

## FRANSK 5.-7. KL.

**Jeux de plein air et d'intérieur****Målgruppe:** 5-7. klasse**Læringsmål:**

- Eleverne kender ord for farver, skoleting, nogle fransktalende lande, fritidsaktiviteter, klokken, frugter og mad.
- Eleverne kan tælle til 40.
- Eleverne kender nogle vejrudtryk samt udtryk for, hvordan man har det.
- Eleverne kender kendte franske uden-dørs og indendørs lege og spil.

**Tidsforbrug:** 2 lektioner**Materialer:** kridt, en baret eller en blød hue, terninger (2 per hold), kopiark**Aktiviteter trin for trin:****Opgave 1:****Hinkeleg med frugter**

Eleverne går sammen i grupper på 3-4. Hver spiller stiller sig ved "terre". Den første spiller placerer hinkestenen i ruden *pomme*. Spilleren hinker hen over ruden *pomme* og hinker videre til de andre ruder, og siger ordet for de frugter, der står på de ruder, han hinker forbi. Ved "ciel" vender spilleren om og hinker tilbage på samme måde. Ved *fraise, orange, banane* og *raisin* sættes begge ben samtidig på disse ruder, og man siger navnene på begge frugter, medmindre man har sin hinkesten på en af dem. Når spilleren kommer tilbage til ruden før den, han har sin hinkesten på, bøjer han sig ned, samler hinkestenen op og hinker tilbage til "terre". Så er det den næste spillers tur til at placere hinkestenen og hinke afsted. Spillerne fortsætter på samme måde i de næste runder og placerer hele tiden hinkestenen en rude længere fremme. Hvis hinkestenen lander

uden for ruderne, spilleren ikke kan huske navnet på frugten eller mister balancen, går han/hun tilbage til start og venter en runde. Sidste runde består i at placere hinkestenen i "ciel" og hinke ruten frem og tilbage en sidste gang. Vinderen er den, der først har gennemført ruten og har været igennem alle ruderne med sin hinkesten.

*Alternativ:* Man kan skrive andre ord, som man ønsker at få repeteret.

**Hinkeleg med tal**

Hver elev starter ved siden af ruden med tallet 12. Eleven hopper med samlede ben fra rude 12 til rude 14 og videre til 16, mens han siger tallene højt. Han hopper hjem igen.

Når alle i gruppen har været igennem fase 1, går de videre til fase 2. I fase 2 hopper de på skift til rude 29, mens de siger tallene. De hopper hjem igen. Fase 3 foregår på samme måde som fase 2. Eleverne hopper til rude 38 og hjem igen. I den sidste fase hopper de forfra til "taget" = 40, mens alle tallene gentages. De hopper hjem igen, så hurtigt de kan. Hvis man ikke kan huske tallet, går man tilbage til start og venter en runde. Man kan aftale på forhånd, om tallene skal gentages, når man hopper tilbage.

*Alternativ:* I kan skrive andre tal, I vil øve, i hinkeruderne.

**Opgave 2:** I legen er der to hold på hver sin side af en lille bane. I midten ligger der en baret/kasket/lille bold. Alle eleverne på

hvert hold får et tal, som de skal huske. Læreren råber et tal op, og de to elever fra hvert hold, der har tallet, løber hen til midten med venstre hånd på ryggen. Begge elever skal prøve at få fat i baretten uden at blive rørt af eleven fra det andet hold. Man får et point, når man vender tilbage til sin lejr med baretten uden at blive rørt af modstanderen på vejen eller ved at indhente spilleren med baretten. Legen fortsætter, indtil alle tal er blevet råbt op mindst en gang. Vinderholdet er det hold, der har samlet flest point.

*Alternativ:* Man kan også lege legen med ugedage (hvis man vel at mærke er max 7 på et hold), ord for familiemedlemmer, farver, osv.

**Opgave 3:** Dette spil egner sig først og fremmest til 6. klasse, da eleverne i 5. klasse ikke nødvendigvis har stiftet bekendtskab med alle de semantiske områder, som spillet berører. Spillet spilles i grupper à 4 fordelt på to par, hold A og hold B. Hold A kaster terningerne én ad gangen. Det bliver fx 3 og 5, og de lander på et billede af en blyant. Hold B stiller spørgsmålet: *Qu'est-ce que c'est ?* Hold A tænker over svaret og siger: *C'est un crayon*. De får et point. Nu er det hold B's tur til at kaste terningerne, og hold A til at stille et spørgsmål. Spillet fortsætter ved, at hvert makkerpar skiftes til at kaste med terningerne og svare på spørgsmålene. Man kan på tavlen skrive de ord, som eleverne ikke har arbejdet med. Spil gerne på tid! Det øger dynamikken.

Fabienne Baujault Borresen

