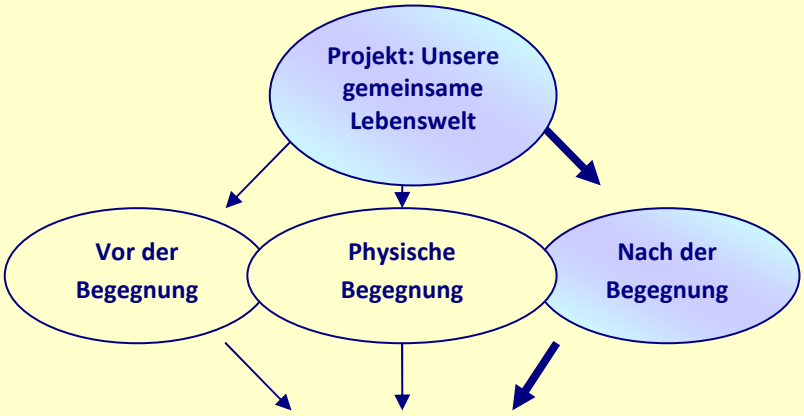
Einheit 3: Viens, joue avec moi!



Einheit 3: Viens, joue avec moi!

3 AKTIVITÄTEN

A5: GÄNSESPIEL ERSTELLEN

Schritt 1: Vorstellen der Aktivität – Austausch über das Erlebte

Schritt 2: Vorbereitung der Spielfelder mit vorgegebenen Feldern: „Ereigniskarten“, „Noch einmal“, „nie wieder“, „öfter“, „Joker“, „Geh zurück“ Kategorien:
Material sichten und auswählen in KG und bearbeiten (Fotos, ClipArts, Applaus-Ton)

Schritt 3: Karten herstellen und Spielfeld ausdrucken, auf den Karten kleine Textfelder mit passendem Kommentar, Ausdruck oder Schlüsselwort einfügen
Schritt 4: Einfache Spielregeln ausdenken und auf ein Poster schreiben

A6: VORBEREITEN DER VORSTELLUNG DES SPIELS FÜR WEBCAM-TREFFEN

Schritt 1: Erste Spielrunde in MS mit verschiedenen Rollen und Aufgaben (Sprachspion, Schiedsrichter,) + Metakommunikation beim Spiel dokumentieren (du bist dran …)

Schritt 2: Einladung zum Spiel und Agenda der Präsentation

Schritt 3: Detaillierte Vorbereitung des Webcam-Treffens (Moderationsplan)

A7: WEBCAM – KONTAKT

Schritt 1: Smalltalk und Begrüßen (Schüler steuern Webcam und Mikro)

Schritt 2: Gänsespiel auf F und auf D über Webcam vorstellen (MS) und das Senden des Spiels ankündigen

Schritt 3: sich verabschieden

Schritt 4: Auswertung der Webcam-Sitzung und Spiel senden