



Aufgabe 1: Ein Tag auf Mallorca

Lernziel: Die Lernenden können über ihren Tag auf Mallorca sprechen.

Zielgruppe: Lerner der Niveaustufe A1

Sozialform: Partnerarbeit + Plenum

Zeit: 10 Minuten

Stellen Sie sich vor: Sie sind auf Mallorca. Sprechen Sie mit Ihrem Partner / Ihrer Partnerin über Ihren Tag auf Mallorca. Mit wem sind Sie zusammen? Was machen Sie? Wo und was essen Sie? Sie können die Redemittel aus dem Kasten verwenden.

mit der Yacht fahren	in den Swimmingpool gehen
in einem Luxusrestaurant essen	in die Disco gehen
in der Sonne liegen	<i>Döner essen</i>
mit dem Segway fahren	im Meer schwimmen
in der Nacht am Meer sitzen	Cava trinken

Erzählen Sie im Plenum, wie Ihr Partner / Ihre Partnerin seinen / ihren Tag auf Mallorca verbringen möchte.

Aufgabe 2: Spezialitäten aus der ganzen Welt: Marktplatz-Spiel

Lernziel: Die Lernenden können die Informationen über Gerichte und Getränke miteinander austauschen.

Zielgruppe: Lerner der Niveaustufe A1

Sozialform: Partnerarbeit + Einzelarbeit

Zeit: 15 Minuten

Verlauf: Jeder Spieler bekommt ein Kärtchen mit Infos über ein Getränk bzw. ein Gericht. Er / Sie liest die Erklärung und versucht, sie sich zu merken, um sie anschließend auf dem „Marktplatz“ möglichst nah am Original einem anderen Spieler wiedergeben zu können. Auch der Partner / die Partnerin erzählt über sein/ihr Gericht bzw. Getränk. Danach tauschen sie ihre Kärtchen miteinander und treffen sich mit neuen Partnern. Das Spiel endet, wenn jeder mit jedem gesprochen hat. Zur Selbstkontrolle erfüllen die Lernenden nach dem Spiel die Zuordnungsaufgabe.

A) Jeder Spieler bekommt ein Kärtchen mit Informationen zu einem Getränk oder Gericht. Lesen Sie die Erklärung. Sprechen Sie mit Ihrem Partner/Ihrer Partnerin. Erzählen Sie ihm/ihr über das Gericht/Getränk. Hören Sie, was Ihr Partner/Ihre Partnerin erzählt. Tauschen Sie Ihre Kärtchen und sprechen Sie mit neuen Partnern. Sie sollen jedes Mal über ein neues Getränk oder Gericht erzählen! Sie sollen mit allen sprechen und alle Erklärungen hören! Dann ist das Spiel zu Ende.

B) Haben Sie alles gut verstanden? Prüfen Sie sich selbst! Ordnen Sie zu. Tragen Sie die Antworten in den Kasten unten ein.

1. Sauerkraut	a) spanisches Gericht aus Reis mit Fisch, Fleisch, Gemüse und Gewürzen
2. Paella	b) spanischer Champagner
3. Döner	c) deutscher Kräuterlikör mit 35% Alkohol
4. Cava	d) brasilianischer Cocktail aus Zuckerrohrschnaps, Limettensaft, Zucker und Eis.
5. Jägermeister	e) kubanischer Cocktail aus Rum, Limettensaft, Minze und Sodawasser
6. Mojito	f) gebratenes Schweinefleischstück
7. Caipirinha	g) deutsches Gericht aus Weißkohl
8. Schweinebraten	h) türkisches Gericht aus Fladenbrot mit Fleisch, Salat und Soße

1	2	3	4	5	6	7	8

Kärtchen für das Marktplatz-Spiel

<p>Jägermeister ein ist deutscher Kräuterlikör mit 35% Alkohol.</p>	<p>Paella ist ein spanisches Gericht aus Reis mit Fisch, Fleisch, Gemüse und Gewürzen.</p>
<p>Cava ist ein spanischer Champagner.</p>	<p>Döner ist ein türkisches Gericht aus Fladenbrot mit Fleisch, Salat und Soße.</p>
<p>Mojito ist ein kubanischer Cocktail aus Rum, Limettensaft, Minze und Sodawasser.</p>	<p>Sauerkraut ist ein deutsches Gericht aus Weißkohl.</p>
<p>Caipirinha ein ist brasilianischer Cocktail aus Zuckerrohrschnaps, Limettensaft, Zucker und Eis.</p>	<p>Schweinebraten ist ein gebratenes Schweinefleischstück</p>



Aufgabe 3: Segway: Lückentext und Schneeball-Spiel

Lernziel: Die Lernenden können den Lückentext ergänzen und über den Segway sprechen.

Zielgruppe: Lerner der Niveaustufe A

Sozialform: Einzelarbeit + Plenum

Zeit: 10 Minuten

Verlauf: Zuerst ergänzen die Lernenden den Lückentext. Die Buchstaben in den Klammern (Buchstabensalat) helfen ihnen, Wörter schneller zu erraten. Nach der Kontrolle beginnt das Spiel. Die Lernenden lesen den vollständigen Text noch einmal durch und decken ihn zu. Der erste Spieler beginnt über den Segway zu erzählen. Dabei sagt er nur einen Satz. Der nächste Spieler wiederholt das Gesagte und fügt noch etwas hinzu. Der dritte Spieler wiederholt die Worte vom zweiten Spieler und ergänzt sie mit seiner Informationen usw. Das Spiel ist zu Ende, wenn die Reihe wieder beim ersten Spieler angekommen ist bzw. wenn nichts mehr zu sagen ist.

A) Lesen Sie den Text über den Segway. Füllen Sie die Lücken aus.

Ein Segway ist ein (mitTranstelport) _____. (tenUn) _____ hat er eine kleine Plattform. Die Plattform hat rechts und links ein (daR) _____. Für die (ändHe) _____ gibt es eine Stange. Man stellt sich mit beiden Füßen auf die Plattform, drückt die Stange nach vorne und der Segway (tährf) _____. Der Segway fährt zwanzig Kilometer pro (denSut) _____. Er funktioniert mit (tätzitrikEle) _____.

B) Lesen Sie den Text noch einmal durch und decken Sie ihn zu. Spielen Sie „Schneeball“. Der erste Spieler beginnt und sagt etwas über den Segway. Der zweite Spieler wiederholt, was der erste Spieler gesagt hat und erzählt noch etwas. So geht es weiter.

Muster: *Spieler 1 sagt: Ein Segway ist ein Transportmittel.*

Spieler 2 sagt: Ein Segway ist ein Transportmittel. Er hat zwei Räder.

Spieler 3 sagt: Ein Segway ist ein Transportmittel. Er hat zwei Räder. Er ...