

Lehrer*innenhandreichung: Autogrammjäger Fußball

Niveau: A2

Lernziele: Wortschatz zum Thema Fußball aufbauen und trainieren, Fragebildung trainieren, Informationen rund um die Fußball-WM kennenlernen

Abkürzungen:

LK: Lehrkraft

L: Lerner*in

AB: Arbeitsblatt

P: Plenum

Vgl: Vergleich

HA: Hausaufgabe

EA: Einzelarbeit

PA: Partnerarbeit

GA: Gruppenarbeit

1. Einstiege

1.1 Mind-Map

Die LK schreibt das Wort „Fußball“ an die Tafel / ans Whiteboard. Nun rufen die L Wörter und Redewendungen, die ihnen dazu einfallen und die LK notiert sie. Hier können auch Vokabeln in der Muttersprache zugelassen werden. Diese Aktivität kann auch in EA, PA oder GA durchgeführt und dann im P verglichen werden.

1.2 Fußball in der Klasse

Die LK organisiert einen Fußball. Alle L stehen auf oder stellen sich in einen Kreis. Die LK sagt: „Ich mag Fußball.“ oder „Ich mag Fußball nicht. Und du?“ mit dieser Frage wirft sie der/dem nächsten L den Ball zu. Der/Die L fängt den Ball und antwortet: „Ich mag Fußball auch (nicht). Und du?“ Danach wird der Ball zum/zur nächsten L geworfen, der/die dann auch antwortet. Das wird so lange gemacht, bis die ganze Klasse / der ganze Kurs an der Reihe war.

Statt „Ich mag Fußball.“ kann auch eine andere Aussage verwendet werden, wie z.B.

- Ich interessiere mich (nicht) für Fußball.
- Mir gefällt Fußball (nicht).
- Ich finde Fußball ... (*passendes Adjektiv auswählen*).

1.3 Bildbeschreibung

Die LK wählt ein oder zwei Fußballbilder aus und lässt die L das Bild beschreiben und so auf das Thema schließen. Bilder könnten z.B. aus der Fußball-Materialreihe der Deutschstunde unter Angabe des jeweiligen Bildnachweis' gewählt werden: [Fußball - Deutschstunde Portal - Goethe-Institut](#).

2. Wortschatz

2.1 Memory

Im Downloadbereich stehen zwei Memory-Vorlagen zur Verfügung. Eine Vorlage besteht aus 10 Vokabeln und 10 passenden Bildern. Die zweite Vorlage besteht aus den gleichen 10 Bildern und dazu passenden Sätzen, in denen die jeweilige Vokabel verwendet wird. Das Spiel kann in EA, PA oder GA gespielt werden.

2.2 Suchsel

Es stehen zwei Suchsel mit Fußball-Begriffen zur Verfügung. „Suchsel_leicht“ enthält 10 zu suchende Begriffe und „Suchsel_schwierig“ enthält 21 zu suchende Begriffe. Im einfachen Suchsel sind die Begriffe nur von links nach rechts und oben nach unten versteckt. Im schwierigen Suchsel sind die Begriffe zudem von rechts nach links, von unten nach oben, diagonal und diagonal rückwärts versteckt.

Achtung: Jedes Suchsel enthält die Lösungen direkt in der gleichen Datei.

3. Aktivität „Autogrammjäger“

Es gibt 10 verschiedene Vorlagen für die Autogrammjäger-Aktivität. Die Vorlagen liegen als WORD und als PDF bereit, falls Fragen angepasst werden sollen.

Die L erhalten eine Vorlage und gehen dann im Kurs / in der Klasse herum und versuchen zu jeder Frage zwei Autogramme (Unterschriften anderer Lernender) zu bekommen. Auf der Rückseite könnten Antworten notiert werden.

Lernschwächere L könnten vielleicht nur jeweils ein Autogramm finden müssen oder bearbeiten weniger Fragen.

Bevor die L mit der Autogrammjagd beginnen, sollte die LK die Fragebildung wiederholen. Lernschwächere L bilden einfache W-Fragen oder Ja-/Nein-Fragen, z.B. „Wie lange dauert ein Fußballspiel ohne Pause und Nachspielzeit?“ oder „Interessierst du dich für Fußball?“. Lernstärkere L könnten indirekte Fragen bilden, z.B. „Weißt du, wie lange ein Fußballspiel ohne Pause und Nachspielzeit dauert?“.

Zudem liegt eine Datei mit den Lösungen vor. Damit könnte die Aktivität auch als Fußball-Quiz in der Klasse gespielt werden.