

Or alternatively, they reproduce the scene orally and the others should work out which were the most important words for the scene, or the pupils who perform the scene will tell the others their words.

The story might go like this:

In an old people's home in the sitting room a few old women were chatting.

1. woman: You know, Mary, in our day people didn't use to be as they are today.
2. woman: Yes, dear. We cared much more about our parents and old people. But today they are always in a hurry and only think about themselves. Even my daughter who used to come every weekend now comes only once a month . . .

At that moment the telephone rings. One of the women answers the phone. It is Mary Smith who is asked for. She takes the receiver:

"What? Am I Mary Smith? Yes, I am. Who is speaking? Who are you? What? What? It can't be. It can't be. I have won the pools? Oh! Oh! I don't know what to say. I . . .

The other women: "She has collapsed. What shall we do? Call the doctor!"
The choice of words is limitless. There is no need for the teacher to think of them: each group of pupils can choose some for another group.

Željka Horvat-Vukelja

JEUX AVEC LES NOMBRES DANS LES PREMIÈRES ANNÉES DE L'APPRENTISSAGE DE LA LANGUE ÉTRANGÈRE

Il faut que s'écoule beaucoup de temps avant que les élèves ne commencent à se servir spontanément des nombres dans la langue étrangère. Pour cette raison, nous proposons ici quelques jeux qu'on peut utiliser non seulement pendant les classes consacrées à l'apprentissage des nombres, mais aussi chaque fois que l'on a un peu de temps libre. En outre tous ces exercices peuvent être adaptés à une classe plus avancée.

I Jeu avec les cartons (nombres 1—10)

On écrit les nombres de un à dix sur des cartons ayant une dimension de 8 cms × 8 cms. On distribue ces cartons à 10 élèves. On partage le tableau noir dans le sens de la longueur en dix parties de 60 ou 70 cms, sur lesquelles on écrit les numéros de 1 à 10.

Le professeur se tient à côté du tableau et appelle les nombres. S'il appelle par ex. le numéro 6, l'élève qui a reçu ce carton court jusqu'à la partie du

tableau où l' on a écrit 6. Il se tourne vers les autres élèves en levant devant lui le carton avec son numéro, de manière que tout le monde puisse voir s'il s'est bien mis à sa place. Quand tous les élèves de 1 à 10 sont à, devant le tableau, le procédé inverse commence: la professeur dit le nom d'un élève, celui-ci s'approche de professeur et lui donne le carton en disant son numéro. Après cela on répète le jeu avec les élèves qui n'y ont pas pris part dans la première étape.

II *Jeu avec les cartons (nombres 10—20)*

III *Jeu avec les cartons (nombres 10—100, les dizaines seulement)*

IV *Jeu avec les cartons (nombres ordinaux 1—10)*

V *L'addition et la multiplication*

Un élève jette deux dés. Il dicte à un élève les nombres qu'il obtient et que celui-ci écrit au tableau. Ensuite, il fait l'addition et la multiplication.

VI *"Ouvrez vos livres à la page..."*

Tous les élèves ont devant eux les mêmes livres illustrés (livres de lecture par ex.) Le professeur dit: "Ouvrez vos livres à la page 37!" et tous les élèves cherchent vite cette page. Aussitôt trouvée, ils lèvent les livres que le professeur regarde au vol, pour voir si tout le monde a bien compris le nombre de la page.

VII *Jeu avec le dé*

Les enfants sont divisés en trois groupes. Chaque groupe a sa propre couleur c'est-à-dire une craie de couleur. Par ex. le premier groupe est violet, le deuxième bleu, le troisième jaune. Le professeur écrit au tableau les nombres de 1 à 60, ou de 50 à 100. Les groupes jouent alternativement. Chaque élève jette le dé. S'il obtient par ex. 6, l'élève marque avec sa couleur six numéros sur la liste et il prononce ces numéros. Si vous n'avez pas de craie de couleur, chaque groupe peut choisir un de ces signes: \circ \triangle \square \times \diamond avec lequel il marquera ses numéros sur la liste. A la fin on compte les points de chaque groupe et celui qui en a le plus a gagné.

VIII *Jeu BOUM*

Les élèves sont assis. Chacun d'eux prononce un nombre: 1, 2, 3, 4, 5, 6... Avant de commencer le jeu, on se met d'accord qu'on va sauter par ex. tous les quatre numéros. Au lieu de dire 4, 8, 12... on dira BOUM: 1, 2, 3, BOUM, 5, 6, 7, BOUM, 9, 10... Il sera très intéressant d'organiser une compétition "BOUM" entre les trois rangées en classe.

A la fin voici une jolie chanson qui aidera les enfants à apprendre bien les nombres.

Un è-lè-phant se ba-lan-çait sur uneè-to-ile d'arai-gne-e.

Il trou-vait ça si a - mu-sant qu'il a-lla chercher un au-tre é-lé-phant.

Tous les élèves sont assis et ils chantent. Un élève est devant le tableau et il se balance suivant le rythme de la composition. Il représente le petit éléphant de la chanson qui se balance sur une toile d'araignée. Après la première strophe, cet élève choisit le deuxième "éléphant" qui vient avec lui devant le tableau. Ils se tiennent par la main et ils se balancent tandis que les autres chantent la deuxième strophe: "Deux éléphants se balançaient..." Les fillettes choisissent toujours les garçons, et les garçons les billettés. C'est un des jeux que les enfants préfèrent.

Mira Kruhan

SIMULATIONEN IM KREATIVEN FREMDSPRACHENUNTERRICHT

Sehr oft sind wir mit Ergebnissen unserer Bestrebungen unzufrieden: Die Schüler haben etwas gelernt, aber nicht genug, und wir sind überzeugt, daß sie noch bessere Resultate hätten zeigen können. Wir leben in einer Zeit, in der sich die Leute in vielen unerwarteten Situationen zurechtfinden müssen, in der an die Leute große Anforderungen gestellt werden. Der Mensch soll schlagfertig und kreativ sein.

Man müßte auch im Fremdsprachenunterricht solche Methoden finden und einführen, die bei den Schülern das Arbeitsbewußtsein entwickeln, die Motivation potenzieren, die Selbständigkeit und Kreativität sowie Tolleranz und Selbstkritik stärken sollten. In unserer Praxis versuchen wir mittels verschiedener Darstellungsarten den Unterricht interessanter zu machen und die Schüler mehr zu einer individuellen und schöpferischen Arbeit zu motivieren (mit mehr oder weniger Erfolg, was von den Schülern, ihren Interessen und Sprachkenntnissen abhängt). Für einen solchen Unterricht gibt es besonders in der Endphase der Mittelschule genug Möglichkeiten. Zusammen mit den Schülern bereiten wir verschiedene Quizspiele vor, planen Reisen und Ausflüge, führen Interviews, simulieren u. ä. Für die Auswahl und Behandlung von Texten für den Unterricht gelten unterschiedliche Prinzipien (Interesse, Sprachkenntnisse usw.). Neben dem Sachverhalt, der in erster Linie