/S/V

6.8. Als Variante zu 6.6. geht es hier darum, aus Wörtern Sätze zu bilden. Die Klasse wird in Gruppen von höchstens 10–12 Schülern eingeteilt. Jede Gruppe erhält an der Tafel einen Platz zugewiesen. Der erste Schüler jeder Gruppe schreibt ein Wort an die Tafel, geht an seinen Platz und reicht die Kreide dem zweiten, der seinerseits ein Wort anfügt. Mit dem letzten Wort der Gruppe muss ein Satz beendet sein. Es gewinnt die Gruppe, die in der kürzesten Zeit einen vollständigen Satz zusanndebringt. Die Reihenfolge der Schüler ist festgelegt. Selbstverständlich muss die Zahl der Gruppenmitglieder bei allen Gruppen gleich gross sein.

A, G, W/L, Sr

6.9. Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Auf einem Stapel finden sich für jede Gruppe vorbereitete Zettel mit je einem Wort (oder einem Satz, der eine Handlung ausdrückt). Jeder Schüler jeder Gruppe zieht einen Zettel, liest leise und versucht, durch Mimik und Gesten seine Gruppe das Wort finden zu lassen. Die Gruppenmitglieder rufen ihre Vermutungen. Die aufgewendete Zeit wird gestoppt. Für jedes Wort gibt es eine Zeitlimite. Gewonnen hat die Gruppe, die in der kürzesten Zeit alle Wörter gefunden hat.

Wie bei 6.7. ist auch hier der Wahl der Wörter oder Sätze Beachtung zu schenken.

G, W/S/V

6.10. Wettspiele zum Vokabular unter Einbezug der Wortbedeutungen:

a) Die Schüler bilden zwei Gruppen. Der Lehrer ruft ein Adjektiv, ein Verb, ein Substantiv etc. Die Gruppe, deren Vertreter zuerst das Gegen teil ruft, gewinnt einen Punkt.

A, G, W/H, S/V/P

b) Die Schüler bilden zwei Gruppen. Der Lehrer ruft einen Oberbegriff. Es gewinnt jene Gruppe einen Punkt, die als erste einen passenden Unterbegriff zuordnen kann.

Als Variante zu b) kann ein Oberbegriff gefordert werden, was für die Kommunikationsfähigkeit noch bedeutsamer ist.

A, G, W/H, S/V/P

c) Der Lehrer hat eine Liste von Wörtern vor sich. An der Tafel steht zu jedem Wort der Liste ein anderes, das ihm zugeordnet werden kann (cheval – hennir/couleur – bleu/santé – maladie etc.). Jede der beiden Gruppen erhält eine Kreide von verschiedener Farbe. Die Reihenfolge, in der die Schüler zur Tafel gehen, ist festgelegt. Sobald der Lehrer das Wort gerufen hat, darf der Schüler beider Gruppen, welcher an der Reihe ist, zur Tafel eilen, wo es gilt, mit der Kreide als erster das richtige Wort zu unterstreichen. Falsch unterstrichene Wörter geben einen Abzug. Gewonnen hat die Gruppe, die am meisten richtige Lösungen aufzuweisen hat.

A, G/L, H/V/P

6.11. Ein Schüler einer Gruppe wählt abwechselungsweise eine Karte mit einem Wort oder einem Bild. Er beschreibt den Gegenstand, ohne ihn nennen zu dürfen. Seine Gruppenkameraden versuchen, ihn zu erraten.

A, G/S/V

6.12. Jede der zwei Schülergruppen wählt einige Schüler aus, die sich einen Gegenstand ausdenken müssen. Die gegnerische Gruppe darf Fragen stellen, die jedoch nur mit ja oder nein beantwortet werden. Jeder Schüler der Gruppe hat insgesamt das Recht auf zwei Fragen. Pro falsch geratenes Wort gibt es einen Punkt, ebenso pro gestellte Frage. Gewonnen hat die Gruppe, welche die Wörter, die ihr von den Schülern der gegnerischen Gruppe vorgelegt wurden, mit weniger Punkten erraten hat. Als Variante kann man der Gruppe erlauben, sich in der Fremdsprache zu beraten.

A, G, (W?)/S

6.13. Ein Schüler verlässt das Zimmer. Die Klasse vereinbart einen Gegenstand, den er zu suchen hat. Sie hilft ihm bei der Suche durch Hinweise wie «tu chauffes», «tu brûles», «tu refroidis», «tu gèles»; je nach Vereinbarung darf man den Suchenden auch leiten durch Ausdrücke wie «tout droit, avance, recule, à gauche, plus loin» etc.

A, G/S

6.14. Variante zu 6.13.: Der eintretende Schüler muss versuchen, durch Fragen den Gegen-

stand zu erraten. Die Antworten lauten nur ja oder nein.

G/S

6.15. Denkmalbau

Gruppen von 3–4 Schülern erarbeiten Anweisungen für ein «Denkmal», gebildet von drei Schülern in bestimmter Stellung. Sie müssen also eine Idee entwickeln und sich dazu die Anweisungen ausdenken, denn die Aufgabe besteht darin, den Mitgliedern einer andern Gruppe ohne Mimik oder Gestik Anweisungen für den Aufbau des geplanten Denkmals zu geben. Evtl. kann man die errichteten Denkmäler fotografieren und von einer Klassenjury bewerten lassen. In diesem Falle gehören zu jeder Gruppe drei Planer und drei Ausführende.

G, W/S, H

6.16. Qui suis-je?

Jedem Schüler wird der Name einer berühmten Persönlichkeit aus Geschichte oder Gegenwart auf dem Rücken befestigt. Seine Aufgabe besteht darin, durch Fragen herauszufinden, wer er sei.

G, (W)/H, S/V

Variante für Gruppenarbeit: Kleingruppen eingen sich auf eine Persönlichkeit und geben, ohne sie zu nennen, Informationen über sie an die Klasse. Gewonnen hat, wer als erster errät, um wen es sich handelt.

G, W/H, S, (Sr)/HA?

6.17. Jeder Schüler erhält ein Blatt mit einigen wenigen Strichen, die zu einer Zeichnung ergänzt werden müssen. Die Auswertung kann auf verschiedene Arten erfolgen: Austauschen der Zeichnungen mit der Aufgabe, die Zeichnung des Kameraden mit einem Kommentar zu versehen.

A, G, W/S, Sr/V

6.18. Der Lehrer zeichnet eine einfache Figur an die Tafel.

- Die Schüler raten, was alles diese Figur darstellen könnte.
- Die Schüler ergänzen die Figur zu Gegenständen, und zwar jeweils mit möglichst wenig Strichen, während die andern zu erraten suchen.

A, G/S, (Sr)/HA?

6.19. Jeder Schüler hat ein Blatt und schreibt zuoberst den Namen eines Kameraden. Dann faltet er den Zettel und reicht ihn weiter. Der zweite schreibt eine Tätigkeit, faltet wieder

und gibt ihn dem dritten, der ein Adverbiale der Art und Weise (Adverb, Gérondif etc.) anfügt. Der vierte fügt bei, wann die Handlung geschah, der fünfte bestimmt den Ort. Alle Schüler arbeiten gleichzeitig. Nach den fünf Eintragungen werden die Zettel entfaltet und die lustigsten Ergebnisse gelesen.

(Das Spiel ist mit Mass anzuwenden, und es ist darauf zu achten, dass allzu Boshaftes oder Läppisches vermieden wird.)

A, G/Sr, L

6.20. Auf einer kleinen Substitutionstafel mit zwei Kolonnen zu 9 Einheiten sind zwei Lücken auszufüllen:

Qu'est-ce qu'un(e)	(0)	peut faire d'un(e).....?	(0)
Qu'est-ce qu'un(e)	(1)	peut faire d'un(e).....?	(1)
usw. bis	(9)		(9)

Die beiden Reihen sind natürlich unabhängig voneinander auszufüllen, am besten an der Klapp-Wandtafel. Eventuell wird der Lehrer, um Zeit zu sparen, eine fertige Liste vorgeben. Nun suchen die Schüler originelle Kombinationen herauszufinden. Die Kombinationen können auch durch freigewählte Zahlen von 1 bis 99 bestimmt werden. Anschliessend sind gruppenweise möglichst originelle Antworten zu erarbeiten.

G/L, S, (Sr)/HA

6.21. Jeder Schüler hat die Aufgabe, einen Witz auf französisch zu erzählen. Der Wert der Übung liegt vor allem in der Einsicht, dass manche Witze auf Bedeutungsverschiebungen beruhen und deshalb nicht übersetzbare sind.

G, W/S

6.22. Verse

Jüngere Schüler haben einerseits grosse Freude an Gereimtem, sind aber noch kaum fähig, selbstständig fremdsprachliche Verse zu bilden. Molineau¹⁴⁾ macht auf folgende Möglichkeiten aufmerksam:

Gegeben ist ein Strophe, innerhalb derer die Schüler gruppenweise nur drei Verse variieren müssen:

	Beispiele für Varianten:
Ah, j'ai vu j'ai vu	J'ai vu une mouche
Compèr'qu'as-tu vu	qui prenait sa douche
Compèr'j'ai bien vu	Sur un poêle glacé
J'ai vu une mouche	J'ai vu un cochon
qui s'rincait la bouche	Ecrire une chanson
Avec un pavé.	Compèr'vous mentez! Sur un gros pâté
Compèr'vous mentez!	G, W, O/L, S, Sr/HA/P?

6.23. Entscheidungsspiele

Der Lehrer denkt sich eine Situation aus, die den Charakter eines Dilemmas hat, z. B.: 3 Menschen sind von einer tödlichen Krankheit befallen. Es sind nur Medikamente für die Rettung eines einzigen Menschen vorhanden. Patient A ist das einzige Kind einer Familie, B die Mutter dreier Kleinkinder, C der Direktor eines Grossunternehmens, das sich eben in einer kritischen Phase befindet und bei dessen Tod die Gefahr der Arbeitslosigkeit für 2000 Arbeiter und Angestellte besteht.

Wem soll das Medikament verabreicht werden?

Achtung: Die Situation ist sorgfältig dem Alter der Schüler anzupassen, damit sie nicht überfordert und frustriert sind. Wichtig ist es, das Hauptgewicht auf die Begründung der getroffenen Entscheidung zu legen.

W, O/L, S, (Sr)/V/P?

C. Schlussbemerkungen

1. Animation ist Teil des Unterrichts, nicht Flucht aus ihm. Nur im Notfall greife man auf den Gebrauch der Muttersprache zurück oder toleriere deren Einsatz beim Schüler.

2. Bei erstmaligem Einsatz einer Übung kann der Lehrer in Verlegenheit geraten, weil ihm die Kenntnis idiomatischer Ausdrücke abgeht. Sorgfältige Vorbereitung, gerade im Lexikalischen, ist angezeigt. Im übrigen ziehe man sich nicht, vor den Schülern bei Unkenntnis zum Wörterbuch zu greifen.

3. Obwohl der Sieg im Wettstreit meist Anreiz genug ist, zögere der Lehrer nicht, gelegentlich kleine Vergünstigungen einzusetzen: Weniger (Haus)aufgaben, eine gute Note, eine längere Pause, ein kleines Geschenk usw.

4. Animation darf nicht Leid zufügen, sondern muss erfreulich sein. Wo Verlieren zum Blosstellen wird, haben Lernspiele ungute Wir-

kung. Beleidigendes ist rigoros zu meiden oder zu unterbinden.

5. Wer Schwierigkeiten mit der Disziplin hat, möge nicht vorschnell Mittel der Animation einsetzen, um «die Klasse zu gewinnen». Disziplin ist vielmehr die Voraussetzung für die rasche, korrekte und rücksichtsvolle Durchführung des Lernspiels.

Anmerkungen

¹⁾ Weder das Pädagogische Lexikon in zwei Bänden im Bertelsmann-Fachverlag noch das Begriffswörterbuch Fremdsprachendidaktik und -methodik von Köhrig/Beilharz (Hueber Hochschulreihe 10) führen den Begriff Animation. Hingegen hat er sich schon lange als Begriff der Freizeitpädagogik, vor allem der Betreuung Jugendlicher, im französischen Sprachraum durchgesetzt.

²⁾ Weber, H. und K., Spielelemente im Englischunterricht. Ein Beitrag zur fachdidaktischen Unterrichtsforschung, in: PRAXIS des neusprachlichen Unterrichts 3/1971, S. 370–374.

³⁾ Möhle, D., Zur Beschreibung von Stufen der Kommunikationsfähigkeit im neusprachlichen Unterricht, in: PRAXIS des neusprachlichen Unterrichts 1/1975, S. 5.

⁴⁾ Hurlock, B., Die Entwicklung des Kindes, Beltz 1970, S. 191.

⁵⁾ Malineau, J. H., Des Jeux pour dire, des Mots pour jouer, Présentation, Edition l'Ecole 1975.

⁶⁾ Köhring/Beilharz, a. a. O. S.176.

⁷⁾ Höchst interessante Ausführungen dazu in: Zimmermann, G., Personale Faktoren und Fremdsprachencurriculum, in: PRAXIS des neusprachlichen Unterrichts 10/1973, S. 3–14.

⁹⁾ Der Interessierte findet Spielanleitungen dieser Art in: Caré, J. M. und Debyser, F., Jeu, langage et créativités. Les jeux dans la classe de français, Hachette/Larousse (B. E. L. C.) 1978.

¹⁰⁾ Schiffler, L., Interaktiver Fremdsprachenunterricht, Klett 1980.

¹¹⁾ Entnommen aus: Mon premier livre. Livre de lecture pour la première année, Payot 1964, S. 95–96.

¹²⁾ a. a. O., S. 148–154.

¹³⁾ Vgl. Kaufmann, F., Die Übung des Handlungsablauf-Berichts, in: Die Neueren Sprachen 9/1970, S. 446.

¹⁴⁾ Molineau, a. a. O., Jeu No 6 (Comptine imitée).