

Das Freundschaftsspiel im Zauberwald

Ziele

Eine Zusammenarbeit zwischen den deutsch-französischen Tandems ermöglichen
Die künstlerischen Werke der Schüler wertschätzen

Ziele des Spiels

So viele Figuren wie möglich in einer vorgegebenen Zeit (5 bis 10 min) mit verschlossenen Augen finden / erraten.

Material



1 Euromaus Schlafkappe pro Tandem

Organisation

Es wird im Tandem gespielt.

Entweder in schon bestehenden Tandems oder in (an dem Tag) neugebildeten Tandems:

- z.B. ein deutscher Schüler / ein französischer Schüler
- ein deutscher Schüler / zwei französische Schüler
- zwei deutsche Schüler / ein französischer Schüler

Spielablauf

Jedes Tandem sucht eine Palette aus und betrachtet die Figuren, die dort ausgestellt sind für ein oder zwei Minuten. Einer der beiden Tandempartner(B), verbindet dem anderen Tandempartner (A) mit der Euromaus Schlafkappe die Augen. Der Partner (A) muss eine Figur erraten, die sein Partner (B) ausgesucht hat.

Niveau 1

Der Schüler B lässt den Schüler A vorsichtig eine Figur, die er zuvor ausgesucht hat, ertasten. Der Schüler A muss den Name der Figur erraten. Wenn er es nach dem dritten Versuch noch immer nicht geschafft hat, dann bietet sein Partner ihm 3 mögliche Lösungswörter an. Der Schüler A benennt das richtige Lösungswort.

Niveau 2

Der Schüler B gibt dem Schüler A einige Hinweise / Tipps, die ihm beim Finden des Figurennamens helfen sollen:

- Farbe
- Kategorie (Person, Tier, Gegenstand, keine Person, kein Tier, kein Gegenstand...)
- Kinderbuch, aus dem die Figur entnommen wurde. (Hauptperson des Werkes, Titel des Buches, Ort an dem es spielt, eine Szene der Geschichte erwähnen...)

Nach jedem Hinweis, nennt der Schüler A eine mögliche Antwort. Wenn er es nach dem dritten Versuch noch nicht geschafft hat, dann nennt der Schüler B ihm die richtige Antwort.

Niveau 3

Der Schüler B gibt keine Hinweise. Der Schüler A stellt seinem Partner Fragen. Sobald er meint, dass er genügend Fragen gestellt hat und die Antwort kennt, nennt er sie. Ist die Antwort falsch, dann stellt er noch weitere Fragen.

-> Nach jedem Raten werden die Rollen getauscht.

Nach Ablauf der Spielzeit (Tonsignal oder Zeichen des Lehrers), werden die erratenen Figuren gezählt.

Bemerkung :

Die Schüler entscheiden selbst, in welcher Sprache sie kommunizieren möchten.