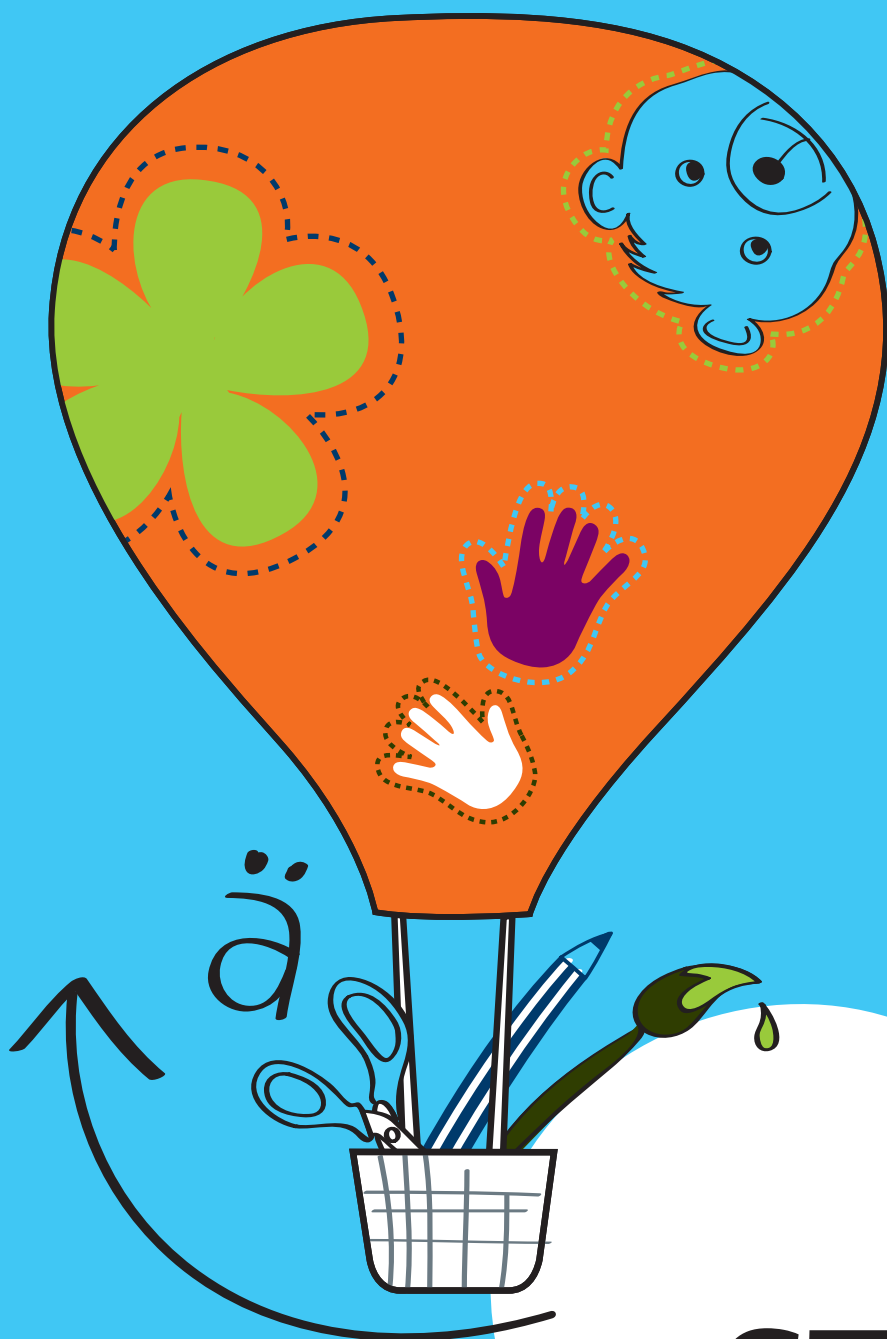




GOETHE
INSTITUT



**STEIG
I EIN!**

Versione originale

Steigt ein!

© **GOETHE-INSTITUT PARIS**

17, avenue d'Iéna

75116 Paris CEDEX

www.goethe.de/paris

Redazione:

Susanne Sternberg in collaborazione con **Jutta-Ott-Lastic** Goethe-Institut Paris,

Daniela Frank Goethe-Institut Nancy e **Andrea Schäfer** Direttrice Aggiunta del Goethe-Institut Paris

Progettazione: **Margret Sprenger, Susanne Sternberg** Goethe-Institut Paris

Grafica DTP: **Catherine Adnet**, CRDP Lorraine

Illustrazioni: **Laurent Lê**, CRDP Lorraine

Editore: **Goethe-Institut Frankreich**

Registrazione: gennaio 2010

Tutti i diritti riservati

Versione italiana

STEIG EIN!

Luglio 2011

© **GOETHE-INSTITUT MAILAND**

via San Paolo, 10

20121 Milano

www.goethe.de/mailand

Redazione e coordinamento Goethe-Institut Mailand

Adrian Lewerken

Chiara Sermoneta

Traduzione dal francese: **Fanny Meroni**

Revisione: **Laura Pozzetta**

Progetto grafico: **Studio Eikon**

www.studioeikon.com



**STEIG
I EIN!**

Indice

PREMESSA	7
Steig ein! 8 laboratori per promuovere il tedesco alla scuola elementare	
LABORATORIO 1	9
Guten Tag! Ci salutiamo e ci presentiamo	
LABORATORIO 2	15
Obstsalat Giochiamo con la canzone “macedonia di frutta”	
LABORATORIO 3	18
Wir zählen Impariamo a contare giocando	
LABORATORIO 4	21
Die Welt ist bunt Giochiamo con i colori	
LABORATORIO 5	23
Deutschland und die deutsche Sprache Facciamo la conoscenza del paese e della sua lingua	
LABORATORIO 6	26
Wir singen und tanzen Cantiamo e balliamo	
LABORATORIO 7	29
Beethoven und die Europahymne Scopriamo Beethoven e l'inno europeo	
LABORATORIO 8	32
Meine Schultüte Assistiamo al primo giorno di scuola	

Steig ein!

8 laboratori per promuovere il tedesco alla scuola elementare

Il progetto **Steig ein!** è stato sviluppato presso il Goethe-Institut di Parigi come strumento per introdurre la lingua tedesca alle scuole elementari in modo giocoso. Il Goethe-Institut di Milano ha ripreso il progetto e ne ha rielaborato una versione per l'Italia, aggiungendo il breve filmato promozionale "Il tedesco perché".

Gli otto percorsi, concepiti come *Schnupperstunden* o come attività da selezionare per una giornata di promozione del tedesco, avvicinano la lingua da un'ampia prospettiva, che non si limita alla comunicazione linguistica, ma abbraccia anche elementi della vita quotidiana, di cultura e di civiltà.

Gli otto Laboratori proposti affrontano numerosi temi, non hanno ambizione di completezza ed esaustività, ma vanno letti come spunti da sviluppare in funzione dell'età, della motivazione degli alunni e delle circostanze di utilizzo. Alcuni mettono l'accento sull'uso ludico di elementi linguistici, altri veicolano informazioni di civiltà. Ciascuno, tuttavia, è funzionale allo scopo di suscitare curiosità nei confronti di una cultura e una lingua ricche e vivaci.

Gli approcci didattici che sottendono alle attività tengono in considerazione le esigenze specifiche di questa età, per cui si privilegia l'apprendimento attraverso il movimento, il gioco, il canto, le attività manuali e creative.

Poiché l'obiettivo è quello di rendere più agevole all'insegnante la preparazione della "giornata del tedesco" o delle *Schnupperstunden*, il percorso propone un inventario di materiali molto ricco: canzoni, illustrazioni, schede di lavoro, modelli fotocopiable. All'inizio di ciascun Laboratorio sono indicati i materiali necessari e le schede di lavoro relative. Per gli alunni che hanno già nozioni di tedesco, la rubrica *Un passo avanti* propone spunti di lavoro più approfonditi.

Augurandoci che **Steig ein!** sia un utile strumento per gli insegnanti impegnati nella promozione del tedesco, auguriamo a tutti buon lavoro!

Viel Spaß und viel Erfolg!

Guten Tag!

Ci salutiamo e ci presentiamo

Elementi linguistici

- **Guten Tag! / Guten Morgen! / ...**
- **Hallo!**
- **Auf Wiedersehen!**
- **Tschüs!**
- **Wie heißt du?**
- **Ich heiße...**

Materiale necessario

- una marionetta reperibile sul mercato oppure realizzata secondo uno dei modelli allegati, scheda 1/1, 1/3, 1/4
- una pallina di gommapiuma o un fazzoletto
- CD tracce musicali 1-3
- scheda 1/2: etichette "Wie heißt du?" (fotocopiare 1 pagina per 32 alunni, 16 femmine e 16 maschi)
- marionette da dita (da fotocopiare) scheda 1/3

1. L'insegnante saluta gli alunni, dando loro la mano e dicendo a tutti: «**Guten Tag!**»

2. Compare la marionetta. L'insegnante la saluta, chiamandola per nome: «**Hallo Bär!**»



CD scheda 1/1
Marionetta

3. La marionetta saluta gli alunni: «**Hallo!**» e gli alunni rispondono dicendo: «**Hallo Bär!**»

4. Gli alunni ascoltano la canzone «**Guten Tag!**»

Testo:

*Hallo, hallo
und guten Tag!
Auf Wiedersehen, auf Wiedersehen
und dann tschüs!*

MUSICA Uli Führe www.fuehre.de

Con l'aiuto della marionetta gli alunni imparano a dire "Auf Wiedersehen" e "Tschüs". Poi imparano la canzone. Per distinguere fra i diversi registri linguistici («**Guten Tag!**», «**Auf Wiedersehen!**» / «**Hallo!**», «**Tschüs!**»), si può concordare una gestualità insieme agli alunni: ci si dà la mano per «**Guten Tag**», mentre per «**Hallo**» si lascia loro scegliere il gesto che preferiscono. In cerchio, l'insegnante inizia col dare la mano ad un alunno, dicendo «**Guten Tag!**»; poi si gira congedandosi con un «**Auf Wiedersehen!**». Tocca all'allievo che è stato salutato proseguire la catena, rispondendo al saluto con il gesto e la formula che desidera.



CD traccia 1

5. L'insegnante si presenta: "Ich heiße..."
Ogni alunno riceve un'etichetta con un nome proprio tedesco. L'insegnante "fa l'appello", in modo che gli allievi inizino ad acquisire familiarità con l'accento tonico dei nomi. Ciascuno conserva il proprio nome tedesco per l'attività successiva.



CD scheda 1/2
Etichette

L'insegnante lancia una pallina di gommapiuma o un fazzoletto annodato ad un alunno e domanda: «**Wie heißt du?**». L'allievo risponde con il "suo" nome e rilancia la pallina ad un compagno, ponendogli a sua volta la domanda. E così si prosegue a catena, finché l'espressione sarà stata ripetuta più volte e interiorizzata.

6. Si lavora ora con mini-dialoghi: richiamando i saluti appresi all'inizio della lezione («**Guten Tag/ Hallo/ ...**»), si invitano gli alunni a rappresentare un piccolo dialogo con la marionetta grande:

Esempio 1:

- *Hallo!*
- *Hallo Bär!*
- *Wie heißt du?*
- *Ich heiße (Clara)*
- *Tschüs (Clara)!*
- *Tschüs, Bär!*

Esempio 2:

- *Guten Tag!*
- *Auf Wiedersehen!*

Gli alunni possono esercitare i dialoghi usando marionette da dita realizzate da loro stessi (istruzioni a pagina 12), con il vantaggio di poter utilizzare le marionette per continuare l'attività a casa.



CD scheda 1/1
Marionetta



CD scheda 1/3
Marionetta

REALIZZAZIONE DELLE MARIONETTE



1. Modello 1

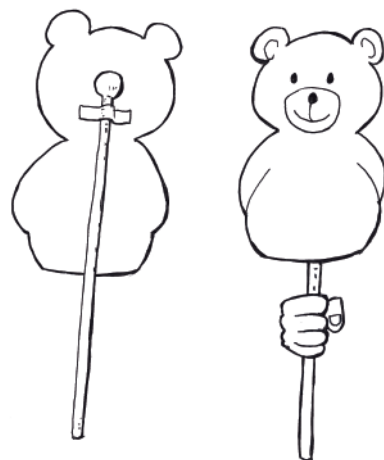
Ritagliare le forme dei due animali (schede 1/1 e 1/4) e incollarle su bacchette cinesi o cucchiaini di legno.



CD scheda 1/1
Marionetta

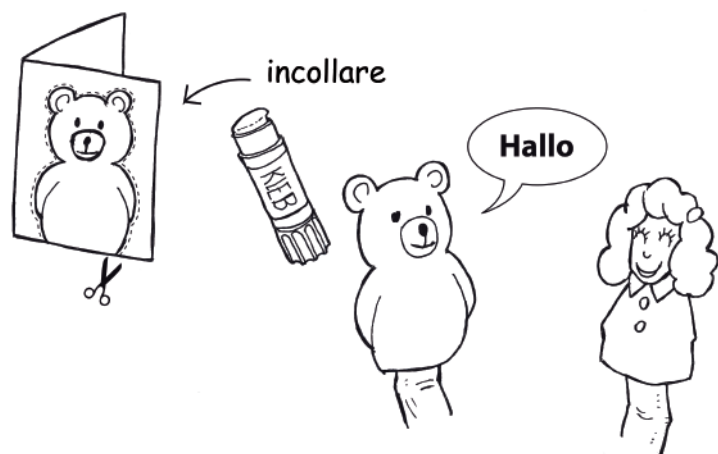


CD scheda 1/4
Marionetta



2. Modello 2

Dalla scheda 1/3, ricavare un riquadro per ciascun bambino. Piegarlo a metà e incollare le due parti, lasciando lo spazio per infilare un dito. Ritagliare i contorni per ottenere l'orsetto. La parte inferiore della scheda 1/3 è stata prevista per consentire agli alunni di fare il proprio autoritratto ed esercitare così i dialoghi tra marionette. Le marionette vanno conservate in una bustina incollata sul "quaderno degli appunti", nella quale si archivieranno i personaggi degli atelier successivi.



UN PASSO AVANTI



Cantare un ritornello ed inscenare una canzone moderna

L'insegnante presenta la marionetta **Papagei** (scheda 1/4 oppure un calzino dai colori vivaci in cui infilare la mano) che ripete sempre le stesse frasi. L'insegnante descrive la situazione della canzone: una persona ha un pappagallo in tasca, che fa capolino in continuazione. In un negozio, il venditore e il cliente non riescono a parlare perché il pappagallo li interrompe continuamente. Ogni volta la classe ripeterà ciò che dice il pappagallo.



CD traccia 2
Szenenbeschreibung

Personen: *Tim, Papagei, Verkäufer, Julia, Polizist, Chor (alle)*

1 Tim hat einen Papagei in seiner Tasche. Er spricht mit ihm

Ti: «Guten Tag!»
Papagei: «Guten Tag!»
Ti: «Na, wie geht's?»
Papagei: «Na, wie geht's?»
Ti: «Alles klar?»
Papagei: «Alles klar?»
Ti: «Wunderbar!»
Papagei: «Wunderbar!»

2 Tim geht in ein Geschäft

Verkäufer: «Ja, bitte?». Tim will antworten, aber der Papagei ist schneller. (Papagei: «Guten Tag!» usw.). Der Chor spricht die Sätze nach.

3 Im Geschäft

Der Verkäufer antwortet: «Danke, gut»
Und er fragt: «Ja, bitte?»
Tim will antworten, er sagt «Ich möchte...», aber der Papagei ist wieder schneller. (+ Chor)

4 Der Verkäufer wird nervös

Da kommt Julia in den Laden. Der Verkäufer fragt Julia: «Ja, bitte?» Julia sagt: «Haben Sie einen Papagei?»
Und schon spricht der Papagei wieder, der Chor wiederholt die Sätze.

5 Der Verkäufer wird wütend

Der Verkäufer schreit: «Raus!»

Da kommt ein Polizist in den Laden und fragt: «Gibt es ein Problem?»

Schon wieder spricht der Papagei seine Sätze, der Chor wiederholt alles.

Alle zusammen: «Auf Wiedersehen!»

<http://www.do-mi-do.de> **FONTE** da: B. Lassahn/M. Lück: *Papagei-gei*, Plappergei-Records,
Per gentile concessione di Boma-Music/Plappergei Records

Creare una canzone

Gli alunni si possono cimentare a modificare canzoni e crearne di nuove. La base karaoke della traccia 3 si presta per nuove creazioni (composizione: Thomas Eder).

Nel sito del Goethe-Institut www.goethe.de/ «Deine Stimme weltweit», inoltre, è disponibile una vasta scelta di registrazioni (Hip Hop, Rock, Pop) in versione MP3.



CD traccia 3

LABORATORIO 2

Obstsalat

Giochiamo con la canzone “macedonia di frutta”

Elementi linguistici

- comprendere parole trasparenti (Karotte, Tomate, Ananas, Banane, etc.)
- rispondere alle domande con «Ja» o «Nein»

Materiale necessario

- CD traccia musicale 4
- 12 illustrazioni schede da 2/1 a 2/12
- frutta e insalatiera, schede 2/13-2/14
- colla, forbici

1. L'insegnante annuncia agli alunni che, pur non avendo mai studiato il tedesco, nell'attività che si apre essi comprenderanno molte parole e impareranno a rispondere con «Ja» o «Nein» (sottolineati con i movimenti del capo). L'insegnante chiede a chi piace la macedonia di frutta e spiega che in Germania questo dessert è molto amato dai bambini e che spesso sono loro stessi a prepararlo.

2. Gli alunni vengono invitati ad aiutare l'insegnante a scegliere gli ingredienti per preparare la sua macedonia di frutta. Utilizzando le illustrazioni 2/1 e 2/12, egli nomina i vari frutti e gli alunni rispondono in coro «Ja» o «Nein». Esempio: «Bananen? – Ja!» «Tomaten? – Nein!»



CD scheda 2/1



CD scheda 2/12

3. A questo punto si introduce la canzone “Obstsalat”, nella quale gli alunni sono chiamati direttamente in causa per cantare «Ja» o «Nein» ogni volta che sentono il suono del tamburo. Nel corso della canzone, l'insegnante o un alunno indicheranno l'illustrazione corrispondente a ogni ingrediente citato.



CD traccia 4

Testo della canzone

Wir machen Obstsalat

Nehmen wir Bananen? ... Ja!
 Nehmen wir Karotten?... Nein!
 Nehmen wir Tomaten?... Nein!
 Nehmen wir auch Ananas?... Ja!
 Und 'ne Mandarine?... Ja!
 Nehmen wir auch Brokkoli?... Nein!
 Nehmen wir Zitrone?... Ja!
 Auch eine Melone?... Ja!
 Und 'ne Aubergine?... Nein!
 Nehmen wir 'ne Kiwi?... Ja!
 Und vielleicht auch Litchies?... Ja!
 Und eine Orange?... Ja!

Musica Thomas Eder

4. L'insegnante distribuisce le schede 2/13 e 2/14 che riportano le immagini degli ingredienti e un'insalatiera vuota. Ciascun alunno "prepara" la propria macedonia di frutta, scegliendo gli ingredienti, che ritaglierà e incollerà nella sua ciotola. Le verdure saranno messe da parte e incollate sul retro del foglio. Alla fine, ciascuno potrà colorare la propria macedonia.



CD scheda 2/13



CD scheda 2/14

UN PASSO AVANTI



Apprendere con tutti i sensi (odorare, toccare...)

L'insegnante porta in classe un cesto di frutta e verdura (al massimo 6 qualità diverse). Il cesto si presta ad attività di vario genere:

- a turno, gli alunni vengono bendati e devono indovinare un frutto o un ortaggio, tastandolo o annusandolo;
- gli alunni si fanno domande a catena utilizzando le espressioni: «**Magst du...? – Ja/nein. Ich mag... und du?**». Oltre alla frutta e verdura di cui hanno imparato i nomi, gli alunni possono utilizzare nelle loro interviste altre parole trasparenti: «**Schokolade, Tee, Kaffee,...**».

Spunto per la produzione scritta: gli alunni disegnano ciò che amano mangiare e scrivono accanto «**Ich mag...**», oppure disegnano un cuore come simbolo.

«Wochenmarktaktion»

Organizziamo una sorta di mercato di quartiere, avvalendoci della collaborazione di un commerciante. Gli alunni preparano cartelli con i nomi dei frutti e degli ortaggi in tedesco. Ci si recherà poi nel negozio (oppure il commerciante può presentarsi a scuola con i propri prodotti) e gli alunni si diletteranno ad attaccare i loro cartellini sui relativi prodotti. I clienti potranno rendersi conto che il tedesco è veramente facile da comprendere. Questa attività è stata sperimentata ripetutamente ed ha ottenuto successo tra gli alunni e gli adulti coinvolti.

Wir zählen

Impariamo a contare giocando

Elementi linguistici

- i numeri da 1 a 12
- **Abzählreim: 1, 2, 3 und du bist frei**

Materiale necessario

- etichette con i numeri da 1 a 12 (scheda 3/1)
- Fangbecher (cono di carta), schede 3/3 e 3/4: un esemplare preparato dall'insegnante per tutta la classe o/e per ciascun allievo
- colla, forbici, filo, pallina
- Abzählreim, scheda 3/2

1. Gli allievi ascoltano e imparano la filastrocca del CD: "1,2,3 und du bist frei". Poi l'insegnante presenta gli altri numeri, facendo ripetere agli allievi fino a 12. Per assicurare un supporto visivo i numeri vengono scritti alla lavagna. Si consegna poi a ciascun alunno la scheda 3/2, in cui ognuno dovrà riordinare le tessere sparse per ricomporre la filastrocca.



CD scheda 3.2



CD traccia 5

2. Ciascun alunno riceve un'etichetta con un numero da 1 a 12/ Se gli alunni sono numerosi, 2 o 3 potranno avere lo stesso numero. L'insegnante chiama un numero e l'alunno (o gli alunni) interessato(i) si alza(n) o fa (no) un gesto che può essere deciso precedentemente.



CD scheda 3/1

3. Si propongono alla classe due giochi:

Bingo

Ciascun allievo annota 3 numeri a scelta da 1 a 12. L'insegnante cita i numeri, non in sequenza. Ogni volta che un allievo sente uno dei numeri che ha annotato, lo spunta. Chi spunta per primo i suoi 3 numeri grida «**Bingo**» e ha vinto.

Hören und zählen

Tutta la classe conta da 1 a 12, ma deve parlare soltanto un allievo alla volta. Qualcuno comincia con 1, poi – senza mettersi d'accordo – qualcun'altro dice 2, e via di seguito. Se due o più persone prendono la parola spontaneamente nello stesso momento bisogna ricominciare da capo.

4. Gli allievi ascoltano e imparano la filastrocca del CD: «**1, 2, 3 und du bist frei**».



CD traccia 5

Si consegna poi a ciascun alunno la scheda 3/2, in cui ognuno dovrà riordinare le tessere sparse per ricomporre la filastrocca.



CD scheda 3/2

UN PASSO AVANTI



Kopfrechnen

Giochiamo a fare le addizioni utilizzando due dadi. L'insegnante scrive alla lavagna la formula «.... **plus** **ist**». Gli alunni si sistemano a coppie, il primo lancia i dadi e dice (ad esempio) «**drei plus vier**» e il suo compagno trova la risposta «**ist sieben**». Per ciascuna risposta giusta si assegna un punto.

Fangbecher

L'insegnante presenta il cono di carta realizzato con le schede 3/2 - 3/3 e comincia il gioco: cerca di fare entrare nel cono la pallina e tutta la classe conta i tentativi che vanno a segno. Passerà poi il gioco a un alunno («**Du bist dran**») e si gioca finché i bambini ne hanno voglia. Chi prende più volte la pallina (numero massimo di lanci: 12) vince («**Gewonnen!**»).

Al termine l'insegnante mostra rapidamente come si costruisce il cono («**Wir nehmen.../schneiden/ kleben...**») e distribuisce 2 fogli per ciascun allievo per costruire il proprio cono.

Durante l'intervallo si potrà continuare con il **Fangbecher** o con la filastrocca dei numeri.



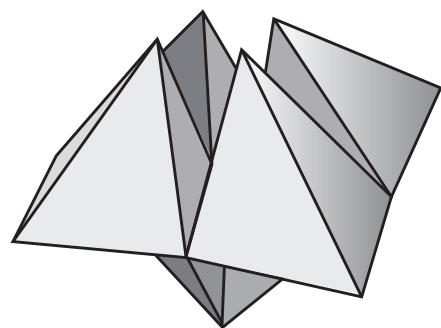
CD scheda 3/3



CD scheda 3/4

Himmel und Hölle (il macinapepe)

Si tratta di un gioco molto amato dai bambini e conosciuto in tutto il mondo. In Italia è conosciuto con il nome di "macinapepe". Se ne può costruire uno seguendo le indicazioni del sito http://www.mathematische-basteleien.de/himmel_und_hoelle.htm



Sulle parti visibili scriviamo i numeri da 1 a 8. Sulle parti nascoste, invece, possiamo scrivere frasi di vario tipo, ad esempio: «**Du bist mein Freund/nett/ein Esel...**» oppure «**Magst du)...?**» + disegno della frutta e delle verdure del laboratorio 2.

I bambini giocano in coppia: uno dice un numero e l'altro muove il macinapepe per altrettante volte e alla fine leggerà la frase segreta nascosta sotto il numero scelto.

Laboratorio 4

Die Welt ist bunt

Giochiamo con i colori

Elementi linguistici

- **i colori: rot, blau, gelb, grün, (orange, violett, beige, rosa)**

Materiale necessario

- cartoncini colorati (oppure foulard, tovaglioli...) rossi, blu, verdi, gialli
- palline da giocoliere da colorare, scheda 4/1
- matite colorate

1. L'insegnante mostra i cartoncini colorati e comincia a nominare i colori in tedesco. Ciascun alunno deve cercare di ricordare il nome di almeno un colore. L'insegnante ripete più volte i colori, accompagnando la parola con l'elemento visivo del cartoncino per permettere agli alunni di familiarizzare con i suoni. Al termine, gli alunni sono chiamati a ripetere le parole che ricordano e tutti insieme si può imparare i colori restanti. Poiché sono importanti la ripetizione e la ridondanza, si possono escogitare molti modi per far ripetere più volte i vocaboli: indicando gli oggetti della classe e il loro colore, assegnando un gesto a ogni colore e facendo una piccola coreografia, ecc...



cartoncini colorati

2. Si gioca a «**Der Farbenchor**».
Si tratta di un gioco in cui gli alunni, divisi a gruppi, "compongono" un canto corale nominando il colore loro assegnato, in base alle indicazioni del "maestro d'orchestra", che è l'insegnante.
Si forma un gruppo di alunni per ciascun colore. Un alunno del gruppo tiene in mano il cartoncino colorato corrispondente. L'insegnante dirige il coro indicando ai singoli gruppi quando devono intervenire nel canto, pronunciando il loro colore. Naturalmente, per rendere vivace la canzone ogni gruppo può essere chiamato in causa più volte di seguito, per esempio: «**grün, blau, blau, gelb, grün, rot, rot**».
3. L'insegnante presenta altri colori che sono facilmente comprensibili in tedesco: «**orange, violett, beige, rosa**». Dopo aver ripetuto diverse volte i nuovi colori, con esercizi vari e ridondanti, gli alunni si mettono in cerchio e si guardano i vestiti: quando l'insegnante nomina un colore, gli alunni che lo indossano fanno un salto al centro del cerchio. Chi sbaglia, dovrà rimanere seduto per uno o più turni!

4. Si distribuisce agli alunni la scheda 4/1, da colorare secondo le indicazioni date. Gli alunni possono chiedere l'aiuto della mamma o della nonna per costruire delle vere palline da giocoliere colorate. Saranno uno strumento divertente per ripassare ogni tanto i colori, utilizzandole nelle maniere più fantasiose.



CD scheda 4/1

UN PASSO AVANTI



Piccoli pittori all'opera

Si può programmare un pomeriggio da trascorrere in giardino con cavalletto e tavolozza dei colori. I piccoli artisti disegneranno il paesaggio o qualche particolare con i colori messi a disposizione.

Grandi quadri per pittori in erba

L'insegnante predispone copie di quadri famosi da colorare. Ogni alunno sceglie un quadro e lo colora secondo una legenda indicata a parte. Molti quadri si prestano a questa attività, ad esempio quelli di Van Gogh, Gauguin... di cui sono facilmente reperibili in internet copie da colorare.

I lavori realizzati possono essere esposti a scuola, in occasione di qualche evento con i genitori.

LABORATORIO 5

Deutschland und die deutsche Sprache

Facciamo la conoscenza del paese e della sua lingua

Elementi culturali

- riconoscere i paesi di lingua tedesca e qualche città in Germania

Materiale necessario

- carta geografica dell'Europa
- carta dell'Europa muta, scheda 5/1
- matite colorate
- cartina della Germania
- parole crociate schede 5/2-5/3
- schede 5/4-5/8 "Deutschlandlotto" e gettoni per giocare

1. L'insegnante appende una cartina dell'Europa e chiede agli allievi di citare il nome di qualche paese. Successivamente chiede loro i nomi di tre paesi, nei quali si parla tedesco. Se qualche alunno ha già fatto qualche viaggio o ha contatti con questi paesi può raccontare la propria esperienza.

L'insegnante spiega che in Europa vi sono circa 65 milioni di persone che vivono in un paese anglofono, 79 milioni che vivono in un paese francofono e poi chiede di indovinare quanti sono gli abitanti dei paesi germanofoni:

- a) 50 milioni b) 95 milioni c) 10 milioni

(Risposta esatta: b)

2. Si mostra agli alunni la carta geografica muta e si cerca di identificare l'Italia (da contrassegnare con la lettera I) e i paesi germanofoni (Germania, Austria e Svizzera, poi il Lussemburgo e il Liechtenstein), aiutandosi anche con la carta geografica dell'Europa appesa in classe. In seguito, gli alunni possono colorare i tre grandi paesi di lingua tedesca con colori a scelta.



CD scheda 5/1

3. L'insegnante scrive alla lavagna i tre simboli delle targhe dei veicoli (D, CH, A), da associare ai singoli paesi.

4. Gli alunni completano la cartina muta, aggiungendo a ogni paese la relativa targa.

5. Kreuzworträtsel

Con le parole crociate della scheda 5/2 (per le risposte: scheda 5/3) si cerca di far acquisire agli alunni familiarità con la cartina della Germania (carta geografica e politica), "esplorando" la cartina appesa in classe. In questo modo gli allievi imparano a cercare informazioni senza essere bloccati da preoccupazioni linguistiche. Inoltre si mette in evidenza che alcuni luoghi, nella traduzione italiana, possono essere designati con nomi diversi (ad esempio: der Bodensee - Lago di Costanza).

La soluzione del gioco è: DEUTSCHLAND.



CD scheda 5/2



CD scheda 5/3

6. Deutschlandlotto

Questo gioco consente di approfondire la conoscenza della Germania e della sua cultura. Ci vogliono almeno 4 giocatori (o 4 gruppi di giocatori), ciascuno dei quali riceve una cartella da tombola.



CD schede 5/4-5/5
Deutschlandlotto



CD schede 5/6-5/7-5/8
Deutschlandlotto

Regole del gioco

Materiale necessario

- 4 cartelle da tombola con 6 caselle corrispondenti alle risposte dei quesiti (in totale: 24 risposte)
- 24 schede di domande e un foglio di risposte per chi dirige il gioco
- 6 gettoni per ogni persona o gruppo (bottoni, monete, sassi)

Svolgimento del gioco

Ciascun giocatore/gruppo riceve una cartella della tombola su cui si trovano 6 risposte diverse: la persona che dirige il gioco legge le domande e le 3 risposte, di cui soltanto una è quella giusta. Il gruppo che ha la risposta esatta mette un gettone sulla casella corrispondente. Raggiunti i 6 gettoni la cartella è completa e il giocatore o il gruppo grida: «Gewonnen!». Per rispondere ai quesiti si può consultare la cartina geografica.

<http://www.> **Fonte** Progetto «Schultüte», Goethe-Institut Nancy, 2001

UN PASSO AVANTI



Wir basteln ein Deutschlandspiel

Con l'aiuto di dépliant turistici o cartoline si possono realizzare divertenti giochi di carte: si ritagliano foto di città tedesche, monumenti tipici, elementi geografici, li si incolla sulla parte frontale della carta, mentre sul retro si scrivono i relativi nomi.

Svolgimento del gioco: un allievo estrae una carta, guarda la foto e chiede agli altri: «Wie heißt die Stadt? / der Fluß / ...». Chi risponde per primo vince la carta ed estrae quella seguente.

Wir singen und tanzen

Cantiamo e balliamo

- Elementi linguistici**
- **testo della canzone «Bruder Jakob», scheda 6/1**
 - **testo della canzone «Giungla», scheda 6/3**

- Materiale necessario**
- CD tracce musicali 6-9
 - schede 6/1-6/2-6/3

1. L'insegnante racconta che in Europa – e forse anche in paesi più lontani – c'è una canzone, molto conosciuta, che si canta in tante lingue. Un semplice accenno alla melodia e gli alunni immediatamente capiranno che si tratta di "Fra' Martino".
2. L'insegnante recita il testo tedesco, verso dopo verso, invitando la classe a ripetere:
*Bruder Jakob, Bruder Jakob,
 Schläfst du noch? Schläfst du noch?
 Hörst du nicht die Glocken,
 Hörst du nicht die Glocken?
 Ding, dang, dong,
 Ding, dang, dong.*
3. Gli alunni ascoltano la canzone e provano a cantarla. Dopo aver familiarizzato con il testo in tedesco, si divide la classe in gruppi, inizialmente di due, poi di tre e via di seguito, per cantare la canzone a canone.
4. Trattandosi di una canzone internazionale possiamo sfruttare l'occasione per un momento multiculturale: proponiamo di cantarla in italiano, in tedesco e, se qualcuno conosce qualche altra versione, allarghiamo il canto alle altre lingue.
5. La scheda 6/1 presenta il testo della canzone in più lingue europee... chiediamo allora agli alunni di individuare il testo tedesco! Se ci sono all'interno della classe alunni stranieri, possiamo riconoscere le rispettive lingue nei vari testi, oppure aggiungere testi nuovi.



CD traccia 6

UN PASSO AVANTI



Facciamo festa con «Giungla /Dschungel»

Insegniamo agli alunni una canzone molto amata e facile da ballare in gruppo (per la coreografia e lo spartito si veda la scheda 6/3).

Questa canzone italo-tedesca, di origine congolese, ha molto successo soprattutto durante le rappresentazioni in presenza delle famiglie. Gli appassionati della giungla mostrano, al ritmo della canzone, come scostare i rami per farsi strada nella giungla (a destra, a sinistra, si avanza a piccoli passi, in fila indiana). Anche «**der Löwe**», «**der Affe**», «**der Leopard**» vengono mimati.

Inizialmente si possono invitare gli alunni a cantare il ritornello della canzone, ma certamente non avranno difficoltà a imparare l'intero testo in italiano e alcune parti di quello in tedesco.

Al termine si distribuisce la scheda 6/2 per far lavorare gli alunni sugli elementi linguistici della canzone: si tratta di associare le espressioni italiane a quelle tedesche, sfruttando le parole chiave, i gesti della coreografia e le eventuali somiglianze tra le lingue.

Scheda ideata da Julia Sternberg, Kinderkurs del Goethe-Institut di Parigi
Musica Uli Führe, www.fuehre.de



CD tracce 7-8



CD scheda 6/2



CD scheda 6/3

La ginnastica in tedesco

Proviamo a fare un po' di ginnastica in tedesco, al ritmo del seguente «**Intermezzo**»:

*Arme nach oben.
 Arme nach unten (3x).
 Dreh dich.
 Geh zwei Schritte nach vorn.
 Geh zwei Schritte nach hinten (3x).
 Dreh dich.
 Hüpf auf einem Bein*

*einmal, zweimal, dreimal.
Die rechte Hand zum linken Fuß,
die linke Hand zum rechten Fuß.
In die Hocke,
eins, zwei, drei.
Steh wieder auf.*

MUSICA Thomas Eder

CONTATTO sternberg@paris.goethe.org



CD traccia 9

LABORATORIO 7

Beethoven und die Europahymne

Scopriamo Beethoven e l'inno europeo

Materiale necessario

- CD traccia musicale 10
- bandiera europea, scheda 7/1
- illustrazione di Beethoven e sua biografia, schede 7/2-7/3
- «L'Europa», scheda 7/4
- cartina dell'Europa, 8 cartoncini A4, colla, forbici

1. L'insegnante fa ascoltare l'inizio de «**L'inno alla gioia**» di Beethoven (CD traccia 10 o «Europa Hymne» www.youtube.com). Si chiede agli alunni se hanno già sentito questa melodia ed eventualmente in quale occasione.



CD traccia 10

2. Si mostra l'illustrazione della bandiera europea, se gli alunni non la riconoscono, si chiede loro di formulare delle ipotesi.



CD scheda 7/1

3. Ascoltiamo per intero l'inno alla gioia e spieghiamo alla classe che questo è l'inno europeo dal 1985.



CD traccia 10

4. Spieghiamo la nascita dell'inno europeo. Partendo dal compositore, chiediamo agli alunni quali grandi musicisti conoscono. Se Beethoven non viene citato l'insegnante dice il suo nome e ne mostra l'illustrazione. Spiega in seguito che Beethoven scrisse questa sinfonia nel 1824, includendo in essa un poema di uno scrittore tedesco che parla della fratellanza fra tutti gli uomini. Questa sinfonia è diventata il canto dell'umanità ed è per questo che è stata scelta come inno europeo.



CD scheda 7/2

5. Per approfondire la conoscenza di Beethoven l'insegnante racconta o legge qualche elemento della sua vita.



CD scheda 7/3

6. Si distribuisce la scheda "L'Europa" e gli alunni la completano, scrivendo il titolo dell'inno, il compositore e disegnando la bandiera europea blu con 12 stelle.



CD scheda 7/4

UN PASSO AVANTI



Wetterbericht

Con le classi che hanno già un po' di confidenza con la lingua possiamo fare le previsioni del tempo per le grandi città europee. Si possono fare ricerche in internet (**Montag – Sonntag**) oppure inventarle. Si può poi improvvisare una piccola scenetta in cui gli alunni, nei panni del metereologo, annunciano a turno le previsioni per una città diversa: «**Das Wetter morgen in Hamburg:...**».

Wir basteln ein Europapuzzle für das Schulfest

Realizziamo un puzzle gigante dell'Europa per una festa a scuola. Possiamo utilizzare una cartina dell'Europa scaricata da internet oppure quelle distribuite dal Goethe-Institut. Gli alunni potranno anche elaborare un quiz sull'Europa, oppure un **Europa-Lotto**, sul modello del **Deutschlandlotto** (laboratorio 5) per i genitori e/o i compagni. Viel Spaß!

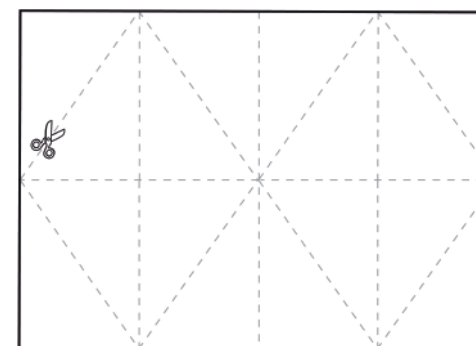
EUROPAPUZZLE



Istruzioni

- Materiale necessario**
- cartina dell'Europa formato A1;
 - 8 fogli di cartoncino A4;
 - colla;
 - forbici.

Piegare la cartina in 8 x A4. Tagliarla in 8 parti, da incollare su 8 cartoncini A4 (in tal modo il puzzle sarà più solido). Ritagliare poi gli 8 elementi A4 in diagonale. Il puzzle comprende in totale 16 pezzi.



Meine Schultüte

Assistiamo al primo giorno di scuola

Elementi culturali

- lo svolgimento della prima giornata di scuola per un bambino in Germania
- la «Schultüte» (cono sorpresa)

Elementi linguistici

- «Schultüte», «Kindergarten», «Schulranzen», «erste Klasse», «Pause».

Materiale necessario

- il primo giorno di scuola di Mia: schede 8/1 e 8/2 (testo e foto)
- «Schultüte» costruita dall'insegnante (istruzioni per la realizzazione, foglio di cartoncino colorato A2, filo, matita, forbici, colla, carta crespata, pinzatrice, elementi decorativi)
- oggetti per riempire la «Schultüte» (matita, pennarello, gomma, palla, peluche, caramelle...)
- schede 8/3 e 8/4: «Meine Schultüte», matite, colori, colla, forbici

1. La prima lezione di tedesco può essere l'occasione per rivivere una tradizione tedesca, legata all'ingresso dei bambini nella scuola elementare. In Germania il primo giorno di scuola è un avvenimento indimenticabile per i bambini. Secondo l'usanza, gli scolaretti ricevono una «Schultüte»: un cono colorato, pieno di dolciumi e piccoli regali (matite colorate, gomme, piccoli giocattoli...). In Germania si possono acquistare *Schultüten* di tutti i generi, ma quelle realizzate dai bambini stessi, o dai loro genitori, lasciano ricordi straordinari. La realizzazione non richiede molto tempo e dunque proponiamo anche ai nostri alunni di costruirne una propria, che ben si presterà ad attività ludiche durante le lezioni di tedesco (indovinelli, giochi bendati...).

2. L'insegnante si presenta con una grande *Schultüte* piena di piccoli regali e chiede se qualcuno sa di che oggetto si tratta ed eventualmente dove lo ha già visto. Gli alunni possono anche formulare ipotesi per indovinare l'oggetto. L'insegnante introduce la tradizione tedesca, raccontando il primo giorno di scuola di Mia e mostrandone la foto.



CD scheda 8/1
testo



CD scheda 8/2
foto

3. Gli alunni scoprono il contenuto della *Schultüte*, prendono qualche oggetto in mano, lo fanno passare agli altri e, nello stesso tempo, ripetono qualche parola tedesca. («In meiner Schultüte ist: ein Auto, eine Puppe, ein Bonbon, ein Lineal, ein Ball...»).

4. Si distribuiscono le schede 8/3 e 8/4, con le quali ciascun bambino può realizzare la propria *Schultüte*, colorandola (possiamo approfittarne per un ripasso dei colori: «Meine Schultüte ist blau und gelb und rot, ...») e riempiendola con oggetti a propria scelta, da incollare all'interno del cono.



CD scheda 8/3



CD scheda 8/4

UN PASSO AVANTI



Wir basteln eine Schultüte

Se si dispone di più tempo, ciascuno può costruire la propria «Schultüte», secondo le istruzioni dell'insegnante (foglio di cartoncino colorato formato A2 o A3).

Per le classi che hanno già alcune conoscenze di tedesco, l'attività si presta ad esercitare la comprensione e la produzione orale.

Comprensione orale: «Wir basteln eine Schultüte». L'insegnante mostra i vari passaggi e li commenta: «Wir brauchen/nehmen ein Stück Karton/den Kleber/eine Schere», «Das geht so...», «Wir schneiden...», «Wir kleben...», «Fertig!».

Comprensione ed espressione orale: si decora la *Schultüte* con motivi colorati («ein Bonbon, ein Bärchen, ein Ball, ...») e la si presenta: «Meine Schultüte ist blau und gelb und rot. Drinnen sind ...».

Ciascuno porta a casa la *Schultüte* per mostrarla alla famiglia ed agli amici. E, per fare tutto secondo tradizione, bisogna farcirla fotografare!

MEINE SCHULTÜTE



Istruzioni

Materiale necessario

- 1 foglio di cartoncino (A2 o 50x50 cm)
- colla forte o nastro adesivo
- cartoncini multicolore per ritagliare gli elementi decorativi
- carta crespa
- matite, spago, forbici, nastro
- oggetti da inserire nel cono (righello, matita colorata, caramelle, ...)

1. Fissare 50 cm di spago ad una matita, a guisa di compasso, poi tracciare un quarto di cerchio.
2. Tagliare il quarto di cerchio.
3. Incollare i due bordi dritti per ottenere un grande cono.
4. Incollare sulla parte aperta la carta crespa, che servirà da chiusura.
5. Riempire il cono di piccoli regali e chiuderla aiutandosi con un nastro.



STEIG EIN!

II

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



**STEIG
EIN!**



**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

Steig ein! II
© 2012 **GOETHE-INSTITUT MAILAND**
via San Paolo, 10
20121 Milano
www.goethe.de/Mailand

Tutti i diritti riservati

GOETHE-INSTITUT MAILAND

Progettazione
Adrian Lewerken

Redazione e coordinamento
Angelika Theis

Cura e traduzione
Chiara Sermoneta

Autori
Caterina Buttitta
Christina Gentzik
Sonja Lemke
Laura Ida Pozzetta
Angelika Theis

Progetto grafico e illustrazioni
Studio Eikon
www.studioeikon.com

INHALTSVERZEICHNIS



1 EINLEITUNG

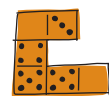
5



2 HALLO, ICH BIN ...!

Einstiegsspiele zum Aufwärmen und Kennenlernen

9



3 DAS KENN ICH SCHON!

Ein Riesen-Dominospiel zum Wiedererkennen von deutschen Wörtern

15



4 MACH LAUT!

Ein leichter Rap für die ganze Gruppe zum Mitsingen und Mittexten

18



5 HIER „SPIELT“ MAN DEUTSCH

Lustige Spiele rund um das DACH-Poster

19



6 AUGEN AUF!

Spannende Spiele zur Fotosammlung mit und ohne Poster

26



7 BERLIN, BERLIN...

Ein Wort-Spiel rund um Berlin

38



8 RATE MAL!

Witzige Quizspiele zum Abschluss - oder Anfang - der Schnupperstunde

42



9 IL TEDESCO PERCHÉ?

Argumente für Deutsch für Schüler

46



10 IL TEDESCO PERCHÉ?

Argumente für Deutsch für Lehrer, Eltern und andere Entscheidungsträger

47



11 IL TEDESCO PERCHÉ?

Filmmaterial

48



„Jede neue Sprache ist wie ein offenes Fenster, das einen neuen Ausblick auf die Welt eröffnet.“
Frank Harris

Einleitung

WOZU DIENT EINE SCHNUPPERSTUNDE?

Die vorliegenden Materialien wurden vom Goethe-Institut Mailand entwickelt, um in der italienischen Scuola Media auf altersgemäße und spielerische Weise für die deutsche Sprache zu werben.

Im dritten Lernjahr der Scuola Media stehen die Schüler vor der großen Entscheidung, welche weiterführende Schule – und damit möglicherweise welche weiterführenden Fremdsprachen nach Englisch – sie wählen sollen.

Viele Gründe sprechen für Deutsch, doch manche Schüler stehen der Sprache skeptisch gegenüber. Im Gegensatz zu Englisch oder anderen romanischen Sprachen ist ihnen Deutsch sehr viel weniger vertraut.

Deshalb sollten sie im Vorfeld der Schulwahl die Möglichkeit erhalten, die deutsche Sprache in einer „Schnupperstunde“ kennen zu lernen. Eine Schnupperstunde ist keine Informationsveranstaltung, sondern eine spielerisch gestaltete Unterrichtsstunde, während der die Schüler mithilfe von altersgemäßen Materialien interaktiv in die deutsche Sprache „hineinschnuppern“. Sie erlernen erste Wörter und Redewendungen, erfahren Wissenswertes über die deutschsprachigen Länder – und merken auf diese Weise, dass Deutsch doch nicht so fremd und schwierig ist, wie zuvor gedacht.

Zusätzlich zu einer Schnupperstunde kann natürlich auch eine Informationsveranstaltung für die Eltern durchgeführt werden, bei der die im Kapitel 10 zu findende PowerPoint-Präsentation „Il tedesco perché?“ zum Einsatz kommt.

FÜR WEN UND FÜR WAS EIGNEN SICH DIE MATERIALIEN?

Die Materialsammlung **STEIG EIN! II** dient zur Durchführung einer oder mehrerer Schnupperstunden für das Fach Deutsch als Fremdsprache im Rahmen eines Tages der Offenen Tür oder ähnlicher Werbeveranstaltungen für Schüler.

Je nach zeitlichen Möglichkeiten und nach Schülergruppe können passende Materialien ausge-



Einleitung

wählt und flexibel miteinander kombiniert werden. Zu jedem Baustein gibt es ausführliche Hinweise zu den Einsatzmöglichkeiten. Alle Materialien sind geeignet für Schüler ohne sprachliche Vorkenntnisse. Darüber hinaus können die Materialien aber auch zur Weiterarbeit im Deutschunterricht verwendet werden, da weiterführende Spielideen den jeweiligen Kapiteln angehängt und entsprechend markiert sind.

WELCHE MATERIALIEN GIBT ES?

STEIG EIN! II besteht aus dem vorliegenden Begleitheft, in dem die einzelnen Bausteine mit konkreten Spielanleitungen und didaktischen Hinweisen beschrieben werden.

Dem Heft ist außerdem ein Poster (70 x 100) beigelegt, das die drei größten deutschsprachigen Länder (Deutschland, Österreich, Schweiz) zeigt und viele bunte Einblicke in ihre Kultur und Lebensweise gibt.

Auf der DVD befinden sich eine Kopie des Dach-Posters und eine Poster-Blankoversion mit frei verschiebbaren Postermotiven. Zu allen dort abgebildeten Motiven gibt es kurze Erklärungen. Ferner befinden sich auf der DVD alle Arbeitsblätter als veränderbare Kopiervorlage, eine Fotosammlung mit rund 145 Fotos mit ihren entsprechenden Erklärungen, ein Rapsong (inkl. Instrumentalversion), zwei PowerPoint-Präsentationen und ein Werbefilm.

WIE FÜHRE ICH EINE SCHNUPPERSTUNDE DURCH?

Je nach zeitlichen Möglichkeiten und Gruppengröße können passende Bausteine (DACH-Poster, Fotosammlung, Rap-Musik etc.) und Spiele für eine einzelne oder mehrere Schnupperstunden ausgewählt werden. Die Materialien sind so konzipiert, dass sie flexibel miteinander kombiniert werden können – es besteht keine feste Reihenfolge. Der folgende Ablauf ist deshalb nur ein modellhafter Vorschlag.

Phase 1

Aufwärmen

Es empfiehlt sich, die Schnupperstunde mit einem Aufwärm- oder Einstiegsspiel aus dem Kapitel „**Hallo, ich bin...!**“ zu beginnen, damit die Schüler von Anfang an aktiv sind und merken, dass Deutsch alles andere als ein „trockenes“ Fach ist. Die Spiele sind nach Schwierigkeitsgrad geordnet und können so je nach Vorkenntnissen der Schüler ausgesucht werden.

Phase 2

Erste Eindrücke sammeln

Zur Weiterarbeit nach dem Aufwärmen bieten sich zwei Bausteine besonders gut an:

- Das **DACH-Poster**: Die Arbeit mit dem Poster führt spielerisch in Geographie, Kultur und Lebensweise der deutschsprachigen Länder ein – hier

Einleitung

steht die visuelle Wahrnehmung im Vordergrund. Ergänzend zum Poster können die Bilder aus der Fotosammlung genutzt werden.

- Der Begrüßungsrap „**Mach laut!**“: Der Rap motiviert musikbegeisterte Jugendliche und stellt über Hören und Mitsingen den Kontakt zur deutschen Sprache her.

Phase 3

Vertiefung

Je nach Zeitplanung können weitere, vertiefende Bausteine folgen:

- Das „**Domino-Spiel**“: Hier erschließen sich die Schüler eigenständig deutsche Wörter.
- „**Berlin, Berlin!**“: Hier lernen die Schüler bekannte Sehenswürdigkeiten der wohl beliebtesten deutschen Metropole kennen.
- Die **Fotosammlung**: Die Fotos vermitteln den Schülern einen lebendigen Eindruck von Kultur und Lebensweise der deutschsprachigen Länder und können für ganz unterschiedliche Spielvarianten eingesetzt werden.

Phase 4

Ausklang

Je nach Gruppe und technischer Ausstattung gibt es mehrere Möglichkeiten, um die Schnupperstunde ausklingen zu lassen:

- mit einem gemeinsamen **Spiel** oder einem **Abschlussquiz** (Kapitel 8)
- mit der Kurzpräsentation „**Il tedesco perché?**“ für Schüler (Kapitel 9)
- mit dem Film „**Il tedesco perché?**“ (Kapitel 11)

PRAKTISCHE HINWEISE

Alle Materialien befinden sich in digitaler Form auf der beiliegenden **DVD**. Die Arbeitsblätter, Spielmaterialien und Bilder sind als Kopiervorlagen fertig zum Ausdrucken.

Um den Spielspaß und die Motivation zu erhöhen, empfiehlt es sich sehr, die Bilder **farbig auszudrucken**, auch wenn dies höhere Kosten mit sich bringt. Wenn man die Bilder und Materialien außerdem **laminiert**, kann man sie immer wieder verwenden! Laminiergeräte sind in einigen Schulen vorhanden, ansonsten auch nicht besonders teuer.

Zum Aufhängen der Bilder und Materialien kann man entweder Tesa-Krepp, Magnete oder Patafix (ablösbare Gummimasse) benutzen.

Alternativ zu Tafel und Wandflächen kann eine Leine quer durch den Klassenraum gespannt werden, an der die Bilder und Materialien mit Wäscheklammern befestigt werden.

Für einige Bausteine sind technische Geräte (Computer, Beamer, ggf. Whiteboard, DVD-Spieler) nötig. Diese unbedingt vor der Schnupperstunde testen, um den berühmten „Vorführeffekt“ zu vermeiden!



Einleitung

Anmerkung zur Sprache im Unterricht

Wieviele Deutsch in der Schnupperstunde gesprochen wird, hängt von den Vorkenntnissen der Schüler ab. Alle Begriffe sollten aber in jedem Fall vom Lehrer einmal auf Deutsch gesagt werden, ggf. können die Schüler dann nachsprechen.

Und nun noch ein Hinweis in eigener Sache

Um die Lesbarkeit der Spielanleitungen und Hinweise zu vereinfachen, haben wir bei **STEIG EIN! II** auf die zusätzliche Nennung der jeweils weiblichen Form verzichtet. Die ausschließliche Verwendung der männlichen Form ist deshalb stets explizit als geschlechtsunabhängig zu verstehen.

Und so oder so ähnlich könnten Sie Ihre Schnupperstunde beginnen:

EINE SCHNUPPERSTUNDE – INFORMATION FÜR SCHÜLER

Du denkst, Deutsch ist eine schwere Sprache? Wetten wir, dass du schon eine ganze Reihe deutscher Wörter kennst? Wetten wir, dass du schon ein bisschen Deutsch verstehst und sogar sprechen kannst? In unserer „Schnupperstunde“ hast du jetzt die Möglichkeit, diese schöne und für dich neue Sprache kennen zu lernen. Die Entscheidung, welche Fremdsprache du wählen möchtest, ist nicht leicht – umso wichtiger ist es, sich ein bisschen Zeit zu nehmen und auszuprobieren, welche Sprache die richtige für dich ist. Also, probier's mal mit Deutsch!

ERKLÄRUNG DER SYMBOLE



praktische Hinweise



besondere Spiele



weiterführende Unterrichtsideen

KAPITEL 2



Hallo, ich bin...!

Einstiegsspiele zum Aufwärmen und Kennenlernen

2.1 AUFWÄRMSPIELE



SPIEL 1 „Ja - nein - doch - vielleicht“

Ziel des Spiels

Auf sehr einfache Weise einen ersten Kontakt zwischen den Schülern herstellen.

Geeignet als

Aufwärmspiel, wenn sich die Gruppenmitglieder noch nicht kennen; bei sehr schüchternen Teilnehmern flotter Einstieg zur Aufmunterung der Gruppe.

Dauer

5 min

Material

-

Vorbereitung

-

Gruppengröße

mind. 5

Spielanleitung

Die Gruppe steht im Kreis. Der Lehrer startet durch Händeklatschen und dem Ausruf: „Ja!“ die Laufrichtung, z.B. rechtsherum. Sein Nachbar, der das Signal empfängt, kann es durch ein „Ja“ weiterleiten oder durch ein „Nein“ umkehren, d.h. das Händeklatschen läuft in die ursprüngliche Richtung zurück. Ein „Nein“ kann allerdings durch ein „Doch“ außer Kraft gesetzt werden. Dann erfolgt ein erneuter Richtungswechsel. Auch ein „Vielleicht“ ist als Antwort möglich. In diesem Fall zielt der Mitspieler auf sein Gegenüber, nicht auf den Nebenmann. Der Lehrer beendet das Spiel, wenn er das Gefühl hat, dass die Schüler aufnahmebereit für weitere Spielideen sind.



Hallo, ich bin...!



SPIEL 2 „Und tschüss...!“

Ziel des Spiels

Die Schüler lernen auf unterhaltsame Weise die Begrüßungen „Guten Tag“ und „Hallo“ sowie die Verabschiedung „Tschüss“. Gleichzeitig fördert das Spiel die Konzentration.

Geeignet als

Gruppenaktivität für ein erstes Kennenlernen der Sprache.

Dauer

5 - 10 min

Material

-

Vorbereitung

Stuhlkreis aufstellen

Gruppengröße

mind. 4

Spielanleitung

Die Gruppe sitzt im Kreis. Der Lehrer wendet sich nach rechts zu einem Schüler, klatscht in die Hände und sagt: „Hallo!“ Der Schüler macht weiter mit seinem rechten Nachbarn, der die Begrüßung auf die gleiche Weise weitergibt usw.

Parallel dazu beginnt der Lehrer eine neue Begrüßungskette in die andere Richtung, d.h. nach links. Diesmal heißt es: „Guten Tag!“

Die zwei Begrüßungen „laufen“ also durch den Kreis und kreuzen sich. Die Schüler müssen nun aufpassen, sich von der Begrüßung aus der jeweils anderen Richtung nicht verwirren zu lassen!

Das Spiel wird noch komplexer, wenn der Lehrer plötzlich „Tschüss!“ sagt, wodurch sich die Richtung der jeweiligen Begrüßung umkehrt. Je häufiger dieser Gegenbefehl auftritt, desto lebhafter und bewegter wird das Spiel.



SPIEL 3 Bäumchen wechsel dich

Ziel des Spiels

Kennenlernen der Personalpronomen auf spielerische Weise.

Geeignet als

Dynamische Gruppenaktivität, um Personalpronomen auf leichte und spielerische Art einzuführen.

Dauer

mind. 5 min

Hallo, ich bin...!

Material

-

Vorbereitung

-

Gruppengröße

mind. 5

Spielanleitung

Die Gruppe steht im Kreis. Der Lehrer tritt einen Schritt vor und sagt: „Ich“. Danach tritt er wieder zurück. Er wiederholt diesen Vorgang, bis er das Gefühl hat, die Schüler haben die Bedeutung von „Ich“ verstanden. Er kann auch mit einer Handbewegung nachhelfen.

Jetzt nickt der Lehrer einem Schüler zu und gibt ihm zu verstehen, dass er das Gleiche machen soll. Der Schüler tritt also in den Kreis, sagt: „Ich“ und tritt wieder zurück. Der Lehrende gibt dem Schüler gestisch zu verstehen, dass er nun ebenfalls einem Schüler zunicken soll usw., bis möglichst viele Schüler dran waren.

Jetzt tritt der Lehrer einen Schritt in die Mitte, sagt: „Ich“, tritt zurück, deutet auf einen Schüler und sagt: „Du“ und gibt ihm zu verstehen, dass sie Plätze tauschen sollen. Die beiden wechseln die Plätze. Der Lehrer tritt wieder in die Mitte, sagt: „Ich“, tritt zurück, zeigt auf einen anderen Schüler, sagt: „Du“, und die beiden wechseln die Plätze. Jetzt gibt er dem Schüler zu verstehen, dass er selbst weitermachen soll, woraufhin dieser in die Mitte tritt, „Ich“ sagt, zurücktritt, dem Schüler seiner Wahl zunickt, „Du“ sagt und mit ihm die Plätze tauscht. Dies geht so lange, bis möglichst alle an der Reihe waren.

Nun macht der Lehrer eine breite Geste, sagt: „Wir“, gibt den Schülern zu verstehen, dass sie mit ihm gemeinsam in den Kreis treten sollen, anschließend treten alle wieder zurück. Das wird 2 - 3 Mal wiederholt. Danach sagt der Lehrer: „Ihr“, macht eine breite Geste zu den Schülern, bleibt aber selbst stehen. Die Schüler müssen jetzt allein in den Kreis treten. Der Lehrer wiederholt das 1 - 2 Mal, ggf. in Kombination mit einem anderen Kommando, um das Spiel aufzulockern.

Die Schüler kennen an dieser Stelle also: „ich“, „du“, „wir“ und „ihr“. Damit kann nun gespielt werden. Der Lehrer fängt an und sagt z.B.: „Ich“, tritt in den Kreis, tritt wieder zurück, sagt: „Wir“, woraufhin alle in den Kreis treten und zurück, anschließend: „Ihr“, wonach nur die Schüler in den Kreis treten, und schließlich: „Du“, wobei er einem Schüler zunickt. Lehrer und Schüler wechseln, wie oben geübt, die Plätze. Der Schüler darf daraufhin an seinem neuen Platz die Kommandos geben usw.

Dieses Spiel kann mit weiteren Kommandos beliebig erweitert und so dem Sprachstand der Schüler angepasst werden.



Hallo, ich bin...!

2.2 KENNENLERNSPIELE



Die folgenden Spiele eignen sich jeweils im Anschluss an das erste Spiel oder als direkter Einstieg in die Schnupperstunde.

SPIEL 1 ABC-Spiel

Ziel des Spiels

Die Schüler lernen, sich vorzustellen.

Geeignet als

Sehr leichter Einstieg in die Sprache. Auflockernde Gruppenaktivität mit Bewegung zum Kennenlernen der anderen Schüler.

Dauer

5 - 10 min

Material

-

Vorbereitung

-

Gruppengröße

mind. 3

Spielanleitung

Die Schüler erhalten zwei Minuten Zeit, um sich alphabetisch in einer Reihe aufzustellen. Anschließend wird die Korrektheit der Reihenfolge geprüft, indem alle Schüler ihren Namen laut sagen mit: „Ich bin [...]“. Stimmt etwas bei der alphabetischen Anordnung nicht, bekommen die Schüler noch eine Minute Zeit. Das Spiel endet, wenn alle Schüler am richtigen Platz im „Gruppenalphabet“ stehen. Auf diese Weise wiederholen sie mehrmals den Ausdruck „Ich bin [...]“.

SPIEL 2 Namen-Reim

Ziel des Spiels

Die Schüler lernen, sich vorzustellen und nach dem Namen eines anderen Schülers zu fragen.

Geeignet als

Sehr leichter Einstieg in die Sprache.

Dauer

5 - 10 min

Material

-

Hallo, ich bin...!

Vorbereitung

-

Gruppengröße

beliebig

Spielanleitung

Der Lehrer steht vor einem Schüler und sagt folgenden Reim:

„Ich ich ich,
du du du,
ich bin [...], wer bist du?“

Dabei zeigt der Lehrer zunächst auf sich selbst und dann auf den Schüler. Dieser sagt nun ebenfalls den Reim auf: „Ich ich ich [...]“. Anschließend setzt der Lehrer die Reihe mit dem nächsten Schüler fort, bis sich die Schüler trauen, selbst weiterzuspielen.



SPIEL 3 „Hallo, ich bin (...)!“

Ziel des Spiels

Die Schüler lernen sich vorzustellen mit den Worten „Hallo, ich bin (...)!“ und erfahren die Hobbys der anderen Schüler durch Pantomime. Konzentrationsfördernd.

Geeignet als

Auflockernde Gruppenaktivität zum Kennenlernen.

Dauer

5 - 10 min

Gruppengröße

mind. 4

Spielanleitung

Die Gruppe steht im Kreis. Der Lehrer beginnt und sagt: „Hallo, ich bin [...]!“ Während er seinen Namen sagt, macht er die Bewegung eines Hobbies, z.B. schwimmen, nach. Dann ist der Schüler links von ihm an der Reihe. Er sagt: „Hallo, ich bin [...]!“ und macht ebenfalls gleichzeitig die Bewegung seines Hobbies nach. So geht es reihum. Wenn der Lehrer wieder an der Reihe ist, wendet er sich nach rechts und sagt: „Du bist [...]!“, wiederholt dabei die Bewegung des rechten Nachbarn, macht seine eigene Bewegung und sagt: „Ich bin [...]!“

Jetzt imitiert der Schüler links die Bewegung des Lehrers und schließt daran die eigene Bewegung an, jeweils mit den Worten: „Du bist [...]!“ und „Ich bin [...]!“ So geht es reihum. Wenn der Lehrer wieder an der Reihe ist, fragt er: „Wer ist das?“ und imitiert die Bewegung eines Schülers. Die anderen Schüler raten, wer diese Bewegung gemacht hat. Derjenige, der es zuerst erraten hat, darf als Nächster fragen: „Wer ist das?“ und eine Bewegung dazu machen.



Hallo, ich bin...!

SPIEL 4 Puzzle-Spiel

Ziel des Spiels

Einander kennenlernen, sich selbst vorstellen können, den Schülern bereits ganze Sätze näherbringen.

Geeignet als

Einstieg in eine Schnupperstunde; als Anfängerspiel im weiteren Unterrichtsverlauf.

Dauer

5 - 10 min

Material

3 Arbeitsblätter (Kopiervorlagen), Schere

Vorbereitung

Die Arbeitsblätter entsprechend der Gruppenzahl kopieren, die 16 Puzzle-Teile jeweils ausschneiden und auf Tische verteilen (AB Kap. 2/1), (AB Kap. 2/2), (AB Kap. 2/3).



Gruppengröße

diverse 2er- oder 3er-Gruppen

Spielanleitung

Der Lehrer stellt sich kurz vor mit: „Ich bin [...] / Ich heiße [...] / Ich wohne in [...] / Ich mag [...]“. Dabei unterstreicht er mit Mimik und Betonung den Sinn dieser Sätze.

Die Schüler versuchen im Anschluss daran in der Kleingruppe, die Puzzle-Teile zu Sätzen zu kombinieren (AB Kap. 2/1).

Die Anfangsvorstellung des Lehrers, die Form der Puzzle-Teile sowie ein bisschen Intuition helfen dabei.

Das Spiel kann nach Lust und Ausdauer um die Wette wiederholt werden. Auf diese Weise werden die Ausdrücke gelernt.

FORTSETZUNG VON SPIEL 4 Die Schüler erstellen ihr eigenes Puzzle (AB Kap. 2/2).

Auf diesem Arbeitsblatt ist der erste Teil jeweils vorgegeben, z.B.

Hallo! Ich bin [...]

Ich wohne in [...]

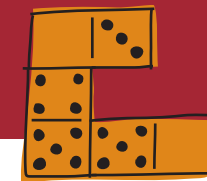
Ich spiele [...]

Ich mag [...]

usw.

Die Schüler können dann noch ihr eigenes Puzzle aus Blankokärtchen komplett selbst erstellen und dabei einander kennenlernen. Das Puzzle-Vorbild hilft dabei (AB Kap. 2/3).

KAPITEL 3



Das kenn ich schon!

Ein Riesen-Dominospiel zum Wiedererkennen von deutschen Wörtern

Ziel des Spiels

Ein schnelles Spiel, um zu zeigen: „Diese deutschen Wörter kenn' ich ja schon!“

Geeignet als

Aufwärmübung/ Einführung/ Abschluss (vor dem Quiz) der Schnupperstunde/ Zwischendurch zur Auflockerung in den ersten Stunden eines Anfängerunterrichts u. ä.

Dauer

max. 10 min

Material

20 Domino-Steine als Kopiervorlage (AB Kap. 3/1)



Vorbereitung

Die Domino-„Steine“ entsprechend der Anzahl der Schülergruppen auf DIN-A4-Papier kopieren, ausschneiden und laminieren. So kann man sie auch jederzeit wieder verwenden.

VARIANTE 1

Die Klasse wird nach Belieben in Gruppen aufgeteilt.

Spielanleitung

Tische werden nach Gruppenanzahl zu größeren Tischen zusammengesoben.

Jeweils ein Set Dominosteine wird auf einem Tisch mit den Motiven nach oben verteilt. Jede Gruppe stellt sich um einen Tisch. Auf „Los“ geht's los. Wer zuerst die Dominosteine in die richtige Reihenfolge gebracht hat – man kann damit z.B. einen Kreis legen – hat gewonnen. Die Gruppe, die fertig ist, ruft laut „STOP!“



Das kenn ich schon!

Das Spiel geht weiter (optional)

Der Lehrer sagt einen deutschen Begriff. Die Gruppe, in der ein Schüler am schnellsten zur richtigen Motiv-Karte greift, erhält einen Punkt. Der Schüler kann optional auch den Begriff noch einmal nachsprechen müssen. Genannte Karten werden zur Seite gelegt. Auf diese Weise können weitere Punkte gesammelt werden und am Ende gewinnt vielleicht eine andere Gruppe.

VARIANTE 2

20 Schüler bekommen jeweils eine Dominokarte, halten diese für alle sichtbar vor sich und stellen sich in einem Kreis auf, ggf. übrig gebliebene Schüler stehen dabei in der Mitte dieses Kreises. Die Schüler der Mitte müssen nun die richtige Reihenfolge der Dominosteine herstellen.

Spielspaß

Jeder Schüler darf nur einmal seinen Platz wechseln.
Die Schüler in der Mitte wechseln sich ab. Macht einer einen Fehler, muss er mit demjenigen Schüler, der die Dominokarte hat, tauschen.
Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Schüler in der richtigen Domino-Reihenfolge stehen.

Zwei Abschlussvarianten des Spiels (optional)

1. Der Lehrer liest ein Wort vor, der Schüler mit der entsprechenden Motiv-Karte tritt vor und spricht das Wort nach. Wird ein Fehler gemacht (falsches Motiv), tauscht ein Schüler aus der Mitte in den Kreis.
2. Die Schüler stellen sich wieder durcheinander in einem Kreis auf. Der Lehrer sagt einen Begriff, der Schüler mit der entsprechenden Motiv-Karte tritt nach vorne, spricht den Begriff nach und tritt wieder in den Kreis zurück. Jetzt muss der Schüler mit der Anschluss-Motiv-Karte nach vorne treten und seinen Begriff sagen. Ist dieser richtig, stellt er sich neben den Schüler mit der entsprechenden Karte (der Lehrer korrigiert evtl. die Aussprache). Macht der Schüler einen Fehler, tauscht er mit einem Schüler aus der Mitte. (Diese Variante ist gleichzeitig auch eine weitere Spielvariante.)

VARIANTE 3

Diese Variante ist mit weniger Aktion verbunden. Sie eignet sich deshalb auch, um „lebhaftere“ Klassen zu beruhigen. Dies funktioniert besonders gut, wenn man das Spiel in Kleingruppen spielen lässt. Hat man nur diese Variante vor, kann man die Karten gleich kleiner kopieren. Die Schüler können dann in Kleingruppen an einem kleineren Tisch gemeinsam sitzen und spielen.

Das kenn ich schon!

Gruppengröße

Bei kleinen Klassen kann die gesamte Gruppe das Spiel gemeinsam spielen. Größere Klassen in Gruppen aufteilen.

Spielanleitung

Mehrere Tische zu einem großen Tisch zusammenschieben (falls mit großen Karten gespielt wird).

Die Karten werden verdeckt auf einen Stapel gelegt. Die Gruppe steht um den Tisch.

Der erste Schüler dreht eine Karte um, legt sie auf den Tisch und dreht gleich die nächste um. Passen sie zusammen? Wenn nicht, legt er die zweite Karte sichtbar zur Seite.

Nun zieht ein zweiter Schüler eine Karte. Passt diese zur ersten? Wenn ja, legt er sie daneben. Wenn nicht, wandert auch diese Karte sichtbar zu den anderen an die Seite.

Der nächste Schüler prüft nun, ob Karten, die an der Seite liegen, zu denen in der Mitte des Tisches passen. D.h. passt hier ein Motiv zu einem Begriff? Ist das der Fall, wird die Karte an die Karten in der Mitte angelegt, wenn nicht, zieht er eine neue Karte usw.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten in der richtigen Reihenfolge auf dem Tisch liegen.

ABSCHLUSS ALLER VARIANTEN

Der Lehrer sagt einen deutschen Begriff, derjenige mit der Motiv-Karte (Variante 2) spricht nach oder aber, wenn die Karten offen auf dem Tisch liegen, nimmt ein Schüler die entsprechende Motiv-Karte und spricht nach usw.

Weitere Spielvarianten nicht ausgeschlossen 😊!!!



Mach laut!

Ein leichter Rap für die ganze Gruppe zum Mitsingen und Mittexten

Ziel	Mit Musik auf sehr einfache Weise Lust auf die deutsche Sprache machen.
Geeignet als	Einstimmung auf die Poster- und Fotospiele oder auch als Abschluss der Schnupperstunde.
Dauer	je nach Singfreudigkeit 10 – 15 min
Material	„Mach laut!“ (Musik + Gesang), „Mach laut!“ (Instrumental); Originalliedtext (Kopiervorlage), vereinfachter Text (Kopiervorlage)
Vorbereitung	Kopien der Liedtexte je nach Schülerzahl anfertigen.
Gruppengröße	beliebig

- Spielanleitung**
1. Aus den Kennenlernspielen sind den Schülern sicherlich schon einzelne Wörter bekannt. Zur Entlastung des Liedtextes kann der Lehrer allerdings noch einzelne Passagen erklären. Dies bietet sich vor allem bei der Version für die Schüler an, dem Schüllerrap, da dieser zum Mitsingen gedacht ist.
 2. Die Gruppe hört das Lied „Mach laut!“ sooft es Spaß macht (Musik/ Originalrap), zunächst ohne Text, dann ggf. mit Text (**AB Kap. 4/1**). Wer bereits an dieser Stelle mitsingen möchte, kann mitsingen!
 3. Der Lehrer - oder ein Schüler - zeigt den Schülern, welche Bewegungen man zum Text machen kann: Er wippt leicht mit den Knien, schlägt mit den Füßen den Takt und schnippt dazu mit den Fingern oder klatscht in die Hände. Die Klasse setzt nach und nach ein. Es geht hier darum, dass die Schüler Melodie und Rhythmus des Raps kennenlernen.
 4. Die Schüler erhalten nun den vereinfachten Text (**AB Kap. 4/2**) und können mit Hilfe der Instrumentalversion des Raps (Musik/ Instrumentalrap) den Text leicht mitsingen. Jetzt rappen alle gemeinsam, singen und bewegen sich zum Rhythmus, klatschen in die Hände oder schnippen mit den Fingern.
- Je mehr Spaß das Rappen dem Lehrer macht, desto besser ist die Rap-Stimmung in der Gruppe!**



Hier „spielt“ man Deutsch

Lustige Spiele rund um das DACH-Poster

Ziel des Posters	Mit dem Poster werden die Schüler auf die Schnupperstunde eingestimmt und zum Mitmachen motiviert, denn ganz bestimmt kennt jeder schon einige der Postermotive! Die Schüler lernen hierbei spielerisch die Lebensweise und Kultur in den deutschsprachigen Ländern kennen.
Geeignet als	Einstieg in die Schnupperstunde – je nach Gruppe kann aber vorher bereits ein Einstiegsspiel und/ oder der Begrüßungsrap stattfinden. Außerdem kann das Deutschland-Poster zusammen mit der Fotosammlung eingesetzt werden (Kap. 6) sowie für die Quizsammlung (Kap. 8) zum Abschluss der Schnupperstunde.
Dauer	je nach Variante und Anzahl der Spiele ca. 5 – 15 min
Material	DACH-Poster (70 x 100 cm), Magnete oder Tesa-Krepp zum Aufhängen; alternativ: Beamer oder Whiteboard, diverse Arbeitsblätter (Kopiervorlagen), evtl. weiße DIN-A4-Blätter zum Schreiben für die Schüler.
Vorbereitung	Poster gut sichtbar aufhängen oder an die Wand projizieren, evtl. Tische zu Gruppentischen zusammenschieben, evtl. Fotokopien von Arbeitsblättern anfertigen.

5.1 EINSTIEG

1. „Wer von euch...?“

Ziel	Die Schüler lernen sich näher kennen. Der Lehrer bekommt einen Eindruck vom Vorwissen der Schüler.
Anleitung	Der Lehrer stellt den Schülern in der Muttersprache die folgenden Fragen zum Poster. Anstatt zu antworten stehen die Schüler, die die jeweilige Frage mit „Ja“ beantworten können, kurz an ihrem Platz auf. <ul style="list-style-type: none"> - Wer von euch war schon in Deutschland, in Österreich, in der Schweiz? - Wer spricht schon ein bisschen Deutsch?



Hier „spielt“ man Deutsch

- Wer kennt eine deutschsprachige Musikgruppe?
- Wessen Eltern haben ein deutsches Auto?
- Wer kennt eine/n deutsche/n Sportler/in?
- Wer kennt ein deutsches Produkt?
- u.a.

VARIANTE MIT MEHR BEWEGUNG:

Alternativ können sich die Schüler auch im Kreis aufstellen. Alle Schüler, auf die eine Frage zutrifft, gehen in die Mitte des Kreises, bleiben dort kurz stehen und tauschen anschließend beliebig miteinander die Plätze.

2. Das Assoziogramm

Ziel

Vorkenntnisse aktivieren, die durch das Poster und die Fotosammlung ergänzt und erweitert werden können; dem Lehrer einen Anhaltspunkt darüber geben, was die Schüler bereits an Vorkenntnissen (oder auch Vorurteilen) mitbringen.

Zusatzmaterial

drei große Blätter, mehrere dicke, bunte Marker

Anleitung

Auf drei Tischen oder auch auf dem Boden liegen drei große Plakate mit einem leeren Wort-Igel zu Deutschland, Österreich und der Schweiz.



Die Schüler notieren frei ihre persönlichen Assoziationen zu den drei größten deutschsprachigen Ländern. Im Anschluss können die Poster aufgehängt werden oder einfach liegen bleiben und es wird kurz darüber gesprochen.

5.2 POSTERSPIELE

SPIEL 1 Wie viele Dinge kannst du dir merken?

Spielanleitung

Der Lehrer fordert die Schüler auf, das Poster für 1 min zu betrachten und sich möglichst viele Gegenstände, Städtenamen, Personen usw. zu merken.

Hier „spielt“ man Deutsch

Der Lehrer stoppt die Zeit. Nach Ablauf der Minute sollen sich die Schüler an ihrem Platz so umdrehen, dass sie das Poster nicht mehr sehen können, und alle Begriffe notieren, an die sie sich noch erinnern (das Poster kann auch kurz abgehängt bzw. der Beamer oder das Whiteboard ausgeschaltet werden). Für jeden gemerkten Begriff gibt es einen Punkt – wer die meisten Begriffe hat, hat gewonnen.

SPIEL 2 Rate, was das ist!

Spielanleitung

Der Lehrer beschreibt in der Muttersprache eines der Bilder auf dem Poster. Er macht dabei nach jedem Tipp eine kurze Pause.

Beispiel „Brezel“

„Man kann es essen. --

Man kann es in einer Bäckerei kaufen. --

Es ist salzig. --“ usw.

Beispiel „Heidi“

„Es hat einen guten Freund. --

Es liebt Tiere. --

Es kommt aus der Schweiz. --“ usw.

Wer zuerst das beschriebene Bild findet und benennt, bekommt einen Punkt.

Dieses Spiel kann man auch mit den Fotos aus der Fotosammlung spielen! (s. Kap. 6/ Spiel 5)



3 Spiele rund um die Städtenamen

SPIEL 3 Wer kennt diese deutschen Städtenamen?

Spielanleitung

Der Lehrer erfragt nacheinander in der Muttersprache einige Namen von deutschen Städten, z.B. „Wie heißt ‚Francoforte‘ auf Deutsch?“

Die Schüler kennen entweder schon den deutschen Namen oder können auf dem Poster danach suchen. Wer zuerst den richtigen Städtenamen nennt, bekommt einen Punkt.



Hier „spielt“ man Deutsch

SPIEL 4 Welche deutschen Städte kennst du und wo liegen sie?

Spielanleitung



Der Lehrer fragt die Schüler, welche deutschen Städte sie kennen. Falls die Schüler die Städte in ihrer Muttersprache nennen, hilft der Lehrer mit den deutschen Namen und schreibt diese an die Tafel. Daraufhin erhalten die Schüler vom Lehrer eine Blanko-Deutschlandkarte, auf der sie die Städte an der richtigen Stelle eintragen (**AB Kap. 5/1**). Als Lösung hängt der Lehrer nun das Poster auf oder projiziert es an die Wand.



Dieses Spiel kann auch per Whiteboard mit dem Blanko-Poster gespielt werden. Die Städtenamen werden dazu einzeln auf das Poster geschoben. (Poster/ Blanko-DACH-Poster; Postermotive/ Städtenamen)

SPIEL 5 Wie heißen diese Städte?



Dieses Spiel eignet sich gut als Anschluss an Spiel 3 oder 4.

Spielanleitung



Jeder Schüler/ jede Gruppe bekommt ein Arbeitsblatt mit dem Titel „Wie heißen diese Städte?“, auf dem die durcheinander geratenen Buchstaben von Städtenamen in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen (**AB Kap. 5/2**). Als Hilfe können die Schüler das Poster benutzen!



Alternativ kann dieses Spiel auch am Ende der Schnupperstunde als Quiz gespielt werden.

SPIEL 6 Los... Wir fahren in den Urlaub!

Spielanleitung



Die Schüler erhalten ein Arbeitsblatt (**AB Kap. 5/3**) und erforschen das Poster auf der Suche nach den auf dem Arbeitsblatt jeweils angegebenen Reisezielen. Sie müssen herausfinden, wo sie z.B. mit einem Riesenrad fahren, ein Rockkonzert besuchen oder baden gehen können. Je nach Sprachniveau wird das Arbeitsblatt in ihrer Muttersprache oder auf Deutsch ausgeteilt.

Hier „spielt“ man Deutsch



1. Da Ortsangaben Schwierigkeiten mit Präpositionen bereiten, kann der Lehrer die entsprechenden Wortverbindungen (z.B. „nach Wien“, „an den Rhein“, „in die Schweiz“ usw.) als Kärtchen vorbereiten oder an die Tafel schreiben (**AB Kap. 5/3** Lösungen)!
2. Das Spiel kann auch sehr gut mit der ganzen Gruppe gespielt werden.



2 Spiele mit den Postermotiven

SPIEL 7 Sag's schnell! (Bewegungsspiel)

Zusatzmaterial

Postermotive (Kopiervorlage)

Vorbereitung



Ausgewählte Postermotive stark vergrößert kopieren und einzeln ausschneiden (**AB Kap. 5/4**).

Spielanleitung

Die Schüler stellen sich in zwei Reihen (Teams) nebeneinander auf, sodass immer zwei Schüler ein Paar bilden. Das Poster hängt an der gegenüberliegenden Wand, mind. 5 Meter von ihnen entfernt, oder wird an die Wand projiziert.

Der Lehrer zeigt dem Paar ein Bild aus der Motiv-Liste.

Die Schüler müssen nun schnell das Motiv benennen (ggf. zunächst in der Muttersprache), zum Poster laufen und das Motiv dort zeigen. Das schnellste Team erhält einen Punkt. Der Lehrer sagt schließlich auch immer den deutschen Begriff.

Im Anschluss kann man die Bilder mischen und die Schüler ziehen lassen. Wer kann auf Deutsch sagen, was zu sehen ist?



Im Plenum kann überdies das ein oder andere Motiv genau erklärt werden. Einige Motive kennen die Schüler sicher schon, andere noch nicht. Die Beschreibungen zu den Motiven können hier helfen (s. Poster/ Motivbeschreibungen).



Hier „spielt“ man Deutsch

SPIEL 8 Was ist das?

Zusatzmaterial

Postermotive und entsprechende Begriffskärtchen (Kopiervorlagen)

Vorbereitung

Postermotive vergrößert kopieren und nach Kategorien ausschneiden (**AB Kap. 5/4**), die Begriffskärtchen (Muttersprache/ Deutsch) ausschneiden, ggf. laminieren (**AB Kap. 5/5**).

Spielanleitung

Es werden fünf Teams gebildet, eines für jede Kategorie (Geographie, Gastronomie, Architektur, Sport, Kultur und Made in...). Da die Kategorie Geographie etwas kleiner ist als die übrigen, können hier ggf. auch weniger Schüler im Team sein.

VARIANTE 1 (leicht)

Die Begriffskärtchen werden getrennt nach Kategorien auf verschiedene Tische gelegt.

VARIANTE 2 (anspruchsvoll)

Alle Begriffskärtchen werden auf einen Tisch gelegt.



Anspruchsvolles Spiel, wenn nur mit den deutschen Begriffen gearbeitet wird. Zur Vereinfachung können die muttersprachlichen Entsprechungen auf die Rückseite der deutschen Begriffskärtchen geklebt werden. Jedes Team erhält die Poster-Motive zu „seiner“ Kategorie. Die Schüler versuchen nun, jedes Motiv einem der Begriffskärtchen zuzuordnen und suchen die jeweilige Stelle auf dem Poster. Ist den Schülern ein Bild nicht bekannt, können sie ausschussweise vorgehen. Der Lehrer steht ihnen natürlich helfend zur Seite. Nach Entschlüsselung aller Bilder stellt sich jedes Team mit seinen Begriffen und den dazugehörigen Bildern der Klassengruppe vor. Im Plenum kann auch das eine oder andere Motiv erklärt werden. Einige davon kennen die Schüler sicherlich schon, andere noch nicht. Die Beschreibungen zu den Motiven können hier helfen (s. Poster/ Motivbeschreibungen).



FORTSETZUNG VON SPIEL 8

Als weiterführende Unterrichtsidee können den Schülern als HAUSAUFGABE kleine Rechercheaufträge zu ihren Motiven gegeben werden. In der nächsten Stunde sollen sie dann in der Klasse vortragen, was sie über „ihr“ Motiv herausbekommen haben.

Hier „spielt“ man Deutsch



SPIEL 9 Wir basteln ein eigenes Poster!

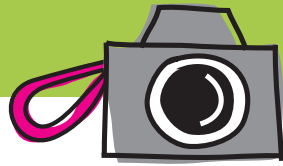
Material

Blanko-Deutschlandkarte (Kopiervorlage)

Anleitung



Als HAUSAUFGABE gestalten die Schüler ihre Landkarten (**AB Kap. 5/1**) mit Zeichnungen oder Ausschnitten aus Zeitungen/ Zeitschriften (z.B. die deutsche Flagge, Bilder von Sportlern, deutschen Produkten usw.). Die Landkarten werden in der Klasse aufgehängt.



Augen auf!

Spannende Spiele zur Fotosammlung mit und ohne Poster

Ziel

Die Fotos vermitteln den Schülern einen lebendigen Eindruck von der Lebensweise in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Sie dienen zur Motivation bei unterschiedlichen Unterrichtsaktivitäten.

Geeignet als

Anschauliche Unterrichtsmedien für zahlreiche Aktivitäten in jeder Phase des Unterrichts, z.B. als Einstieg in eine Stunde, als Vorlage für Spiele (Domino, Puzzle, Memory, ...), als Sprechanlass u. Ä.

Dauer

je nach Variante und Anzahl der Spiele ca. 5 – 15 min

Material

Die digitale Fotosammlung besteht aus ca. 145 Bildern zu den deutschsprachigen Ländern, die nach folgenden Themen sortiert sind:

- Bauwerke
- Berlin
- Berühmte Persönlichkeiten
- Brauchtum
- Essen & Trinken
- Feste
- Funk & Fernsehen
- Fußball
- Städte & Landschaften
- Made in ...
- Presse
- Wien
- Zeitungen

Es gibt darüber hinaus Fotos und Poster-Motive, die themenübergreifend zusammengehören, z.B. Luther (Poster) – Lutherstube (Foto Berühmte Persönlichkeiten) – Wartburg (Foto Bauwerke); Gutenberg-Denkmal (Foto Berühmte Persönlichkeiten) – Buchdruckpresse (Foto Made in Germany) u. Ä.

Augen auf!



1. Die Fotos können vergrößert/ verkleinert, ausgedruckt und mit einem Beamer oder Whiteboard verwendet werden.
2. Falls man die Fotos nicht an die Wand projiziert, empfiehlt es sich sehr, diese zu laminieren, damit man sie später wiederverwenden kann! Außerdem lassen sie sich so am einfachsten bei den verschiedenen Spielen einsetzen!
3. Beim Whiteboard können sie zusätzlich, z.B. in Kombination mit dem Blanko-Poster, per Drag & Drop bewegt werden. Hier empfiehlt es sich, das Poster mit einer entsprechenden Funktion zu „verankern“, damit es beim Verschieben der Fotos nicht hin und her rutscht.

6.1 SPIELE RUND UM DIE FOTOSAMMLUNG - MIT POSTER

SPIEL 1 Postermotiv und Original

Ziel des Spiels

Vertieftes Erfassen der Postermotive und ihrer realen Entsprechungen; Erkennen und ggf. Aktivierung des Hintergrundwissens der Schüler.

Geeignet als

Einstieg in die Fotosammlung.

Dauer

ca. 15 min

Material

- DACH-Poster
- Fotos aus der Fotosammlung, zu denen es passende Motive auf dem Poster gibt (Hinweise hierzu auf Kopiervorlage)
- passende Begriffskärtchen; je nach Sprachstand der Schüler auf Deutsch oder in deren Muttersprache (Kopiervorlagen)
- ggf. Laminiergerät und -folien

Vorbereitung



Das Poster aufhängen oder an die Wand projizieren; entsprechende Fotos (Hinweise hierzu s. **AB Kap. 6/1!**) kopieren, ausschneiden und laminieren; Begriffskärtchen (Fotos/ Begriffskärtchen) kopieren und entweder auf die Rückseite der Fotos kleben und mitlaminieren oder getrennt verwenden; die laminierten Fotos auf einem großen Tisch verteilen; alternativ: Beamer oder Whiteboard verwenden.



Augen auf!

Gruppengröße

ganze Gruppe, bei sehr großen Gruppen in Teams aufteilen

Spielanleitung

1. Die Schüler stehen vor oder um den Tisch mit den Fotos, sodass alle das Poster gut sehen können. Bei der Verwendung des Beamers etc. können die Schüler an ihren Plätzen sitzen bleiben.

Nun versuchen sie, den Fotos ein passendes Postermotiv zuzuordnen.



Einige Fotos sind nicht unbedingt leicht zuzuordnen, die Schüler stellen deshalb möglicherweise Fragen. Der Lehrer kann Tipps geben, z.B.: „Das ist eine Buchdruckpresse. Die passende Person dazu ist auf dem Poster versteckt. Finde ihren Namen.“ Die Beschreibungen zu den Fotos und Postermotiven können hierbei helfen (Fotosammlung/ Fotobeschreibungen; Poster/ Motivbeschreibungen).

2. Nachdem alle Schüler mindestens ein Foto zugeordnet haben, können sie diese/s hochhalten und auf dem Poster zeigen. Eine Frage hierbei könnte sein:

„Wisst ihr, wie diese Dinge heißen? Vielleicht sogar auf Deutsch?“

Auf der Rückseite finden die Schüler den deutschen Begriff dazu.

Alternative: Falls Begriffskärtchen getrennt von den Fotos zur Hand sind, diese auf einem Extratisch verteilen und den Fotos zuordnen lassen.

3. Es bietet sich außerdem an, ein bisschen über die Postermotive und Fotos zu sprechen. Auch können Fragen gestellt werden, wie z.B. „Wer war schon mal dort? Wer hat das schon mal gegessen? Kennt ihr diese Marke?“ usw. Als Hilfe für den Lehrer dienen die Beschreibungen der Fotos und Postermotive (Fotosammlung/ Fotobeschreibungen; Poster/ Motivbeschreibungen).



Als weiterführende Unterrichtsidee können den Schülern als HAUSAUFGABE kleine Rechercheaufträge zu ihren Fotos gegeben werden. In der nächsten Stunde sollen sie dann in der Klasse vortragen, was sie über „ihr“ Foto herausgefunden haben.

Augen auf!

SPIEL 2 Eine kulinarische Reise

Ziel des Spiels

Über den Bereich Essen & Trinken einen ersten Zugang zu den DACH-Ländern finden.

Geeignet als

Spieleische Auseinandersetzung mit den kulinarischen Spezialitäten der DACH-Länder.

Dauer

ca. 10 min

Material

- DACH-Poster
- möglichst viele Fotos aus der Fotosammlung, die Spezialitäten zeigen
- beliebig viele weitere Fotos
- ggf. dementsprechende deutsche und/ oder muttersprachliche Begriffskärtchen
- ggf. Beamer oder Whiteboard
- ggf. Laminiergerät und -folie

Vorbereitung

Fotos kopieren, ausschneiden und laminieren, ggf. Begriffskärtchen kopieren und entweder auf die Rückseite der Fotos kleben und mitlaminieren oder getrennt verwenden; alternativ: Beamer oder Whiteboard bereitstellen; das Poster aufhängen oder an die Wand projizieren; die laminierten Fotos auf einem großen Tisch bunt gemischt verteilen oder per Whiteboard neben das Poster ziehen.

Spielanleitung

Die Schüler stehen vor oder um den Tisch mit den Fotos, sodass alle das Poster gut sehen können. Bei der Verwendung von Beamer oder Whiteboard können sie an ihren Plätzen sitzen bleiben.



Der Einstieg erfolgt über das Poster: Die Schüler finden zunächst heraus, welche Motive auf dem Poster Essen und Getränke darstellen. Der Lehrer fragt, ob jemand schon eine der Spezialitäten probiert hat oder kennt und ob er weiß, wie sie heißen (auf Deutsch/ in der Muttersprache).



Im Anschluss daran können die Schüler in der gemischten Fotosammlung nach weiteren Spezialitäten suchen. Oder der Lehrer zieht eine Auswahl an Fotos unter das Poster und die Fotos werden elektronisch aussortiert. Die Schüler können auch gezielt nach bestimmten Spezialitäten suchen, z.B. nach Süßigkeiten, nach Schweizer Käsespezialitäten oder nach Kartoffelgerichten.



Augen auf!

Fragen und Aufträge an die Schüler (ggf. in ihrer Muttersprache) könnten sein: „Wisst ihr wie diese Gerichte heißen (auf Deutsch/ in der Muttersprache)? Wo isst man einen Kaiserschmarrn? Wo isst man gerne Bienenstich?“ usw. „Ordnet die Fotos dem richtigen Land zu!“

Die Schüler können nun entweder das entsprechende Land auf dem Poster zeigen oder die Fotos per Whiteboard in das Blanko-Poster schieben.

Im Anschluss können die Schüler die Begriffskärtchen, falls diese getrennt von den Fotos zur Hand sind, den Fotos zuordnen.

6.2 SPIELE RUND UM DIE FOTOSAMMLUNG – OHNE POSTER

SPIEL 4 „Menschen-Wort-Igel“

Ziel des Spiels	Verschiedene Fotos und Themen der Fotosammlung auf unterhaltsame und spielerische Weise kennenlernen.
Geeignet als	Aufwärmübung, Einstieg in die Fotosammlung, motivationsfördernde Aktivität, Auflockerung des Unterrichts.
Dauer	ca. 10 min
Material	Diverse Fotos zu ausgesuchten Themenbereichen, ggf. deutsche Begriffskärtchen, selbst angefertigte Themenkarten, beschrieben mit den Themen „Made in ...“, „Fußball“, „Berühmte Persönlichkeiten“ etc.
Vorbereitung	Fotos auswählen, laminieren, passende Themenkarten schreiben, z.B. Fußball, Essen & Trinken, Made in Germany usw. Wird das Spiel komplett auf Deutsch gespielt, die entsprechenden deutschen Begriffskärtchen hinten auf die Fotos kleben (s. Fotosammlung/ Begriffskärtchen). Das Spiel ist dementsprechend anspruchsvoll.
Gruppengröße	gesamte Gruppe
Spielanleitung	Sowohl die Fotos als auch die Themenkarten werden einzeln an die Schüler verteilt. Niemand darf sein Foto bzw. seine Karte zeigen. Die Schüler gehen in der Klasse herum, dabei rufen sie laut ihr Thema bzw. den Namen ihres Fotos, damit sich die Wort-Familien finden können. Am Ende entsteh-

Augen auf!

en mehrere „Menschen-Wort-Igel“, d.h. Schüler mit dem Thema „Fußball“ und mit Fotos z.B. von der Allianz-Arena München, von Klinsmann, der WM 2006 usw. schließen sich zusammen.

VARIANTE

Es werden diverse Fotos und dazu passende Begriffskärtchen (s. Fotosammlung/ Begriffskärtchen) so verteilt, dass jeder Schüler ein Foto und ein Begriffskärtchen zu einem anderen Foto erhält. Die Schüler gehen in der Klasse herum und rufen laut ihre Begriffe, z.B. „Mozart“, „Hafencity“, „Angela Merkel“ usw. Wenn sie einen Partner mit dem passenden Foto finden, fassen sie diesen am Arm. Jeder Schüler sollte am Ende zwei Partner haben (einen für sein Foto und einen für seinen Begriff), die natürlich auch ihrerseits mit Partnern verbunden sind. So entsteht ein großes „Schüler-Netz“, mitunter sogar richtige Kunstwerke! Das Spiel wird wiederholt, solange es den Schülern Spaß macht.

SPIEL 5 Was ist das? Das Fotopuzzle

Ziel des Spiels	Verschiedene Fotos und Themen der Fotosammlung auf unterhaltsame und spielerische Weise kennenlernen.
Geeignet als	Einstieg in die Fotosammlung, motivationsfördernde Aktivität, Auflockerung des Unterrichts.
Dauer	je nach Auswahl, max. 10 min
Material	Fotos zu bekannten Dingen, z.B. Nivea Creme, Haribo-Tüte, Bier, Einstein, Wiener Schnitzel etc. (Fotosammlung)
Vorbereitung	Fotos entweder laminieren oder Whiteboard/ Beamer nutzen. Bei Verwendung von laminierten Fotos diese in 4 - 5 Stücke schneiden, so dass beim Zusammensetzen nicht sofort erkennbar ist, was das Foto zeigt.
Gruppengröße	ganze Gruppe oder einzelne Teams
Spielanleitung	Die Fototeile werden entweder nach und nach auf einen Tisch/ den Boden gelegt, bzw. mit Hilfe des Whiteboards/ Beamers an die Wand projiziert (wobei unterschiedlich vorgegangen werden kann, um das Foto ab- und wieder aufzudecken). Nach jedem Fototeil macht der Lehrer eine kurze Pause. Die Schüler müssen erraten, was auf dem Foto zu sehen ist. Bei totalen Anfängern benennt der Lehrer das Foto auf Deutsch. Wer es zuerst erkennt, erhält einen Punkt.



Augen auf!

VARIANTE

Alle Fotos werden auf einen großen Tisch oder auf den Boden gelegt.

Der Lehrende gibt zuerst allgemeine und dann immer genauere Indizien zu einem Foto und macht nach jedem Tipp eine kurze Pause. Die Schüler (oder die Teams) erraten, welches Foto gemeint ist.

Beispiel „Kuckucksuhr“:

„Das wird hauptsächlich im Schwarzwald hergestellt.“ --

„Es ist aus Holz.“ --

„Es hat ein Türchen.“ --

„Da kommt ein Tier raus.“ --

Im Anschluss kann man die Fotos umdrehen, mischen und die Schüler ziehen lassen. Wer kann auf Deutsch sagen, was er sieht?



Dieses Spiel gibt es auch zum Poster (s. Kap. 5, Spiel 2 „Rate, was das ist!“).

SPIEL 6 Wohin gehört das?

Ziel des Spiels

Die Schüler sollen sich schnell in möglichst viele Bereiche der drei Länder hineinfinden.

Geeignet als

Kurzweilige Beschäftigung mit den Besonderheiten der drei Länder.

Dauer

10 - 15 min

Material

Eine möglichst reichhaltige Auswahl von Fotos (Fotosammlung) aus allen Ländern zu allen Kategorien, dazu die passenden Begriffskärtchen (Fotosammlung/ Begriffskärtchen).

Vorbereitung

Fotos kopieren und laminieren, zugehörige Begriffskärtchen kopieren und ebenfalls laminieren, Poster DIN-A2 nach dem Muster und entsprechend der Anzahl der Schülerteams herstellen.

Muster (Poster)



(AUSWAHL)	DEUTSCHLAND	SCHWEIZ	ÖSTERREICH
Essen & Trinken			
Bauwerke			
Berlin			
Fußball			
Funk & Fernsehen			
Made in ...			
Städte & Landschaften			

Augen auf!

Jedes Team sucht in der Fotosammlung mindestens 2 Fotos zu jeder Kategorie und hängt sie an das eigene Plakat.

Im Plenum werden die Zuordnungen geprüft, der Lehrer benennt dabei jedes Foto auf Deutsch.

Jetzt werden die verwendeten Fotos ggf. neu gemischt und von den Schülern gezogen. Wer kann auf Deutsch sagen, was er auf dem Foto sieht?



VARIANTE

Jedes Team bekommt ein Arbeitsblatt (AB Kap. 6/2) und füllt dieses mit Hilfe der Fotos mit den entsprechenden Begriffen.

SPIEL 7 Welcher Begriff passt?

Ziel des Spiels

Vertiefung der Begriffe aus der Schnupperstunde und ggf. Kennenlernen von neuen Wörtern.

Geeignet als

Lebhaft und unterhaltsame Wiederholung von bekannten und neuen Begriffen, Aufmunterung der Gruppe.

Dauer

max. 10 min

Gruppengröße

ganze Gruppe oder einzelne Teams

Material

Individuelle Auswahl an Fotos sowie die dazugehörigen Begriffskärtchen, eine oder zwei Wäscheleinen, Wäscheklammern in ausreichender Zahl. Es empfiehlt sich auf bereits verwendete Fotos aus der Schnupperstunde zurückzugreifen oder auf Fotos, deren Namen (Begriffe) sich leicht erschließen lassen.

Vorbereitung

Fotos kopieren und laminieren, passende deutsche und ggf. muttersprachliche Begriffskärtchen (s. Fotosammlung/ Begriffskärtchen) kopieren und evtl. auf eine Karte (Vorder- und Rückseite) laminieren. Die deutschen Begriffskärtchen werden gut sichtbar auf einem Tisch verteilt. Die zugehörigen Fotos werden danebengelegt. Eine lange Wäscheleine (oder der Teamzahl entsprechend mehrere) wird in der Klasse befestigt und die Wäscheklammern für alle gut erreichbar bereitgelegt.

Spielanleitungen

Die Schüler stellen sich entsprechend der Anzahl der Teams in Reihen vor den Tisch, auf dem die Fotos und die entsprechenden Begriffskarten liegen. Jede Reihe bildet ein Team. Auf Los, geht's los.



Augen auf!

Der erste Schüler in der Reihe ordnet einen deutschen Begriff einem Foto zu und hängt beides nebeneinander an die Wäscheleine seines Teams. Danach stellt er sich wieder hinten an seine Reihe an.

Der nächste Schüler ist an der Reihe, ordnet Begriff und Foto zu und hängt diese an die Leine usw.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Fotos zugeordnet worden sind oder wenn die Schüler der Meinung sind, dass das, was jetzt noch auf dem Tisch liegt, nicht zusammenpasst.

Im Anschluss werden Karten und Fotos verglichen. Das Team mit den meisten richtigen Zuordnungen hat gewonnen.

Schön ist es, wenn die Leine(n) noch ein wenig länger hängen bleiben können. So können sich die Begriffe weiter einprägen und im Laufe des Unterrichts ggf. sogar noch ergänzt werden.



SPIEL 8 Sehen und sprechen (Übung mit Lernstationen)

Ziel

Fotos als Sprech Anlass benutzen, um einfache Wörter und Sätze zu erlernen. Durch die verschiedenen Stationen wird besonders viel Abwechslung geschaffen.

Geeignet als

Methodenalternative ab Niveau A1.

Dauer

20 – 30 min, je nach Verweildauer bei den Stationen

Material

- Fotos zu den Rubriken: Essen & Trinken, Bauwerke, Weihnachten u.a.
- Verschiedene Fotos nach Wahl mit sehr schwierigen Bezeichnungen, z.B. Schloss Neuschwanstein, Kaiserschmarrn etc.
- je nach Sprachstand der Schüler die passenden deutschen Begriffskärtchen dazu
- Arbeitsblatt: „Weihnachtswörter“ (Kopiervorlage)
- individuelle Dialogmuster zum Thema „Essen & Trinken“ und „Bauwerke“, (selbstgestaltet, Musterdialog s.u.)
- evtl. eine schriftliche Anleitung zum Spiel „Stille Post“ (selbstgestaltet)

Organisation

Lernzirkel für 4 Gruppen mit je mind. drei Schülern, die an vier Tischen arbeiten. Wenn die festgelegte Zeit vorbei ist, wandert die Gruppe zum nächsten Tisch und beschäftigt sich mit einer neuen Aufgabe.

Vorbereitung

Fotos aus der Fotosammlung auswählen, kopieren, laminieren; je nach

Augen auf!



Spielanleitung

Sprachstand der Schüler deutsche Begriffskärtchen auf die Rückseite kleben und mitlaminieren.

Arbeitsblatt kopieren (**AB Kap. 6/3**), je 1 x die Kurzdialoge „Was nehmen Sie?“ und „Wo liegt das?“ vorbereiten (Musterdialog s.u.), evtl. 1 x eine Spielanleitung „Stille Post“ vorbereiten.

• TISCH 1: Essen & Trinken

Drei Schüler arbeiten zusammen und spielen eine Szene im Restaurant bzw. in einem Café. Diverse Fotos liegen in der Mitte. Die Schüler verteilen die Rollen selbst: ein Kellner plus drei/ vier... Gäste. Das Dialogmuster (ggf. dem Sprachniveau der Schüler anpassen!) kann auf dem Tisch bereitgelegt werden:

K: Guten Tag!

G1 + G2: Guten Tag!

K: Was nehmen Sie?

G1 (der Schüler zieht ein Foto und formuliert den Satz): Ich nehme Kartoffelpüree und Sauerkraut, bitte.

G2 (zieht ein weiteres Foto und formuliert den Satz): Für mich Spätzle, bitte.

Die Rollen werden vertauscht und anschließend weiter geübt.

• TISCH 2: Bauwerke

Die Fotos aus dieser Rubrik liegen in der Mitte. Ein Schüler zieht ein Bild und fragt seinen Nachbarn:

S1: Wo liegt das?

S2: Das liegt in Dresden.

VARIANTE

S1: Wo bist du jetzt?

S2: Ich bin in...

Das Spiel geht reihum.

Das Dialogmuster kann, dem Sprachniveau der Schüler angepasst, auf dem Tisch bereitgelegt werden.

• TISCH 3: Ja ist denn schon Weihnachten?

Auf dem Tisch liegen Weihnachtsfotos. Auf der Rückseite stehen die deutschen Bezeichnungen.

Die Schüler erhalten das Arbeitsblatt (**AB Kap. 6/3**) und spielen mit der Zu-





Augen auf!

sammensetzung und fügen noch eigene Wörter hinzu. Die Fotos helfen dabei.

• TISCH 4: Stille Post

Auf dem Tisch liegen Fotos, die besonders schwierig sind, z.B.: Gummibärchen – Schloss Neuschwanstein – Lebkuchenherzen – Kaiserschmarrn – Salzburger Nockerln etc.

Einer der Schüler zieht ein Foto, darf es den anderen jedoch nicht zeigen, sondern flüstert den dazugehörigen Begriff seinem Nachbarn ins Ohr, der das Wort an seinen Nachbarn weitergibt usw. Der letzte Schüler sagt laut, was er verstanden hat. Der erste Schüler zeigt das Foto und die anderen müssen erraten, was er ursprünglich gesagt hat. Erst danach zeigt er auch den Begriff. Die Schüler spielen reihum.



Weitere Ideen:

9. Fotos als Einstieg in den Unterricht

Je nach Thema kann der Lehrer ein oder mehrere Fotos auswählen, die er den Schülern zu Beginn der Stunde zeigt (ausgedruckt oder über Beamer). Dies kann als „stummer Impuls“ geschehen, das heißt, die Schüler beschreiben zunächst das Foto und äußern spontan ihre Eindrücke. Erst danach stellt der Lehrer konkrete weiterführende Fragen. Der Einstieg über ein Bild dient zur Motivation und Einstimmung auf ein bestimmtes Thema, außerdem erfährt der Lehrer anhand der Äußerungen der Schüler, welche Vorkenntnisse sie zu diesem Thema haben.

10. Fotos zur Gruppenbildung

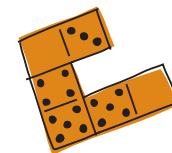
Fotos eignen sich gut zur Einteilung von Zufallsgruppen. Der Lehrer wählt thematisch passende Fotos aus (z.B. zum Thema Essen + Trinken) und schneidet die Fotos in Teile: Für Paare wird das Foto in 2 Teile zerschnitten, für 3er-Gruppen in 3 Teile, für 4er-Gruppen in 4 Teile. Die Schüler müssen anhand ihrer Bildschnipsel ihre Gruppenpartner finden.

Eine weitere Möglichkeit ist, gleiche Fotos mehrfach auszudrucken: Schüler, die die gleichen Fotos haben, bilden eine Gruppe.

Anschließend können die Fotos in den Gruppen zur thematischen Weiterarbeit verwendet werden, z.B. um Assoziationen zu notieren, Wortschatz zu wiederholen etc.



Augen auf!



11. Fotos als Grundlage für diverse Domino-/ Memory-Spiele

Je nach Unterrichtsthema kann mit den Fotos ein Domino- oder Memory-Spiel gebastelt werden. Dazu wählt der Lehrer Bilder aus, kopiert sie in der passenden Größe in ein Word-Dokument und druckt die Bilder aus, damit die Schüler sie ausschneiden können. Wenn die Spielkarten anschließend laminiert werden, kann das Spiel immer wieder benutzt werden.



12. Puzzeln und Sammeln

Die Klasse wird in Kleingruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält einen Briefumschlag mit einem Foto. Das Foto ist in Puzzleteile zerschnitten und muss von den Schülern zunächst zusammengesetzt werden. Anschließend beschreibt jede Gruppe den übrigen Schülern, was auf ihrem Foto zu sehen ist. Alle Dinge werden am Ende an der Tafel gesammelt.

Dies Spiel eignet sich auch sehr gut, um bestimmte Themen spielerisch zu vertiefen, z.B. Berlin.

Eine ähnliche Aktivität kann auch auf A1-Niveau durchgeführt werden, und zwar z.B. zum Thema „Essen + Trinken“. Die Schüler setzen ihre Puzzles wie oben beschrieben zusammen und sammeln anschließend passende Adjektive, die zur jeweiligen Abbildung passen (z.B. süß, lecker, braun usw.).



14. Eine Geschichte erzählen

Die Schüler erzählen anhand von Fotos eine kleine Geschichte. Ein Schüler nimmt ein Foto seiner Wahl in die Hand, oder zieht es von einem Stapel, nennt das, was er darauf sieht, auf Deutsch (der Lehrer kann helfen!) und bildet schließlich dazu einen Satz. Dieser Satz ist der Anfang einer Geschichte. Das Foto legt der Schüler daraufhin für alle gut sichtbar an die Seite. Ein zweiter Schüler wählt nun ein Foto, benennt es auf Deutsch und erzählt die Geschichte weiter, indem er den zweiten Satz hinzufügt usw. Das Spiel endet, wenn jeder Schüler einen Satz der Geschichte erfunden hat. Jetzt werden die Fotos umgedreht und gemischt. Die Schüler ziehen nacheinander ein Foto. Wer kann schnell auf Deutsch sagen, was er sieht?

16. Wir basteln einen Klassen-Adventskalender

Die Klasse wählt 24 Fotos für einen Klassen-Adventskalender aus. Je nach Sprachniveau schreibt jeder Schüler zu einem Bild einen kurzen Text, ein Elfchen (s. Kapitel 7) oder einen passenden Bildtitel auf Deutsch. Die Bilder werden in 24 Briefumschläge gesteckt, durchnummeriert und in der Klasse aufgehängt. In jeder Deutschstunde werden dann die passenden „Türchen“ geöffnet und die Texte in der Klasse vorgelesen.





Berlin, Berlin...

Ein Wort-Spiel rund um Berlin, eine moderne Großstadt für junge Leute!

Ziel des Spiels

Die Schüler sammeln erste Eindrücke von Berlin, lernen interessante Sehenswürdigkeiten kennen, erschließen sich mit Hilfe von Bildern deutsche Begriffe und sprechen deutsche Wörter aus.

Geeignet als

Gruppenaktivität innerhalb einer Schnupperstunde, z.B. zur Vertiefung im Anschluss an die Arbeit mit dem DACH-Poster.

Dauer

je nach Variante ca. 10 min

Material

Wort-Karte BERLIN (Kopiervorlage), 18 Wort-Foto-Karten (Kopiervorlagen), Berlin-Fotos (Kopiervorlagen), evtl. Magnete oder Tesa-Krepp zum Aufhängen der Fotos

Vorbereitung

Die Wort-Karte BERLIN (**AB Kap. 7/1**) und die 18 Wort-Foto-Karten (**AB Kap. 7/2**) entsprechend der Anzahl der Schüler-Gruppen auf DIN-A4-Papier kopieren, die Berlin-Fotos (Fotos/ Deutschland/ Berlin) ebenfalls kopieren, ausschneiden und ggf. laminieren.
Tische zu größeren Gruppentischen zusammenschieben.



Spielanleitung

1. Einstieg:

EINSTIEGSVARIANTE 1:

- Die Klasse wird nach Belieben in Gruppen aufgeteilt.
- Der Lehrer schreibt das Wort BERLIN an die Tafel und fragt die Schüler in ihrer Muttersprache:
 - „Wer von euch war schon in Berlin?“
 - „Wo liegt Berlin?“ (ggf. auf der Deutschlandkarte zeigen lassen)
 - „Was wisst ihr schon über Berlin?“ (freie Assoziationen zu Berlin)
- Bei der letzten Frage kann der Lehrer passend zu den Assoziationen der Schüler Berlin-Fotos an die Tafel hängen/ an einer Pinnwand befestigen/ an eine Wäscheleine hängen u. Ä.

EINSTIEGSVARIANTE 2:

- Der Lehrer legt zu Beginn der Aktivität die Berlin-Fotos auf dem Boden aus.
- Jeder Schüler nimmt sich ein Foto seiner Wahl.
- Der Lehrer schreibt das Wort BERLIN an die Tafel und fragt die Schüler in ihrer Muttersprache:
 - „Wer von euch war schon in Berlin?“
 - „Wo liegt Berlin?“ (ggf. auf der Deutschlandkarte zeigen lassen)
 - „Was wisst ihr schon über Berlin?“ (freie Assoziationen zu Berlin)
- Wenn die Schüler bei der dritten Frage (Assoziationen) etwas nennen, das auf einem der Fotos dargestellt ist, können es die Schüler, die dieses Foto ausgewählt haben, hochhalten und an die Tafel (o. Ä.) hängen.
- Übrig gebliebene Fotos können anschließend kurz gemeinsam in der Muttersprache beschrieben, ggf. erklärt und dann ebenfalls zu den anderen Fotos gehängt werden.

2. Das Wort-Spiel:

- Jede Gruppe erhält eine Wort-Karte BERLIN (**AB Kap. 7/1**) und ein Set Wort-Foto-Karten (**AB Kap. 7/2**).
- Die Schüler schauen sich die Wort-Foto-Karten an und wählen mehrere passende Karten aus, die sie, ähnlich wie in einem Kreuzworträtsel, horizontal mit dem Wort BERLIN kombinieren.

Beispiel:





Berlin, Berlin...

3. Schluss des Spiels:

SCHLUSSVARIANTE 1:

Eine oder mehrere Gruppen präsentieren ihr Ergebnis. Ein Schüler sagt laut BERLIN, die anderen Schüler aus der Gruppe nennen nacheinander ihre ausgewählten Begriffe und halten die Wort-Foto-Karten dabei hoch.

SCHLUSSVARIANTE 2:

Wenn mehr Zeit ist, können die Gruppen ihre Ergebnisse auch an die Tafel oder die Wände des Klassenraums hängen.

Alle Gruppen präsentieren schließlich nacheinander ihr Ergebnis, sodass sich alle Schüler die Wort-Spiele der anderen Gruppen anschauen können.



Diese Unterrichtseinheit kann auch bei fortgeschrittenen Lernern gut als Einstieg in eine Unterrichtseinheit zum Thema Deutsche Geschichte/ Berlin genutzt werden.



1. Ein Berlin-Elfchen schreiben:

Die Schüler können aus einfachen Wörtern und den Begriffen aus dem Wort-Spiel Berlin-Elfchen schreiben.

Das Elfchen:

Ein „Elfchen“ ist ein Gedicht, das sich aber nicht reimen muss. Es besteht aus elf Wörtern und 5 Zeilen und wird nach folgendem „Bauplan“ verfasst:

1. Zeile: ein Wort
2. Zeile: zwei Wörter
3. Zeile: drei Wörter
4. Zeile: vier Wörter
5. Zeile: ein Wort

Beispiel:

BERLIN

BRANDENBURGER TOR

BERLIN IST MODERN

FUSSBALL SHOPPING GRAFFITI CURRYWURST

DEUTSCHLAND

Am Ende lesen die Schüler/Gruppen ihre Elfchen laut vor.

Berlin, Berlin...

2. Popmusik aus Berlin kennenlernen:

Viele erfolgreiche deutsche Popmusik-Gruppen kommen aus Berlin, z.B. Peter Fox, Wir sind Helden, Culcha Candela, Seed, 2Raumwohnung u.v.m.

Einige Unterrichtsideen für Nullanfänger:

- Internetrecherche über Popmusik aus Berlin und Steckbriefe zu einzelnen Gruppen anfertigen.
- Zum Liedtext von „Görli Görli“ (P. R. Kantate) U-Bahn-Stationen auf einem Berliner Stadtplan/ U-Bahn-Plan wiederfinden, Berliner Stadtteile kennenlernen (evtl. auch den Verlauf der Mauer betrachten).
- Musik-Video von „Dickes B“ (Seed) anschauen und die Orte in Berlin wiedererkennen (z.B. mit Hilfe der Wort-Bild-Karten oder nach einem Bild-Ort-Zuordnungsspiel).

3. Berliner Graffitis:

Im Internet können Schüler nach Graffitis von der Berliner Mauer sowie aus dem gesamten Stadtgebiet suchen (z.B. www.berlinermaueronline.de) und ausgewählte Bilder in der Klasse präsentieren. Anschließend können sie eigene Graffitis zu Berlin (oder alternativ zu ihrer Heimatstadt) auf Papier gestalten.



4. Wir basteln einen Berlin-Klassenführer:

Jede Gruppe erhält einen kurzen Text zu einer Sehenswürdigkeit, aus dem die wichtigsten Informationen z.B. auf ein Poster notiert werden. Alternativ können die Schüler auch eine Internetrecherche zu der Sehenswürdigkeit durchführen und die Informationen in einem „Klassen-Berlin-Stadtführer“ oder auf Plakaten sammeln.

5. Der Berliner „Buddy Bär“:

Der Lehrer informiert die Schüler über die Bedeutung des Bären für die Stadt Berlin und über den bunten „Buddy Bär“ (z.B. Informationen bei Wikipedia). Schüler mit einem höheren Sprachniveau können die Internetrecherche auch selbst durchführen.

Je nach Alter und Kreativität der Schüler bietet sich der „Buddy Bär“ zur produktiven Weiterarbeit an: Die Form des Bären kann leicht mit einem transparenten Papier abgepaust und als Malvorlage für die Klasse vorbereitet werden. Die Schüler können den Bären dann in unterschiedlichen Techniken (z.B. anmalen, Collage, Graffiti, ...) individuell gestalten.

Man kann die Vorlagen auch klein ausdrucken und z.B. in einer neuen Klasse damit Namensschilder malen lassen.





Rate mal!

Witzige Quizspiele zum Abschluss – oder Anfang – der Schnupperstunde

QUIZ 1: Wie gut kennst du Deutschland?



Dieses Spiel eignet sich auch sehr gut als Einführung in die Schnupperstunde, z.B. nach den Kennenlern-Spielen und/ oder vor den Poster- und Fotospielen.

Ziel des Spiels

Vor der Schnupperstunde Kurzcheck: „Was weiß ich schon über Deutschland?“ Das Quiz kann dann am Ende der Schnupperstunde ergänzt werden. Nach der Schnupperstunde kann das Spiel zur Wiederholung einzelner Stundenthemen eingesetzt werden.

Geeignet als

Einstieg in die Poster- und Fotospiele oder als Abschluss der Schnupperstunde.

Dauer

max. 5 min

Material

Arbeitsblatt (Kopiervorlage)

Vorbereitung

Arbeitsblatt (**AB Kap. 8/1**) je nach Schüler- oder Gruppenanzahl kopieren.



Organisation

einzelnen oder in Teams

Gruppengröße

max. 4 Schüler pro Team

Spielanleitung

Wenn im Team gespielt wird, geben die Schüler ihrem Team einen Namen. Danach geht's los. Nach max. 5 min. ruft der Lehrer „Stop!“ Das Team mit den meisten richtigen Antworten hat gewonnen.

QUIZ 2: 1,2, oder 3?

Ziel des Spiels

Einzelne Wörter aus der Schnupperstunde wiederholen oder neu entdecken. Da das Quiz nach dem Ausschlussprinzip funktioniert, sind die Antworten leicht zu erschließen, auch wenn man nicht alle Spiele der Schnupperstunde gemacht hat.

Geeignet als

witziger Abschluss der Schnupperstunde.

Dauer

10 min

Material

Arbeitsblätter (Kopiervorlagen) je nach Schüler- oder Gruppenzahl kopieren, DACH-Poster, ggf. passende Fotos

Organisation

einzelnen oder in Teams

Gruppengröße

max. 4 Schüler pro Team

Vorbereitung



Arbeitsblatt (**AB Kap. 8/2**), ggf. die muttersprachliche Übersetzung (**AB Kap. 8/2 ITA**) und ggf. die Lösungen (**AB Kap.8/2 Lösungen**), je nach Schüler- oder Gruppenanzahl kopieren. Evtl. die passenden Fotos aus der Fotosammlung dazulegen, auf die Rückseite die deutschen Begriffe schreiben/ bzw. mit einem Bildkärtchen bekleben.

QUIZ 3: Wer wird Millionär?

Ziel des Spiels

Festigung von Wissenserwerb und Wortschatz aus der Schnupperstunde

Geeignet als

Lustiger Abschluss der Schnupperstunde, Variante zu Spiel 2 (1, 2, oder 3?), wenn jeweils ein Schüler im Mittelpunkt stehen soll.

Dauer

beliebig

Material

Kärtchen mit Fragen und Joker-Karten (Kopiervorlage), Beispielfragen (Kopiervorlage)



Rate mal!

Vorbereitung



Die Kärtchen beliebig oft kopieren (**AB Kap. 8/3**) und mit Fragen füllen. Hierfür die Beispielfragen (**AB Kap. 8/4**) verwenden und/ oder eigene ergänzen, ggf. in der Muttersprache. Die Antwortmöglichkeiten müssen jedoch auf Deutsch sein.

Spielanleitung

Es wird ein Kandidat bestimmt, der sich auf einen speziellen Stuhl setzt. Der „Showmaster“ (Lehrer) sitzt vor ihm und stellt die Fragen, die er auf entsprechenden Kärtchen notiert hat, ggf. in der Muttersprache. Nachdem er eine Frage vorgelesen hat, gibt er dem Kandidaten das Kärtchen, damit dieser sich Frage und Antwortmöglichkeiten in Ruhe ansehen kann.

VARIANTE

Auch Schüler können die Rolle des Showmasters übernehmen. Sie erhalten dafür Zeit, um sich nach einem Muster Fragen auszudenken. Diese Variante ist besonders reizvoll, weil die Schüler so auch spielerisch ihr eigenes Wissen vertiefen.

Spielregeln

Das Spiel funktioniert ähnlich wie „1,2 oder 3?“, nur dass es hier vier statt drei Antwortmöglichkeiten gibt und der Schwierigkeitsgrad sich von Frage zu Frage steigern sollte. Vor jeder Frage muss der Kandidat entscheiden, ob er weitermachen will oder nicht. Wenn ja, hört er die nächste Frage, wenn nein, darf er die auf der letzten Karte angezeigte Geldsumme „mit nach Hause nehmen“. Weiß er die Antwort nicht, gibt es drei Möglichkeiten für ihn, an die Lösung zu kommen: den Telefonjoker, den Publikums-Joker und den 50:50-Joker. Jeder Joker kann nur einmal eingesetzt werden.

Telefonjoker

Eine Person wird vorher dafür auserkoren. Sie darf versuchen, die Frage anstelle des Kandidaten zu beantworten. Stimmt ihre Antwort, darf der Kandidat weiterspielen.

Publikumsjoker

Hier wird das Publikum durch Abstimmen befragt. Der Kandidat darf allerdings unabhängig von der Publikumsmeinung entscheiden, welche Antwort er wählt. Die Antwort mit den meisten Stimmen muss ja nicht unbedingt die richtige sein.

50:50-Joker

Der „Showmaster“ entscheidet, welche beiden Antwortmöglichkeiten wegfallen sollen, sodass nur noch 2 von 4 übrig bleiben. Das Spiel wird in mehreren Runden und mit so vielen Kandidaten gespielt, wie es Spaß macht. Der Kandidat, der das meiste Geld „mit nach Hause nimmt“, hat gewonnen.

Rate mal!

QUIZ 4: Würfel-Brettspiel

Ziel des Spiels

Kurzweiliges Kennenlernen der verschiedenen Aktionsmöglichkeiten von **STEIG EIN! II**, Festigung von Wortschatz aus der Schnupperstunde

Geeignet als

Teamspiel zur Wiederholung aller Bereiche der Schnupperstunde.

Dauer

ca. 30 min

Material

Spielplan (Kopiervorlage), diverse Fragen und Aufgaben (Kopiervorlage), unterschiedliche Spielfiguren für die Spieler/ Teams, ein Würfel, verschiedene Fotos aus der Fotosammlung, das DACH-Poster

Vorbereitung



Spielplan auf DIN-A3-Papier kopieren (**AB Kap. 8/5**), Fragen kopieren (**AB Kap. 8/6**) und bereitlegen.

Gruppengröße

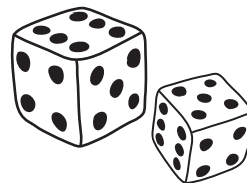
max. 4 Schüler pro Team

Organisation

Es wird entweder in 2 Teams gespielt (Start A/ Start B) oder mit beliebig vielen Teams. Jedes Team erhält eine farbige Spielfigur.

Spielanleitung

Einer aus dem Team würfelt und setzt die Teamfigur um die entsprechende Augenzahl nach vorne. Das Team muss jetzt eine zu diesem Feld passende Aufgabe lösen. Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Team über das Ziel hinausgekommen ist. Das Team, das dann die meisten Punkte hat, hat gewonnen. Das Gewinnerteam muss also nicht unbedingt zuerst im Ziel sein.

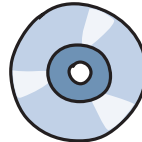




Il tedesco perché?

Argumente für Deutsch für Schüler

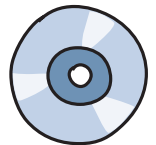
Ziel	Die PowerPoint-Präsentation gibt Schülern einen schnellen Überblick darüber, welche Gründe dafür sprechen, Deutsch als Fremdsprache zu wählen.
Geeignet als	Abschluss einer Schnupperstunde.
Dauer	max. 5 min
Material	PowerPoint-Präsentation (Schülerversion)



Il tedesco perché?

Argumente für Deutsch für Lehrer, Eltern und andere Entscheidungsträger

Ziel	Die PowerPoint-Präsentation gibt Lehrern, Eltern und anderen Entscheidungsträgern einen Überblick darüber, welche Gründe dafür sprechen, das Fach Deutsch als Fremdsprache an Schulen anzubieten bzw. Deutsch als Fremdsprache zu wählen.
Geeignet als	Präsentation während einer Open-Day- oder ähnlichen Veranstaltung.
Dauer	max. 10 min
Material	PowerPoint-Präsentation (Lehrerversion)





Il tedesco perché?

Filmmaterial

Ziel

Schülern und anderen Interessierten auf unterhaltsame Weise vor Augen führen, warum es sinnvoll ist, Deutsch zu lernen.

Der Film wurde von Schülern der 8. Klasse entwickelt und gedreht. Er richtet sich somit insbesondere an Gleichaltrige und spricht die Zuschauer direkt und überzeugend an.

Geeignet als

Abschluss einer Schnupperstunde oder Präsentation während einer Open-Day- oder ähnlichen Veranstaltung.

Dauer

4:15 min

