



SprachenQuests

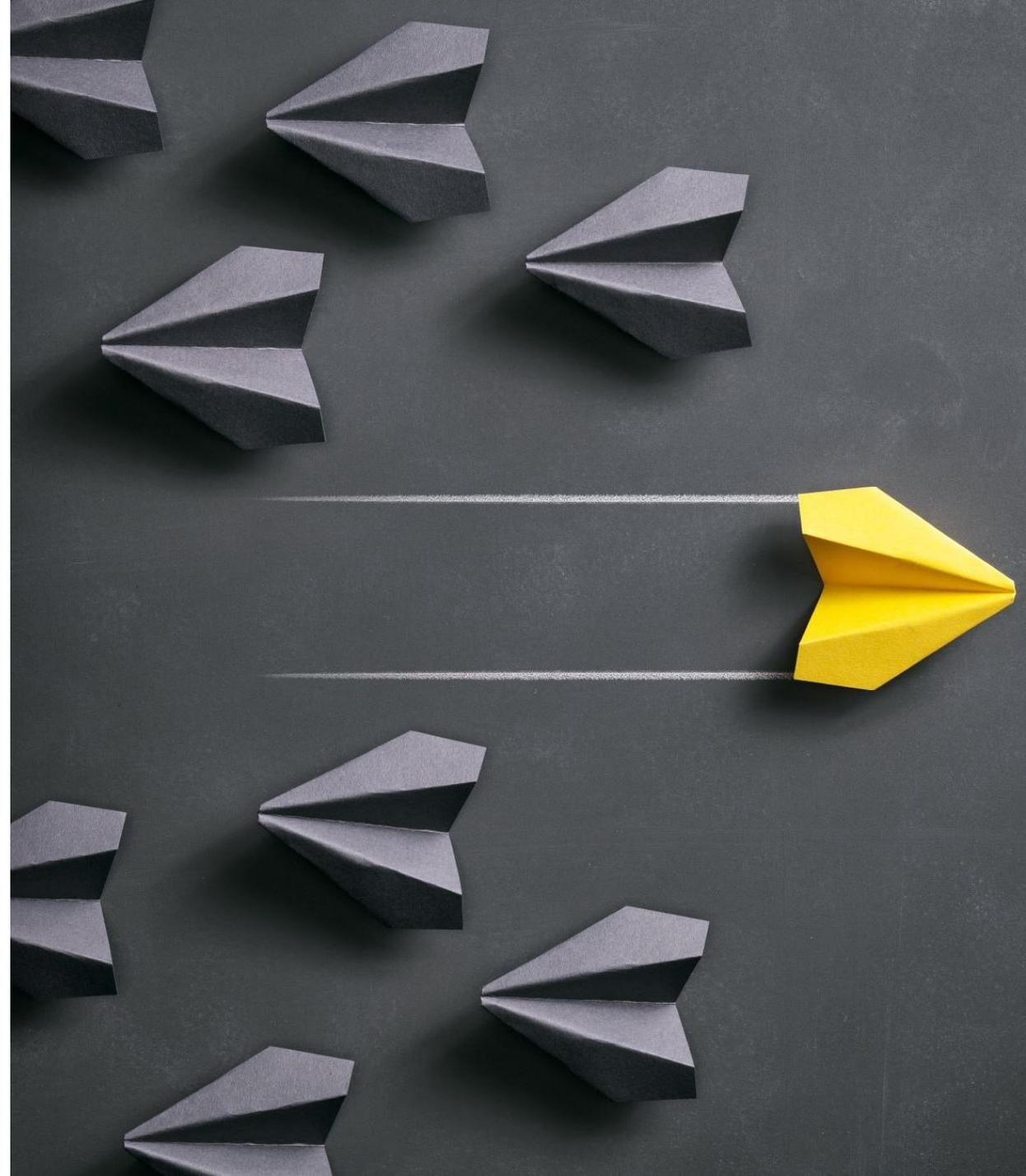
Internet-Recherchen für den DaF-Unterricht

SprachenQuests sind kleine Projekte für den Deutschunterricht, bei denen Internet-Recherchen, Teamarbeit und Übungen zur Sprache im Vordergrund stehen.

Jede SprachenQuest enthält alle Arbeitsanweisungen und Materialien, die man zum Lösen der Aufgaben braucht und kann deshalb sofort im Unterricht eingesetzt werden.

Die Didaktisierungen sind für die Stufen A2–B2 entwickelt worden, dauern zwischen drei und sieben Unterrichtsstunden und können unabhängig vom Lehrwerk benutzt werden.

Viel Spaß damit!



Allgemeine Informationen für Lehrkräfte

Internet-Recherchen sind eine attraktive und weit verbreitete Arbeitsform im schulischen und außerschulischen Unterricht. Die US-Amerikaner Bernie Dodge und Tom March haben dazu in den 90er Jahren ein eigenes Modell entwickelt: die so genannte WebQuest – auf Deutsch übersetzt „Netzsuche“. Hinter diesem Wort steckt eine klar strukturierte Didaktisierung, die aufgabenorientiertes und kollaboratives Lernen fördern soll.

WebQuests sind mit der Zeit so populär geworden, dass sie heute praktisch als Synonym für Internet-Recherchen überhaupt stehen. Unsere SprachenQuests sind WebQuests, die speziell für den DaF-Unterricht entwickelt wurden. Die Struktur ist dabei einheitlich, sie enthält die Elemente:

- Einführung
- Aufgabe
- Arbeitsschritte
- Ressourcen
- Bewertung
- Rückblick

Zu jeder Didaktisierung gibt es Lehrerhandreichungen, in denen das Sprachniveau und die Lernziele (laut Referenzrahmen), der Zeitumfang und zusätzliche Ideen für den Unterricht beschrieben werden.

Was können SprachenQuests bieten? Das Reizvolle für Lernende ist:

- das Kreative (etwas Neues schaffen)
- die eigene Verantwortung (selbst Entscheidungen treffen)
- der Realitätsbezug
- das Arbeiten in der Gruppe
- und der Wettbewerbsgeist (wer macht die beste Präsentation?)
- Die Arbeitsform kann am Anfang jedoch ungewohnt sein.

Hier einige Tipps von uns, wie man mit möglichen Schwierigkeiten umgehen kann:

- **Vorbereitung**
Wichtig ist eine gute Vorbereitung. Man sollte – wenigstens in Gedanken – die Arbeitsschritte noch mal durchgehen, mit denen die Schülerinnen und Schüler konfrontiert werden. Man sollte auch darüber nachdenken, welche Konsequenzen die Aufgabe für Klassenmanagement und Instruktion hat.
- **Aktualität der Links**
Wir bemühen uns, alle Links aktuell zu halten. Zur Sicherheit sollten Sie jedoch vor dem Einsatz im Unterricht überprüfen, ob alle Links noch funktionieren.
- **Zeitplanung**
Die Präsentation der Ergebnisse nimmt meistens mehr Zeit in Anspruch, als man denkt und vorgesehen hat. Die Lernenden sollten dabei auch die Möglichkeit haben, die Arbeit der Mitschülerinnen und Mitschüler begründend zu bewerten.

- **Unsicherheit bei offenen Aufgaben**

SprachenQuests sind im Gegensatz zu den meisten Unterrichtsaufgaben relativ offen, d. h. die Schülerinnen und Schüler sollen selbst nach Lösungen suchen. Das wird am Anfang zu Unsicherheiten führen, was wiederum zu Widerstand führen kann. Darauf sollte man vorbereitet sein. Man sollte versuchen, das als Teil des Lernprozesses sowohl für die Lehrenden als auch für die Lernenden zu verstehen.

- **Teamarbeit**

Viele Lernende finden die Arbeit in der Gruppe am Anfang gar nicht so einfach. Deshalb sollte man die SprachenQuests nicht in Gruppen einsetzen, die sich (noch) nicht gut kennen.

- **Einführung in der Klasse**

Bei SprachenQuest-Anfängern sollte man die Aufgabe zuerst mit der Klasse besprechen. Danach sollte es eine kurze Zeit (Viertelstunde) geben, wo die Lernenden keine Fragen stellen dürfen. Dadurch werden sie gezwungen erst einmal selbst herauszufinden, was sie machen sollen um dann eventuell die Lehrerin oder den Lehrer um Hilfe zu bitten.

- **Arbeit im Computerraum oder zuhause**

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Arbeit am Computer zu organisieren. Eine gute Variante ist folgende Aufteilung: Recherchieren und Diskutieren im Computerraum, Ausarbeiten der Ergebnisse (z. B. Präsentationen) zuhause.

- **Arbeit mit großen Klassen**

Wenn man zum ersten Mal eine SprachenQuest mit einer großen Klasse macht, sollte man sich – wenn möglich – von einer Kollegin oder einem Kollegen assistieren lassen. Wichtig ist, dass diese Person den Inhalt der Aufgabe gut kennt, damit sie auf Fragen antworten kann.

- **Weiterführende Links:**

- [Die besten WebQuests \(Tom March\)](#)
- [Projekt „LanguageQuests“ \(ECML\)](#)

Sprachquest Wohnwelten



„Ein neues Haus, ein neuer Mensch“ hat J.W. Goethe gesagt, und er hatte Recht. Denn wer von uns hat nicht einmal davon geträumt, sein Leben zu verändern und in ein neues, vielleicht ein außergewöhnliches Haus zu ziehen? Ob eine Scheune, ein Hausboot oder ein Bunker - jeder hat seine eigene Vorstellung vom Glück auf Erden!

Hier könnt ihr euch einige der außergewöhnlichsten Häuser der Welt anschauen:

Video: [Die verrücktesten Häuser der Welt](#)

Sprachquest Wohnwelten: Aufgabe



Stellt euch vor, ihr seid Immobilienmakler. Ihr habt den Auftrag bekommen, ein außergewöhnliches Haus für exzentrische Kunden zu finden. Ihr habt so ein Haus gefunden, das ihr jetzt entsprechend anpreisen möchtet.

Dazu müsst ihr eine imposante Präsentation vorbereiten, um die Kunden (gespielt von euren Mitschülern) zu begeistern. Bei der anschließenden Diskussion sollt ihr auch auf schwierige Fragen antworten können, gut argumentieren und am Ende das Haus verkaufen.

Ihr arbeitet zu dritt, denn geteilte Arbeit ist halbe Arbeit! Übrigens: Bei YouTube gibt es gute Beispiele, wie man für Immobilien wirbt.



Sprachquest Wohnwelten: Arbeitsschritte



1. Bildet Dreier-Gruppen: Zieht von eurer Lehrerin eine Karte mit einem Wortteil bzw. einem Bild und sucht zwei weitere Personen, die die passenden Teile haben. Der Name und das Bild ist eure Immobilie. Zeit: 5 Minuten
2. Jetzt setzt euch zusammen und seht euch das Video über eure Immobilie an. Zeit: 15 Minuten
3. Verteilt die Aufgaben in der Gruppe:
 - die erste Person sucht nach sachlichen Informationen zum Haus (z.B. Lage, Größe, Anzahl der Räume, Einrichtung, Garten etc.)
 - die zweite Person sucht nach Vorteilen des Hauses und nach Argumenten gegen potenzielle Nachteile
 - die dritte Person ist der Grafiker, sucht nach Bildern, kurzen Videos usw. und lernt das Präsentationstool [Thinglink](#) kennen. Eure Lehrerin muss dazu vorher ein Konto anlegen und euch den Zugangscode geben. Zeit: 25 Minuten
4. Tauscht eure Informationen in eurer Gruppe aus. Bereitet dann zusammen drei Dinge vor:
 - eine mündliche Präsentation mit allen Informationen und Argumenten für den Kauf des Hauses.
 - eine visuelle Präsentation mit [Thinglink](#) (vergesst nicht einen attraktiven Titel!)
 - Antworten auf eventuelle (auch kritische) Fragen der Kunden (Mitschüler). Benutzt dabei die passenden Redemittel

Denkt daran, dass ihr gut argumentieren müsst, um die anderen zu überzeugen und dass jedes Mitglied der Gruppe einen Teil der mündlichen Präsentation übernehmen soll.
Zeit: 45 Minuten
5. Stellt eure Präsentation der ganzen Klasse vor. Versucht dabei, so viele Mitschülerinnen und Mitschüler wie möglich für den Kauf eures Hauses zu gewinnen! Zeit: je Gruppe 5 Minuten Präsentation + 2-3 Minuten Fragen
6. Bewertet die Präsentationen der anderen Gruppen. Zeit: 10 Minuten

Sprachquest Wohnwelten: Ressourcen



Einführung

[„Außergewöhnlich wohnen“ \(hr fernsehen\)](#) (Youtube, 44:18 Min.)

In einer Scheune

[„Außergewöhnlich wohnen“ \(hr fernsehen, ab 7:54 Min.\)](#) (Youtube, 44:18 Min.)

In einer alten Tabakscheune

[„Wohnen in einer alten Tabakscheune“ \(Deutsche Welle\)](#) (Youtube, 4:14 Min.)

[Wohnen in der Scheune: Neue Bauideen für ländliche Gegenden](#)

[Anders Wohnen: Da braucht man Herz, Liebe und Geduld](#)

Auf einem Landgut

[„Außergewöhnlich wohnen“ \(hr fernsehen, ab 12:25 Min.\)](#) (Youtube, 44:18 Min.)

[Im Landhaus wohnen](#)

[Landgut Danzermühle Pettenbach im Almtal](#)

Im Hausboot

[„Außergewöhnlich wohnen“ \(hr fernsehen, ab 30:33 Min.\)](#) (Youtube, 44:18 Min.)

[Wohnen auf dem Hausboot](#)

[Hausboot und Hausboote](#)

[Anders Wohnen: Mein Schiff und die Liebe zum Licht](#)

Im Wasserturm

[„Außergewöhnlich wohnen“ \(hr fernsehen, ab 35:00 Min.\)](#) (Youtube, 44:18 Min.)

[Anders Wohnen: Bei Sturm wackelt das ganze Haus](#)

Im Drehhaus

[Drehhaus](#) (Youtube, 4:30 Min.)

[Das Drehhaus](#)

[Das Drehhaus – von der Sonnenblume abgesehen](#)

Im Erdhaus

[Erdhäuser in Arboldswil](#) (Youtube, 2:14 Min.)

[Natürlich wohnen: Erdhäuser haben viele Vorteile](#)

[Erdhaus Architektur](#)

Im Lehmhaus

[Lebens\(t\)räume Holz-Lehm-Haus](#) (Youtube, 5:44 Min.)

[Baustoff Lehm](#)

Im Gewächshaus

[„Wohnen im Gewächshaus“ \(Deutsche Welle\)](#) (Youtube, 4:41 Min.)

[Anders Wohnen: Die im Glashaus sitzen](#)

Im Bunker

[Wohnen im Bunker](#) (Youtube, 5:42 Min.)

[„Wohnen im Hochbunker“ \(Deutsche Welle\)](#) (Youtube, 4:20 Min.)

[Anders Wohnen: Eine gute Stube in Bunker F38](#)

In der Mühle

[„Wohnen in der Windmühle“ \(Deutsche Welle\)](#) (Youtube, 4:49 Min.)

[Anders Wohnen: Auch Romantik hat ihren Preis](#)

Sprachquest Wohnwelten: Bewertung



Präsentation mündlich

1 Punkt:

Monoton, nicht interessant, undeutlich gesprochen, vom Blatt abgelesen.

2 Punkte:

Teilweise interessant, stellenweise nicht deutlich gesprochen, größtenteils frei vorgetragen, Gestik/Mimik nicht immer passend.

3 Punkte:

Im kleinsten Detail durchdacht, sehr interessant, klar, spannend, frei, verständlich, gut gegliedert, lebendig, passende Körpersprache.

Grafische Darstellung mit Thinglink

1 Punkt:

Wenige oder keine grafischen Elemente (Fotos, Videos, Links). Langweiliges Layout und Schriftbild. Kein Titel.

2 Punkte:

Einige grafische Elemente, die Präsentation mittelmäßig, der Titel schablonenhaft.

3 Punkte:

Viele grafische Elemente, die eine interessante Ganzheit bilden. Attraktive Präsentation, sehr kreativer Titel.

Beteiligung an der Diskussion (Argumente nennen/ Fragen stellen/ Antworten geben)

1 Punkt:

Geringe Beteiligung an der Diskussion, keine überzeugenden Argumente.

2 Punkte:

Einige Fragen bzw. Antworten, gute, aber einseitige Argumente.

3 Punkte:

Viele durchdachte, kreative Fragen und Antworten, interessante Argumente.

Sprachliche Korrektheit

1 Punkt:

Einfacher Wortschatz, viele Fehler.

2 Punkte:

Nicht immer passende Wortwahl, einfache Sätze, einige Fehler.

3 Punkte:

Reicher Wortschatz, grammatische Strukturen auf fortgeschrittenem Niveau, (fast) fehlerfrei.

Gesamteindruck

1 Punkt:

Die ganze Präsentation wenig überzeugend und nicht besonders interessant.

2 Punkte:

Die ganze Präsentation teilweise interessant, nicht besonders kreativ, ziemlich schematisch.

3 Punkte: Die ganze Präsentation sehr ideenreich, überzeugend, kreativ, einfallsreich.

Sprachquest Wohnwelten: Rückblick



1. Stellt euch vor, ihr habt gerade euer Traumhaus gekauft. Jetzt beginnt ihr, es einzurichten. Sucht Inspiration im Internet, zum Beispiel bei:

[IKEA](#)
[Mirabeau](#)
[Heine](#)
[Segmüller](#)
[POCO](#)
[Höffner](#)

Ihr könnt eurer Phantasie freien Lauf lassen.

2. Wie wäre es mit einer Spielrunde? Kennt ihr das Kartenspiel Quartett? Macht selbst ein Möbel-Quartett: jeder bereitet eine Kategorie vor (z.B. Stühle: der Drehstuhl, der Klappstuhl, der Liegestuhl, der Gartenstuhl), dann schneidet ihr die Karten aus und es kann gespielt werden.
3. Einrichten kann man nicht nur das eigene Zuhause, sondern auch das Klassenzimmer, wo man das halbe Leben verbringt. Überlegt euch, wie ihr euren Klassenraum schöner machen könnt. Schaut Euch dazu den folgenden [Ratgeber](#) an.
4. In Polen gab es mal einen Wettbewerb dazu:
[Wettbewerb „Deutsch hat Klasse“](#)

5. Ist euch auf euren Reisen ins Ausland etwas aufgefallen, was euch beim Thema Wohnen überrascht, gewundert oder schockiert hat? Zum Beispiel: Andere Sitten oder Einrichtungsgegenstände (z.B. japanische High-Tech-Toiletten, die mit dem Benutzer sprechen, die obligatorische Sauna in Finnland, Feng Shui-Regeln in China).

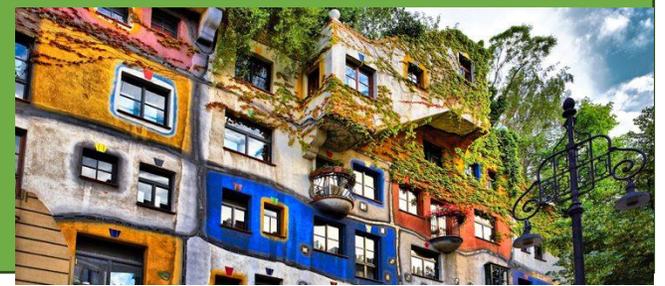
Mehr zum Lesen:

[kulturelle Unterschiede bei der Inneneinrichtung](#)

6. Wer noch Lust auf weitere ungewöhnliche Häuser bekommen hat, kann hier weiterlesen:

[Auf der Krämerbrücke in Erfurt](#)
[Im Gasometer](#)
[Im Krankenhaus](#)
[Skurille Bleibe](#)
[In der Halle](#)
[In der Halle](#) (Youtube)
[Im Leuchtturm](#) (Youtube)

Sprachquest Wohnwelten: Lehrerhandreichung



- Ein besonderes Anliegen der modernen Bildung ist die Entwicklung der sog. Schlüsselkompetenzen, zu denen u.a. Kreativität, Kooperations-, Präsentations- und Problemlösefähigkeit gehören. Sie tragen zur Persönlichkeitsentwicklung bei und ermöglichen die spätere berufliche Orientierung. Die SprachenQuest-Methode eignet sich sehr gut, um die o.g. Fähigkeiten zu trainieren, besonders wenn dies in Form von einem Rollenspiel in der Fremdsprache passiert. Wenn die Schülerinnen und Schüler es lernen, fiktive Identitäten anzunehmen und entsprechend (sprachlich) zu handeln, wird es für sie einfacher, im späteren Leben reale (berufliche und private) Herausforderungen zu bewältigen.

Diese SprachenQuest wurde entwickelt von:

Alet Conradie & Justyna Sobota & Aleksandra Łyp-Bielecka

Sprachniveau:

Vorausgesetztes Sprachniveau: B2

Altersgruppe: Die Webrecherche wurde für Jugendliche entwickelt, die seit zwei bis drei Jahren Deutschunterricht haben. Die Lernenden sollten über grundlegende Computerkenntnisse verfügen.

Arbeitsform: Dreier-Gruppen

Lernziele: im Internet nach bestimmten Informationen suchen, Informationen aus verschiedenen Quellen zusammenführen

- anhand von gewonnenen Informationen kooperativ eine Präsentation vorbereiten und sie mündlich vorstellen
- zusammenhängend argumentieren und die Zuhörer überzeugen
- sich an einer Diskussion bewusst und gekonnt beteiligen

Zeitungsfang: Bildung von Dreier-Gruppen (5 Minuten)

- Anschauen von Filmmaterial (15 Minuten)
- Verteilung der Aufgaben in den Gruppen und Recherche im Internet (25 Minuten)
- Austausch von gewonnenen Informationen und Vorbereitung einer gemeinsamen Präsentation (45 Minuten)
- Präsentation der Immobilien mit anschließender Diskussion (je 7-8 Minuten pro Gruppe, abhängig von der Gruppenzahl eine bis zwei Unterrichtsstunden)
- Auswahl der besten Präsentation anhand der Bewertungstabelle (10 Minuten).

Durchführung:

Die Schüler sollen in Dreier-Gruppen eine zum Kauf einladende Präsentation über ein außergewöhnliches Haus vorbereiten und sie der Klasse überzeugend vorstellen. Der Sinn der Aufgabe besteht darin, dass die Lernenden ihre Kompetenzen auf dem Gebiet des Präsentierens und Argumentierens entwickeln und sich dadurch auf die Herausforderungen des zukünftigen Berufslebens vorbereiten.

Als Präsentationstool schlagen wir [Thinglink](#) vor, das ein interessantes und ansprechendes Internettool ist. Die Lehrkraft muss zur Vorbereitung ein kostenloses Lehrer-Konto anlegen und den Schülern den Zugangscode geben. Zur Einführung gibt es eine [Anleitung](#) (auf Deutsch).

Sprachquest Geocaching:

Habt ihr einmal davon geträumt, eine abenteuerliche Suche nach versteckten Schätzen zu machen? Wenn ja, dann könnt ihr eure Träume mit Geocaching (geo = griechisch für Erde, cache = englisch für Versteck), der modernen Schnitzeljagd, wahr werden lassen!

Seht euch den Film an und macht mit bei der weltweit größten Schatzsuche:

www.geocaching.com

Wenn ihr euer erstes Abenteuer mit Geocaching erleben möchtet, bearbeitet unsere SprachenQuest!



© Colourbox

Sprachquest Geocaching: Aufgabe



- Eure Stadtverwaltung möchte Werbung für eure Stadt zu machen, um mehr Touristen anzulocken. Und was kann spannender sein, als nach verborgenen Schätzen in der Stadt zu suchen? Deshalb hat die Stadtverwaltung einen Wettbewerb ausgeschrieben. Die Wettbewerbsaufgabe lautet, einen Cache einzurichten. Sein Inhalt dabei mit der Stadt verbunden sein.
- Ihr lernt zuerst die Prinzipien des Geocaching kennen und richtet dann euren ersten Cache ein. Die Stadtverwaltung wählt aus allen Vorschlägen den besten Cache aus, den die Gewinner dann verstecken.



SprachenQuest Geocaching: Ressourcen



Einführung

[Geocaching Richtlinien](#)

[Geocaching - die moderne](#)

[Schnitzeljagd \(Youtube\)](#)

[Geocaching Log In](#)

Arten und Typen von Behältern und Dosen

[Bau eines Geocaches \(YouTube\)](#)

[Cachebehälter](#)

Was in einem Cache sein sollte

[Geocache Inhalt](#)

[Trade Items](#)

Wo man Caches verstecken kann

[Geocache Verstecke](#)

[Ein neues Versteck anlegen](#)

Noch mehr Informationen

[Fragen und Antworten für den](#)

[Geocaching-Anfänger](#)

[Geocachelisting-Anforderungen](#)

[Geocaching Apps](#)

SprachenQuest Geocaching: Bewertung



Kreativität bei der Cache-Einrichtung

1 Punkt:

Das Logbuch vergessen, der Inhalt des Caches nicht geeignet, nicht mit der Stadt verbunden. Der Behältertyp passt nicht ganz zum Inhalt. Das Versteck ist leicht zu finden.

2 Punkte:

Das Logbuch enthalten, die anderen Elemente wenig interessant. Der Behältertyp passt ziemlich gut. Das Versteck ist gut gewählt.

3 Punkte:

Das Logbuch vorhanden, die anderen Elemente sehr spannend. Eine fantastische Werbung für die Stadt. Der Behältertyp passt sehr gut. Das Versteck ist sehr gut gewählt.

Präsentation

1 Punkt:

Monoton, nicht interessant, undeutlich gesprochen, vom Blatt abgelesen.

2 Punkte:

Teilweise interessant, stellenweise nicht deutlich gesprochen, größtenteils frei vorgetragen, Gestik/Mimik nicht immer passend.

3 Punkte:

Im kleinsten Detail durchdacht, sehr interessant, klar, spannend, frei vorgetragen, verständlich, gut gegliedert, lebendig, passende Körpersprache.

Sprachliche Korrektheit

1 Punkt:

Einfacher Wortschatz, viele Fehler.

2 Punkte:

Nicht immer passende Wortwahl, einfache Sätze, einige Fehler.

3 Punkte:

Reicher Wortschatz, grammatische Strukturen auf fortgeschrittenem Niveau, (fast) fehlerfrei.

Gesamteindruck

1 Punkt:

Das ganze Projekt wenig überzeugend und interessant.

2 Punkte:

Das ganze Projekt nur bedingt interessant, nicht besonders kreativ, ziemlich schematisch.

3 Punkte: Das ganze Projekt sehr ideenreich, überzeugend, kreativ, einfallreich.

SprachenQuest Geocaching: Rückblick



1. Berichtet auf Deutsch von der Suche nach den versteckten Caches! Ihr könnt euren Bericht mit Fotos, selbst erstellten [Google-](#) bzw. [Tripline](#) attraktiver machen.
2. Bereitet eine Stadt-Rallye in Form einer Geocaching-Suche vor. Mögliche Themen: unsere Gegend, unsere Heimat, auf den Spuren bekannter Stadtbürger, Kultur- und Naturdenkmäler usw. Die Rallye kann dann z.B. während eines Schüleraustausches, Tag der offenen Tür, Tag der Sprachen u.a. eingesetzt werden.
3. Erstellt einen Werbespot mit Tipps und Tricks zur Cache-Einrichtung und publiziert ihn im Netz bzw. auf der Schulhomepage.
4. Besucht deutschsprachige Geocaching-Seiten bzw. -foren, sucht nach „Best Practice-Beispielen“ für die interessantesten, skurrilsten, lustigsten Caches und Verstecke und erzählt davon in der Klasse!

SprachenQuest Geocaching: Lehrerhandreichung



Das Lernen kann nicht nur in geschlossenen Räumen, sondern auch im Freien stattfinden, und dies ist sogar viel angenehmer! Deshalb wollen wir Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler zu einer abenteuerlichen, modernen Schnitzeljagd mit GPS einladen.

Überall wird dafür plädiert, dass sich die Jugendlichen mehr an der frischen Luft bewegen sollten. Es ist aber nicht so einfach, sie vom Computer wegzureißen, es sei denn, man findet eine Aktivität, die sie in ihren Bann zieht. Und das ist eben Geocaching! Auf der Seite www.geocaching.com gibt es schon mehr als 6 Millionen registrierte User und über 2.802.200 aktive Caches. Und jeden Tag werden neue Caches angemeldet!

Diese SprachenQuest wurde entwickelt von:

Justyna Sobota & Aleksandra Łyp-Bielecka

Sprachniveau:

Vorausgesetztes Sprachniveau: ab A2

Die Seite www.geocaches.com ermöglicht es, verschiedene Sprachen zu wählen. Anfänger bzw. schwächere Schüler können diese Seite in ihrer Muttersprache oder auf Englisch lesen, die fortgeschritteneren bzw. leistungsstärkeren Schüler sollten versuchen, die Seite auf Deutsch zu rezipieren).

Altersgruppe: Die Webrecherche wurde für Jugendliche entwickelt, die seit zwei bis drei Jahren Deutschunterricht haben. Die Lernenden sollten über grundlegende Computerkenntnisse verfügen.

Arbeitsform: Vierer-Gruppen

- **Lernziele:** im Internet nach bestimmten Informationen suchen, Informationen aus verschiedenen Quellen zusammenführen, anhand von gewonnenen Erkenntnissen eigene Vorschläge formulieren
- kooperativ ein Plakat erstellen
- zusammenhängend argumentieren und die Zuhörer überzeugen können
- **Zeitungsumfang:**
Der Zeitungsumfang beträgt etwa 4 Unterrichtseinheiten zu je 45 Minuten.
Bildung von Vierer-Gruppen (5 Minuten)
- Anschauen von Filmmaterial (15 Minuten)
- Verteilung der Aufgaben in den Gruppen und Recherche im Internet (25 Minuten)
- Austausch der gewonnenen Informationen (15 Minuten)
- Gemeinsame Erstellung des Posters (30 Minuten)
- Präsentation der Poster (je Gruppe 5 Minuten)
- Abstimmung und Auswahl des besten Vorschlags (5 Minuten)
- Einrichtung und Verstecken des gewählten Caches (flexible Zeitplanung je nach Ort und Art des Caches)

SprachenQuest Geocaching: Lehrerhandreichung



Durchführung:

Die Schüler sollen sich in Vierer-Gruppen mit der Methode des Geocachings bekanntmachen, dann einen eigenen Cache konzipieren und ihre Idee mit Hilfe eines Posters der Klasse (bzw. der Stadtverwaltung) präsentieren. Der beste Vorschlag wird ausgewählt, als Cache eingerichtet, versteckt und auf der Website www.geocaching.com angemeldet.

Um die Seite www.geocaching.com in vollem Umfang nutzen zu können, muss man zuerst ein kostenloses Benutzerkonto anlegen. Dies ermöglicht u.a. das Anschauen von Filmen, das Entdecken von Caches in der Umgebung und das Anmelden eigener Caches. Die Filme und Karten können sich die Schüler alleine im Internet anschauen bzw. sie können von der Lehrkraft mit Hilfe eines Beamers / einer Whiteboard präsentiert werden.

Bevor der Cache auf der Hauptseite für andere Geo-Cacher sichtbar sein wird, muss er von einem ehrenamtlichen Helfer überprüft und freigeschaltet werden. Das erfordert Zeit. Deshalb muss man entsprechend früh die Caches vorbereiten und anmelden, wenn man in Erwägung zieht, diese Methode im Rahmen eines Schüleraustausches zu nutzen.

Es ist empfehlenswert, zuerst einige Caches in der eigenen Umgebung zu suchen, bevor man selbst mit dem Einrichten eines Caches beginnt. Wenn die Schüler sich selber auf die Suche begeben, werden sie sicherlich auf den Geschmack kommen!

Alle Arbeitsschritte der SprachenQuest (Recherchieren, Erstellen eines Posters, Argumentieren) führen zum Endziel und zur Krönung der ganzen Aufgabe: nämlich zum Einrichten und Verstecken des Gewinner-Caches. Und dann wird das Lernen zum Abenteuer



SprachenQuest
Wie schmeckt "D-A-
CH"?

Habt ihr mal schon einmal *Hell's Kitchen*, *MasterChef* oder *The Taste* gesehen? Seid ihr ein Fan von Kulinarischem? Habt ihr daran gedacht, in der Zukunft ein eigenes Restaurant zu eröffnen?

Wenn ja, dann ist unsere SprachenQuest genau das Richtige für euch! Ihr bekommt die Aufgabe, Speisen auszuwählen, Menüs zusammenzustellen, zu kreieren, zu zaubern und sogar den raffiniertesten Gaumen zu verwöhnen.

SprachenQuest Wie schmeckt "D-A-CH"?: Aufgabe

Ihr seid eine Gruppe von drei Freunden, die sich vor Kurzem ihren Lebenstraum erfüllt haben: sie haben ein eigenes Restaurant eröffnet (den Namen sollt ihr euch selbst ausdenken). Jetzt habt ihr eine Chance bekommen, euer Restaurant bekannt zu machen: eine Gruppe von Restaurantkritikern möchte euer Restaurant besuchen. Sie haben den Wunsch, dabei eine kulinarische Reise durch die deutschsprachigen Länder zu machen.

Ihr habt jetzt eine schwierige, aber nicht unmögliche Aufgabe zu bewältigen: in einem dreigängigen Menü sollt ihr den Kritikern die Spezialitäten aus den deutschsprachigen Ländern präsentieren und sie dafür begeistern. Wichtig dabei ist, dass ihr drei Gerichte (Vorspeise, Hauptgericht, Dessert) aus drei Ländern zusammenstellt und eurem Menü einen „schmackhaften“ Titel gebt.



SprachenQuest Wie schmeckt “D-A-CH”?: Arbeitsschritte



1. Bildet Dreier-Gruppen und verteilt die Aufgaben

1. die erste Person recherchiert zu Vorspeisen,
2. die zweite Person recherchiert zu Hauptgerichten,
3. und die dritte Person recherchiert zu Desserts.

Zeit: 10 Minuten

2. Zuerst recherchiert jeder alleine und wählt jeweils drei Speisen aus Deutschland, Österreich und aus der Schweiz (zusammen also drei Vorspeisen, drei Hauptgerichte und drei Desserts)

Zeit: 30 Minuten

3. Dann setzt ihr euch zusammen und jeder stellt die recherchierten Speisen vor. Danach wählt ihr ein gemeinsames Menü aus, das eine Vorspeise, ein Hauptgericht und ein Dessert beinhalten soll. Wichtig dabei ist, dass jede Speise aus einem anderen deutschsprachigen Land kommt, aber alle gut zusammen passen.

Zeit: 30 Minuten

4. Anschließend denkt ihr euch für euer Menü einen Titel aus, der die Gäste auf das Menü einstimmen soll.

Zeit: 10 Minuten

5. Erstellt danach ein Menü in Form von einem [minibook](#):

Auf den Seiten soll erscheinen:

- erste Seite - der Name des Restaurants und der Titel des Menüs
- zweite Seite - der Name der Vorspeise mit einem passenden Bild
- dritte Seite - kurze Beschreibung der Vorspeise mit den Zutaten
- vierte Seite - der Name des Hauptgerichts mit einem passenden Bild
- fünfte Seite - kurze Beschreibung des Hauptgerichts mit den Zutaten
- sechste Seite - der Name des Desserts mit einem passenden Bild
- siebte Seite - kurze Beschreibung des Desserts mit den Zutaten
- achte Seite - ein Miniwörterbuch.

Hier notiert ihr neuen Wortschatz mit Erklärungen (z.B. *die Sülze - ein kaltes Gericht aus Fleisch oder Geflügel, das in Gelee eingelegt ist*) und länderspezifischen Wortschatz, eventuell mit muttersprachlichen Übersetzungen (z.B. *der Paradeiser - die Tomate*)

Anleitung zum Einfügen von Bildern findet ihr

unter: www.youtube.com

Lizenzfreie Bilder findet ihr unter: www.pixelio.de (kostenlose Registrierung und Angabe der Bildquelle

erforderlich), bilder.tibs.at (Angabe der Bildquelle erforderlich)

Zeit: 45 Minuten

SprachenQuest Wie schmeckt “D-A-CH”?: Arbeitsschritte



5. Präsentiert zum Schluss den Kritikern (eurer Klasse) euer minibook. Denkt daran, vorher die passende Zahl von Menüs auszudrucken. Beschreibt kurz die ausgewählten Speisen und preist sie an! Die anderen Dreier-Gruppen hören zu und bewerten.
Zeit: 45 Minuten
6. Zusatzaufgabe:
Um eine besondere Atmosphäre zu schaffen, kann jede Gruppe einen Tisch dekorieren (z.B. mit einer weißen Decke, Besteck, Geschirr, Blumen, Servietten) oder sogar die zu Hause zubereiteten Speisen mitbringen. Die ganze Klasse geht dann von Tisch zu Tisch, jede Dreier-Gruppe präsentiert der Reihe nach ihr Menü und preist es an.

SprachenQuest Wie schmeckt “D-A-CH”?: Ressourcen



Kochrezepte aus Deutschland

[Deutsche Spezialitäten](#)

[Eine Reise durch deutsche Küchen](#)

[Deutsche Rezepte](#)

[Deutsche Rezepte - Klassiker, die wir lieben](#)

Kochrezepte aus Österreich

[Spezialitäten aus Österreich](#)

[Themenwelt - Österreichische Rezepte](#)

[Österreichische Rezepte](#)

[Rezepte aus Österreich](#)

Österreichische Küchensprache

[Österreichische Küche](#)

[Kulinarisches Wörterbuch](#)

[Lebensmittellexikon](#)

Kochrezepte aus der Schweiz

[Typisches aus der Küche](#)

[Typische Schweizer Rezepte](#)

[Kulinarische Schweiz](#)

[Schweizer Spezialitäten](#)

Schweizerische Küchensprache

[Schweizer Küche](#)

[Skurrile Begriffe aus der Schweizer Küche](#)

SprachenQuest Wie schmeckt “D-A-CH”?: Bewertung



Inhalt des Menüs (minibook)

1 Punkt:

Die Speisen zufällig ausgewählt und nicht aufeinander abgestimmt. Kein Titel, keine Bilder bzw. kein Miniwörterbuch. Der Name des Restaurants vergessen.

2 Punkte:

Die Speisen richtig ausgewählt, aber eins bzw. zwei der notwendigen Elemente (Titel, Bilder, Name des Restaurants, Miniwörterbuch) fehlen.

3 Punkte:

Die Speisen kreativ ausgewählt, das Menü bildet ein interessantes Ganzes, alle Elemente (Titel, Bilder, Name des Restaurants, Miniwörterbuch) vorhanden.

Präsentation

1 Punkt:

Monoton, nicht interessant, undeutlich gesprochen, vom Blatt abgelesen, wenig überzeugend.

2 Punkte:

Teilweise interessant, stellenweise nicht deutlich gesprochen, größtenteils frei vorgetragen, die Präsentation angemessen, aber nicht werbend genug.

3 Punkte:

Im kleinsten Detail durchdacht, sehr interessant, die Präsentation zusammen mit dem minibook bildet eine überzeugende Ganzheit.

Sprachliche Korrektheit

1 Punkt:

Einfacher Wortschatz, viele Fehler.

2 Punkte:

Nicht immer passende Wortwahl, einfache Sätze, einige Fehler.

3 Punkte:

Reicher Wortschatz, grammatische Strukturen auf fortgeschrittenem Niveau, (fast) fehlerfrei.

Tischgestaltung (optional)

1 Punkt:

Tischgestaltung vorhanden, aber sehr einfach.

2 Punkte:

Tischgestaltung sehr kreativ, viele Elemente vorhanden.

3 Punkte:

Tischgestaltung sehr kreativ, viele Elemente vorhanden, wenigstens eine von den ausgewählten Speisen mitgebracht.

SprachenQuest Wie schmeckt “D-A-CH”?: Rückblick



1. Spielt Pantomime oder und [Montagsmaler](#) erratet dabei Sprichwörter rund um das Thema Essen:

Der Appetit kommt beim Essen.

Die Liebe geht durch den Magen.

Der Mensch lebt nicht vom Brot allein. (5. Moses 8,3)

Ein voller Bauch studiert nicht gern.

Es wird nichts so heiß gegessen, wie es gekocht wird.

Essen und Trinken hält Leib und Seele zusammen.

Nach dem Essen sollst du ruh'n, oder 1000 Schritte tun.

Verbotene Früchte schmecken am besten.

Viele Köche verderben den Brei.

Was der Bauer nicht kennt, frisst er nicht.

[Weitere Sprichwörter](#)

2. Dreht eine kurze Videoanleitung mit Erklärungen auf Deutsch, wie man eure Lieblingsspeise zubereitet.
3. Gerichte mit Geschichte: recherchiert die Geschichte einer berühmten Speise aus den deutschsprachigen Ländern und erzählt sie euren Mitschülern. Beispiele:
[die Currywurst](#)
[die Sachertorte](#)
[der Kaiserschmarrn](#)
4. Falls ihr einen Schüleraustausch plant, könnt ihr für die Partnerschule ein minibook mit euren regionalen Spezialitäten erstellen.

SprachenQuest Wie schmeckt “D-A-CH”?: Lehrerhandreichung



Alle begeistern sich für die italienische, französische oder asiatische Küche, aber kulinarische Spezialitäten der deutschsprachigen Länder bleiben für viele ein unentdecktes Geheimnis. Höchste Zeit dieses Geheimnis zu lüften! Aus diesem Grund wollen wir die Schülerinnen und Schüler zu einer kulinarischen Reise durch die deutschsprachigen Länder einladen.

Diese SprachenQuest wurde entwickelt von:

Justyna Sobota & Aleksandra Łyp-Bielecka

Sprachniveau:

Vorausgesetztes Sprachniveau: ab A2 (bei der Erstellung von Menüs und minibooks), ab B1 um sich genauer mit den Sprachvarietäten zu befassen.

Altersgruppe: Die Webrecherche wurde für Jugendliche entwickelt, die seit zwei bis drei Jahren Deutschunterricht haben. Die Lernenden sollten über grundlegende Computerkenntnisse verfügen.

Arbeitsform: Dreier-Gruppen

Lernziele:

- im Internet nach bestimmten Informationen suchen, Informationen aus verschiedenen Quellen zusammenführen und umformulieren
- in Gruppen diskutieren, Kompromisse schließen und kooperativ an der Erstellung von minibooks und Präsentationen arbeiten
- Sprachvarietäten der deutschsprachigen Länder kennenlernen

Zeitungsumfang:

Insgesamt ungefähr vier Unterrichtseinheiten zu je 45 Minuten (die erste und die dritte Stunde in einem Computerraum).

Durchführung:

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten in Dreier-Gruppen und recherchieren über Vorspeisen, Hauptgerichte und Desserts aus den deutschsprachigen Ländern (DACH). Jeder Schüler sucht drei Vorspeisen, Hauptgerichte bzw. Desserts aus (abhängig von der übernommenen Aufgabe). Dann kommen die Schüler in die Gruppen zurück, stellen aus den ausgewählten Speisen ein Menü in Form eines minibooks zusammen und geben ihm einen passenden Titel. Anschließend werden die Menüs von den jeweiligen Gruppen präsentiert (alle Gruppenmitglieder sollen sich aktiv an der Präsentation beteiligen!).

Achtung: Bei der Auswahl von Bildern für das minibook sollte auf die Urheberrechte geachtet werden!

Zusatzaufgabe: Um die entsprechende Atmosphäre zu schaffen, können die Schüler die Tische in der Klasse dekorieren, Besteck oder sogar die zu Hause eigenhändig zubereiteten Speisen mitbringen. Wenn dieser Punkt entfällt, werden dafür bei der Bewertung auch keine Punkte vergeben. Zu Weihnachten, Ostern bzw. zu anderen Anlässen bietet sich die Möglichkeit, in die Menüs auch entsprechende festliche Speisen miteinzubeziehen (z.B. Weihnachten - Zimtsterne, Ostern - Osterzopf).

SprachenQuest Deutsche Maler

- Habt ihr einmal davon geträumt, die bekanntesten Bilder der größten Künstler mit eigenen Augen zu sehen? Der Traum kann endlich in Erfüllung gehen! Seit dem 1. Februar 2011 könnt ihr bei [Google Arts & Culture](#) die bekanntesten Gemäldegalerien der Welt besichtigen, und das alles kostenlos, bei Tag und Nacht und ohne Tausende von Kilometern zu reisen!
- [Video: Explore art from around the World \(YouTube\)](#)



SprachenQuest Deutsche Maler: Aufgabe



Jedes Jahr findet am dritten Sonntag im Mai der [Internationale Museumstag](#) statt. Ein guter Grund, die Malerei aus dem deutschsprachigen Raum kennen zu lernen.

Stellt euch vor, ihr seid weltbekannte Kunstkenner und Galeristen, die eine besondere Ausstellung planen. Sie soll nämlich nicht in der realen, sondern in der virtuellen Welt stattfinden! Die Bilder der bekanntesten Maler aus Deutschland, Österreich und der Schweiz sind um die ganze Welt verstreut, deshalb ist es unmöglich sich alle in ein paar Stunden anzusehen. Durch das Internet jedoch ist nichts unmöglich – ihr werdet nämlich einen *virtuellen* Rundgang durch die interessantesten Werke der Maler machen.

Eure Aufgabe ist es, einen Maler auszuwählen und eine kleine Galerie seiner Bilder bei [Google Arts & Culture](#) zu erstellen. Später präsentiert ihr die Bildergalerie euren Freunden.

Hier sind einige bekannte Maler aus dem deutschsprachigen Raum (chronologisch geordnet, D=aus Deutschland, A=aus Österreich, CH=aus der Schweiz): Albrecht Dürer (1471-1528) D

- Lucas Cranach der Ältere (um 1472-1553) D
- Hans Holbein der Jüngere (1497 oder 1498-1543) D
- Angelika Kauffmann (1741-1807) CH
- Caspar David Friedrich (1774-1840) D
- Max Liebermann (1847-1935) D
- Gustav Klimt (1862-1918) A
- Max Slevogt (1868-1932) D
- Paul Klee (1879-1940) CH/D
- Ernst Ludwig Kirchner (1880-1938) D
- Franz Marc (1880-1916) D
- August Macke (1887-1914) D



SprachenQuest Deutsche Maler: Arbeitsschritte



Ihr seid ein Team mit drei Spezialisten. Jeder Spezialist bekommt ein Thema:

- Lebenslauf des Künstlers/ der Künstlerin,
 - Charakteristik seiner/ ihrer Malerei (Strömung, Epoche, Merkmale),
 - Wortschatz zur Beschreibung der ausgewählten Werke.
1. Setzt euch zusammen und verteilt die Rollen.
Zeit: 10 Minuten
 2. Schaut euch bei [Google Arts & Culture](#) die Bilder der oben genannten Maler an. Wenn ihr kein Google-Konto habt, müsst ihr euch registrieren. Es reicht ein Konto für die Gruppe.
Zeit: 20 Minuten
 3. Welche Werke findet ihr am schönsten? Wen möchtet ihr vorstellen?
Entscheidet euch für einen Künstler, wählt drei Bilder aus und speichert sie bei [Google Arts & Culture](#) (zuerst zu Favoriten hinzufügen, das Herz oben rechts).
Zeit: 15 Minuten
 4. Bildet bei [Google Arts & Culture](#) eure eigene Galerie aus den gewählte Favoriten (Favoriten ansehen, auf Pluszeichen drücken und Bilder markieren, auf „Nächste oben rechts“ drücken). Wählt einen Namen für die Galerie und speichert sie.
Zeit: 10 Minuten

5. Die Spezialisten recherchieren jetzt individuell:
 - Spezialist 1 sucht Informationen über den Lebenslauf des Künstlers, wichtige Daten und Fakten aus seinem Leben.
 - Spezialist 2 sucht Informationen über die Malerei des Künstlers (Epoche, Strömung, [Maltechnik](#), Farben)
 - Spezialist 3 sucht nach Wortschatz und Redewendungen für die Präsentation des Künstlers und seiner Bilder.

Zeit: 35 Minuten

6. Setzt euch wieder zusammen.
7. Tauscht euch aus und notiert eine kurze Beschreibung der drei Bilder. Der Text soll diese Elemente enthalten:
 1. *objektiv*: Wer oder was sieht man auf dem Bild? Wo spielt die Szene? Was machen die Personen? Welche Farben und Techniken hat der Maler benutzt usw.? Wenn das Bild im Google Art Project einen englischen Titel hat, versucht den deutschen zu finden.
 2. *subjektiv*: Wie wirkt das Bild auf euch (Stimmung, Atmosphäre, Gefühle)? Warum habt ihr das Bild ausgewählt? Was ist daran interessant usw.?
8. Jetzt arbeitet an eurer Galeriebeschreibung. In der Beschreibung muss es einen kurzen Lebenslauf des Künstlers geben und eine Charakteristik seiner Malerei.
9. Die Galerie soll für die anderen Schüler interessant sein. Deshalb braucht sie einen guten Namen. Findet einen interessanten Namen und ändert den alten Titel.
Zeit: für die Punkte 7-9 insgesamt 45 Minuten
10. Macht mit der Klasse einen virtuellen Rundgang durch eure Galerie. Erzählt dabei von allen Details, die ihr früher bei der Recherche gefunden habt.
Zeit: für alle Teams 45 Minuten

SprachenQuest Deutsche Maler: Ressourcen



Lebensläufe der einzelnen Maler

Albrecht Dürer (1471-1528) D

[Wikipedia](#)

[Deutsche Biographie](#)

[The complete work](#) (englisch)

[Meister der Vielseitigkeit und bedeutendster Renaissancekünstler Deutschlands](#)

Lucas Cranach der Ältere (um 1472-1553) D

[Wikipedia](#)

[Deutsche Biographie](#)

Hans Holbein der Jüngere (1497 oder 1498-1543) D

[Wikipedia](#)

[Deutsche Biographie](#)

Angelika Kauffmann (1741-1807) S

[Wikipedia](#)

[Deutsche Biographie](#)

Caspar David Friedrich (1774-1840) D

[Wikipedia](#)

[Deutsche Biographie](#)

Max Liebermann (1847-1935) D

[Wikipedia](#)

[Deutsche Biographie](#)

Gustav Klimt (1862-1918) Ö

[Wikipedia](#)

[Deutsche Biographie](#)

Max Slevogt (1868-1932) D

[Wikipedia](#)

[Deutsche Biographie](#)

Paul Klee (1879-1940) S/D

[Wikipedia](#)

[Deutsche Biographie](#)

Ernst Ludwig Kirchner (1880-1938) D

[Wikipedia](#)

[Deutsche Biographie](#)

Franz Marc (1880-1916) D

[Wikipedia](#)

[Deutsche Biographie](#)

August Macke (1887-1914) D

[Wikipedia](#)

[Deutsche Biographie](#)

Malerei

[Geschichte der Malerei](#) (Wikipedia)

[Deutsche Kunstgeschichte im Bereich der Malerei](#)

[Maltechnik](#) (Wikipedia)

[Malweise und Farbtechnik](#)

[Aquarellmalerei](#)

Wörterbücher

[PONS Online-Wörterbuch](#)

[Wörterbuch für Englisch-Deutsch und andere Sprachen](#)

[Bildwörterbuch](#)

[Synonyme, Fremdwörter & Antonyme](#)

SprachenQuest Deutsche Maler: Bewertung



Beschreibung der Galerie und der Bilder. Auswahl des Galerienamens

1 Punkt:

Nur sehr wenige Informationen enthalten, keine überzeugende Begründung. Einfacher Galeriename.

2 Punkte:

Einige Informationen enthalten, Begründung zwar gut, aber zu kurz. Kein überzeugender Galeriename.

3 Punkte:

Viele interessante Informationen, Begründung durchdacht und ausführlich. Griffiger, einladender Galeriename.

Fachwissen Kunst: Informationen zur Maltechnik, Epoche und Strömung

1 Punkt:

Monoton, nicht interessant, undeutlich gesprochen, vom Blatt abgelesen.

2 Punkte:

Einige, aber sehr allgemeine Informationen enthalten.

3 Punkte:

Viele detaillierte, sehr interessante Informationen enthalten.

Präsentation mündlich

1 Punkt:

Einfache Sprache. Es gibt viele grammatische, stilistische und orthografische Fehler. Kein Gebrauch von Redemitteln.

2 Punkte:

Teilweise interessant, stellenweise nicht deutlich gesprochen, größtenteils frei vorgetragen, Gestik/Mimik nicht immer angemessen.

3 Punkte:

Bis ins Detail durchdacht, gut gegliedert, sehr interessant, klar, spannend, frei vorgetragen, verständlich, lebendig, angemessene Körpersprache.

Sprachliche Korrektheit

1 Punkt:

Einfacher Wortschatz, viele Fehler.

2 Punkte:

Nicht immer passende Wortwahl, einfache Sätze, einige Fehler.

3 Punkte:

Reicher Wortschatz, grammatische Strukturen auf fortgeschrittenem Niveau, (fast) fehlerfrei.

Gesamteindruck

1 Punkt:

Präsentation wenig überzeugend, monoton.

2 Punkte:

Präsentation teilweise interessant, nicht besonders kreativ, ziemlich schematisch.

3 Punkte:

Präsentation sehr ideenreich, kreativ, überzeugend, einfallsreich.

SprachenQuest Deutsche Maler: Rückblick



Die Deutsche Bundespost produziert oft [Briefmarkenserien](#) zu bestimmten Themen, z.B. *Wildes Deutschland, Blumen, Europa, Für den Sport, Schätze aus deutschen Museen* usw. Wählt für die neue Serie *Deutsche Bilder* aus allen Bildern, die ihr bei [Google Arts & Culture](#) gesehen habt, fünf Bilder aus, die euch am besten gefallen haben. Begründet schriftlich oder mündlich eure Wahl.

Ihr könnt mit Hilfe von [Google Arts & Culture](#) auch andere Galerien zusammenstellen, z.B. mit thematisch geordneten Bildern. Wählt vier bis fünf Bilder zu einem von diesen Motiven: *Angst, Gefühle, Natur, Menschen* oder *Stilleben*. Begründet eure Wahl und beschreibt kurz die ausgewählten Bilder.

Jeder von euch beschreibt schriftlich (so detailliert wie er kann) das Bild, das ihn am meisten beeindruckt hat. Dann sammelt die Lehrkraft alle Bilder und präsentiert sie in der Klasse. Jeder Schüler/jede Schülerin liest seine Bildbeschreibung laut vor und die anderen müssen raten, welches Bild beschrieben wurde.

SprachenQuest Deutsche Maler: Lehrerhandreichung



In den letzten Jahren wird viel über CLIL (Content and Language Integrated Learning) diskutiert. Bei CLIL wird die Fremdsprache als Medium genutzt, um Sachfachinhalte zu erlernen, und gleichzeitig wird anhand des Sachfachinhalts die Fremdsprache erworben. Vgl. [Die CLIL-Matrix in der Unterrichtspraxis](#) (PDF).

Warum nicht das Thema Kunst im Unterricht behandeln und dabei die Horizonte unserer Schüler erweitern? Die Kunst eignet sich wunderbar, um die linke und rechte Hemisphäre der Lernenden anzusprechen und ermöglicht den kreativen Umgang mit der Sprache, wodurch verschiedene Lerntypen erreicht werden können. Moderne Werkzeuge und Anwendungen wie [Google Arts & Culture](#) geben uns diese Möglichkeit.

Deshalb sind wir auf die Idee gekommen eine SprachenQuest zu konzipieren, bei der die Schüler einen virtuellen Rundgang durch die bekanntesten Gemäldegalerien der Welt machen und dann über diese Bilder sprechen.

Diese SprachenQuest wurde entwickelt von:
Justyna Sobota & Aleksandra Łyp-Bielecka

Sprachniveau:

Vorausgesetztes Sprachniveau: Ab A2

Abhängig vom Sprachniveau der Schüler können die Bildbeschreibungen ganz einfach (Niveau A2) bis sehr detailliert und ausführlich (Niveau B2 und höher) gestaltet werden. (Wenn den Schülern entsprechende Redemittel bereitgestellt werden und die Präsentationen bzw. Recherchen teilweise in Muttersprache erfolgen, kann die SprachenQuest auch an die Stufe A1 angepasst werden.)

Altersgruppe: Die Webrecherche wurde für Jugendliche entwickelt, die seit drei bis vier Jahren Deutschunterricht haben. Die Lernenden sollten über grundlegende Computerkenntnisse verfügen.

Arbeitsform: Dreier-Gruppen

Lernziele: Im Internet nach bestimmten Informationen suchen, Informationen aus verschiedenen Quellen zusammenführen und sie umformulieren. Die eigene Meinung begründen und überzeugend darstellen, sie schriftlich bzw. mündlich weitergeben.

Kooperativ online ein Produkt (Bildergalerie) erstellen.

Zeitumfang:

Vier Unterrichtseinheiten zu je 45 Minuten. Es bietet sich an, diese SprachenQuest in Zusammenarbeit mit dem Kunstlehrer durchzuführen. Verteilung der Rollen (10 Minuten)

- Auswahl des Künstlers (20 Minuten)
- Auswahl der Bilder (15 Minuten)
- Erstellung der eigenen Galerie (10 Minuten)
- Individuelle Recherche im Internet (35 Minuten)
- Gemeinsame Bearbeitung der Galerie: Beschreibung der Bilder, Galerie, Namensfindung (45 Minuten)
- Vorbereitung der mündlichen Präsentation als Hausaufgabe
- Virtueller Rundgang durch die Galerien, Präsentation der Gruppen (45 Minuten, bei größeren Klassen auch länger).

SprachenQuest Deutsche Maler: Lehrerhandreichung



Durchführung:

Die Schüler arbeiten in Dreier-Gruppen. Jede Gruppe soll sich zuerst die Bilder der vorgeschlagenen Maler bei [Google Arts & Culture](#) ansehen und sich für einen Künstler entscheiden. Die Auswahl der Maler ergab sich dabei durch die Bilder, die bei [Google Arts & Culture](#) vorhanden sind. Wenn weitere Museen dem Projekt beitreten und noch mehr Künstler und Bilder in dieses Projekt integriert werden, kommen weitere große Namen in Betracht wie:

Arnold Böcklin (1827-1901) CH

Paula Modersohn-Becker (1876 -1907) D

Gabriele Münter (1877-1962) D

Oskar Kokoschka (1886-1980) A

Egon Schiele (1890-1918) A

Otto Dix (1891-1969) D

Gerhard Richter (1932-) D

Um eine Galerie bei [Google Arts & Culture](#) zu erstellen, brauchen die Schüler ein Google-Konto, das sie früher anlegen müssen. Nachdem sich die Gruppe für einen Künstler und drei seiner Werke entschieden hat, müssen die Schüler die ausgewählten Bilder speichern, indem sie auf das Pluszeichen auf dem Bild drücken (dieses Zeichen erscheint, wenn man mit der Maus über das Bild fährt). Im nächsten Schritt soll die Gruppe eine eigene Galerie erstellen (mit der Schaltfläche oben rechts „Meine Galerien“). Die drei zuvor gewählten Bilder werden in die neue Galerie gezogen. Die Schüler sollen zuerst einen vorläufigen Galerienamen wählen, weil sie den Künstler und seine Werke noch nicht genau kennen. Der richtige Titel soll erst am Ende von der Gruppe festgelegt werden, er wird auch bewertet.

Dann recherchieren die Spezialisten individuell:

- Spezialist 1 beschäftigt sich mit dem Lebenslauf des Künstlers, wichtigen Daten und Fakten aus seinem Leben.
- Spezialist 2 setzt sich mit der Charakteristik der Malerei des Künstlers auseinander (Epoche, Strömung, [Maltechnik](#), Farben)
- Spezialist 3 sucht nach entsprechenden sprachlichen Mitteln, die bei der Präsentation des Künstlers und seiner Bilder behilflich sein können.
- Nach der individuellen Recherche finden sich die Schüler wieder als Gruppe zusammen. Sie beschreiben (schriftlich) die Bilder, ihre Galerie bei [Google Arts & Culture](#) und finden einen Namen für ihre Galerie, der interessant ist und einladend auf potenzielle Besucher wirken soll. Die mündliche Präsentation soll als Hausaufgabe vorbereitet werden. In der nächsten Stunde stellen die Gruppen die Ergebnisse ihrer Arbeit vor und machen einen virtuellen Rundgang durch ihre Online-Galerie.

Kunstgenuss pur!

SprachenQuest Konzert an der Schule

2001 war das Europäische Jahr der Sprachen. In diesem Jahr wurde beschlossen, in Europa immer am 26. September den [Europäischen Tag der Sprachen](#) zu feiern. Mit diesem Fest will die Europäische Union den Menschen andere Sprachen und Kulturen näherbringen.

Und wie kann man das am besten erreichen, wenn nicht mit Liedern und Singen? Die Musik ist eine universelle Sprache, die jeder verstehen kann!



SprachenQuest: Konzert an der Schule: Aufgabe



Ihr wollt zum Europäischen Tag der Sprachen ein Konzert an eurer Schule organisieren. Dabei wollt ihr die populärsten deutschen Bands und Sänger mit ihren Hits präsentieren.

Die ganze Schule soll sich für das Konzert interessieren, deshalb müsst ihr vorher ein Programm machen. In diesem Programm stellt ihr kurz die ausgewählten Gruppen bzw. Sänger vor und ihre Lieder. Beim Konzert präsentiert ihr dann die Gruppe und spielt ein ausgewähltes Lied vor. Versucht dabei, die anderen zum Singen zu animieren.



SprachenQuest: Konzert an der Schule: Arbeitsschritte



1. Bildet Dreier-Gruppen.
 2. Zieht ein Los mit dem Namen einer Gruppe bzw. eines Sängers
- Zeit: 10 Minuten
3. Sucht im Internet (z.B. bei www.youtube.com oder bei www.dailymotion.com/de) nach Videos der Gruppe und entscheidet euch für ein Lied, das euch besonders gefällt und sich relativ einfach singen lässt (Karaoke).

Zeit: 20 Minuten

4. Verteilt die Aufgaben in eurer Gruppe:
 1. Die erste Person recherchiert über die Musikgruppe.
 2. Die zweite Person recherchiert den Text des Liedes und erklärt (mindestens fünf) neue Vokabeln.
 3. Die dritte Person sucht nach Argumenten, warum ihr das Lied ausgewählt habt; sie macht auch das Layout für die Präsentation.

Zeit: 25 Minuten

5. Setzt euch als Gruppe zusammen und öffnet die Präsentationsvorlage. Sucht die drei Folien mit dem Namen eures Sängers und ergänzt sie. Auf der ersten Folie sollen die Informationen über die Musikgruppe stehen, auf der zweiten Folie der Liedtext mit den neuen Vokabeln, auf der dritten Folie die Begründung, warum ihr das Lied ausgewählt habt. Denkt daran, dass die Folien ein zusammenhängendes Ganzes bilden sollen.

Zeit: 20 Minuten

6. Überlegt, wie ihr die Folien präsentieren möchtet (jeder muss mitmachen). In welcher Reihenfolge? Mit welchen Redemitteln?
Zeit: 10 Minuten
7. Übt eure Präsentation (eventuell als Hausaufgabe)
8. Macht eine Generalprobe.
Zeit: 45 Minuten
9. Organisiert das Konzert. Zuerst soll jede Schülergruppe anhand von ihren drei Folien die Band präsentieren, dann das ausgewählte Lied singen und versuchen, das Publikum zum Mitsingen zu bringen.
Zeit: 45-90 Minuten

SprachenQuest: Konzert an der Schule: Ressourcen



Allgemeine Infos

[Bands](#) (laut.de)

[DeutschMusikBlog](#)

[Lirica](#)

[Songtexte Mania](#)

[Songtexte](#)

[Teksty piosenek](#) (Polnisch)

[LyricsTraining](#)

Musiker

[Christina Stürmer](#)

[Christina Stürmer: Ich lebe \(Karaoke\)](#) (Youtube)

[Clueso](#)

[Clueso: Chicago \(Lyrics\)](#) (Youtube)

[Clueso: Gewinner \(Lyrics\)](#) (Youtube)

[Die Fantastischen Vier](#)

[Die Fantastischen Vier: Flüchtig \(Lyrics\)](#) (Youtube)

[Die Fantastischen Vier: MfG \(Lyrics\)](#) (Youtube)

[Herbert Grönemeyer](#)

[Herbert Grönemeyer: Flugzeuge im Bauch](#) (Youtube)

[Ich und Ich](#)

[Ich und Ich: Stark \(Lyrics\)](#) (Youtube)

[Jan Sievers](#)

[Jan Sievers: Die Suche](#) (Youtube)

[Lena](#)

[Lena: What I want](#) (Youtube)

[Silbermond](#)

[Silbermond: Die Liebe lässt mich nicht \(Lyrics\)](#) (Youtube)

[Tim Bendzko](#)

[Tim Bendzko: Nur Noch Kurz Die Welt Retten](#) (Youtube)

[Wise Guys](#)

[Wise Guys: Klassenfahrt \(Lyrics\)](#) (Youtube)

[Apache 207](#)

[Apache 207: Komet](#) (Youtube)

SprachenQuest: Konzert an der Schule: Bewertung



Inhalt der Folien

1 Punkt:

Nur sehr wenige Informationen enthalten, keine überzeugende Begründung.

2 Punkte:

Einige Informationen enthalten, Begründung zwar gut, aber zu kurz.

3 Punkte:

Viele interessante Informationen, Begründung durchdacht und ausführlich.

Präsentation mündlich

1 Punkt:

Monoton, nicht interessant, undeutlich gesprochen, vom Blatt abgelesen.

2 Punkte:

Teilweise interessant, stellenweise nicht deutlich gesprochen, größtenteils frei vorgetragen, Gestik/Mimik nicht immer angemessen.

3 Punkte:

Bis ins Detail durchdacht, gut gegliedert, sehr interessant, klar, spannend, frei vorgetragen, verständlich, lebendig, angemessene Körpersprache.

Sprachliche Korrektheit

1 Punkt:

Einfacher Wortschatz, viele Fehler.

2 Punkte:

Nicht immer passende Wortwahl, einfache Sätze, einige Fehler.

3 Punkte:

Reicher Wortschatz, grammatische Strukturen auf fortgeschrittenem Niveau, (fast) fehlerfrei.

Aufführung des Liedes

1 Punkt:

bloßes Abspielen aus dem Internet.

2 Punkte:

Abspielen aus dem Internet und teilweises Mitsingen (nicht alle in der Gruppe machen mit).

3 Punkte:

Abspielen aus dem Internet, die ganze Gruppe singt mit und animiert das Publikum zum Mitsingen.

Gesamteindruck

1 Punkt:

Folien und Präsentation wenig überzeugend, monoton.

2 Punkte:

Folien und Präsentation teilweise interessant, nicht besonders kreativ, ziemlich schematisch.

3 Punkte:

Folien und Präsentation sehr ideenreich, überzeugend, kreativ, einfallsreich

SprachenQuest: Konzert an der Schule: Rückblick



1. Bei dem Konzert habt ihr bestimmt viel Spaß gehabt. Hoffentlich konntet ihr auch andere Schüler überzeugen, dass Deutsch ganzcool sein kann, besonders wenn man es singend lernt. Bei der Recherche habt ihr bestimmt auch viel Interessantes über die Bands bzw. die Sänger gelesen und auch neue Wörter gelernt.

Hier könnt ihr weiter üben und euer neues Wissen vertiefen: Sucht bei www.lyricstraining.com Lieder von eurem Sänger/eurer Gruppe und macht Übungen. Ihr könnt das Lied als Karaoke singen und Hörverstehensübungen machen. Den Schwierigkeitsgrad könnt ihr selber bestimmen und einen Wettbewerb in der Klasse machen.

2. Schreibt eine neue Strophe zu eurem Lied oder übersetzt eine Strophe bzw. das ganze Lied in eure Muttersprache.
3. Schreibt einen kurzen Bericht von dem Konzert für die Homepage eurer Schule bzw. für eure Schülerzeitung.
4. Ihr könnt auch die Fan-Seite des Sängers/der Gruppe besuchen und etwas in das Forum schreiben (Beispiel: www.silbermond-fanclub.de).

SprachenQuest: Konzert an der Schule: Lehrerhandreichung



In der Europäischen Union (EU) werden heutzutage 24 Amtssprachen gesprochen. Diese sprachliche Vielfalt ist „für Europa zugleich ein gemeinsames Erbe, ein Reichtum, eine Herausforderung und ein Trumpf“ (aus einem Beschluss des Rates der EU vom 21. November 2008 über eine europäische Strategie der Mehrsprachigkeit). Deshalb feiern wir am 26. September jedes Jahres europaweit den [Europäischen Tag der Sprachen](#) und dieses Fest haben wir zum Anlass unserer SprachenQuest genommen.

Die neuesten Erkenntnisse der Neurodidaktik bestätigen, dass die Schüler am besten lernen, wenn mehrere Wahrnehmungskanäle (visuell, auditiv, haptisch, olfaktorisch) angesprochen werden. Wichtig ist dabei auch, dass den Lernenden verschiedene Typen von Aktivitäten angeboten werden (Lesen, Hören, Singen, Präsentieren, Sich-Bewegen), bei denen sie sich voll engagieren können. Dadurch werden Emotionen hervorgerufen, die zur besseren Speicherung des Gelernten führen. Was eignet sich also besser dazu als die moderne Musik, die die jungen Menschen besonders anspricht und bewegt?

Da die Jugendlichen von heute sich vor allem englischsprachige Songs anhören, möchten wir sie mit dieser Quest dazu animieren, sich mit der modernen deutschen Musik auseinanderzusetzen.

Die SprachenQuest eignet sich besonders für den Europäischen Tag der Sprachen, kann jedoch auch zu anderen Anlässen durchgeführt werden, z.B. am Tag der offenen Tür, bei einem Schüleraustausch usw.

Diese SprachenQuest wurde entwickelt von:

Justyna Sobota & Aleksandra Łyp-Bielecka

Sprachniveau:

Vorausgesetztes Sprachniveau: Ab A2 (möglich auch auf A1, wenn man die Sänger/Gruppen in der Muttersprache präsentiert).

Altersgruppe: Die Webrecherche wurde für Jugendliche entwickelt, die seit zwei bis drei Jahren Deutschunterricht haben. Die Lernenden sollten über grundlegende Computerkenntnisse verfügen.

Arbeitsform: Dreier-Gruppen

Lernziele: Im Internet nach bestimmten Informationen suchen, Informationen aus verschiedenen Quellen zusammenführen und sie umformulieren.

Die eigene Meinung begründen und überzeugend vorstellen, sie schriftlich bzw. mündlich weitergeben.

Kooperativ online eine Präsentation erstellen.

Ein Lied einüben und dadurch die Aussprache gezielt schulen.

Zeitumfang:

Der Zeitumfang beträgt vier bis 5 Unterrichtseinheiten zu je 45 Minuten. Bildung von Dreier-Gruppen und Auslosung der Sänger bzw. Bands (10 Minuten)

Auswahl des Liedes (20 Minuten)

Verteilung der Aufgaben in den Gruppen und Recherche im Internet (25 Minuten)

Gemeinsame Erstellung der Online-Präsentation (20 Minuten)

Vorbereitung der mündlichen Präsentation (10 Minuten)

Durchführung der Generalprobe (45 Minuten)

Durchführung des Konzerts (45-90 Minuten)

SprachenQuest: Konzert an der Schule: Lehrerhandreichung



Durchführung:

Die Schüler arbeiten in Dreier-Gruppen. Jede Gruppe zieht ein Zettelchen mit dem Namen einer Band bzw. eines Sängers, mit der/dem sie sich beschäftigen soll (s. Arbeitsblatt „Bandnamen zum Verlosen“). Jede Gruppe soll dabei drei Folien bearbeiten: auf der ersten Folie sollen die Informationen über die Musikgruppe bzw. dem Sänger stehen, auf der zweiten der Text des ausgewählten Liedes mit den Erklärungen von neuen Vokabeln, auf der dritten die Begründung, warum die Schülergruppe das Lied ausgewählt hat. Anschließend sollen die Folien von allen Gruppen zu einer gemeinsamen Online-Präsentation/einem gemeinsamen Konzertflyer zusammengefügt werden, der während des Konzerts gezeigt wird.

Die Präsentation können die Schülerinnen und Schüler als Vorlage herunterladen. Die Gruppen können damit 3 Folien erstellen, die dann zu einer gemeinsamen Präsentation zusammengefügt werden. (Die Folien, mit den Sängern, die nicht gezogen worden sind, müssen gelöscht werden.)

Während des Konzerts soll zuerst jede Schülergruppe ihre Band/ihren Sänger und das ausgewählte Lied mit Hilfe von den drei erstellten Folien vorstellen (jeder Teilnehmer der Gruppe präsentiert eine Folie!) und anschließend das besprochene Lied vorspielen bzw. vorsingen (Karaoke), wobei auch die Zuschauer zum Singen animiert werden können. Die Schüler sollen Spaß dabei haben, singend Deutsch lernen und dabei auch andere überzeugen, dass Deutsch keine schwierige Sprache ist.

Die Aufgaben im Rückblick dienen der Vertiefung des Themas und der Festigung der gewonnenen Kenntnisse.



© Colourbox

SprachenQuest: Umweltschutz

- WACH AUF! UNSERE ERDE IST IN GEFAHR!
- Jedes Jahr verschwinden 12-15 Millionen Hektar Wald. Jeden Tag sterben mindestens 100 Tier- und Pflanzenarten aus. Jede Stunde werden 675 Tonnen Müll ins Meer gespült. Die Naturforscher schlagen Alarm. Unsere Erde ist in Gefahr! Aber vielleicht ist es noch nicht zu spät. Noch ist der Anfang, noch gibt es Hoffnung.

**Gebt der Natur eine Chance! Es liegt in unseren Händen.
Noch haben wir die Chance etwas zu ändern.**

SprachenQuest: Umweltschutz: Aufgabe



[Greenpace-Jugend](#) hat einen Wettbewerb für die beste Schülerzeitung zum Thema „Mein, dein... Unser Umweltschutz“ ausgeschrieben. Ihr wollt an dem Wettbewerb teilnehmen und deshalb sollt ihr eure Schülerzeitung entwerfen und veröffentlichen.

Die zunehmende Umweltverschmutzung ist eines der brennendsten Probleme der heutigen Welt. Es wird immer wieder betont, dass man weitgehende Umweltschutzmaßnahmen ergreifen muss, um den negativen Auswirkungen der Verschmutzung (z.B. dem Klimawandel und dem Artenaussterben) Einhalt zu bieten. Damit das gelingt, muss jedoch das Umweltbewusstsein aller Menschen steigen. Denn jeder kann dazu beitragen, dass wir morgen wieder reine Luft, sauberes Wasser und unverpesteten Boden um uns herum haben.



SprachenQuest: Umweltschutz: Arbeitsschritte



1. Bildet Vierer-Gruppen und verteilt die Themen unter euch.
In jeder Gruppe soll es einen Spezialisten für Wasser, Luft, Boden und Müll geben.
Zeit: 10 Minuten
2. Jeder Spezialist soll recherchieren, mit welchen Problemen, die Wasser, Luft, Boden, Müll betreffen, wir jeden Tag zu tun haben.
Zeit: 35 Minuten
3. Nach der Internetrecherche sollt ihr nach draußen gehen und Fotos machen.
Stellt fest, welche Umweltprobleme es in eurer Stadt gibt.

Jeder Spezialist soll sich dabei auf das von ihm gewählte Thema konzentrieren.
Zeit: 45 Minuten
4. Nach der Rückkehr notiert jeder Spezialist, was er gesehen bzw. fotografiert hat: Wie wird die Umwelt in eurer Stadt geschützt oder verschmutzt?

Die Beschreibung soll mit den gemachten Fotos illustriert werden.
Zeit: 30 Minuten
5. Nach der Beschreibung soll jeder Spezialist einige Vorschläge (4-6) formulieren, was man ändern, oder besser machen könnte. Benutzt dabei passende Redemittel.
6. Wenn alle fertig sind, setzt euch zusammen und entwerft aus den gesammelten Materialien eure Zeitung. Ihr könnt selbst entscheiden, wer Chefredakteur und wer Gestalter ist. Denkt an den Titel, die Titelseite und eine kurze Einführung (5-6 Sätze), warum das Thema wichtig ist. Die Zeitung könnt ihr als eine normale Text-Datei schreiben.
Zeit: 45 Minuten
7. Veröffentlicht eure Zeitung im Internet bei [Calameo](#), damit sie schön aussieht und für alle zugänglich ist. Tipp: am besten sehen bei Calameo PowerPoint-Präsentationen aus.
Zeit: 15 Minuten

SprachenQuest: Umweltschutz: Ressourcen



Einführung in das Thema

[Video: Unsere Erde - Stoppt den Klimawandel, rettet die Erde!](#)

[Video: Unsere Erde ist in Gefahr! Umweltverschmutzung!](#)

[Video: Wir sind das Klima](#)

[Umwelt schützen](#)

[Umweltschutz - Wir haben doch nur eine Erde!](#)

[Klimawandel und UNO](#)

[Wasser](#)

[Umweltschutz](#)

Müll und Abfallwirtschaft

[Wissenskarten für Kinder zum Thema Müll und Abfallwirtschaft](#)

[Weißt Du, was mit Abfall passiert?](#)

[Abfall nutzen - Ressourcen schonen](#)

[Recycling: Schätze aus der Mülltonne](#)

Wasser / Gewässerschutz

[Wasser - Das flüssige Gold](#)
[22. März, der Tag des Wassers](#)
[Gewässerschutz](#)

[Wasser](#)

[Ohne Boden geht \(fast\) nichts](#)

[Bodenschutz beginnt zu Hause](#)

Luft

[Wissenswertes über Luftverschmutzung](#)

[Wann macht Luft krank?](#)

[Wald](#)

Tipps zum Umweltschutz

[Energiespartipps](#)

[Umweltschutz im Wissens-Lexikon der BR-Kinderinsel](#)

[Tipps zum Umweltschutz für Kinder und Jugendliche](#)

[Klimaschutz fängt bei dir an!](#)

[Abfall vermeiden: So geht's!](#)

SprachenQuest: Umweltschutz: Bewertung



Inhalt und Aufbau

1 Punkt:

Nur sehr wenige Informationen und Vorschläge zum Umweltschutz

2 Punkte:

Einige Informationen, gute Vorschläge. Der Aufbau ist einfach klar und logisch.

3 Punkte:

Viele interessante Informationen, überzeugende Vorschläge. Alles hat einen durchgehenden roten Faden.

Grafische und mediengerechte Darstellung

1 Punkt:

Es gibt wenige oder keine Fotos. Langweiliges Layout und Schriftbild. Es fehlt entweder der Titel, die Titelseite oder die Einführung.

2 Punkte:

Es gibt einige Fotos. Sie sind gut gewählt und passen zum Text.

3 Punkte:

Es gibt viele grafische Elemente. Die Zeitung ist sehr kreativ und ansprechend. Ein guter Titel, interessante Einführung.

Sprache/ Grammatik/ Rechtschreibung

1 Punkt:

Einfache Sprache.

Es gibt viele grammatische, stilistische und orthografische Fehler. Kein Gebrauch von Redemitteln.

2 Punkte:

Passende Wortwahl, einfache Sätze. Es kommen ein paar Fehler vor, die aber die Kommunikation nicht stören. Nicht immer angemessener Gebrauch von Redemitteln.

3 Punkte:

Reicher Wortschatz, Gebrauch von komplexen grammatischen Strukturen. Es gibt wenige oder sogar keine Fehler. Angemessener und sicherer Gebrauch von Redemitteln.

Gesamteindruck

1 Punkt:

Das ganze Projekt ist wenig überzeugend, monoton.

2 Punkte:

Das ganze Projekt ist nur teilweise interessant, ziemlich schematisch.

3 Punkte: Das ganze Projekt ist sehr ideenreich, überzeugend, kreativ und einfallsreich

SprachenQuest: Umweltschutz: Rückblick



- Durch die Recherche und Veröffentlichung eurer Zeitung habt ihr bestimmt viel Neues erfahren. Ihr habt eure Stadt und die Umwelt mit anderen Augen, aus einer anderen Perspektive gesehen.

Zur Vertiefung eurer Kenntnisse könnt ihr folgende Aufgaben machen: Rollenspiel

Rolle „umweltbewusster Bürger“: Für dich ist der Umweltschutz eine persönliche Sache. Jeder soll sich engagieren und etwas für die Umwelt tun. Auch kleine Sachen im Alltag sind wichtig. Überzeuge deinen Freund, dass er umweltbewusster leben soll. Versuche ihm zu erklären, wie und warum er seine Gewohnheiten ändern soll.

Rolle „Umweltmuffel“: Du möchtest bequem leben, die Neuerungen der Technik nutzen. Der Umweltschutz ist etwas für die Grünen. Du hast keine Zeit dafür.

- Schreibt einen Brief an einen deutschen Freund. Welche Umweltprobleme gibt es in eurer Stadt? Welche Ideen habt ihr um die Situation zu verbessern?

- Sammelt Unterschriften unter einer Petition, die ein Umweltproblem lösen soll, z.B. Mülltrennung in eurer Schule.
- Ergänzt Sprech-/Denkblasen in dieser [Bilderfolge](#)
Tipp: Unten rechts auf „recycle this strip“ klicken. Ihr könnt auch eure eigenen Sprechblasen einbauen.
- Wenn ihr eine Partnerklasse habt, die auch Deutsch lernt, könnt ihr euch während einer Chat-Runde über die Umweltprobleme in eurer Umgebung austauschen. Bereitet 5-7 Fragen vor, die im Chat beantwortet werden sollen, um die Situation in euren Ländern zu vergleichen. Gebt euch gegenseitig Tipps zur Verbesserung.
- Denkt euch einen witzigen Spruch aus, der zum Wassersparen oder Mülltrennen animieren soll. Als Beispiel könnt ihr euch die [Mülltonnen in Hamburg](#) ansehen.
- Entwerft einen Button wie z.B. [„Atomkraft nein danke“](#).

SprachenQuest: Umweltschutz: Lehrerhandreichungen



Diese SprachenQuest wurde entwickelt von:
Justyna Sobota & Aleksandra Łyp-Bielecka

Sprachniveau:

Vorausgesetztes Sprachniveau: A2

Altersgruppe: Die Webrecherche wurde für Jugendliche entwickelt, die seit zwei bis drei Jahren Deutschunterricht haben. Die Lernenden sollten über grundlegende Computerkenntnisse verfügen.

Arbeitsform: Vierer-Gruppen

Lernziele: Im Internet nach bestimmten Informationen suchen, Informationen aus verschiedenen Quellen zusammenführen, sie schriftlich weitergeben und umformulieren

- Anhand von gewonnenen Erkenntnissen eigene Meinungen, Vorschläge (schriftlich) formulieren
- In einer Vierer-Gruppe gemeinsam eine Schülerzeitung redigieren und sie im Internet mit Hilfe eines Online-Werkzeugs veröffentlichen

Zeitumfang:

Der Zeitumfang beträgt etwa 5 Unterrichtseinheiten zu je 45 Minuten. Bildung von Vierer-Gruppen und Verteilung von Themen innerhalb der Gruppe (10 Minuten)

- Internet-Recherche (35 Minuten)

- Beobachtung der Umweltverhältnisse vor Ort: Spaziergang, Fotos machen (45 Minuten)
- Beschreibung der vorgefundenen Situation und Illustration mit den während des Spaziergangs gemachten Fotos: Jeder Spezialist arbeitet alleine, auch möglich als Hausaufgabe (30 Minuten)
- Formulieren von 4-6 Verbesserungsvorschlägen: Jeder Spezialist arbeitet alleine (15 Minuten)
- Zusammenstellung der Schülerzeitung aus den gesammelten Materialien: Die ganze Gruppe arbeitet zusammen. Die Schüler können selbst entscheiden, wer die Rolle des Chefredakteurs und des Gestalters übernimmt (45 Minuten)
- Veröffentlichung der Zeitung im Internet mit [Calameo](#) (15 Minuten)
- Bewertung und Wahl der besten Zeitung (30 Minuten)
Wenn man genug Zeit hat, sollte das im Unterricht geschehen, aber die Zeitungen können auch zu Hause angesehen werden. Am Schluss wird im Unterricht anhand der Bewertungskriterien die beste ausgewählt.

SprachenQuest: Umweltschutz: Lehrerhandreichungen



Durchführung:

Die Schüler arbeiten in Vierer-Gruppen. Jede Gruppe soll eine Schülerzeitung, die die Umweltproblematik betrifft, zusammenstellen und sie anschließend im Internet veröffentlichen.

Zuerst soll jede Person aus der Gruppe zu dem von ihr ausgewählten Thema (Luft, Wasser, Boden, Müll) im Internet anhand von angegebenen Links recherchieren. Dann soll die ganze Klasse einen Spaziergang unternehmen und jeder Schüler soll beobachten, wie es um die Umwelt in der näheren Gegend der Schule bestellt ist. Die Beobachtungen sollen auf Fotos festgehalten werden. In der nächsten Unterrichtsstunde soll jeder Schüler seine Beobachtungen zu dem von ihm gewählten Thema niederschreiben und mit entsprechenden Fotos illustrieren. Anschließend soll er auch einige (4-6) Ratschläge formulieren, wie man die vorgefundenen Umweltverhältnisse verbessern könnte. Im nächsten Schritt sollen sich die Gruppen wieder zusammensetzen und aus den vorbereiteten Materialien eine Schülerzeitung zusammenstellen, die dann bei [Calameo](#) veröffentlicht wird. Im letzten Schritt wird von allen die beste Schülerzeitung ausgewählt



© Colourbox

SprachenQuest: Traumhochzeit

Du arbeitest in einer Hochzeitsagentur in Deutschland. Eines Tages kommt zu euch ein Brautpaar, das eine einmalige, unvergessliche Hochzeit feiern möchte. Der Auftrag ist einerseits sehr schwierig, weil das Brautpaar sehr wählerisch ist, andererseits aber hat es viel Geld und kann sich alles leisten. Wenn ihr den Auftrag bekommt, wird es für deine Agentur eine riesengroße Werbung sein und der Anfang einer steilen Karriere!

SprachenQuest: Traumhochzeit: Aufgabe



Eure Aufgabe besteht darin, eine einmalige Hochzeit zu planen, deren Komponenten (Kleidung, Essen, Location, Attraktionen, Einladung) die Interessen beider Seiten berücksichtigen sollen.

Er heißt Lucas, ist Extremsportler, misst aber der Tradition großen Wert bei und liebt die deutsche Küche. *Sie* heißt Lena, ist Vegetarierin und Naturliebhaberin, mag Überraschungen und liest gerne Gedichte, beide schwärmen für exotische Kulturen.

Das Brautpaar erwartet, dass ihr ihm in einer Woche ein komplettes Hochzeitsprogramm in Form einer PowerPoint-Präsentation und eine dazu passende Einladung mit einem kleinen Gelegenheitspruch vorstellt. Die Hochzeit soll einen Tag dauern und die Zahl der Gäste beträgt 50 Personen.

Das Ganze soll überraschend, spannend, einladend und überzeugend gestaltet werden, so dass das Brautpaar euer Angebot auswählt!



SprachenQuest: Traumhochzeit: Arbeitsschritte



- Ihr seid ein Team, das aus fünf Spezialisten besteht, die sich mit folgenden Aufgaben beschäftigen sollen: Kleidung
- Location
- Menü
- Attraktionen
- grafische Gestaltung (Layout) der Einladung und der Präsentation

Arbeitsschritte

1. Denkt euch zuerst einen Namen für eure Hochzeitsagentur aus. Lest dann die Texte zu den Aufgaben und verteilt die Rollen. Überlegt und einigt euch, in welchem Stil ihr die Hochzeit organisieren möchtet. Denkt daran, dass ihr möglichst viele Interessen beider Seiten beachten sollt!
Zeit: 30 Minuten
2. Die Spezialisten recherchieren zuerst individuell.
Zeit: 45-60 Minuten
Tipp: Seht euch die Webseiten an und macht euch Notizen.

Spezialist 1: Kleidung

Dieser Spezialist sucht entsprechende Kleidung für das Brautpaar und achtet darauf, dass die Kleidung von beiden farblich und stilistisch aufeinander abgestimmt ist und dass sie den vorgesehenen Attraktionen entspricht.

Spezialist 2: Location

Dieser Spezialist sucht nach einem entsprechenden Ort, wo die Hochzeit stattfinden soll. Er soll die Interessen beider Seiten und das Wetter berücksichtigen.

Spezialist 3: Menü

Dieser Spezialist ist für die entsprechende Auswahl von Speisen und Getränken zuständig. Er soll daran denken, dass bei einer Hochzeit die Torte eine besondere Rolle spielt!

Spezialist 4: Attraktionen

Dieser Spezialist kümmert sich darum, dass die Hochzeit stillvoll organisiert wird und dass es für jede Altersstufe passende Attraktionen gibt, die bei jedem Wetter stattfinden können.

Spezialist 5: Layout

Dieser Spezialist hat die Aufgabe, die Einladung und die Präsentation grafisch dem Stil der Hochzeit entsprechend zu gestalten.

3. Setzt euch wieder zusammen, plant die Hochzeit und entwerft die Einladung. Stellt eure Ideen in Form von einer PowerPoint-Präsentation vor, die ihr später auch mündlich vortragen müsst. Hier findet ihr entsprechende Redemittel.
Zeit: 120 Minuten

SprachenQuest: Traumhochzeit: Ressourcen



- **Kleidung**

[Brautmoden Faiß – ca. 500 Brautkleider zur Auswahl](#)

[Alles über Hochzeit, Brautmode und das Brautkleid](#)

[Mode & Schmuck](#)

[Brautmoden-Onlineshop für Schleier, Handschuhe usw.](#)

[Hochzeitsmode für Männer](#)

[Brautkleider & Hochzeitsmode](#)

Location

[Heiraten in Bella Italia](#)

[Locations & Honeymoon](#)

[Ungewöhnliche Hochzeitslocations](#)

[Heiraten im Ausland](#)

[Hochzeitsreisen und Flitterwochen](#)

Menü

[Deutsche Küche bei Wikipedia](#)

[Essen und Catering für Hochzeit und Hochzeitsfeier](#)

[Hochzeitsmenü der Gaststätte Pistauer \(Österreich\)](#)

[Hochzeitsmenü der Firma UnserTag](#)

[Hochzeitsmenü-Ratgeber](#)

[Hochzeitsmenü](#)

[Menüvorschläge](#)

[Hochzeitstorten](#)

Attraktionen

[Tipps & Ideen, Hochzeittipps](#)

[Bräuche und Sitten](#)

[Hochzeitsspiele](#)

[Hochzeitsbräuche](#)

Layout

[Tausprüche](#)

[Die beliebtesten Tausprüche](#)

[Zitate zur Hochzeit](#)

SprachenQuest: Traumhochzeit: Bewertung



Berücksichtigung der Interessen

1 Punkt:

Die Interessen wurden nicht berücksichtigt.

2 Punkte:

Die Interessen von nur einer Person wurden berücksichtigt.

3 Punkte:

Die Interessen von beiden Personen wurden berücksichtigt.

Kleidung

1 Punkt:

Die Kleidungsstücke passen nicht zum Stil der Hochzeit und sind nicht aufeinander abgestimmt.

2 Punkte:

Die Kleidungsstücke passen zum Stil der Hochzeit, jedoch nicht zueinander bzw. nicht zu den Attraktionen.

3 Punkte:

Die Kleidungsstücke passen zum Stil der Hochzeit, zueinander und zu den Attraktionen.

Location

1 Punkt:

Die Location entspricht weder dem Stil der Hochzeit, noch berücksichtigt sie unterschiedliche Wetterbedingungen.

2 Punkte:

Die Location berücksichtigt nur einen Faktor: entweder den Stil oder das Wetter.

3 Punkte:

Die Location berücksichtigt beide Faktoren: den Stil und das Wetter.

Menü

1 Punkt:

Monoton, nicht zum Stil passend.

2 Punkte:

Zwar zum Stil passend, aber nicht abwechslungsreich genug.

3 Punkte:

Zum Stil passend, mit wunderbarer Torte und für jeden Geschmack etwas Passendes.

Attraktion

1 Punkt:

Keine bzw. nicht zum Stil und den Interessen des Brautpaares passend.

2 Punkte:

Einige, aber nicht für jede Altersstufe geeignet.

3 Punkte:

Viele, abwechslungsreiche und für jede Altersstufe passend.

Layout

1 Punkt:

Die grafische Gestaltung entspricht nicht dem Anlass und dem Stil bzw. ist zu überladen, keine klare Gliederung der Präsentation.

2 Punkte:

Die grafische Gestaltung entspricht teilweise dem Anlass, ist aber nicht ausreichend durchdacht.

3 Punkte:

Einsame Spitze, durchdacht, klar gegliedert, kreativ und stillvoll.

Ausdrucksfähigkeit

1 Punkt:

Die Präsentation stockend, einfacher Wortschatz, kein Gebrauch von entsprechenden Redemitteln.

2 Punkte:

Nicht immer passende Wortwahl, einfache Sätze, kein angemessener Gebrauch von Redemitteln.

3 Punkte:

Flüssige Präsentation, reicher Wortschatz, grammatische Strukturen auf fortgeschrittenem Niveau, angemessener und sicherer Gebrauch von Redemitteln.

Gesamteindruck

1 Punkt:

Keine logische Argumentation, nicht interessant.

2 Punkte:

Die Argumentation ist wenig überzeugend und kreativ.

3 Punkte:

Schlüssige Argumentation, ideenreich, überzeugend, werbend, kreativ, einfallsreich.

SprachenQuest: Traumhochzeit: Rückblick



- Ihr habt bei der Vorbereitung eurer Präsentationen viele neue Wörter und Wendungen kennen gelernt. Macht in zwei Gruppen einen Wettbewerb, wer mehr Kleidungsstücke (der Braut/ des Bräutigams), Hochzeitsbräuche, oder ausgefallene Speisen nennen kann.

Wenn ihr wollt, könnt ihr auch Rollenspiele machen. Hier einige Vorschläge: *Berichten*: Du wurdest von deutschen Freunden zur Hochzeit eingeladen. Erzähle davon und beschreibe die Hochzeitsbräuche.

- *Ratschläge geben*: Deine Freundin heiratet in drei Monaten. Gib ihr Ratschläge, wie sie sich kleiden oder wo sie feiern sollte.
- *Vorschläge machen und auf die Vorschläge anderer reagieren*: Spiele den Schwiegervater oder die Schwiegermutter und versuche die Eltern der Braut zu überzeugen, statt einer teuren Hochzeitsparty eine exotische Hochzeitsreise zu organisieren.

SprachenQuest: Traumhochzeit: Lehrerhandreichung



Diese SprachenQuest wurde entwickelt von:

Justyna Sobota & Aleksandra Łyp-Bielecka

Sprachniveau:

Vorausgesetztes Sprachniveau: B2

Altersgruppe: Die Webrecherche wurde für Schüler/Studenten entwickelt, die seit etwa fünf bzw. sechs Jahren Deutschunterricht haben. Die Lernenden sollten über grundlegende Computerkenntnisse verfügen.

Lernziele:

- Im Internet nach bestimmten Informationen suchen, Informationen und Argumente aus verschiedenen Quellen zusammenführen, gegeneinander abwägen und anhand von gewonnenen Erkenntnissen, in einer Gruppe kooperierend, eine (PowerPoint-)Präsentation erstellen und verständlich vortragen
- Sich in vertrauten Situationen aktiv an Gesprächen und Diskussionen beteiligen und seine Ansichten mit Erklärungen, Argumenten oder Kommentaren klar begründen und verteidigen

Zeitumfang:

Der Zeitumfang beträgt etwa 7 Unterrichtseinheiten zu je 45 Minuten.

- Gruppenbildung, Vorbereitungsphase und Rollenverteilung (30 Minuten)
- Individuelle Recherche (45- 60 Minuten)
- Teamarbeit (120 Minuten)
- Präsentation der Ergebnisse (60 Minuten)
- Rückblick und Auswertung (45 Minuten)

Weitere Anregungen für den Unterricht:

Um den Wortschatz zu festigen, bieten sich Hotpotatoes-Übungen an (zum Beispiel JMatch oder Flashcards), die von der Lehrkraft vorbereitet, in Einzel- oder Partnerarbeit gelöst werden können. Nach den Präsentationen können die Schüler auch Mindmaps mit den gelernten Wörtern erstellen (auch als Hausaufgabe möglich).

Eine gute Wiederholung und Festigung wäre auch die Aufgabe, die Hochzeit und Hochzeitsreise in Form eines Tagebuchs oder Briefes zu beschreiben. Als gedankliche Fortsetzung dieser Aktivität kann man später auch sehr schön Rollenspiele einsetzen.

Beispiel:

Das Brautpaar kommt zurück und erzählt jemandem von der Hochzeit, der dabei nicht sein konnte: einem Bekannten, dem kranken Opa (der die Hochzeitsreise auch gesponsert hat) oder der neidischen Nachbarin. Möglich sind nicht nur verschiedene Adressaten, sondern auch unterschiedliche Perspektiven: *zufrieden, glücklich, enttäuscht*, etwas ist schief gelaufen.



© Colourbox

SprachenQuest: Köln stellt sich vor

Sie gehört zu den berühmtesten Städten Deutschlands und ist ein beliebtes Reiseziel - die Stadt Köln.

Dein Freund hat in der Metropole am Rhein in den letzten Sommerferien zehn fantastische Tage verbracht und ist seitdem von der Stadt Köln begeistert! Jetzt möchte er für die Schulzeitung einen kurzen Stadtführer schreiben und den anderen Schülern diese Stadt in attraktiver Form präsentieren.

SprachenQuest: Köln stellt sich vor: Aufgabe



Dein Freund hat sich vorgenommen, für die Schulzeitung einen Stadtführer zu entwerfen und so den Mitschülern die Stadt Köln nahe zu bringen. Leider ist er erkrankt und kann seine Arbeit nicht beenden. Er bittet nun dich, seinen besten Freund, um Hilfe ...

Du sollst den Stadtführer zu Ende schreiben. Der Text ist bereits zum Teil fertig. Es gibt aber auch einige Lücken, ein paar Informationen fehlen, ein paar muss man noch korrigieren ...

Im Textentwurf hat dein Freund entsprechende Anmerkungen am Rande gemacht.

Im Stadtführer sollen einige wichtige historische Daten genannt und erläutert werden, die bedeutsamsten Sehenswürdigkeiten sowie praktische Infos für Touristen enthalten sein und eventuell kommentierte weiterführende Links zum Thema. Der Stadtführer soll auch mit zum Text passendem grafischen Material versehen sein.



SprachenQuest: Köln stellt sich vor: Arbeitsschritte

1. Arbeitet zunächst zu zweit und wählt eine Rolle aus.

Rolle Nr. 1: Texter

Der Texter sammelt die Informationen und ist für den Text verantwortlich.

Rolle Nr. 2: Gestalter

Der Gestalter übernimmt die grafische Gestaltung des Stadtführers.
Lest den Textentwurf. Besprecht gemeinsam, welche Informationen noch fehlen, welche überprüft oder ergänzt werden müssen.

Zeit: 25 Minuten

2. Jetzt arbeitet ihr individuell: der Texter sucht nach entsprechenden Informationen, der Gestalter nach passenden Bildern.
Zeit: 55 Minuten
3. Setzt euch wieder zusammen, besprecht eure Ergebnisse und verfasst die Reinschrift des Textes.
Zeit: 55 Minuten



SprachenQuest: Köln stellt sich vor: Ressourcen

1. Allgemeine Daten, Sehenswürdigkeiten

[Sehenswertes in Köln](#)

[Leben in Köln](#)

[Kunst in Köln](#)

[Geschichte der Stadt Köln](#)

Zahlreiche Bilder, Fotos der Stadt

[Grafiken aus dem Bilderpool von Wikimedia](#)

[Panoramabilder von Köln](#)

Kölner Karneval

[Umzüge, Veranstaltungen und Kostüme](#)

[Kölner Karneval](#) (Wikipedia)



SprachenQuest: Köln stellt sich vor: Bewertung

Richtigkeit der Aussagen

0 Punkte:

Mehrheitlich falsche bzw. nicht nachvollziehbare Aussagen.

1 Punkt:

Mehrheitlich korrekte Aussagen, die meisten Informationen im Text vorhanden.

2 Punkte:

Insgesamt richtige Aussagen, Text selbstständig ergänzt um weitere Informationen, die gut nachvollziehbar sind.

3 Punkte:

Fundierte und zusammenhängende, selbstständig ergänzte Aussagen, die sehr gut nachvollziehbar sind.

Vollständigkeit des Inhalts

0 Punkte:

Viele leere Stellen im Text und nur einzelne Informationen werden im Text vermittelt.

1 Punkt:

Grundlegende Informationen werden vermittelt, die aber ausreichend sind.

2 Punkte:

Inhaltlich vollständige Darstellung der Inhalte.

3 Punkte:

Gründliche und detaillierte Darstellung der Informationen.

Gestaltung der Ergebnisse

0 Punkte:

Die grafische Gestaltung ist unübersichtlich und unattraktiv, der Text weist viele grobe Sprachfehler auf.

1 Punkt:

Die Gestaltung ist akzeptabel mit recht vielen sprachlichen Fehlern, die die Kommunikation stören.

2 Punkte:

Die Gestaltung ist übersichtlich und angenehm, sprachlich bzw. auch stilistisch korrekt.

3 Punkte:

Layout äußerst attraktiv, sehr übersichtliche Struktur, sprachlich einwandfrei.



SprachenQuest: Köln stellt sich vor: Rückblick

- Ihr habt sicherlich tolle Texte über die Stadt Köln erarbeitet. Jetzt sollen auch die anderen Mitschüler sie kennen lernen. Wählt gemeinsam als Klasse eine der Formen für die Präsentation eurer Arbeitsergebnisse.

Variante A:

Hängt eure Arbeiten im Klassenraum an die Wände oder legt sie auf die Tische. Bildet zwei Gruppen, so dass in jeder Gruppe einer von dem Paar (Texter oder Gestalter) ist. Als Gruppe geht ihr von Station zu Station und einer der Autoren präsentiert den anderen die Stadt.

Variante B:

Ihr arbeitet im Plenum. Die einzelnen Paare berichten mündlich über die Stadt.

Als Hilfe für die Präsentation könnt ihr folgende Strukturen benutzen:*Ein bekannter Ort in dieser Stadt ist ...*

- *Die Straße ist berühmt, weil ...*
- *Zu den Sehenswürdigkeiten gehört ...*
- *Nach dem Krieg ...*
- *Früher war hier ...*
- *Seit ... gibt es ...*



SprachenQuest: Köln stellt sich vor: Lehrerhandreichung

Diese SprachenQuest wurde entwickelt von:

Renata Czaplukowska

Sprachniveau:

Vorausgesetztes Sprachniveau: A2
Altersgruppe: Jugendliche

Lernziele: Entwicklung der Lesefertigkeit (authentische Texte aus dem Internet verstehen, einen Lesetext korrigieren, Informationen richtigstellen)

Entwicklung der Schreibfertigkeit (eine Beschreibung verfassen)

Entwicklung der kommunikativen Kompetenz (eine Stadt kennen lernen und von einem Ort erzählen)

Zeitungsumfang:

Der Zeitumfang beträgt etwa drei Unterrichtseinheiten zu je 45 Minuten.

Weitere Anregungen für den Unterricht:

Nach der Präsentation können die Lerner darüber berichten, was sie Neues und Interessantes über die Stadt erfahren haben und dabei grammatische Kenntnisse festigen, wie zum Beispiel die Bildung von Nebensätzen mit der Konjunktion "dass": *Ich habe erfahren, dass...*

Für mich war es neu, dass ...

Ich wusste nicht, dass ...

Ganz interessant finde ich, dass ...

Bis jetzt wusste ich nicht, dass ...

Es könnte auch für jede Gruppe eine SprachenQuest zu einer anderen Stadt vorbereitet werden. Bei der Präsentation findet ein Informationsaustausch statt und jeder Lerner soll sich mindestens drei Informationen über die jeweilige Stadt notieren.



SprachenQuest: Und, wo geht es dieses Jahr hin?

Die Urlaubssaison rückt immer näher. Bevor es aber für dich wirklich heißt „Ab in den wohlverdienten Urlaub!“, bekommst gerade du, ein ganz junger Journalist, von deinem Chef den ersten wichtigen Auftrag!

In einem Artikel sollst du die Leser über einen neuen Trend in der Urlaubsplanung informieren, nämlich über die Idee des Wohnungs- und Häusertausches.

Ist der Artikel ein Hit, dann kannst du dich auf den Urlaub freuen, der sogar dank einer Prämie der Urlaub deines Lebens werden kann. Ist es aber ein Flop, dann ist deine Stelle in der Redaktion und damit deine Karriere gefährdet.



SprachenQuest: Und, wo geht es dieses Jahr hin?: Aufgabe



Dein Chef gibt dir also den Auftrag, einen Artikel über die Idee des Wohnungs- und Häusertausches zu schreiben. Du bekommst genaue Hinweise, was der Artikel im Einzelnen beinhalten soll, nämlich:

- Den Lesern die Idee vorstellen.
- Vorteile und eventuelle Nachteile präsentieren.
- Auf die wichtigsten Regeln beim Wohnungs- und Haustausch eingehen.
- Tipps geben, wie man den eigenen Wohnort präsentieren soll, worauf dabei zu achten ist etc.
- Beispiele für Tauschangebote nennen, um die Leser dafür zu interessieren.
- Hinweise geben, wo sich interessierte Leser noch genauer über Wohnungs- und Haustausch informieren können.
- Durch grafische Form überzeugend und attraktiv wirken.
- Der Text soll einen Umfang von 200 Wörtern haben und dem Chef als Ausdruck vorgelegt werden.



SprachenQuest: Und, wo geht es dieses Jahr hin?: Arbeitsschritte



1. So eine Aufgabe wäre alleine nur schwer zu bewältigen, deshalb arbeitest du mit zwei anderen Redaktionsmitgliedern zusammen. Jeder von euch übernimmt einen Teil der Aufgabe. Lest nun genau die einzelnen Rollen und sprecht darüber, welche Rolle jeder von euch am liebsten übernehmen möchte. Folgt dann den Anweisungen zu den einzelnen Rollen.

Rolle Nr. 1: Recherchierer

Der erste Recherchierer sucht nach allgemeinen Informationen zu diesem Thema sowie nach Infos über die Vorteile und Nachteile dieser Urlaubsform.

Rolle Nr. 2: Recherchierer

Der zweite Recherchierer sucht in erster Linie nach Beispielangeboten, die die Leser interessieren könnten, sucht in Internetforen nach Erfahrungsberichten etc. sowie passendem Bildmaterial für den Artikel.

Rolle Nr. 3: Journalist

Der Journalist entwickelt die gesamte Idee für den Artikel, formuliert die Schlagzeile, sammelt für die Leser relevante Tipps, d. h. Internetadressen für die „Neueinsteiger“.

Zeit: 45 Minuten

2. Nun setzt euch wieder zusammen, besprecht die Ergebnisse eurer Arbeit und verfasst den Artikel. Überprüft dabei, ob der Artikel alle erforderlichen Elemente enthält, dabei hilft auch der Bewertungsbogen (siehe „Bewertung“).
Zeit: 45 Minuten

SprachenQuest: Und, wo geht es dieses Jahr hin?: Ressourcen



Allgemeine Informationen zum Thema Wohnungs- und Häusertausch

[Haustausch-Service der Firma INTERVAC](#)

[Haustausch-Service der Firma HomeLink](#)

[Ratgeber zum Thema Wohnungstausch](#)

Wohnungs- und Häusertauschangebote, Erfahrungsberichte

[Erfahrungsberichte zum Thema Haustausch](#)

[Forumsbeiträge zum Thema Wohnungs- und
Häusertausch](#)

[Film „Liebe braucht keine Ferien“ \(*The Holiday*\)](#)

SprachenQuest: Und, wo geht es dieses Jahr hin?: Bewertung



Richtigkeit der Aussagen

0 Punkte:

Mehrheitlich falsche bzw. nicht nachvollziehbare Aussagen.

1 Punkt:

Mehrheitlich korrekte Aussagen, die meisten Informationen im Text vorhanden.

2 Punkte:

Insgesamt richtige Aussagen, Text selbstständig ergänzt um weitere Informationen, die gut nachvollziehbar sind.

3 Punkte:

Fundierte und zusammenhängende, selbstständig ergänzte Aussagen, die sehr gut nachvollziehbar sind.

Vollständigkeit des Inhalts

0 Punkte:

Viele leere Stellen im Text und nur einzelne Informationen werden im Text vermittelt.

1 Punkt:

Grundlegende Informationen werden vermittelt, die aber ausreichend sind.

2 Punkte:

Inhaltlich vollständige Darstellung der Inhalte.

3 Punkte:

Gründliche und detaillierte Darstellung der Informationen.

Gestaltung der Ergebnisse

0 Punkte:

Die grafische Gestaltung ist unübersichtlich und unattraktiv, der Text weist viele grobe Sprachfehler auf.

1 Punkt:

Die Gestaltung ist akzeptabel mit recht vielen sprachlichen Fehlern, die die Kommunikation stören.

2 Punkte:

Die Gestaltung ist übersichtlich und angenehm, sprachlich bzw. auch stilistisch korrekt.

3 Punkte:

Layout äußerst attraktiv, sehr übersichtliche Struktur, sprachlich einwandfrei.

SprachenQuest: Und, wo geht es dieses Jahr hin?: Lehrerhandreichung



- **Diese SprachenQuest wurde entwickelt von:**
Renata Czaplikowska

Sprachniveau:

Vorausgesetztes Sprachniveau: B1
Altersgruppe: Jugendliche, Erwachsene

Lernziele:

- In komplexen Texten aus dem Internet zu konkreten Themen die Hauptinformationen verstehen und für sich relevante Informationen entnehmen können
- Den Informationsgehalt und auch Standpunkte und Einstellungen der Verfasser verstehen können
- Anderen komplexe Sachverhalte darstellen und seine Meinung dazu äußern können.
- **Zeitumfang:**
Der Zeitumfang beträgt etwa drei Unterrichtseinheiten zu je 45 Minuten.

Weitere Anregungen für den Unterricht:

Die verfassten Artikel können vom Lehrer gesammelt und neu verteilt werden, sodass jede Gruppe einen neuen Text bekommt. Die Texte sollen gelesen und als Antwort darauf Leserbriefe verfasst werden.

Es können auch kurze Szenen / Rollenspiele vorbereitet und im Plenum präsentiert werden, in denen die in früheren Arbeitsschritten gesammelten Informationen in einer anderen Form dargestellt werden: als mündliche Produktion.

Es kann auch im Plenum eine Pro und Contra Diskussion durchgeführt werden, da die Lerner bereits viele konkrete Informationen/ Argumente kennen, um sich daran aktiv beteiligen zu können. Vor der Diskussion könnten als lexikalische Vorentlastung relevante, diskussionstypische Redemittel wiederholt werden.



SprachenQuest: Kleine Helfer im hohen Alter

Der prozentuale Anteil der alten Menschen in der Gesamtbevölkerung nimmt zu, deshalb prägen alte Menschen zunehmend das Gesicht der heutigen Gesellschaft.

Aber auch die Erwartungen und Wünsche der alten Menschen sind gestiegen: Sie wollen auch im hohen Alter kulturell, geistig und kreativ tätig sein.

Angesichts dieses demografischen Wandels stellen sich auch Industrie und Handel immer mehr auf die Generation der „Neuen Alten“ ein und entwerfen seniorengerechte Produkte wie Handys mit Notruftaste, Computer mit übergroßer Tastatur und andere Alltagshilfen.

SprachenQuest: Kleine Helfer im hohen Alter: Aufgabe



Ihr seid als Physiotherapeut und Psychologe in einem Seniorenwohnheim angestellt und für das Wohlbefinden der Senioren verantwortlich. Der Leiter des Wohnheimes beabsichtigt, neue seniorengerechte Produkte für das Wohnheim anzuschaffen und bittet euch um Hilfe bei dieser Entscheidung.

Eure Aufgabe besteht nun darin, sich die auf dem Markt vorhandenen Seniorenprodukte anzuschauen und die am besten geeigneten zu wählen. Dabei sollen Aspekte beachtet werden wie Kosten, Vielseitigkeit der Anwendung und Wartung. Es kommt auch auf die überzeugende Begründung an.

Als Ergebnis eurer Arbeit soll eine Produktliste entstehen, die der Leitung des Wohnheimes vorgelegt und von euch bei einer Versammlung präsentiert wird.



[Made in Germany | Senioren](#) (Youtube, 4:48 Min.)

SprachenQuest: Kleine Helfer im hohen Alter: Arbeitsschritte



1. Ihr setzt euch zunächst zusammen, lest die einzelnen Arbeitsschritte durch und entscheidet, wer von euch welche Rolle übernimmt.

Rolle Nr. 1: Physiotherapeut

Der Physiotherapeut kümmert sich um die Gesundheit der Senioren. Er hilft ihnen, aktiv zu bleiben und im Alltag besser und selbstständig zurecht zu kommen.

Rolle Nr. 2: Psychologe

Der Psychologe ist dafür verantwortlich, dass sich die Senioren allgemein wohl fühlen. Er hilft ihnen auch dabei geistig fit zu bleiben.
Zeit: 15 Minuten

2. Aus einem Katalog wurden bereits einige Produkte gewählt, die ihr mit Hilfe eines Rasters bewerten sollt. Diskutiert dabei aus der Perspektive eurer Rolle.
Zeit: 30 Minuten
3. Nun wird jeder seiner Rolle gemäß im Internet recherchieren und sich nach weiteren Produkten umschauen, die am besten auf die Bedürfnisse der Senioren zugeschnitten sind.
Zeit: 45 Minuten
4. Ihr setzt euch wieder zusammen und besprecht eure Ergebnisse. Da das Budget begrenzt ist, müsst ihr euch auf fünf Produkte einigen. Anschließend bereitet ihr gemeinsam eine Liste mit Produkten vor, die dem Leiter des Wohnheimes präsentiert wird.
Zeit: 45 Minuten

SprachenQuest: Kleine Helfer im hohen Alter: Ressourcen

1. Allgemein zum Thema Senioren

[Die Beraterfirma grauwert in Hamburg](#)
[ZDF Morgenmagazin: Beitrag über die Beraterfirma grauwert in Hamburg](#) (Youtube, 3:37 Min.)
[SF 10VOR10: Beitrag über einen Spielplatz für Senioren](#) (Youtube, 2:40 Min.)

Seniorenprodukte

[Alltagshilfen für Senioren](#)
[Elektromobile, Badelifte, Treppenlifte](#)
[u.a.](#)



SprachenQuest: Kleine Helfer im hohen Alter: Bewertung



Richtigkeit der Aussagen

0 Punkte:

Mehrheitlich falsche bzw. nicht nachvollziehbare Aussagen.

1 Punkt:

Mehrheitlich korrekte Aussagen, die meisten Informationen im Text vorhanden.

2 Punkte:

Insgesamt richtige Aussagen, Text selbstständig ergänzt um weitere Informationen, die gut nachvollziehbar sind.

3 Punkte:

Fundierte und zusammenhängende, selbstständig ergänzte Aussagen, die sehr gut nachvollziehbar sind.

Vollständigkeit des Inhalts

0 Punkte:

Nur einige wenige Informationen werden im Text vermittelt.

1 Punkt:

Grundlegende Informationen werden vermittelt, die aber ausreichend sind.

2 Punkte:

Inhaltlich vollständige Darstellung mit Berücksichtigung der wesentlichen Faktoren.

3 Punkte:

Gründliche und detaillierte Darstellung der Produkte und ihrer Charakteristik mit Begründung der Auswahl.

Gestaltung der Ergebnisse (kommentierte Liste von Seniorenprodukten)

0 Punkte:

Die grafische Gestaltung ist unübersichtlich und unattraktiv, der Text weist viele grobe Sprachfehler auf.

1 Punkt:

Die Gestaltung ist akzeptabel mit recht vielen sprachlichen Fehlern, die die Kommunikation stören.

2 Punkte:

Die Gestaltung ist übersichtlich und angenehm, sprachlich bzw. auch stilistisch korrekt.

3 Punkte:

Äußerst attraktive Gestaltung, sprachlich einwandfrei.

SprachenQuest: Kleine Helfer im hohen Alter: Rückblick

- In dieser Phase sollt ihr euch daran erinnern, wie ihr in Paaren über die einzelnen Produkte diskutiert habt. Mit welchen Redemitteln kann die eigene Meinung geäußert werden
- anderen widersprochen werden oder
- anderen zugestimmt werden?
- Notiert entsprechende Beispiele und vergleicht eure Ideen im Plenum.



SprachenQuest: Kleine Helfer im hohen Alter: Lehrerhandreichung



- **Diese SprachenQuest wurde entwickelt von:**
Renata Czaplikowska

Sprachniveau:

Vorausgesetztes Sprachniveau: B1

Altersgruppe: Jugendliche, Erwachsene

Lernziele:Entwicklung der Lesefertigkeit (authentische Texte aus dem Internet verstehen)

- Entwicklung der Schreibfertigkeit (Produktbeschreibung)
- Entwicklung der kommunikativen Kompetenz (eigene Meinung begründen, Meinungen anderer bewerten, zustimmen, ablehnen, argumentieren)
- **Zeitungsumfang:**
Der Zeitungsumfang beträgt etwa drei Unterrichtseinheiten zu je 45 Minuten.

Weitere Anregungen für den Unterricht:

Als nachbereitende Hausaufgabe können die Lerner Senioren in ihrer Familie / Umgebung befragen (Fragen können gemeinsam in der Klasse oder vorab vom Lehrer formuliert werden). In der nächsten Stunde berichten die Lerner und vergleichen ihre Ergebnisse. So wird die Fähigkeit der Sprachmittlung (aus der Muttersprache in die Fremdsprache) geübt.

Die Lerner können monologische Aussagen zum Thema „Wenn ich mal alt bin ...“ vorbereiten.

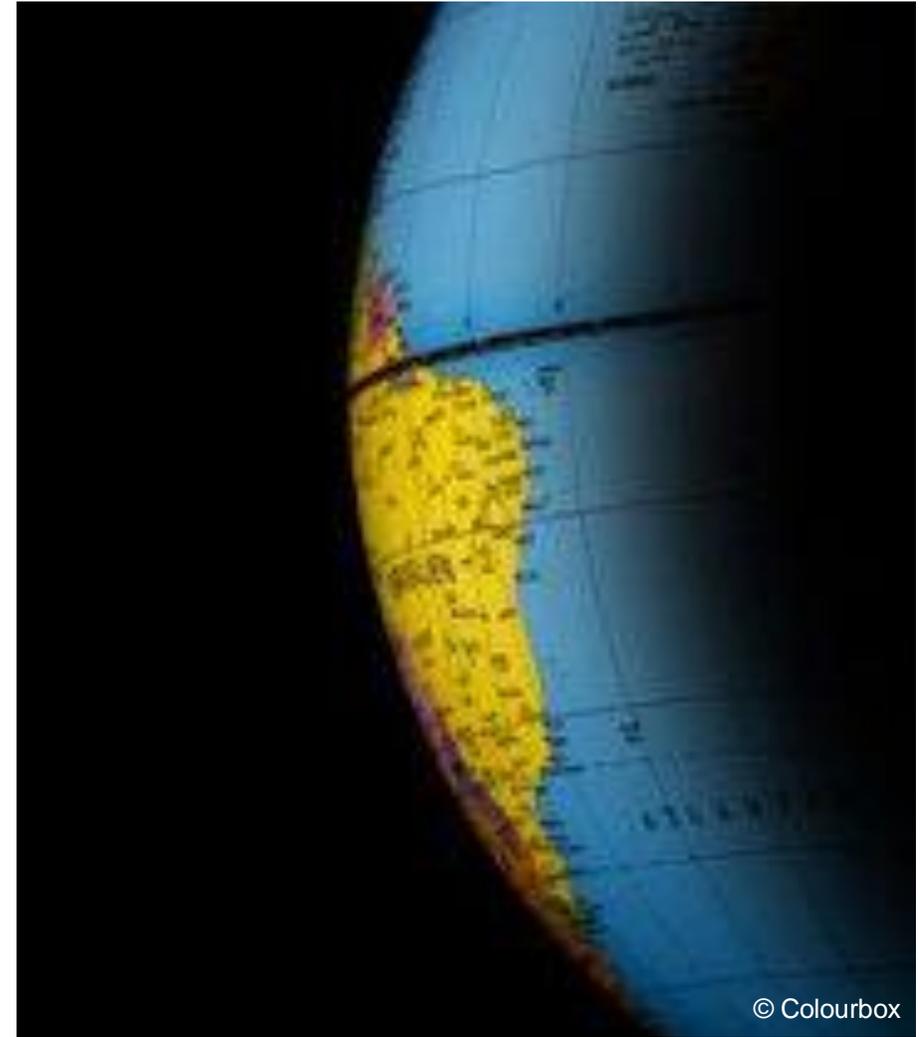
Es kann auch mit dem Lied von Marius Müller Westernhagen gearbeitet werden:

[Wenn ich mal alt bin](#) (Musik: John Lennon, Paul McCartney *When I'm 64*)

SprachenQuest: Welch ein (Welt-) Wunder

Jedem von uns ist der Begriff der Sieben Weltwunder bekannt. In der Antike wurde die heute geläufige Liste der imposantesten und prunkvollsten Bauwerke seiner Zeit aufgestellt: die hängenden Gärten der Semiramis zu Babylon, der Koloss von Rhodos, das Grab des König Mausolos II. zu Halikarnassos, der Leuchtturm auf der Insel Pharos vor Alexandria, die Pyramiden von Gizeh in Ägypten, der Tempel der Artemis in Ephesos und die Zeusstatue des Phidias von Olympia.

Der Schweizer Abenteurer Bernard Weber startete eine weltweite Internet-Umfrage, um die sieben Weltwunder der Neuzeit zu bestimmen. Wäre es nicht interessant, an dieser Entscheidung beteiligt zu sein?



SprachenQuest: Welch ein (Welt-) Wunder): Aufgabe:



Du bist eines der Mitglieder der Jury, die im Auftrag der UNESCO die sieben Neuen Weltwunder auswählen soll. Die Jury zählt insgesamt vier Mitglieder.

- Eure Aufgabe besteht darin, von den 21 Nominierungen in einer Diskussion sieben zu wählen und gemeinsame Empfehlung in Form einer multimedialer Präsentation an die UNESCO zu verfassen. Dabei sollen folgende Kriterien beachtet werden: Die Präsentation soll nicht weniger als neun Folien umfassen.
- Der Text in der Präsentation soll von passendem grafischen Material begleitet werden.
- Der Text soll für die Entscheidung relevante Informationen und Begründungen beinhalten.
- Der Text kann auch Informationen zu Geschichte und Hintergrund der Entstehung des jeweiligen Weltwunders der Neuzeit beinhalten.
- Die neuen Weltwunder sollen aus verschiedenen Weltregionen und Kulturkreisen kommen
- Jedes der Mitglieder darf eigene Favoriten haben, aber ihr müsst euch auf sieben einigen.



SprachenQuest: Welch ein (Welt-) Wunder): Arbeitsschritte



1. Zunächst sollt ihr euch die einzelnen Arbeitsschritte anschauen und euch vergewissern, dass die Vorgehensweise verständlich ist.
Zeit: 10 Minuten
2. Nun soll sich jeder von euch individuell mit den Nominierungen bekannt machen und seine sieben Favoriten bestimmen. Dann soll im Internet kurz recherchiert werden, um die ersten allgemeinen Informationen zu euren Favoriten zu sammeln.
Zeit: 40 Minuten
3. Danach solltet ihr wieder zusammenkommen. Jedes Jurymitglied stellt seine Favoriten kurz vor, wobei wichtig ist, dass die Wahl begründet wird. Ihr diskutiert solange, bis sieben gemeinsame Kandidaturen feststehen. Dabei müssen die Kriterien (s. Aufgabe) berücksichtigt werden.
Zeit: 50 Minuten
4. Jetzt übernimmt jeder von euch einen Teil der Arbeit, sucht im Internet (mit Suchmaschinen) nach genaueren Informationen zu den Kandidaturen und erstellt seinen Teil der Präsentation.
Zeit: 45 Minuten
5. Anschließend sollen die Teile in gemeinsamer Arbeit zusammengestellt und falls notwendig grafisch und stilistisch vereinheitlicht werden.
Zeit: 45 Minuten



SprachenQuest: Welch ein
(Welt-) Wunder):
Ressourcen

Einführende Informationen zum Projekt - 21 Kandidaten

[Sieben neue Weltwunder gesucht](#)

[Kandidaten für die neuen sieben Weltwunder](#)

[New 7 wonders](#)

Fotogalerie zu den 21 Kandidaten

[Nominees for New Seven Wonders](#)

SprachenQuest: Welch ein (Welt-) Wunder): Bewertung



Richtigkeit der Aussagen

0 Punkte:

Mehrheitlich falsche bzw. nicht nachvollziehbare Aussagen.

1 Punkt:

Mehrheitlich korrekte Aussagen, die meisten Informationen im Text vorhanden.

2 Punkte:

Insgesamt richtige Aussagen, Text selbstständig ergänzt um weitere Informationen, die gut nachvollziehbar sind.

3 Punkte:

Fundierte und zusammenhängende, selbstständig ergänzte Aussagen, die sehr gut nachvollziehbar sind.

Vollständigkeit des Inhalts

0 Punkte:

Nur einige wenige Informationen über die jeweilige Kandidatur werden im Text vermittelt.

1 Punkt:

Grundlegende Informationen über die Kandidatur werden vermittelt, die aber ausreichend sind.

2 Punkte:

Inhaltlich vollständige, informative und begründete Darstellung der Inhalte.

3 Punkte:

Gründliche und detaillierte Darstellung mit ausführlicher Begründung.

Gestaltung der Ergebnisse (multimediale Präsentation)

0 Punkte:

Die Gestaltung der Empfehlung ist unübersichtlich und unattraktiv, der Text weist darüber hinaus viele Sprachfehler auf, die die Kommunikation stören.

1 Punkt:

Die Gestaltung ist akzeptabel mit recht vielen sprachlichen Fehlern, die die Kommunikation stören.

2 Punkte:

Die Gestaltung ist übersichtlich und angenehm, sprachlich bzw. auch stilistisch korrekt.

3 Punkte:

Äußerst attraktive Gestaltung und sehr übersichtliche Struktur, sprachlich einwandfreier Text.

SprachenQuest: Welch ein (Welt-) Wunder): Rückblick

Ihr habt eure sieben Weltwunder der Neuzeit gewählt. Schaut euch die Präsentationen der einzelnen Gruppen an und formuliert ergänzende Fragen an die Autoren.

Dann könnt ihr eure Wahl mit den Ergebnissen der weltweiten Online-Umfrage vergleichen.

[Weltkarte mit den 21 Kandidaten](#)
[Informationen zu den Sieben Neuen Weltwunder](#)
[Die Sieben Weltwunder der Neuzeit](#)



SprachenQuest: Welch ein (Welt-) Wunder): Lehrerhandreichung



Diese SprachenQuest wurde entwickelt von:

Renata Czaplikowska

Sprachniveau:

Vorausgesetztes Sprachniveau: B1

Altersgruppe: Jugendliche, Erwachsene

Lernziele:

- Entwicklung der Hörfertigkeit (authentische Audiodateien aus dem Internet verstehen)
- Entwicklung der Lesefertigkeit (authentische Texte aus dem Internet verstehen)
- Entwicklung der kommunikativen Kompetenz (eigene Meinung begründen, Meinungen anderer bewerten, zustimmen, ablehnen)

Zeitumfang:

Der Zeitumfang beträgt etwa vier Unterrichtseinheiten zu je 45 Minuten.

Weitere Anregungen für den Unterricht:

Die Lerner können sich auch an der Wahl beteiligen:

[Offizielle Abstimmungsplattform der sieben Neuen Weltwunder](#)

Die alten und auch die neuen Weltwunder sind alles Werke der Baukunst oder der Bildhauerei. Aber könnte nicht auch die Musik von Mozart als Weltwunder betrachtet werden?

Die SprachenQuest lässt sich erweitern oder ändern, indem neue Kunstgattungen einbezogen werden: Musik, Malerei, Film, Literatur... Am Anfang könnte in einem Klassengespräch entschieden werden, welche vier Kunstformen akzeptiert werden. Dem entsprechend könnten dann vier Jurygruppen gebildet werden, die zunächst unter sich debattieren und am Schluss dem Plenum ihre Kandidaten vorstellen. Nach den Präsentationen muss sich die Klasse auf insgesamt sieben Favoriten einigen.



© Colourbox

SprachenQuest: Deutsche Erfindungen

Bestimmt habt ihr euch mal gefragt, was die größte Erfindung der Menschheit ist. Wisst ihr, dass sich auch Deutsche in diesem Bereich verdient gemacht haben? Besonders das 19. Jahrhundert machte die Deutschen erfinderisch. So viele Erfindungen haben wir den Deutschen zu verdanken.

Zu diesem Thema soll eine Ausstellung organisiert werden, zu der verschiedene Ausstellungsagenturen eingeladen sind.

[Video: „Deutsche Erfindungen“](#)

SprachenQuest: Deutsche Erfindungen: Aufgabe



Das [Deutsche Museum](#) in München plant eine Ausstellung unter dem Titel „Die besten Erfindungen anderer Art“. Auf der Ausstellung sollen Erfindungen aus aller Welt vorgestellt werden, die in unserem täglichen Leben eine große Rolle spielen, obwohl sie manchmal ganz unauffällig sind.

Die Kuratoren der Ausstellung haben eure Ausstellungsagentur eingeladen, bei der Wahl der deutschen Exponate zu helfen. Ihr sollt entscheiden, welche von den elf vorgestellten deutschen Erfindungen in den Katalog aufgenommen werden sollen.

Ihr entwerft zu dritt ein Poster, mit dem ihr für eine von den vorgeschlagenen Erfindungen werbt und begründen sollt, warum gerade diese Erfindung in der Ausstellung auftauchen soll.

Danach findet eine Abstimmung statt, bei der die drei „besten“ Erfindungen ausgewählt werden, die in den Katalog aufgenommen werden.



SprachenQuest: Deutsche Erfindungen: Arbeitsschritte



1. Bildet Dreier-Gruppen und verteilt die Rollen:

- die Rolle des Texters (sucht sachliche Informationen)
- die Rolle des Layout-Spezialisten (sucht Bilder)
- die Rolle des Sprechers (denkt Mottos und Slogans aus, sucht nach Argumenten für die praktische Anwendung der Erfindung und versucht sie überzeugend mit entsprechenden Redemitteln darzustellen)

Zeit: 10 Minuten

2. Ihr wählt aus den vorgeschlagenen Erfindungen eine aus (jede Erfindung kann nur einmal ausgewählt werden).

Zeit: 15 Minuten

Zur Wahl stehen:

Aspirin, Currywurst, Chipkarte, Goldbär

Dübel, Kaffeefilter, Teebeutel, Thermosflasche

Jeans, Mensch ärgere Dich nicht, Zahnpasta



v.l.n.r. Aspirin, Currywurst, Chipkarte, Goldbär, Dübel,
Kaffeefilter, Teebeutel, Thermosflasche, Jeans, Mensch
ärgere Dich nicht, Zahnpasta

SprachenQuest: Deutsche Erfindungen: Arbeitsschritte



3. Jeder von den Spezialisten führt eine individuelle Recherche im Internet durch.
 - der Texter sucht sachliche Informationen
 - der Layout-Spezialist sucht Bilder
 - der Sprecher denkt Mottos und Slogans (z.B. mit Hilfe des „Sloganizers“) aus, sucht nach Argumenten für die praktische Anwendung der Erfindung und nach entsprechenden Redemitteln.

Zeit: 30 Minuten

4. Ihr setzt euch wieder zusammen und entwerft ein multimediales Poster mit Hilfe von z.B. Pic-Collage, Canva. Alternativ könnt ihr auch andere Techniken gebrauchen: das Poster malen, zeichnen, skizzieren o.ä. Berücksichtigt dabei möglichst viele von den folgenden Punkten:
 - Wer hat diese Erfindung gemacht und wann?
 - Was hat zu dieser Erfindung geführt?
 - Welche Bedeutung hatte und hat immer noch diese Erfindung?
 - Wie hat sie unser Leben verändert?

5. Versucht, das Poster möglichst kreativ und ansprechend zu gestalten. Es sollte außer dem Text viele Abbildungen, ein Motto oder einen griffigen Werbeslogan enthalten. Ihr könnt den Werbespruch aufnehmen und als Audiodatei hochladen. Denkt daran, den Werbeslogan dem Inhalt entsprechend (ernst, lustig, geheimnisvoll, feierlich) vorzulesen, um die Aufmerksamkeit der Zuhörer zu wecken. Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Zeit: 45 Minuten

6. Präsentiert (zusammen mit den anderen Ausstellungsagenturen) euer Poster. Hier findet ihr entsprechende Redemittel. Danach findet eine Abstimmung statt. Ihr müsst entscheiden, welche Erfindung euch besonders gefallen hat, und welche Präsentation euch überzeugt hat.

Zeit: 5-10 Minuten pro Gruppen-Präsentation + 5 Minuten für die Abstimmung

SprachenQuest: Deutsche Erfindungen: Ressourcen



Erfindungen, die wir den Deutschen zu verdanken haben

[Deutsche Erfindungen](#) (Youtube)

[Das Deutsche Museum in München](#)

[Aspirin](#) (Wikipedia)

[Chipkarte](#) (Wikipedia)

[Currywurst](#) (Wikipedia)

[Currywurst – mit perfekter Soße einfach lecker](#)

[Dübel](#)

[Dübelratgeber](#)

[Goldbär](#) (Wikipedia)

[Gummibärchen Onlineshop](#)

[100 Jahre Mensch ärgere dich nicht](#)

[Mensch ärgere Dich nicht](#) (Wikipedia)

[Jeans](#) (Wikipedia)

[Die Geschichte der Jeans und ihr Erfinder Levi Strauss](#)

[Teebeutel](#) (Wikipedia)

[Thermosflasche](#) (Wikipedia)

[Kaffeefilter](#) (Wikipedia)

[Zahnpasta](#) (Wikipedia)

Weitere Links zum Thema

[PosterMyWall](#)

[Markenslogans](#)

[Bekanntes Werbeslogans](#)

[Sloganizer](#) (Werkzeug zum Erstellen von neuen Werbeslogans)

[Entdecker und Erfinder](#)

[Jugend forscht](#)

[Die Wahrheit über Deutschland - Erfinder](#) (Youtube)

[Deutsches Patent- und Markenamt](#)

[19 verrückte Erfindungen, auf die nur Japaner kommen...](#)

[Gedacht. Gemacht. Geschützt. Marken, Patente und Co. auf den Punkt gebracht.](#)

[Jugend forscht. Wir fördern Talente.](#)

[Deutsches Museum in München](#)

[Sloganizer \(neue Version\)](#)

[Spiel „Erfindergeist“](#)

[Spiel „Ideenklicker“](#)

[Ausstellung „Erfinderland Deutschland“](#)

SprachenQuest: Deutsche Erfindungen: Bewertung



Inhalt und Aufbau des Posters

0 Punkte:

Nur sehr wenige Informationen enthalten, keine Begründung für die Wahl angegeben.

1 Punkt:

Wenige Informationen enthalten, das Wesentliche bleibt ungesagt. Begründung nicht überzeugend.

2 Punkte:

Viele Informationen, gute Argumente für die Wahl der Erfindung. Der Aufbau klar und übersichtlich.

3 Punkte:

Viele interessante Informationen, überzeugende Argumente. Alles hat einen durchgehenden roten Faden.

Grafische und mediengerechte Darstellung

0 Punkte:

Wenige oder keine grafischen Elemente. Langweiliges Layout und Schriftbild.

1 Punkt:

Einige grafische Elemente, jedoch chaotisch platziert. Kein Werbespruch.

2 Punkte:

Grafische Elemente, die gut angepasst sind. Ein griffiger Spruch.

3 Punkte:

Viele grafische Elemente, die eine interessante Ganzheit mit dem Werbespruch bilden. Das Poster ist sehr kreativ und ansprechend.

Sprache/ Grammatik/ Rechtschreibung

0 Punkte:

Einfache Sprache.

Viele grammatische, stilistische und orthografische Fehler.

1 Punkt:

Nicht immer passende Wortwahl, einfache Sätze. Es gibt Fehler, die in manchen Momenten das Verstehen erschweren.

2 Punkte:

Reicher Wortschatz, Gebrauch von Nebensätzen. Es kommen manche Fehler vor, die aber die Kommunikation nicht stören.

3 Punkte:

Reicher Wortschatz, grammatische Strukturen auf fortgeschrittenem Niveau. Es gibt wenige oder sogar keine Fehler.

Präsentation mündlich

0 Punkte:

Schüler/in spricht zu leise, liest ab, Aussprachefehler, schlechte Haltung vor Zuhörern.

Die mündliche Präsentation ist sprachlich unverständlich.

Kein Gebrauch von Redemitteln.

1 Punkt:

Schüler/in spricht undeutlich, liest ab. Die mündliche Präsentation war sprachlich nicht so gut verständlich, manchmal zu chaotisch.

Kein Gebrauch von entsprechenden Redemitteln.

2 Punkte:

Laute und klare Sprache, freie Präsentation, sprachlich meist verständlich.

Gute Präsentations-technik (Gestik, Mimik, Blickkontakt), nicht immer angemessener Gebrauch von Redemitteln.

3 Punkte:

Sehr gute verständliche Sprache, freie, ausgezeichnete, lebendige Präsentation, sehr gute Präsentationstechnik (Gestik, Mimik, Blickkontakt), angemessener und sicherer Gebrauch von Redemitteln.

Gesamteindruck

0 Punkte:

Wenig überzeugend, monoton.

1 Punkt:

Nur bedingt interessant, nicht besonders kreativ, ziemlich schematisch.

2 Punkte:

Interessant und gut durchdacht.

3 Punkte:

Sehr ideenreich, überzeugend, kreativ, einfallsreich.

SprachenQuest: Deutsche Erfindungen: Rückblick



1. Ihr habt bei der Vorbereitung eures Posters bestimmt viel Neues erfahren und hoffentlich viel Spaß gehabt. Zur Vertiefung eurer neu erworbenen Kenntnisse könnt ihr folgende Aufgaben machen: Rollenspiele
Rolle „Erfinder“: Du bist Erfinder und versuchst eine Firma zu finden, die deine Erfindung herstellen und auf den Markt bringen wird. Argumentiere, warum deine Idee gut ist und wie sie das Leben erleichtern könnte.
Rolle „Unternehmer“: Du bist der Chef der Firma und überlegst, ob sich die Investition lohnt. Zeige dich skeptisch und stelle viele Fragen.
2. Wie wäre es damit, selbst Erfinder zu werden? Überlegt in kleinen Gruppen, wozu die so genannten „Chindogus“ (unnütze Erfindungen) dienen sollten. Seht euch nur die Bilder an ohne die Unterschriften zu lesen und ratet, was man damit machen könnte. Präsentiert eure Idee in der Klasse. Wählt anschließend die beste, interessanteste, lustigste oder absurdeste Idee.
3. Ihr könnt auch eure Erfindung beschreiben und einen Patentantrag an das [Deutsche Patent- und Markenamt](#) (DPMA) stellen. Vielleicht möchtet ihr sogar an dem [Wettbewerb „Jugend forscht“](#) teilnehmen. Hier sind die [Teilnahmebedingungen](#).
4. Wenn ihr euch genauer mit (nicht nur deutschen) Erfindern bekannt machen möchtet, findet ihr hier [interessante Informationen](#) über Galileo Galilei, Blaise Pascal, Alexander Graham Bell u.a. Lest die Artikel und berichtet dann in der Klasse über spannende Details aus dem Leben der Erfinder.
5. Ob Deutsche noch heute erfinderisch sind, kann man im Film [„Die Wahrheit über Deutschland“](#) erfahren. Ihr könnt euch den Film ansehen und dann in der Klasse davon erzählen oder andere raten lassen:
 3. Wie viele Patente werden jährlich in Deutschland angemeldet?
 4. Welchen Platz haben Deutsche in der Welt und in Europa, was die Zahl der Patente angeht?

SprachenQuest: Deutsche Erfindungen: Lehrerhandreichung



Diese SprachenQuest wurde entwickelt von:

Justyna Sobota & Aleksandra Łyp-Bielecka

Sprachniveau:

Vorausgesetztes Sprachniveau: A2-B1

Altersgruppe: Die Webrecherche wurde für Jugendliche/Erwachsene entwickelt, die seit etwa drei-vier Jahren Deutschunterricht haben. Die Lernenden sollten über grundlegende Computerkenntnisse verfügen.

Arbeitsform: Dreier-Gruppen

Lernziele:

- Entwicklung der Lesefertigkeit- authentische Texte aus dem Internet verstehen
- Entwicklung der Hörfertigkeit- authentische Audiodateien aus dem Internet verstehen
- Das Produkt/ das Poster interessant vorstellen und dabei entsprechende Redemittel gebrauchen können
- Zusammenhängend argumentieren und die Zuhörer überzeugen können

Zeitumfang:

Der Zeitumfang beträgt etwa 4 Unterrichtsstunden. Vorbereitungsphase und Rollenverteilung (ca. 10 Min.)

- Internetrecherche (ca. 30 Min.)
 - Postervorbereitung (ca. 45 Min.)
 - Präsentation der Ergebnisse (ca. 5-10 Min. pro Gruppe)
 - Abstimmung (ca. 5 Min.)
 - Rückblick und Auswertung (ca. 45 Min.)
1. Einige Aktivitäten wie die individuelle Recherche im Internet können von den Schülern auch als Hausaufgabe gemacht werden.

Durchführung: Die Schüler sollen Dreier-Gruppen bilden und innerhalb der Gruppen die Rollen verteilen, wobei drei Rollen zu Verfügung stehen:
- die Rolle des Texters (sucht sachliche Informationen),
- die Rolle des Layout-Spezialisten (sucht Bilder, Graphiken usw.),
- die Rolle des Sprechers (denkt Mottos und Slogans aus, sucht nach Argumenten für die praktische Anwendung der Erfindungen und versucht sie überzeugend mit entsprechenden Redemitteln darzustellen.)

SprachenQuest: Deutsche Erfindungen: Lehrerhandreichung



2. Dann sollen die Schüler eine von insgesamt elf vorgeschlagenen Erfindungen auswählen, die praktische Anwendung in unserem Alltag finden und ohne die unser tägliches Leben kaum vorstellbar wäre. Das ermöglicht den Schülern passende Argumente aus der eigenen Erfahrung zu finden. Um das Thema auszuschöpfen, schlagen wir vor jede Erfindung nur einmal auswählen zu lassen:

1. Aspirin
2. Chipkarte
3. Currywurst
4. Dübel
5. Goldbär
6. Mensch ärgere Dich nicht
7. Jeans
8. Teebeutel
9. Thermosflasche
10. Kaffeefilter
11. Zahnpasta

Die Schüler führen individuelle Recherchen im Internet durch. Anschließend sollen sie sich in den Dreier-Gruppen zusammenfinden, die Ergebnisse ihrer Recherche besprechen und ein Poster mit Hilfe PosterMyWall entwerfen.

Bei der Präsentation (mit Hilfe von Redemitteln) sollen die Schüler möglichst viele der folgenden Punkte berücksichtigen: Wer hat diese Erfindung gemacht und wann? Was hat zu dieser Erfindung geführt? Welche Bedeutung hatte und hat immer noch diese Erfindung? Wie hat sie unser Leben verändert?

Die Poster sollen kreativ und ansprechend gestaltet werden und außer dem Text viele Abbildungen, ein Motto oder einen griffigen Werbeslogan enthalten. Dabei können die Schüler bekannte Werbeslogans verwenden oder eigene mit Hilfe eines so genannten „Sloganizers“ erstellen. Die Werbeslogans können die Schüler aufschreiben oder selber aufnehmen und dabei ihre Aussprache üben. Die Schüler können ihrer Phantasie freien Lauf lassen und mit dem Text spielerisch umgehen, ihn auf verschiedene Art und Weise vorlesen (ernst, lustig, geheimnisvoll, feierlich, usw.). Was zählt, ist die Kreativität.

Die Präsentation der Poster sollte in der Klasse stattfinden. Es wäre gut, einen Beamer zu haben, damit die multimedialen Elemente voll zur Geltung kommen.

Nach den Präsentationen aller Gruppen findet eine Abstimmung statt. Die ganze Klasse muss entscheiden, welche drei Erfindung ihr besonders gefallen haben, welche Glogs und welche Präsentationen überzeugend waren.

Dabei kann man sich des von uns bereitgestellten Rasters bedienen oder eigene Kriterien festlegen und dabei die Vorschläge der Schüler miteinbeziehen.

Weitere im Rückblick vorgeschlagene Aufgaben können zur Vertiefung des Themas, zur weiteren autonomen Arbeit der Schüler und zur Binnendifferenzierung in der Klasse dienen.

SprachenQuest: Euromünzen

Könntet ihr euch die Welt ohne Geld vorstellen? Es wäre ziemlich schwierig, nicht wahr?

Das Geld ist zweifellos eine der wichtigsten Erfindungen der Menschheit, die z.B. den Warenumsatz sehr erleichtert. Die wichtigsten Währungen der Welt sind heutzutage u.a.: der US-Dollar, das englische Pfund, der japanische Yen und der europäische Euro.

In 22 Staaten (16 davon gehören zur Europäischen Union) gibt es eine gemeinsame Währung – den Euro. 1999 wurde der Euro als Buchgeld (nicht in Form von Scheinen/ Münzen, sondern als Grundlage des bargeldlosen Zahlungsverkehrs), am 1.1.2002 als Bargeld eingeführt. Die Vorderseite der Euromünzen ist für alle Länder gleich, die Rückseite der Münzen ist landesspezifisch – d.h. jedes Land kann auf der Rückseite seiner Euromünzen seine eigenen Symbole und Motive prägen.



SprachenQuest: Euromünzen: Aufgabe



Die Europäische Zentralbank gab letzts bekannt, dass eine limitierte Sonderauflage an 1 Euro-Münzen produziert werden soll. Auf der Rückseite der Münze soll ein **bisher nicht genutztes Motiv**: eine bekannte Persönlichkeit, ein Bauwerk oder Ähnliches erscheinen, das repräsentativ für **das gesamte Europa** ist. Jeder Bürger eines EU-Landes kann seinen Entwurf einer 1-Euro-Münze einsenden. Aus allen Entwürfen wird dann der beste für die neue Münze ausgewählt.

Von den Teilnehmern des Wettbewerbs wird erwartet, dass sie ein Poster erstellen, auf dem sie die neue Münze präsentieren und die Wahl des Motivs kurz begründen. Die Präsentation soll folgende Punkte enthalten: bei Personen: *Wer ist das? Wann hat er gelebt? Welche Nationalität hat er? Wofür ist er bekannt?*

- bei Bauwerken: *Was ist das? Wann wurde es erbaut? In welchem Land befindet es sich?*
- die Begründung für die Wahl des Motivs.
- Ihr habt euch nach langem Überlegen entschieden, an dem Wettbewerb teilzunehmen und eure eigene 1-Euro-Münze zu entwerfen.



SprachenQuest: Euromünzen: Arbeitsschritte



1. Bildet Paare
Zeit: 10 Minuten

2. Macht euch zuerst, um ein bisschen Vorwissen zu haben, mit den Abbildungen auf den europäischen 1-Euro-Münzen bekannt.

Person A: recherchiert zu Münzen, auf denen verschiedene Persönlichkeiten abgebildet sind.

Person B: recherchiert zu Münzen, auf denen andere Motive zu finden sind.

Setzt euch dann zusammen und überlegt, welche von den abgebildeten Persönlichkeiten/ Symbolen euch am besten gefallen und warum.

Zeit: 30 Minuten

3. Ihr wisst jetzt schon, wer bzw. was auf den europäischen Münzen am häufigsten erscheint. Überlegt jetzt, wer/ was würdig wäre, auf der neuen 1-Euro-Münze zu erscheinen. Falls ihr Hilfe braucht, könnt ihr euch von den unter Ressourcen angegebenen Links inspirieren lassen. Eurer Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt!
Zeit: 15 Minuten

4. Nachdem ihr schon das Motiv für eure 1-Euro-Münze ausgewählt habt, bereitet mit Hilfe vom Internet-Tool (z.B. [Pic-Collage](#), [Canva](#)) ein Poster vor, auf dem sich der Entwurf der Rückseite eurer Münze und eure Begründung befinden. Denkt auch daran, dass auf der Rückseite jeder Münze außer dem Hauptmotiv auch die Jahreszahl und die 12 Sterne der EU-Flagge erscheinen sollten. könnt ihr auch andere Techniken gebrauchen: den Entwurf malen, zeichnen, skizzieren u.a.
Zeit: 30-40 Minuten

5. Präsentiert das fertige Poster mündlich in der Klasse. Begründet dabei auch die Wahl des Motivs für eure 1-Euro-Münze. Hier findet ihr entsprechende Redemittel.
Zeit: 5 Minuten (pro Gruppe)

SprachenQuest: Euromünzen: Ressourcen



Persönlichkeiten auf den 1-Euro-Münzen

[Belgien](#)

[Luxemburg](#)

[Monaco](#) (kein EU-Land)

[Niederlande](#)

[Österreich](#)

[Slowenien](#)

[Spanien](#)

[Vatikan](#) (kein EU-Land)

Andere Motive auf den 1-Euro-Münzen

[Deutschland](#)

[Finnland](#)

[Frankreich](#)

[Griechenland](#)

[Irland](#)

[Italien](#)

[Malta](#)

[Portugal](#)

[San Marino](#) (kein EU-Land)

[Slowakei](#)

[Zypern](#)

Berühmte Personen/Sehenswürdigkeiten

[Berühmte Europäer](#)

[Sehenswürdigkeiten in jedem europäischen Land](#)
[40 berühmte Europäer von A bis Z \(PDF, 16 MB\)](#)

Weitere Links zum Thema Geld/Euro

[Erzählungen, Anekdoten und humorvolle Geschichten rund ums Geld](#)

[Witzige Euro-Geschichten](#)

[Euro-Quiz](#)

[Deutsche Sprichwörter](#)

Mehr über die Geschichte des Geldes

[Die Erfindung des Geldes](#)

[Wer hat das Symbol „€“ erfunden?](#)

[„Von der Muschel zur Kreditkarte“ - bayern2](#)

[„Von der Muschel zum Papier“ - FAZ](#)

[Eine kurze Geschichte: die Euro-Chronik](#)

[Geschichte des Euro](#)

SprachenQuest: Euromünzen: Bewertung



Inhalt und Aufbau des Posters

0 Punkte:

Nur sehr wenige Informationen, keine Begründung für die Wahl angegeben.

1 Punkt:

Wenige Informationen, das Wesentliche bleibt ungesagt. Begründung nicht überzeugend.

2 Punkte:

Viele Informationen, Interesse weckend, viele Argumente für die Wahl des Motivs. Der Aufbau klar und übersichtlich.

3 Punkte:

Viele interessante Informationen, Alles hat einen durchgehenden roten Faden.

Grafische und mediengerechte Darstellung

0 Punkte:

Wenige oder keine grafischen Elemente. Langweiliges Layout und Schriftbild.

1 Punkt:

Einige grafische Elemente, die jedoch chaotisch platziert sind.

2 Punkte:

Grafische Elemente, die gut angepasst sind.

3 Punkte:

Viele grafische Elemente, die eine interessante Ganzheit bilden. Das Poster ist sehr kreativ und ansprechend.

Sprache/ Grammatik/ Rechtschreibung

0 Punkte:

Einfache Sprache.

Viele grammatische, stilistische und orthografische Fehler.

1 Punkt:

Nicht immer passende Wortwahl, einfache Sätze. Viele Fehler, die in manchen Momenten das Verstehen erschweren.

2 Punkte:

Reicher Wortschatz, Gebrauch von Nebensätzen. Es kommen manche Fehler vor, die aber die Kommunikation nicht stören.

3 Punkte:

Reicher Wortschatz, grammatische Strukturen auf fortgeschrittenem Niveau. Wenige oder sogar keine grammatischen, stilistischen und orthografischen Fehler.

Präsentation

0 Punkte:

SchülerIn spricht zu leise, liest ab, Aussprachefehler, schlechte Haltung vor Zuhörern.

Die mündliche Präsentation ist sprachlich unverständlich.

Kein Gebrauch von Redemitteln.

1 Punkt:

SchülerIn spricht undeutlich, liest ab. Die mündliche Präsentation war sprachlich nicht so gut verständlich.

Manchmal war sie zu chaotisch.

Kein Gebrauch von entsprechenden Redemitteln.

2 Punkte:

Laute und klare Sprache, freie Präsentation,

sprachlich meist verständlich.

Gute Präsentations-technik (Gestik, Mimik, Blickkontakt), nicht immer angemessener Gebrauch von Redemitteln.

3 Punkte:

Sehr gute verständliche Sprache, freie, ausgezeichnete, lebendige Präsentation, sehr gute

Präsentations-technik (Gestik, Mimik, Blickkontakt),

angemessener und sicherer Gebrauch von Redemitteln.

Gesamteindruck

0 Punkte:

Wenig überzeugend, monoton.

1 Punkt:

Nur bedingt interessant, nicht besonders kreativ, ziemlich schematisch.

2 Punkte:

Interessant und gut durchdacht.

3 Punkte:

Sehr ideenreich, überzeugend, kreativ, einfallsreich.

SprachenQuest: Euromünzen: Rückblick



1. Ihr habt bei der Vorbereitung eures Posters bestimmt einige neue Wörter und Wendungen kennen gelernt. Ihr habt auch viel über die Geschichte des Euro und seine Rolle erfahren. Zur Vertiefung eurer neu erworbenen Kenntnisse könnt ihr folgende Aufgaben machen: Teilt euch in zwei Gruppen: die Anhänger und die Gegner der gemeinsamen Währung. Sammelt zusammen in der Gruppe Vor- und Nachteile der gemeinsamen Währung und führt dann zu zweit Streitgespräche zu diesem Thema.
2. Stellt euch vor, dass ihr eine Bekannte/ einen Bekannten in Deutschland habt. Schreibt ihr/ ihm einen Brief und fragt nach ihren/ seinen Erfahrungen bei der Euro-Einführung in Deutschland. Schreibt auch, ob und warum ihr die Einführung einer gemeinsamen Währung in eurem Land befürworten würdet oder nicht. Falls ihr in einem Land wohnt, in dem der Euro auch im Umlauf ist, könnt ihr in dem Brief von euren eigenen Erfahrungen mit dieser Währung berichten.
3. Um eure neu erworbenen Kenntnisse über den Euro zu überprüfen, könnt ihr in Zweier- bzw. Dreiergruppen ein Quiz zu diesem Thema mit Hilfe von dem Internet-Tool [mystudiyo](#) vorbereiten. Um euch inspirieren zu lassen, könnt ihr zuerst versuchen, ein [Quiz von französischen Schülern](#) zu lösen.
4. Habt ihr schon einmal etwas Interessantes oder Witziges zum Thema „Euro“ gehört oder gelesen (z.B. eine Anekdote, eine Erzählung, einen Zeitungsbericht)? Versucht es kurz euren Mitschülern zu erzählen! Hier könnt ihr auch einige Tatsachen und lustige Geschichten über den Euro finden: [Witzige Euro-Geschichten](#)

SprachenQuest: Euromünzen: Lehrerhandreichung



- **Diese SprachenQuest wurde entwickelt von:**
Justyna Sobota & Aleksandra Łyp-Bielecka

Sprachniveau:

Vorausgesetztes Sprachniveau: A2

Altersgruppe: Die Webrecherche wurde für Jugendliche/Erwachsene entwickelt, die seit etwa 2-3 Jahren Deutschunterricht haben. Die Lernenden sollten über grundlegende Computerkenntnisse verfügen.

Arbeitsform: Zweier-Gruppen

Lernziele:

- im Internet nach bestimmten Informationen suchen, Informationen aus verschiedenen Quellen zusammenführen und gegeneinander abwägen
- eine Sache/eine Person beschreiben, seine Wahl überzeugend begründen
- anhand von gewonnenen Erkenntnissen, in einer Zweier-Gruppe kooperierend, ein Poster mit Hilfe von Internetwerkzeugen kreieren

Zeitumfang:

Insgesamt ungefähr vier Unterrichtsstunden (bei 8 Zweier-Gruppen)Vorbereitungsphase und Rollenverteilung (10 Minuten)

- Internetrecherche (30 Minuten)
- Postervorbereitung (15 + 30-40 Minuten)

- Präsentation der Ergebnisse (5 Minuten für jede Zweier-Gruppe)
- Rückblick und Auswertung (45 Minuten)

Durchführung:

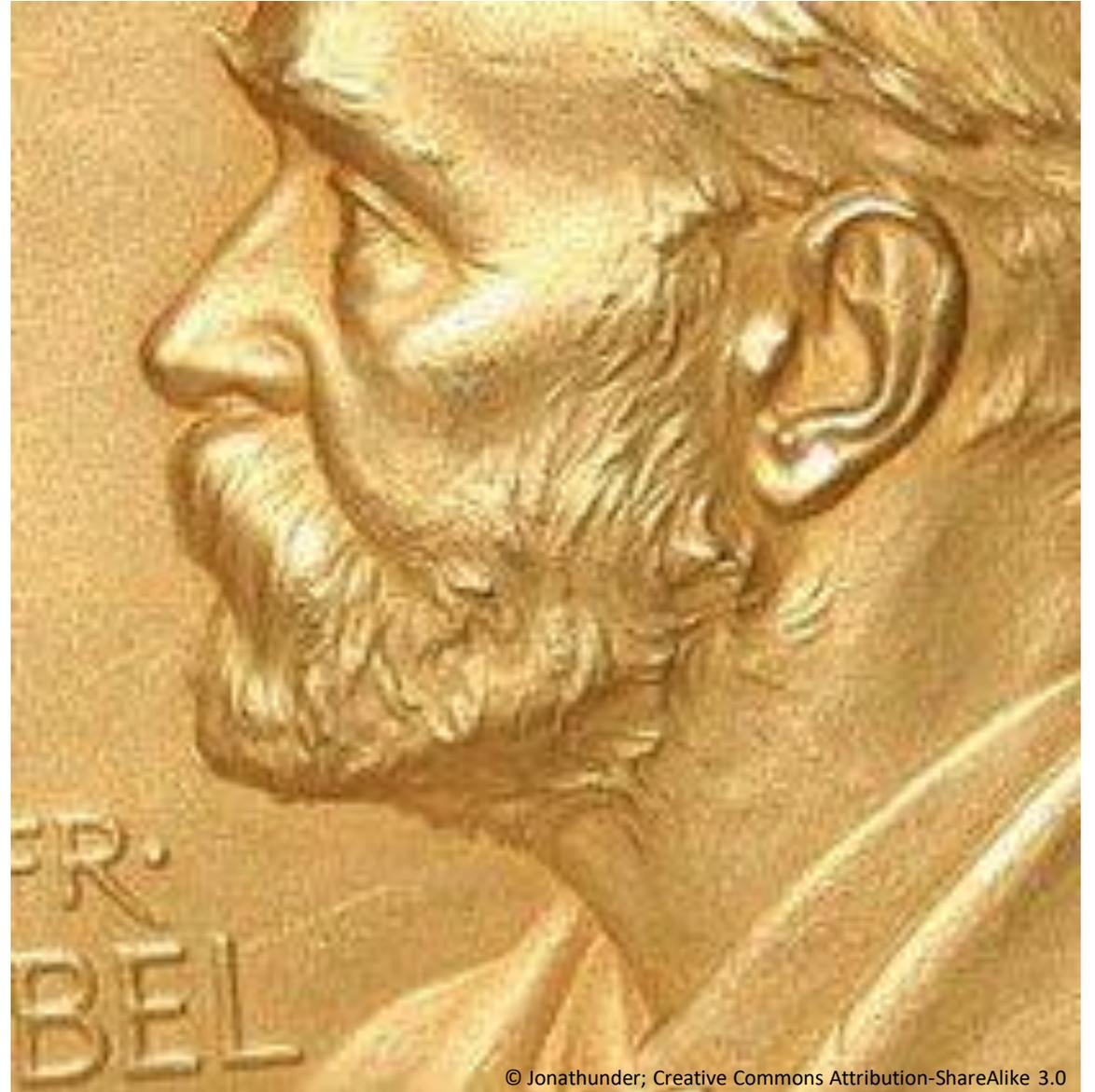
Die Schüler arbeiten in Zweier-Gruppen. Zuerst schauen sie sich die bereits existierenden 1-Euro- Münzen aus verschiedenen Ländern an. Bei ihrer Recherche machen sie Notizen, was sie für besonders wichtig, interessant, wissenswert usw. halten.

Dann sollen sie ein Poster mit ihrem Entwurf einer neuen 1-Euro-Münze vorbereiten und es während einer kurzen Präsentation (mit Hilfe von Redemitteln) der ganzen Klasse vorstellen. Dabei sollen sie auch die Wahl des Motivs für ihr 1-Euro-Stück begründen.

Die Schüler*innen können interaktive Poster erstellen. Alternativ kann das Poster auch ohne Benutzung von Internet-Tools entstehen und gezeichnet, gemalt usw. werden.

SprachenQuest: Die bekanntesten Friedensnobelpreisträger*innen

Der Nobelpreis wurde von dem schwedischen Erfinder und Industriellen Alfred Nobel gestiftet. Nobel hatte in seinem Testament festgelegt, dass mit seinem Vermögen eine Stiftung gegründet werden sollte, deren Zinsen als Preise an diejenigen verliehen werden, die die größten Errungenschaften in fünf Kategorien erzielen: Physik, Chemie, Physiologie oder Medizin, Literatur und Friedensbemühungen (1969 kam noch den Preis für Wirtschaftswissenschaften dazu). Die ersten Preise wurden 1901 vergeben. Heute gilt der Nobelpreis, der in Stockholm und Oslo (Friedensnobelpreis) verliehen wird, als die höchste Auszeichnung in den oben genannten Disziplinen.



SprachenQuest: Die bekanntesten Nobelpreisträger*innen: Aufgabe



Ihr arbeitet als Praktikanten in der Radioredaktion *Mein Leben – Mein Radio*. Zur diesjährigen Nobelpreisverleihung habt ihr die Aufgabe bekommen, eine kurze Sendung vorzubereiten, in der die Hörer einen der Friedensnobelpreisträger kennen lernen können.

Ihr habt euch entschieden, ein imaginäres Interview mit dem jeweiligen Friedensnobelpreisträger durchzuführen, in dem einer von euch die Rolle des Journalisten und der andere die Rolle des Friedensnobelpreisträgers übernimmt. Ihr wisst, wenn ihr die Aufgabe richtig meistert, werdet ihr eine feste Arbeitsstelle bei der Redaktion bekommen, was euer größter Traum ist.



SprachenQuest: Die bekanntesten Nobelpreisträger*innen: Arbeitsschritte



1. Ihr arbeitet zu zweit und beschäftigt euch mit einem von den Nobelpreisträgern, dessen Namen ihr früher gelost habt. Zuerst sucht ihr Informationen über den Nobelpreisträger, sein Leben, sein Werk, seine Verdienste usw. Macht euch bei eurer Recherche Notizen, was ihr für besonders wichtig, interessant, wissenswert usw. haltet!
Zeit: 60 Minuten.
2. Stellt die gewonnen Informationen in Form eines Interviews dar. Einer von euch übernimmt die Rolle des Interviewers, der andere die des Nobelpreisträgers. Das Interview soll aus 8-10 Fragen und Antworten bestehen (Länge ca. 10 Minuten).

Euch stehen bei der Aufnahme und Gestaltung des Interviews folgende Werkzeuge zur Verfügung:

1. [Audacity](http://www.audacity.de). Ein Tutorial zu Audacity findet man unter www.audacity.de (auf HILFE klicken, unten auf der Seite gibt es HILFE AUF DEUTSCH).
2. [Vocaroo](http://vocaroo.com)
3. oder euer Handy.

Denkt daran, dass bei der Gestaltung eines Interviews nicht nur die Fragen und Antworten, sondern z.B. auch die Hintergrundmusik, die Einführung ins Gespräch usw. wichtig sind.

Falls ihr mehr über das Interview und seine Gestaltung wissen möchtet, seht euch folgende Internetseiten an:

[Das Interview](#)

[Interview führen, aber wie?](#)

[Schwierige Situationen im Interview/Fragetypen](#)

Zeit: 80 Minuten.

3. Präsentiert die Ergebnisse eurer Arbeit, indem ihr zuerst den ausgewählten Nobelpreisträger kurz vorstellt (sein Leben und seine Verdienste beschreibt) und dann das Interview vorspielt. Hier findet ihr entsprechende Redemittel.
Zeit: 15 Minuten (5 Minuten für die Vorstellung des Nobelpreisträgers + 10 Minuten für das Interview)

SprachenQuest: Die bekanntesten Nobelpreisträger*innen: Ressourcen



Martin Luther King 1964

[Martin Luther King](#) (Wikipedia)

[Zitate](#) (Wikiquote)

[Zitate](#)

[Biografie](#)

[Menschenrechtler](#)

Willy Brandt 1971

[Willy Brandt](#) (Wikipedia)

[Zitate](#) (Wikiquote)

[Zitate](#)

[Biografie](#)

[Bundeskanzler-Willy-Brandt-Stiftung](#)

[Fernsehansprache von Bundeskanzler Willy](#)

[Brandt aus Warschau, 7. Dezember 1970](#)

Mutter Teresa 1979

[Mutter Teresa](#) (Wikipedia)

[Zitate](#) (Wikiquote)

[Zitate](#)

[Biografie](#)

[Geburtstag von Mutter Teresa](#)

Lech Walesa 1983

[Lech Walesa](#) (Wikipedia)

[Zitate](#)

[Biografie](#)

[Ehemaliger Präsident und Nobelpreisträger](#)

[Deutsche und Polen](#)

Dalai Lama 1989

[Dalai Lama](#) (Wikipedia)

[Zitate](#) (Wikiquote)

[Biografie](#)

[Der Dalai Lama](#)

[Interview mit dem Dalai Lama](#)

Michail Gorbatschow 1990

[Michail Gorbatschow](#) (Wikipedia)

[Zitate](#) (Wikiquote)

[Zitate](#)

[Biografie](#)

[LeMO Biografie](#)

[Interview](#)

Nelson Mandela 1993

[Nelson Mandela](#) (Wikipedia)

[Zitate](#) (Wikiquote)

[Zitate](#)

[Biografie](#)

[Lebenslauf](#)

[Das Gewissen einer Nation](#)

Barack Obama 2009

[Barack Obama](#) (Wikipedia)

[Zitate von Barack Obama](#) (Wikiquote)

[Zitate von Barack Obama](#)

[Biografie](#)

[Eine Ära ist zu Ende](#)

[Präsident der USA](#)

Weitere Links zum Thema

[Nobelpreis](#) (Wikipedia)

[Friedensnobelpreis](#) (Wikipedia)

[Alfred Nobel](#)

[Klassische Musik](#)

SprachenQuest: Die bekanntesten Nobelpreisträger*innen: Bewertung



Inhalt des Interviews

1 Punkt:

Nur sehr wenige Informationen, sehr kurze Antworten auf die Fragen.

2 Punkte:

Relativ viele Informationen, interessante Fragen, einige Antworten sehr ausführlich

3 Punkte:

Viele Informationen, sehr interessante, durchdachte Fragen und ausführliche Antworten.

Darstellung des Interviews

1 Punkt:

Monoton, nicht interessant, ohne Einführung, ohne Hintergrundmusik, undeutlich gesprochen.

2 Punkte:

Teilweise interessant, aber ohne Einführung / Musik, stellenweise nicht deutlich gesprochen.

3 Punkte:

Im kleinsten Detail durchdacht, sehr interessant, klar, spannend, mit Einführung, Hintergrundmusik.

Vorstellung des Nobelpreisträgers

1 Punkt:

Vom Blatt abgelesen, unverständlich, chaotisch.

2 Punkte:

Klar und meist verständlich, größtenteils frei vorgetragen, Gestik/Mimik nicht immer angemessen.

3 Punkte:

Sehr gut, frei, verständlich, gut gegliedert, lebendig, angemessene Körpersprache.

Sprachliche Korrektheit

1 Punkt:

Stockend, einfacher Wortschatz, viele Fehler.

2 Punkte:

Nicht immer passende Wortwahl, einfache Sätze, einige Fehler.

3 Punkte:

Flüssige Präsentation, reicher Wortschatz, grammatische Strukturen auf fortgeschrittenem Niveau, (fast) fehlerfrei.

Gesamteindruck

1 Punkt:

Wenig überzeugend, monoton.

2 Punkte:

Nur bedingt interessant, nicht besonders kreativ, ziemlich schematisch.

3 Punkte:

Sehr ideenreich, überzeugend, kreativ, einfallsreich.

SprachenQuest: Die bekanntesten Nobelpreisträger*innen: Rückblick



1. Ihr habt bei der Vorbereitung eures Projekts viele neue Wörter und Wendungen kennen gelernt. Ihr habt auch viel über den Nobelpreis und einige Friedensnobelpreisträger erfahren. Zur Vertiefung eurer neu erworbenen Kenntnisse könnt ihr folgende Aufgaben machen: Nach der Aufnahme des Interviews könnt ihr ein kleines Quiz für eure Mitschüler vorbereiten, das den Inhalt des Interviews betrifft. Dabei könnt ihr das Internet-Werkzeug [mystudyio](#) benutzen.
2. Stellt euch vor, ihr seid das Komitee, das jährlich den Friedensnobelpreisträger auswählt. Ihr sucht für das laufende Jahr einen Gewinner. Begründet in 6-8 Sätzen eure Wahl!
3. Stellt euch vor, ihr habt den Nobelpreis erhalten (die Kategorie könnt ihr selbst auswählen). Ihr müsst jetzt eine Rede vorbereiten, die ihr während der Verleihung des Preises in Stockholm bzw. in Oslo halten werdet.
4. Habt ihr schon von dem [Anti-Nobelpreis](#) gehört? Wen würdet ihr für diesen Preis nominieren und warum? Ihr könnt auch die Szene der Verleihung dieses Preises an den „glücklichen Gewinner“ spielen. Denkt daran: der Gewinner kann, der Tradition gemäß, eine Rede halten, die aus höchstens 7 Worten besteht!
5. Schaut euch die bisherigen „glücklichen“ [Anti-Nobelpreisträger](#) an. Wer hat, eurer Meinung nach, am meisten verdient, ausgezeichnet zu werden und warum?

SprachenQuest: Die bekanntesten Nobelpreisträger*innen: Lehrerhandreichung



Diese SprachenQuest wurde entwickelt von:
Justyna Sobota & Aleksandra Łyp-Bielecka

Sprachniveau:

Vorausgesetztes Sprachniveau: B2

Altersgruppe: Die Webrecherche wurde für Jugendliche/Erwachsene entwickelt, die seit etwa sechs-sieben Jahren Deutschunterricht haben. Die Lernenden sollten über grundlegende Computerkenntnisse verfügen.

Arbeitsform: Zweier-Gruppen

Lernziele:

- in vertrauten Situationen an Gesprächen teilnehmen, präzise Fragen und erschöpfende Antworten formulieren, Informationen weitergeben und umformulieren, eine Person ausführlich und interessant vorstellen
- im Internet nach bestimmten Informationen suchen, Informationen aus verschiedenen Quellen zusammenführen und gegeneinander abwägen
- anhand von gewonnenen Erkenntnissen, in einer Zweier-Gruppe kooperierend, ein Interview aufnehmen

Zeitungsfang:

Insgesamt ungefähr vier Unterrichtsstunden (bei 8 Zweier-Gruppen)Vorbereitungsphase und Rollenverteilung (10 Minuten)

- Internetrecherche (60 Minuten)
- Interview-Vorbereitung und Aufnahme (80 Minuten)

- Präsentation der Ergebnisse (15 Minuten für jede Zweier-Gruppe)
- Rückblick und Auswertung (45 Minuten)

Durchführung:

Die Schüler arbeiten in Zweier-Gruppen und beschäftigen sich mit einem Nobelpreisträger, dessen Namen sie früher gelost bzw. ausgewählt haben.

Zuerst suchen sie Informationen über den Nobelpreisträger, sein Leben, sein Werk, seine Verdienste usw. (siehe: Ressourcen). Bei ihrer Recherche machen sie Notizen, was sie für besonders wichtig, interessant, wissenswert usw. halten! Dann stellen sie die gewonnenen Informationen in Form eines Interviews dar, wobei eine Person die Rolle des Interviewers und die andere die des Nobelpreisträgers übernimmt. Das Interview soll aus 8-10 Fragen und Antworten bestehen.

Den Schülern stehen bei der Aufnahme und Gestaltung des Interviews folgende Werkzeuge zur Verfügung: [Audacity](#), ein kostenloses Programm zum Herunterladen. Ein Tutorial zu Audacity findet man unter www.audacity.de (auf HILFE klicken, unten auf der Seite gibt es HILFE AUF DEUTSCH).

- [Vocaroo](#), ein kostenloses, einfaches Web 2.0-Tool zum Onlinegebrauch
 - Sie können auch ihre Handys zum Aufnehmen des Interviews gebrauchen.
1. Anschließend findet die Präsentation der Ergebnisse (mit Hilfe von Redemitteln) in der Klasse statt. Jede Präsentation soll aus zwei Teilen bestehen: kurze Vorstellung des Nobelpreisträgers
 2. Vorspielen des Interviews

Abschlussbemerkungen

Wir hoffen, dass Ihnen unsere SprachenQuests gefallen haben.

Schreiben Sie uns gern Ihre Meinung dazu. Haben Sie noch Ideen für andere SprachenQuests?

deutschstunde@goethe.de