



Ein Spiel oder eine Übung für die Partnerklasse kreieren

Ziel: Ein Spiel oder eine Übung für die Partnerklasse in der Zielsprache kreieren und diese(s) dann gleichzeitig spielen bzw. lösen.

Vorbereitung durch die Lehrperson:

- Bestimmung der Art des Spiels / der Übung (siehe Anmerkungen unten).
- Einführung / Vorbereitung der Aktivität für ein gutes Gelingen.
- Allenfalls Programm zur Unterstützung auswählen: Office 365, Kahoot, Quizlet Live (Achtung, Klassen werden gemischt !) etc.
- Den Link zum Programm bzw. Dokument mit der Partnerklasse teilen.
- Mit der Klassenlehrperson der Partnerklasse die Daten bzw. Lektionen für das gemeinsame Arbeiten vereinbaren.
- Entsprechend Computer / Laptops mit Internetzugang reservieren.

Anmerkungen:

- Art des Spiels / der Übung bestimmen:
 - Lückentext für die Grammatik, Rätsel (z.B. für die Polysémie in Clin d'œil 9.3, activité A), Kreuzworträtsel oder Händerli-Spiel für Wortschatz mit Office 365
 - Grammatik, Wortschatz, Beschreibungen mit Quizlet live
 - Multiple-Choice-Fragen zu verschiedenen Themen: Sport, Nahrung, Musik etc. mit Kahoot (Ergebnisse beider Klassen zu einem Spiel zusammenführen)
 - usw.
- Art des Spiels / der Übung können je nach Magazine angepasst werden.



ETAT DE FRIBOURG
STAAT FREIBURG

Service de l'enseignement obligatoire de langue
française SEnOF
Amt für deutschsprachigen obligatorischen
Unterricht DOA

Signalisation des auteurs

Auteur-s : (nom, prénom et courriel fr.educanet2.ch)	Kane Lena lena.kane@fr.educanet2.ch
Date de la dernière modification :	Août 2019
Copyright :	Cette ressource est publiée par Friportail, 2019, sous licence Creative Commons - utilisation sans modification autorisée sous conditions.  Pour plus d'informations sur ces conditions, consultez la page suivante : https://www.friportail.ch/content/creative-commons-nc-nd