



swissmilk

### Material

Die Gittervorlage und die Lovely-Symbole auf eine Folie kopieren, die Symbole ausschneiden.



### Hinweis

Dieses Spiel kann auch im Deutschunterricht gespielt werden.

- Synonyme finden (leicht – einfach, tief – niedrig, ...)
- Verb angeben, Nomen nennen (laufen – der Lauf, ...)
- Gegenteile angeben (klein – gross, hübsch – hässlich, ...)

## Mittelstufe

Name: \_\_\_\_\_

## Lovely-Game

**Beliebtes Spiel zur Repetition von Wörtern in Fremdsprachen.**

### Spielregeln

Die Klasse wird halbiert. Beide Klassenhälften werden durchnummeriert. Jede Zahl kommt also in beiden Gruppen genau einmal vor.

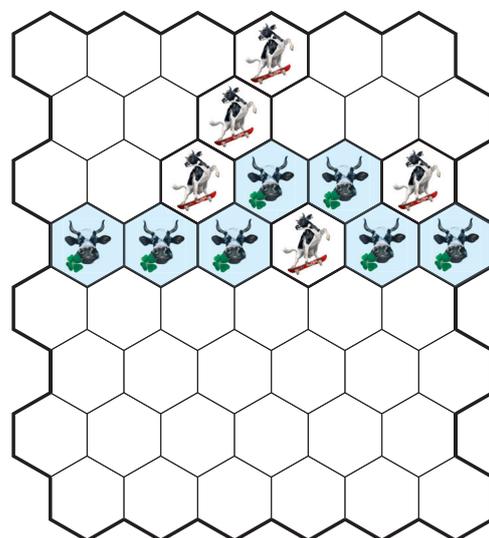
Die Lehrperson sagt ein Wort auf Deutsch und eine Zahl. Die Schüler/Innen, welche die genannte Zahl haben, übersetzen das deutsche Wort in die Fremdsprache. Wer als erstes die richtige Lösung ausspricht, erhält einen Punkt für seine Gruppe und darf ein Symbol auf die Gittervorlage legen. Welche Gruppe kann zuerst von oben nach unten oder von links nach rechts eine ununterbrochene Strasse legen?

Für die zwei Gruppen zwei verschiedene Symbole verwenden.

### Varianten

- Nomen angeben, Adjektiv nennen (beau – la beauté, grand/e – la grandeur, ...)
- Bestimmte Artikel zuordnen (lait – le lait, maison – la maison, ouvrier – l'ouvrier, ...)
- Französische Verben konjugieren (3. Person Mehrzahl, 2. Person Einzahl, ...)
- Demonstrativpronomen: Einzahl in die Mehrzahl setzen und umgekehrt (this car – these cars, those mice – that mouse, ...)

### Beispiel



Gewinner



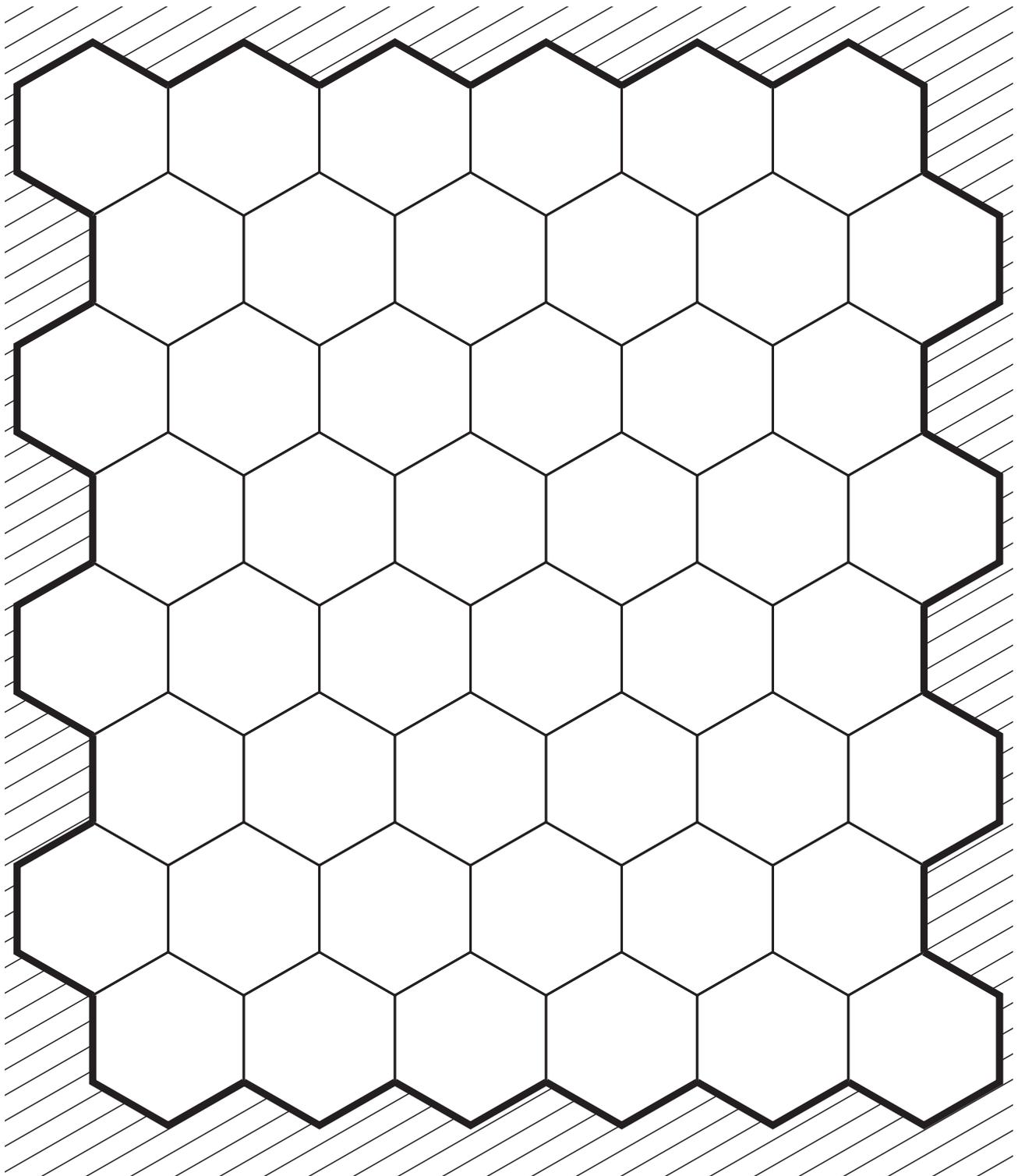
Mittelstufe

Name: \_\_\_\_\_

swissmilk

Lovely-Game

Gittervorlage





Mittelstufe

Name: \_\_\_\_\_

swissmilk

Lovely-Game

Lovely-Symbole

