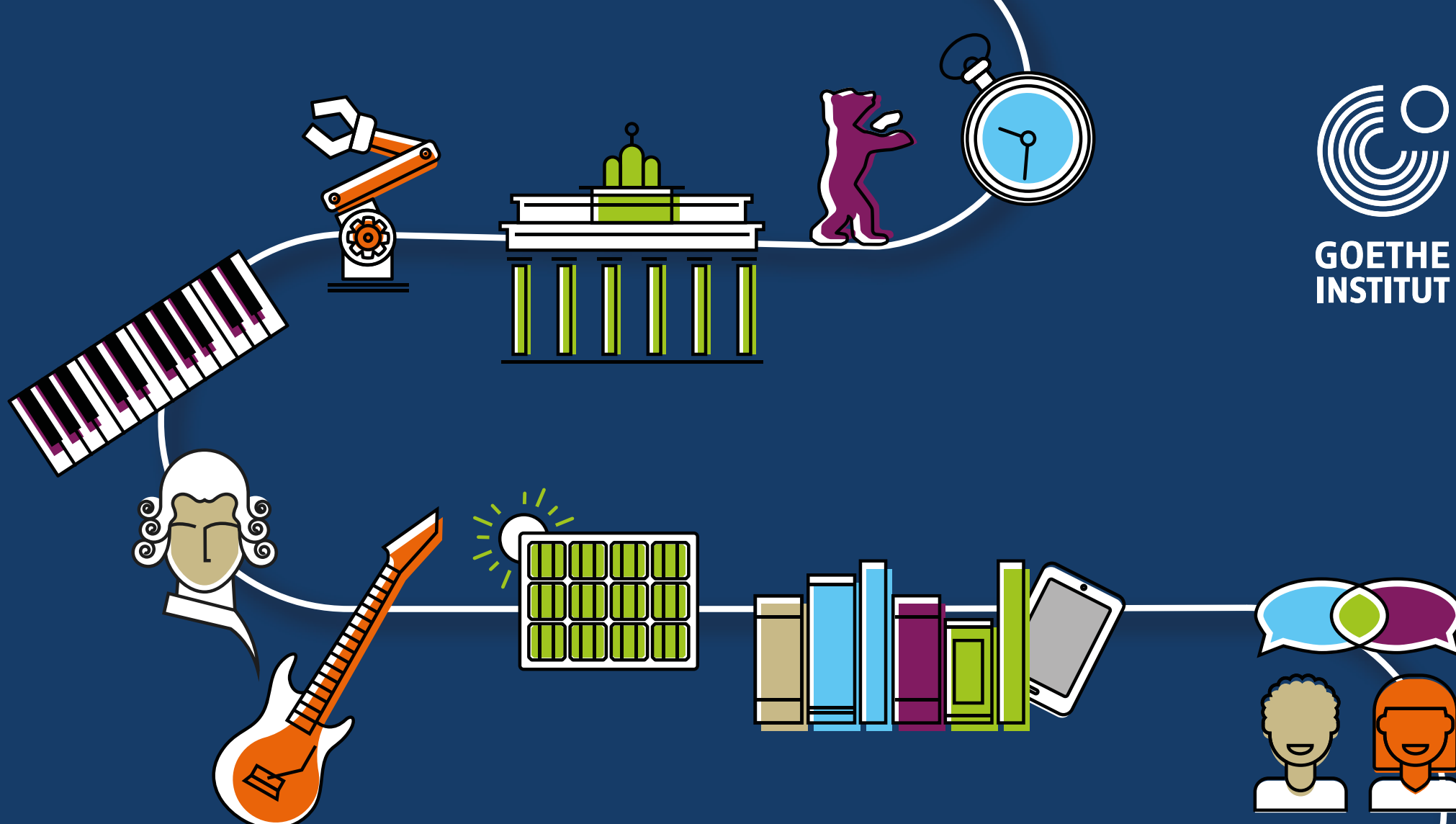




GOETHE
INSTITUT



STEIG
EIN!



INHALT

1. EINLEITUNG
2. DAF-SONG „ICH GEHE MEINEN WEG“
3. SPRACHLERNCOMIC MIT RÄTSELSEITE
“CONNETTITI CON IL TEDESCO”
4. SPIELE FÜR SCHNUPPER- UND MOTIVATIONSSTUNDEN
5. AUSSPRACHETUTORIALS
6. IL TEDESCO INSEGNATO DAI RAGAZZI
7. ANHANG

EINLEITUNG

„Das Menschlichste, was wir haben, ist doch die Sprache – und wir haben sie, um zu sprechen.“

(Theodor Fontane, 1819 – 1898)

WOZU DIENT EINE SCHNUPPER- UND MOTIVATIONSTUNDE?

Die vorliegende Materialsammlung wurde vom Goethe-Institut Mailand entwickelt, um Schüler*innen der 3. Klasse der Mittelschule auf altersgemäße Weise mit der deutschen Sprache bekannt zu machen und für sie zu werben.

Die Materialien dienen dazu, auf spielerische und interaktive Art und Weise in die deutsche Sprache „hineinzuschnuppern“ und dabei zu entdecken, dass die deutsche Sprache gar nicht so fremd und schwierig ist, wie oft angenommen wird. Spaß und Motivation stehen also im Vordergrund, mit dem Ziel, die Neugier der Schüler*innen zu wecken, Hemmungen oder Vorurteile abzubauen und positive Assoziationen mit der deutschen Sprache zu verbinden. Das Material ist für Schüler*innen ohne oder mit geringen Vorkenntnissen konzipiert, kann aber auch zur Weiterarbeit im Unterricht genutzt werden.

WELCHE MATERIALIEN GIBT ES?

Sowohl der DaF-Song „Ich gehe meinen Weg“ als auch das Sprachlerncomic mit den dazugehörigen Rätselaufgaben widmen sich dem Thema der Freundschaft und der Metapher des

„Weges“, passend zu der Orientierungsphase, in der sich die Schüler*innen am Ende der Mittelschule befinden (Kapitel 2 und 3). Dabei wird Musik als emotionale Öffnung zum Gegenüber, als Anknüpfungspunkt und zur Kontaktaufnahme genutzt. Mit einfachen Spielen (Kapitel 4) lernen die Schüler*innen erste Wörter und Redemittel und erfahren, dass es deutsche Wörter gibt, die sie auch ohne Vorkenntnisse verstehen. Die Tutorials zur Aussprache (Kapitel 5) eignen sich besonders gut, um die wichtigsten Phänomene der deutschen Aussprache mit Musik zu üben. Zu guter Letzt wird präsentiert, wie Schnupperstunden direkt von Schüler*innen gehalten werden können (Kapitel 6).

WIE FÜHRE ICH EINE SCHNUPPER- ODER MOTIVATIONSTUNDE DURCH?

Ob es sich um eine Schnupperstunde, eine Motivationsstunde oder einen Tag der offenen Tür handelt, die Aktivitäten können je nach Möglichkeit und Bedarf ausgewählt und angepasst werden. Für welchen Zweck, für welches Sprachniveau und für welche Unterrichtsform die einzelnen Aktivitäten geeignet sind, wird auf jeder der folgenden Seiten angegeben. Alle Materialquellen bzw. Verweise auf Internetseiten finden Sie im laufenden Dokument. Die Materialien sind so konzipiert, dass sie flexibel miteinander kombiniert werden können - es gibt keine feste Reihenfolge.

SO ODER SO ÄHNLICH KÖNNTE DER EINSTIEG IN EINE SCHNUPPERSTUNDE AUSSEHEN:

Du bist der Meinung, dass Deutsch eine schwierige Sprache ist? Wetten, dass du schon eine ganze Reihe von Wörtern und Redewendungen auf Deutsch kennst? Wetten, dass du schon ein bisschen Deutsch verstehst und sogar sprechen kannst? In unserer Schnupperstunde hast du jetzt die Möglichkeit, diese schöne, aber auch neue Sprache kennenzulernen. Die Entscheidung, welche Fremdsprache die Richtige für dich ist, ist nicht leicht - umso wichtiger ist es, dass du dir ein bisschen Zeit nimmst und ausprobierst, welche Sprache die Richtige für dich ist. Also, probier's mit Deutsch!

BEISPIEL UNTERRICHTSVERLAUF

Phase 1 Aufwärmen

Es empfiehlt sich, die Schnupper- oder Motivationsstunde mit einem Aufwärm- oder Einstiegsspiel (Kapitel 4) zu beginnen, damit die Schüler*innen von Anfang an aktiv sind und merken, dass Deutsch alles andere als ein „trockenes“ Fach ist.

Phase 2 Erste Eindrücke sammeln

Für die Weiterarbeit nach dem Aufwärmen eignen sich zwei der folgenden Bausteine besonders gut: die Aufgaben zum DaF-Song „Ich gehe meinen Weg“ (Kapitel 2) und/oder dem Sprachlernco-

mic (Kapitel 3) mit vielen Informationen zur deutschen Sprache und Kultur.

Phase 3 Ausklang

Für den Abschluss der Schnupperstunde gibt es je nach Gruppe und technischer Ausstattung verschiedene Möglichkeiten: mit einem gemeinsamen Spiel, mit dem Film „[Il tedesco perché?](#)“ oder mit einem Aussprachevideo aus der Playlist „[Mario und die Muckemacher](#)“.

Und nun noch ein Hinweis in eigener Sache:

Diese Ausgabe ist eine überarbeitete und integrierte Version der Orientierungsmaterialien, die das Goethe-Institut Mailand in den Jahren 2012-2022 entwickelt hat. Wir bedanken uns bei allen Autorinnen, die mitgearbeitet haben. Ohne ihren unermüdlichen und kreativen Einsatz wäre dieses Projekt nicht möglich gewesen:

Caterina Buttitta, Iris Ellenrieder, Christina Gentzik, Sonja Lemke, Laura Ida Pozzetta, Anita Raffener, Angelika Theis

DAF-SONG „ICH GEHE MEINEN WEG“

Leitfaden für Lehrkräfte



Der vorliegende Leitfaden basiert auf dem DaF-Song „[Ich gehe meinen Weg](#)“ der Berliner Band [Muckemacher](#).

Das Ziel ist es, die Schüler*innen der Sekundarstufe I spielerisch mit der deutschen Sprache bekannt zu machen. Dabei geht es nicht darum, den Liedtext ins Detail zu zerlegen, sondern vielmehr um einen rhythmischen Anstoß zur Beschäftigung mit einzelnen deutschen Wörtern bei den Null-Anfängern und mit einzelnen deutschen Sätzen bei den Schüler*innen, die bereits über Sprachkenntnisse aus der Sekundarstufe I verfügen.

Die Auswahl der Aktivitäten ist der Lehrkraft freigestellt. Die Unterrichtseinheiten sind in die folgenden Phasen gegliedert

- **VOR DEM HÖREN**
- **BEIM HÖREN**
- **NACH DEM HÖREN**

Die entsprechenden Arbeitsblätter sind am Ende des Leitfadens zu finden.



A0

VOR DEM HÖREN

Einstieg ins Thema (AB 1)

Die Schüler*innen finden den Einstieg in das Thema. Die Lehrkraft bildet Gruppen aus jeweils vier Schüler*innen. Jede*r Schüler*in bekommt ein Kuvert mit 2 oder 3 Puzzleteilen (AB 1). Nacheinander kleben die Schüler*innen die Puzzleteile auf ein Blatt. Ein Weg entsteht und bildet den grafischen Übergang zum Thema des Liedes „Ich gehe meinen Weg“.

BEIM HÖREN

Umgang mit dem Lied (AB 2 und AB 3)

1. Gemeinsames Hören des ganzen Liedes.
2. Noch einmal bis 00:34 hören. Die Schüler*innen schreiben sich dabei die Wörter auf Post-Its auf, die im Video schriftlich erscheinen, und suchen anschließend die Bedeutung im (Online)-Wörterbuch.
3. Die Schüler*innen ordnen den Refrain, sie ordnen die Wörter auf dem Arbeitsblatt (AB 2).
4. Deutsch nach Englisch - **Alternative 1:** Die Schüler*innen finden englische Wörter, die im Lied vorkommen und die im Deutschen benutzt werden. Sie sammeln sie gemeinsam an der Tafel.
Alternative 2: Die Schüler*innen bearbeiten das Arbeitsblatt in Einzel- oder Gruppenarbeit (AB 3).

NACH DEM HÖREN

Über eigene Interessen sprechen

Die Schüler*innen sprechen über eigene Interessen - **Alternative 1:** Die Lehrkraft zieht zufällig (z.B. über Kärtchen) die Namen der Schüler*innen und fragt: „Was ist dein Ding?“ Die/Der Schüler*in antwortet: „Mein Ding ist ...“. **Alternative 2:** Die Schüler*innen sitzen im Stuhlkreis und die Lehrkraft lässt in der Mitte des Kreises eine Flasche drehen. Die/Der Schüler*in, auf die der Flaschenhals zeigt, beantwortet die Frage.

Festigung des Chunks „mein Weg“ - Nachhaltigkeit der Aktivität

Die Schüler*innen festigen einige Wörter, indem die Lehrkraft das Puzzlelogo vom Anfang der Stunde aufgreift und den Schüler*innen ein weiteres Beispiel über das Whiteboard (selbst erstellt) zeigt. Die Lehrkraft lässt die Schüler*innen ihr eigenes Logo zu „Mein Weg“ erstellen. Entweder als Bastelarbeit oder online z.B. über Canva.

A1

VOR DEM HÖREN

Einstieg ins Thema (AB 1)

Die Schüler*innen finden den Einstieg in das Thema. Die Lehrkraft bildet Gruppen aus jeweils vier Schüler*innen. Jede*r Schüler*in bekommt ein Kuvert mit 2 oder 3 Puzzleteilen (AB 1). Nacheinander kleben die Schüler*innen die Puzzleteile auf ein Blatt. Ein Weg entsteht und bildet den grafischen Übergang zum Thema des Liedes „Ich gehe meinen Weg“.

BEIM HÖREN

Umgang mit dem Lied (AB 2, AB 4, AB 5, AB 6)

1. Gemeinsames Hören des ganzen Liedes.
2. Die Schüler*innen ordnen den Refrain des Liedes, sie ordnen die Wörter auf dem Arbeitsblatt (AB 2).
3. Die Schüler*innen entdecken die Bedeutung der ersten Strophe. Die Lehrkraft zeigt die erste Strophe aus dem Untertext des YouTube-Videos und stellt den ersten Satz „Ich will raus aus dem Chat“ pantomimisch dar. Die Schüler*innen erraten die Bedeutung des Satzes in ihrer Muttersprache. Danach versucht sich ein*e Schüler*in an der Pantomime des zweiten Satzes usw. Je nach Kenntnissen der Schüler*innen unterstützt Lehrkraft die Pantomime. Im Anschluss können die Schüler*innen selbstständig das Arbeitsblatt (AB 4) ausfüllen.

4. In Zweiergruppen entdecken die Schüler*innen die Bedeutung der zweiten Strophe über einen Lückentext, den die Lehrkraft aus dem Songtext erstellen kann. Zu finden im Noten-Sheet im Anhang (AB 6).
5. Die Schüler*innen entdecken die Bedeutung der letzten Strophe und benennen eigene Interessen. Dafür hören sie gemeinsam die letzten Strophe (2:08–2:26). An den Wänden kleben Sätze wie „Mein Ding ist Malen“, „Mein Ding ist Fotografieren“ etc. mit dem entsprechenden Foto, um die Wörter visuell zu unterstützen. Die Schüler*innen erhalten 5 Post-Its, schreiben ihren Namen darauf. Dann gehen sie im Raum umher und kleben sie unter die Sätze, die ihnen entsprechen.
6. Die Schüler*innen festigen gelernte Sätze im Zuordnungsspiel auf Arbeitsblatt (AB 5).

NACH DEM HÖREN

Festigung des Wortes „mein Weg“ - Nachhaltigkeit der Aktivität (AB 4)

Die Schüler*innen wählen ihren Lieblingssatz aus dem Lied aus. Die Lehrkraft bereitet eine Abstimmung mit den Beispielsätzen vor. Alternativ können auch die Sätze aus dem Arbeitsblatt (AB 4) verwendet werden.

A0/A1

NACH DEM HÖREN

Für Deutschlernern motivieren (A0 und A1)

Die Schüler*innen lernen das Testimonial-Video [Il tedesco perché](#) auf dem YouTube Kanal „Goethe-Institut Italien“ kennen. Dort erzählen Giulia, Valentino, Lorenzo und Matilde vom IIS Scarcerle in Padua von ihren Erfahrungen mit Deutsch und warum sie sich für diese Sprache, die sie in der Schule gelernt haben, begeistern. Ihre Beweggründe sind sehr unterschiedlich und persönlich, aber der gemeinsame Nenner ist, dass sie gerne Deutsch lernen und sich für diese Sprache begeistern können!

Vielleicht eher: “In Verbindung mit dem Video bietet sich...

Wenn genug Zeit zu Verfügung steht, empfehlen wir das Comic vorzuschalten“. Die Schüler*innen lesen das Sprachlerncomic und lösen allein oder in gemeinsamer Arbeit die Rätsel. Alle Lösungsworte kommen auch im Video „Il tedesco perchè“ vor.

Abschluss und weiterführende Aufgaben

Die Schüler*innen bekommen die Infobroschüre [Il tedesco. Investi sul futuro](#) und die Lehrkraft verweist auf das Augmented-Reality-Video. Die Aktivitäten rund um den DaF-Song „Ich gehe meinen Weg“ finden die Schüler*innen auch online als Webspiel unter [Tedesco per gioco](#). Das Webspiel bietet Übungen und Hörproben, damit sie die deutsche Sprache auch bequem zu Hause ausprobieren können. Wir empfehlen die Ansicht über einen PC.



IL TEDESCO PERCHÉ?



CONNETTITI CON IL TEDESCO



IL TEDESCO. INVESTI SUL FUTURO

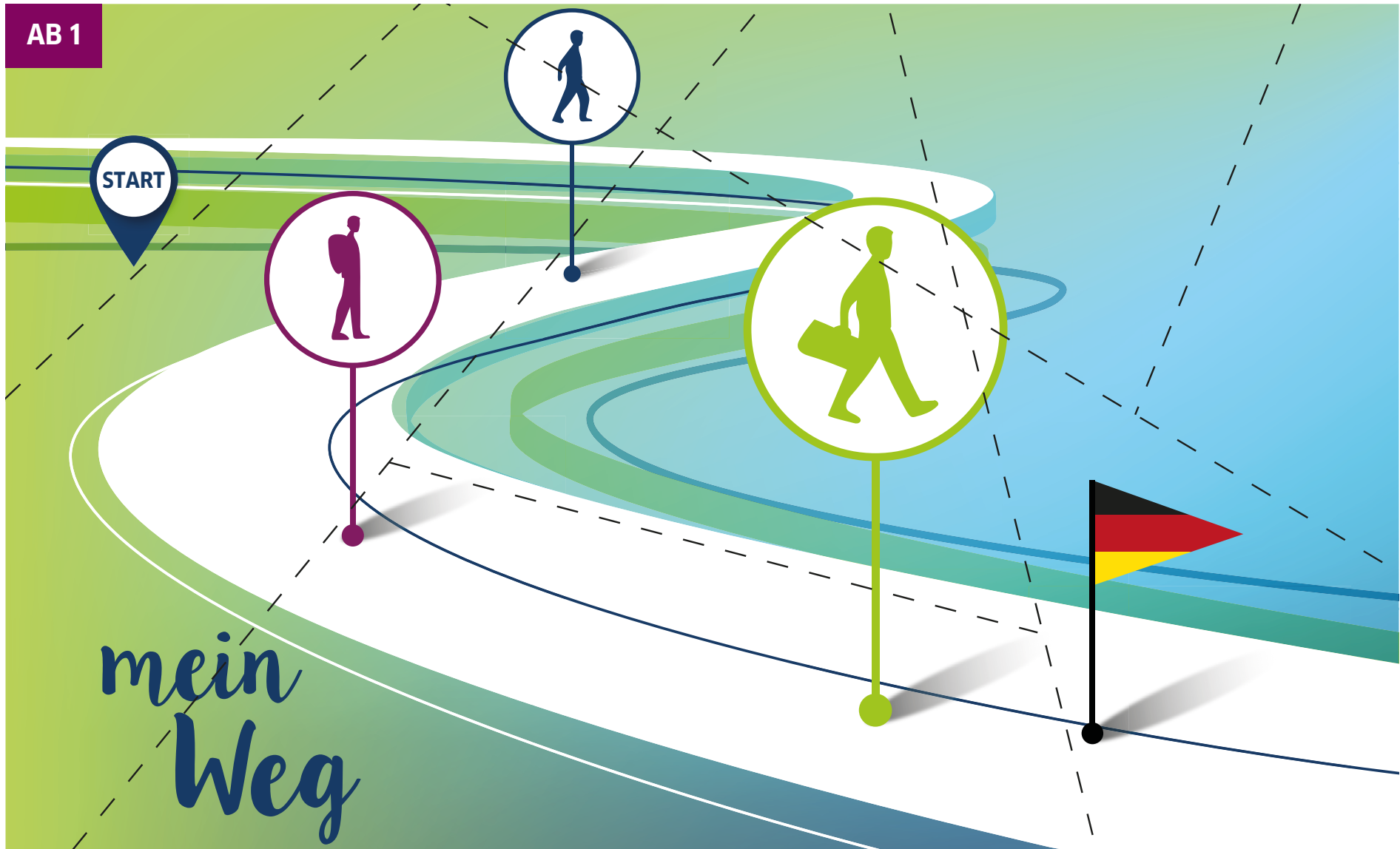


TEDESCO PER GIOCO

DAF-SONG „ICH GEHE MEINEN WEG“: Arbeitsblätter



AB 1



AB 2

Hör den Refrain von 00:35 bis 01:15 und bring die Teile in die richtige Ordnung.

AB 3

Bitte bring die Buchstaben in die richtige Ordnung.

<p>1 E M T A □ □ □ □</p> <p>2 S Y E A □ □ □ □</p> <p>3 T A H C □ □ □ □</p> <p>4 N G I K □ □ □ □</p>	<p>5 O C P R T U M E □ □ □ □ □ □ □ □</p> <p>6 A L X R E □ □ □ □ □</p> <p>7 G J O E N G □ □ □ □ □ □</p> <p>8 F R N U S E □ □ □ □ □ □</p>	<p>9 N E D A T □ □ □ □ □</p> <p>10 E T C K I T □ □ □ □ □ □</p> <p>11 E G N E T M I □ □ □ □ □ □ □</p>
---	---	---

AB 4

Was passt zusammen? Bitte verbinde.

Condividiamo le stesse idee?

Ich will raus aus dem Chat



Non voglio restare da solo col cuore in mano

Ich habe dich lange nicht mehr gesehen



Parliamo la stessa lingua?

Ich will nicht mit dem Herz in der Hand alleine im Leben stehen



Riusciamo a capirci?

Was haben wir gemeinsam?



Cosa abbiamo in comune?

Teilen wir dieselben Ideen?



Voglio uscire dalla chat

Sprechen wir dieselbe Sprache?



Non ti vedo da tanto

Können wir uns verstehen?



AB 5

Was passt zusammen? Bitte verbinde.

Ich gehe meinen

Sprache

Sprechen wir die selbe

Herzen

Können wir uns

mir?

Ich folge meinem

verstehen?

Wir sind ein gutes

Ziel

Viele Wege führen zum

Ding

Hilfst du

Weg

Ich mach' mein

Team

AB 6

Ich gehe meinen Weg

Verena Roth, Florian Erlbeck

Intro $\text{♩} = 94$
Am G C Am G C

Synth Ich will
Ich seh

Strophe

Am G C

raus aus dem Chat hab dich lang nicht mehr ge - sehn. Will nicht mit dem
raus in die Welt, will was tun, will was be - wegen. Ich fol - ge mei - nem

Am G C

Herz in der Hand al - lein im Le - ben stehn. Was ha - ben wir ge -
Her - zen und seh viele We - ge führn zum Ziel. Fängst du mich

Am G C

mein - sam, teiln wir die sel - ben I - deen? Spre - chen wir die -
auf wenn ich fall, hilfst du mir dann auf - zu - stehn? Geht es dir ge -

Am G C

sel - be Spra - che, können wir uns ver - stehen?
nau - so dann sind wir ein gu - tes Team.

Am G C Am G C

Dig-gi dig-gi Dan dan du dey - dey Dig-gi dig-gi Dan dan du dey - dey Ey

Refrain C Am

ey_ ich ge - he mei - nen Weg

G F G

kei - ner hat ge - sagt es wird ea - sy, Mann e - gal, wo - hin ich geh_

C Am

Ey ey_ ich ge - he mei - nen Weg

G F G Fine

kei - ner hat ge - sagt es wird ea - sy, Mann e - gal, e - gal wo ich auch im - mer hin - geh

Bridge Am G

Ich mach mein Ding, du machst dein Ding und wir ge - winnen.

Am G

Er macht sein Ding, sie macht ihr Ding und sie ge - winnen.

Am G

Denn es macht Sinn jetzt zu be - ginnen mit uns - rem Ding.

Am G D.S. al Fine

Und wenn es klingt und es ge - lingt, dann sind wir KING!

CONNETTITI CON IL TEDESCO

Ein Sprachlerncomic mit Rätselseite. Leitfaden für Lehrkräfte

Der Sprachlerncomic **Connettiti con il tedesco**, gezeichnet von Ferdinand Lutz, dient als Einstieg in die Auseinandersetzung mit einer neuen, fremden Sprache. Aus dem Kontakt zweier Mädchen während eines Schüleraustausches entsteht eine enge Verbindung. Die Geschichte endet mit einem gemeinsamen Bild vor dem Brandenburger Tor.

Doch vorher müssen sich die Leser*innen des Comics auf den Weg machen und sich mit der deutschen Sprache auseinandersetzen, sie kennenlernen und ausprobieren. Dieser Weg besteht aus 5 Rätselaufgaben aus den Bereichen Geografie, Allgemeinbildung und Mathematik, mit dem Ziel, die verschiedenen Interessen der Schüler*innen anzusprechen.

Die Lehrkraft kann sich getrost zurückhalten und sich mehr als Wegbegleiter*in bei den Entdeckungen der Schüler*innen verstehen. Im Folgenden sind die didaktischen Teilziele der Rätsel sowie die Lösungen aufgeführt.

Darüber hinaus sind alle Teillösungen sowie das endgültige Lösungswort im Video **Il tedesco perché** enthalten, das sich als perfekter Abschluss der gesamten Aktivität eignet.

CONNETTITI CON IL TEDESCO

GOETHE INSTITUT

CONNETTITI CON IL TEDESCO

10/1000

Cerchia la risposta giusta e trascrivi la lettera corrispondente per trovare la parola chiave.

La capitale tedesca è formata da cinque lettere?	S	F
La Germania confina con l'Australia?	U	R
La Germania è bagnata dal mare?	E	P
L' Austria è un regno?	P	U
In Svizzera si parlano solo due lingue?	E	N
Il "Brézel" è un dolce tedesco?	F	D

A quale parola non corrisponde alcuna immagine? Trascrivila.

Welt Milch Brot Hand Idee

20/20000

Calcola e trova la combinazione numerica giusta tra le tre proposte! Trascrivi la parola scelta.

siebzehn + vier =

vierzig - zwei =

fünfzig : zehn =

sieben - zwei =

21 38 11 18 = Bett
21 38 5 17 = Foto
21 38 5 14 = Hand

30/100000

50/1000000

Gioca con le tessere del domino formando delle coppie. Qual è l'ultima parola? Trascrivila.

Start Einstein Wurst Mozart
violett Sprache Brandenburger Tor blau und rot
Musik Berlin Physik Ketchup

70/10000000

80/100000000

Chat Bett Hand

90/1000000000

100/10000000000

11 **W**

www.goethe.de/italia



Rätsel 1

LERNZIELE

- Hauptstadt Deutschlands, Berlin, benennen
- Geografische Lage Deutschlands in Europa bestimmen
- Regierungssystem Republik Österreich benennen
- Amtssprachen der Schweiz aufzählen
- die „Brezel“ als typisches Gebäck im deutschsprachigen Raum erkennen

LÖSUNGEN

- Il nome della capitale tedesca è formato da cinque lettere? **NO (F)**
- La Germania confina con l'Australia? **NO (R)**
- La Germania è bagnata dal mare? **SI (E)**
- L'Austria è un regno? **NO (U)**
- In Svizzera si parlano solo due lingue? **NO (N)**
- Il „Brezel“ è un dolce tedesco? **NO (D)**

Lösungswort dieser Aufgabe:

FREUND (F erster Lösungsbuchstabe des allgemeinen Lösungswortes)

Clicca la risposta giusta. Le lettere corrispondenti comporranno una parola chiave.

	SI	NO
Il nome della capitale tedesca è formato da cinque lettere?	S	F
La Germania confina con l'Australia?	U	R
La Germania è bagnata dal mare?	E	P
L'Austria è un regno?	P	U
In Svizzera si parlano solo due lingue?	E	N
Il „Brezel“ è un dolce tedesco?	F	D

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10
0

F R E U N D

Rätsel 2

LERNZIELE

- die Begriffe **Welt, Milch, Herz, Brot, Hand** und **Idee** verstehen und den Bildern zuordnen

LÖSUNGEN

- Für das Herz ist keine Abbildung vorhanden

Lösungswort dieser Aufgabe:

HERZ (H erster Lösungsbuchstabe des allgemeinen Lösungswortes)

Trascina la parola sull'immagine che la rappresenta. A una delle sei parole non corrisponde alcuna immagine. Si comporrà la parola chiave.

WELT		MILCH	
HERZ		BROT	
HAND		IDEA	

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10
0

H E R Z

Rätsel 3

LERNZIELE

- die Zahlen **siebzehn, vier, vierzig, zwei, fünfzig, zehn** und **sieben** verstehen
- mit diesen Zahlen die vier Grundrechenarten ausführen

LÖSUNGEN

- siebzehn (17) + vier (4) = **21**
- vierzig (40) - zwei (2) = **38**
- fünfzig (50) : zehn (10) = **5**
- sieben (7) · zwei (2) = **14**
- folgende Reihenfolge ist richtig:
21 - 38 - 5 - 14

Lösungswort dieser Aufgabe:

HAND (N erster Lösungsbuchstabe des allgemeinen Lösungswortes)

Rätsel 4

LERNZIELE

- die Begriffe **Einstein, Wurst, Mozart, violett, Sprache, Brandenburger Tor, blau und rot, Musik, Berlin, Physik** und **Ketchup** verstehen
- zwischen den Begriffen inhaltliche Verbindungen herstellen

LÖSUNGEN

- bei **Start** beginnt das Spiel
- **Einstein - Physik**
- **Ketchup - Wurst**
- **Mozart - Musik**
- **Berlin - Brandenburger Tor**
- **blau und rot - violett**
- **Sprache** bleibt als letztes Wort übrig

Lösungswort dieser Aufgabe:

SPRACHE (R dritter Lösungsbuchstabe des allgemeinen Lösungswortes)

Rätsel 5

LERNZIELE

- Der Linie nachfahren und das richtige Wort finden

LÖSUNGEN

Lösungswort dieser Aufgabe:

BETT (E ist zweiter und sechster Lösungsbuchstabe des allgemeinen Lösungswortes)

Mögliche Assoziationen zum Lösungswort "Fernweh" im Plenum

Anschauen des Videos "Il tedesco perché?". Giulia erklärt dort ihr deutsches Lieblingswort "Fernweh" auf Italienisch.

Anschließendes Gespräch im Plenum: Die Schüler*innen äußern ihre Meinungen und befragen ihre Mitschüler*innen: Kennst du dieses Gefühl?



Allgemeines Lösungswort:

1 F 2 E 3 R 4 N 5 W 6 E 7 H

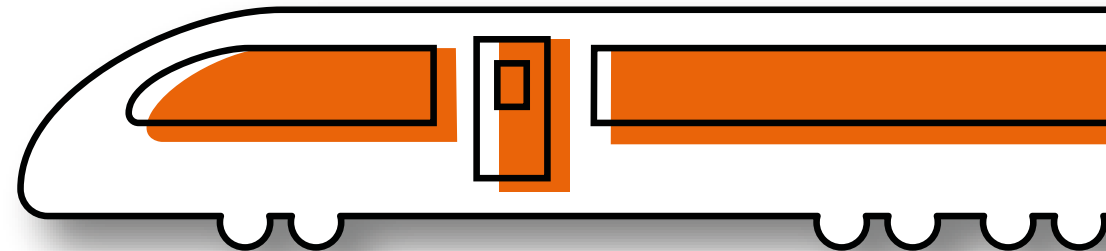
SPIELE FÜR SCHNUPPERSTUNDEN UND OPEN DAYS

Kurz und einfach und stimulierend – das sind die Kriterien der Spiele auf den folgenden Seiten. Die Spiele dauern weniger als 15 Minuten, sind schnell und einfach vorbereitet und bringen Schüler*innen elementare Redemittel und Vokabeln näher.

Die Schüler*innen lernen:

- **elementare Interjektionen „ja - nein - doch - vielleicht“**
- **zu grüßen**
- **sich mit Namen vorzustellen**
- **Wörter verstehen, ohne je zuvor Deutsch gelernt zu haben**

Die Spiele eignen sich nicht nur für Schnupperstunden oder für Open Days, sondern auch als Energizer zwischendurch für Gruppen mit Vorkenntnissen, um den Unterricht aufzulockern und die Konzentration zu fördern. Außerdem können sie auch einfach nur als Inspirationsvorlage dienen, beliebig abgewandelt und auf die Zielgruppe zugeschnitten werden.



„JA - NEIN - DOCH - VIELLEICHT“

Ziel des Spiels Auf sehr einfache Weise einen ersten Kontakt zwischen den Schüler*innen herstellen.

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

Dauer 5 min.

Material -

Vorbereitung -

Gruppengröße mind. 5

Spielanleitung Die Gruppe steht im Kreis. Die Lehrkraft startet durch Händeklatschen und dem Ausruf: „Ja!“ die Laufrichtung, z.B. rechtsherum. Die Person, die das Signal empfängt, kann es durch ein „Ja“ weiterleiten oder durch ein „Nein“ umkehren, d.h. das Händeklatschen läuft nun linksherum.

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/die Mitspieler*in auf die Person gegenüber, nicht auf die/den Nachbar*in.

Die Lehrkraft beendet das Spiel, wenn er/sie das Gefühl hat, dass die Schüler*innen aufnahmebereit für weitere Spielideen sind.

„UND TSCHÜSS...!“

Ziel des Spiels Die Schüler*innen lernen die Begrüßungen „Guten Tag“ und „Hallo“ sowie die Verabschiedung „Tschüss“. Konzentrationsfördernd.

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. Die Lehrkraft wendet sich nach rechts zu einem/einer Schüler*in, klatscht in die Hände und sagt: „Hallo!“. Der/die Schüler*in macht weiter mit der Person rechts, die die Begrüßung auf die gleiche Weise weitergibt usw. Parallel dazu beginnt die Lehrkraft 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*innen müssen nun aufpassen, sich von der Begrüßung aus der jeweils anderen Richtung nicht verwirren zu lassen! Das Spiel wird noch komplexer, wenn die Lehrkraft plötzlich „Tschüss!“ sagt, wodurch sich die Richtung der jeweiligen Begrüßung umkehrt. Je häufiger dieser Gegenbefehl auftritt, desto lebhafter und bewegter wird das Spiel.

ABC-SPIEL

Ziel des Spiels Die Schüler*innen lernen, sich vorzustellen.

Geeignet als Sehr leichter Einstieg in die Sprache. Auflockernde Gruppenaktivität mit Bewegung

Dauer 5-10 min.

Material -

Vorbereitung -

Gruppengröße mind. 3

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

Variante für das Sprachniveau **A1**. Die Schüler*innen erhalten zwei Minuten Zeit, um sich nach ihrem Alter aufzustellen. Zur Kontrolle sagen sie laut: „Ich bin im (Monat) geboren.“ bzw. „Ich bin am (Datum) geboren.“

„HALLO, ICH BIN (...)!“

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

Geeignet als auflockernde Gruppenaktivität zum Kennenlernen

Dauer 5-10 min.

Material -

Vorbereitung -

Gruppengröße mind. 4

Spielanleitung Die Gruppe steht im Kreis. Die Lehrkraft beginnt und sagt: „Hallo, ich bin [...]!“ Während sie den eigenen Namen sagt, macht sie die Bewegung eines Hobbies, z.B. schwimmen, nach. Dann ist der/die Schüler*in links von der Lehrkraft an der Reihe. Er/sie sagt: „Hallo, ich bin [...]!“ und macht ebenfalls gleichzeitig die Bewegung eines Hobbies nach. So geht es reihum. Wenn die Lehrkraft wieder an der Reihe ist, wendet sie sich nach rechts und sagt: „Du bist [...]!“, wiederholt dabei die Bewegung der Person rechts, macht die eigene Bewegung und sagt: „Ich bin [...]!“ Jetzt imitiert der/die Schüler*in links die Bewegung der Lehrkraft und schließt daran die eigene Bewegung an, jeweils mit den Worten: „Du bist [...]!“ und „Ich bin [...]!“ So geht es reihum. Wenn die Lehrkraft wieder an der Reihe ist, fragt sie: „Wer ist das?“ und imitiert die Bewegung einer Person. Die anderen Schüler*innen raten, wer diese Bewegung gemacht hat. Wer es zuerst erraten hat, darf als Nächste*r fragen: „Wer ist das?“ und eine Bewegung dazu machen.

DAS KENN ICH SCHON!

- Ziel des Spiels** Ein schnelles Dominospiel, um zu zeigen: „Diese deutschen Wörter kenn‘ ich ja schon!“.
- Geeignet als** Aufwärmübung/ Einführung/ Abschluss der Schnupperstunde/ Zwischendurch zur Auflockerung in den ersten Stunden eines Anfängerunterrichts u. ä.
- Dauer** max. 10 min.
- Material** 20 Dominokarten als Kopiervorlage (siehe Anhang)
- Vorbereitung** Die Dominokarten entsprechend der Anzahl der Gruppe kopieren, ausschneiden und ggf. laminieren, um sie jederzeit wieder zu verwenden. Man kann diese Zuordnungsaktivität auch mit einem Online-Tool wie z.B. “Wordwall” oder “Learning Apps” selbst erstellen.
- Spielanleitung** Die Klasse wird nach Belieben in Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe stellt sich um einen leeren Tisch. Jeweils ein Set pro Tisch.
- Variante 1** Dominokarten werden auf einem Tisch mit den Motiven nach oben verteilt. Auf „Los“ geht’s los. Wer zuerst die Dominokarten 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 Spiel geht weiter (optional) Die Lehrkraft sagt einen deutschen Begriff. Die Gruppe, in der ein/e Schüler*in am schnellsten zur richtigen Motiv-Karte greift, erhält einen Punkt. Der/die Schüler*in kann 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*innen bekommen jeweils eine Dominokarte, halten diese für alle sichtbar vor sich und stellen sich in einem Kreis auf, ggf. übrig gebliebene Schüler*innen stehen dabei in der Mitte dieses Kreises. Die Schüler*innen der Mitte müssen nun die richtige Reihenfolge der Dominokarten herstellen. Jede Person darf nur einmal den Platz wechseln. Die Schüler*innen in der Mitte wechseln sich ab. Macht eine/r einen Fehler, muss er/sie mit derjenigen Person, die die Dominokarte hat, tauschen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Schüler*innen in der richtigen Domino-Reihenfolge stehen.
Abschlussvariante des Spiels Die Schüler*innen stellen sich wieder durcheinander in einem Kreis auf. Die Lehrkraft sagt einen Begriff, die Person mit der entsprechenden Motiv-Karte tritt nach vorne, spricht den Begriff nach und tritt wieder in den Kreis zurück. Jetzt muss die Person mit der Anschluss-Motiv-Karte nach vorne treten und den Begriff sagen. Ist dieser richtig, stellt er/sie sich neben die Person mit der entsprechenden Karte (die Lehrkraft korrigiert evtl. die Aussprache). Macht jemand einen Fehler, tauscht er/sie mit einer Person aus der Mitte.

WELCHER BEGRIFF PASST?

- Ziel des Spiels** Vertiefung der Begriffe aus der Schnupperstunde und ggf. Kennenlernen/Festigung von neuen Wörtern.
- Geeignet als** Lebhaftes und unterhaltsames Wiederholen 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 (z.B. die Domino-Karten aus dem Anhang auseinanderschneiden) oder auf Fotos, deren Namen (Begriffe) sich leicht erschließen lassen.
- Vorbereitung** Fotos sowie, passende deutsche Begriffskärtchen kopieren und ggf. laminieren.
Die Begriffskärtchen können mit dem deutschen bzw. muttersprachlichen Begriff auf Vor- und Rückseite beschriftet werden. Die deutschen Begriffskärtchen werden gut sichtbar auf einem Tisch verteilt. Die zugehörigen Fotos werden daneben gelegt. Eine lange Wäscheleine (oder der Teamanzahl entsprechend mehrere) wird in der Klasse befestigt und die Wäscheklammern für alle gut erreichbar bereitgelegt.
- Spielanleitung** Die Schüler*innen 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.
Die erste Person in der Reihe ordnet einen deutschen Begriff einem Foto zu und hängt beides nebeneinander an die Wäscheleine seines Teams. Danach stellt sie sich wieder hinten an die eigene Reihe an. Die nächste Person 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*innen 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.

AUSSPRACHETUTORIAL

Aussprachetraining (A1/A2) mit Mario Carlucci und 'Die Muckemacher' aus Berlin: Wenn Ihre Schüler*innen glauben, Deutsch sei eine unaussprechliche Sprache, dann haben sie Mario noch nicht getroffen.

Mit seiner Freundlichkeit und seinem Enthusiasmus wird er für sie viele Geheimnisse der deutschen Aussprache lüften und mit Musik wird das viel leichter sein als gedacht!

In 12 kurzen und sympathischen YouTube-Videos gibt er hilfreiche Tipps und lädt in Kombination mit den Liedern der Band "Die Muckemacher" zum Mitmachen und Mitsingen ein.

Das dazugehörige didaktische Begleitmaterial und die Liedtexte finden Sie auf unserer Webseite unter www.goethe.de/italia/tutorial sowie unter jedem YouTube-Video in den Kommentaren.

www.youtube.com/@GoetheInstitutItalien



GOETHE
TUTORIAL



GOETHE-INSTITUT
ITALIEN

IL TEDESCO INSEGNATO DAI RAGAZZI

Bei dem Projekt "Il tedesco insegnato dai ragazzi" übernehmen Oberstufenschüler*innen die Rolle von Lehrkräften für Schüler*innen der Mittelstufe. Unter Anleitung ihrer eigenen Lehrkraft konzipieren sie selbständig Schnupperstunden und versuchen damit während der Orientierungsphase ihre Begeisterung für die deutsche Sprache an die jüngeren Schüler*innen weiterzugeben.

Die Schüler*innen der Mittelstufe erleben ihrerseits eine ungewohnte, aber anregende Situation, in der sie von Angesicht zu Angesicht mit Lehrkräften interagieren, die nur ein paar Jahre älter sind als sie selbst. Gerade wegen des geringen Altersunterschieds hat diese Form des Lernens viele Vorteile: Ohne die traditionelle Lehrer*innen-Schüler*innen-Beziehung kann ein Klassenklima entstehen, das zur Teilnahme anregt, Neugierde weckt und Ängste abbaut.

Mit **dieser Broschüre** möchten wir Sie einladen, diese innovative Erfahrung einmal mit Ihren Schüler*innen auszuprobieren. Sie finden hier Anregungen und Best-Practice-Beispiele, die sich bereits bewährt haben und zeigen, wie das Potenzial von Peer-to-Peer-Projekten auf vielfältige Weise genutzt werden kann.

Das Projekt kann nicht nur jüngere Schüler*innen zum Deutschlernen motivieren, sondern ermöglicht Schüler*innen der Oberstufe das Sammeln intensiver PCTO-Erfahrungen.

**IL TEDESCO
INSEGNATO
DAI RAGAZZI**

STUDENTI IN CATTEDRA PER UN GIORNO

Hallo!

Ich bin Silvia
Ich mag..

[doi]
Deutsch

[ai]
Eis

Schulen:
Partner
der Zukunft

GOETHE
INSTITUT
Sprache. Kultur. Deutschland.



IL TEDESCO
INSEGNATO
DAI RAGAZZI

ANHANG



Karneval

Giraffe

Restaurant

Computer

Auto

Tee

Nummer

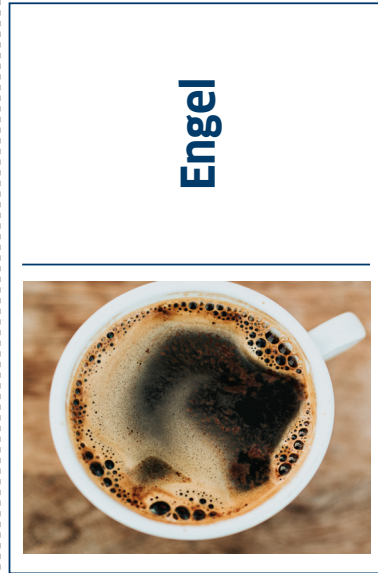
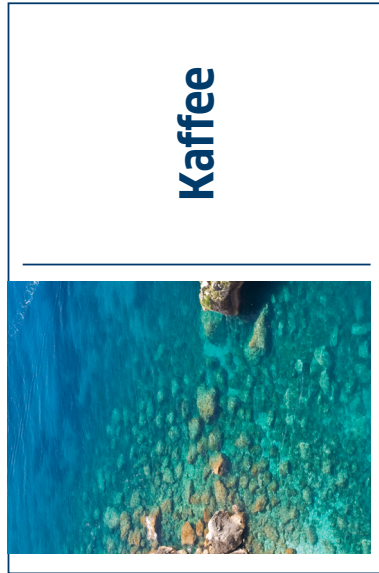
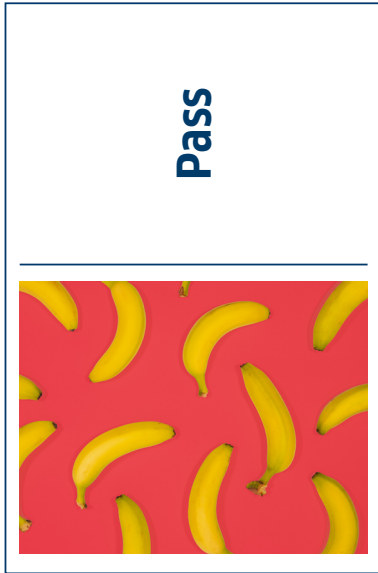
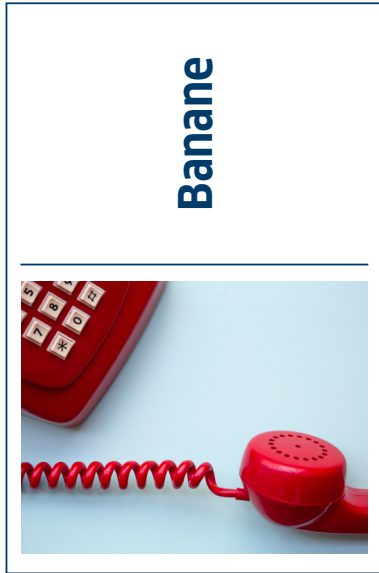
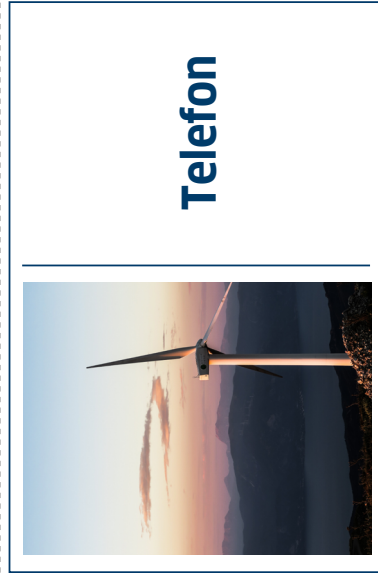
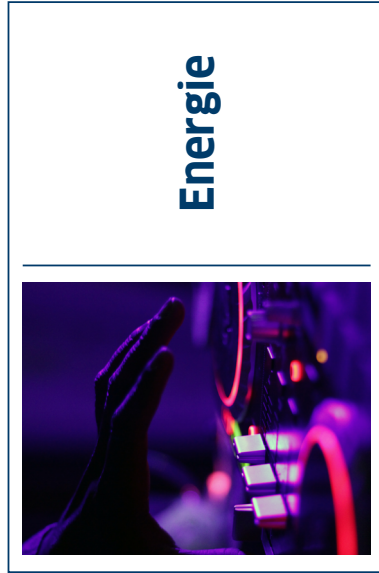
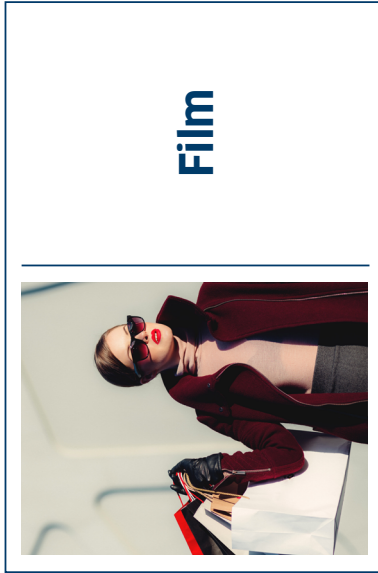
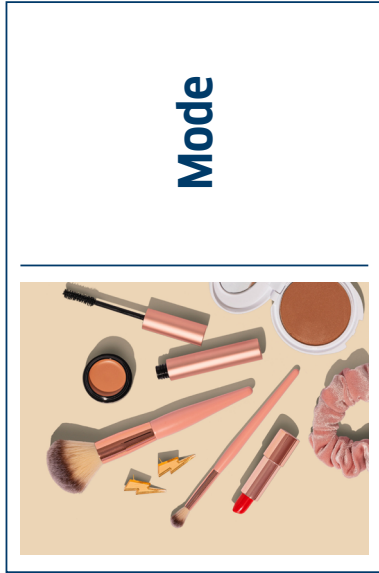
Mais

Natur

Kosmetik



ANHANG



STEIG EIN! 2

© überarbeitete und erweiterte Auflage 2023

GOETHE-INSTITUT MAILAND

Via San Paolo 10

20121 Milano

www.goethe.de/italia

Autorinnen

Caterina Buttitta

Iris Ellenrieder

Sonja Lemke

Laura Ida Pozzetta

Anita Raffener

Alisa Tellmann

Didaktische Beratung und Lektorat

Alisa Tellmann

Projekt und Redaktion

Anna Maria Baldermann

Adrian Lewerken

Illustrationen

Ronja Fischer www.ronjafischer.portfolio.site

BEBUNG www.bebung.it

Musikalische Umsetzung

Muckemacher www.muckemacher.de

Satz und Layout

Studio Eikon www.studioeikon.com