



**MACH MIT!**

**SPIELEND DEUTSCH ENTDECKEN**



**GOETHE  
INSTITUT**

# MACH MIT!

## SPIELEND DEUTSCH ENTDECKEN

Mach mit! ist eine Sammlung von Ideen und Materialien für kreative und spielerische Deutsch-Aktivitäten im Rahmen der Orientierungsphase.

Die Sammlung ist Teil des Projektes *Destinazione Deutsch* und richtet sich an Lehrkräfte, die Schnupperstunden (A0/A1), Kompaktkurse oder andere Aktionen rund um den Deutschunterricht planen. Ziel ist es, Lust auf Deutsch zu machen und Schüler\*innen für die Sprache zu begeistern.

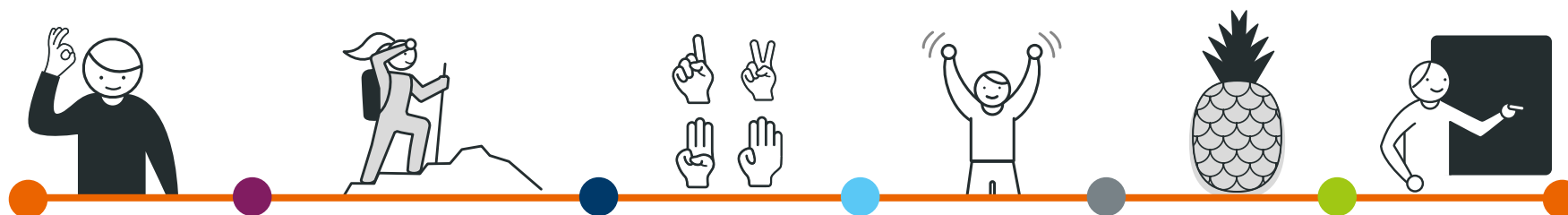
Grundlage der vorgeschlagenen Spiele sind die Materialsammlungen *Steig ein! 1* und *Steig ein! 2* vom Goethe-Institut Mailand. Einige Aktivitäten aus diesen Heften werden hier in die Spiele-Kiste integriert. Ebenfalls in dieser Sammlung werden Aufgaben und Spiele aus der App *Deutschland.Kennen.Lernen* vom Goethe-Institut empfohlen, da sie Ihre Schnupperstunden um die digitale Komponente bereichern können.

Die vorgeschlagenen Aktivitäten können je nach Bedarf ausgewählt, angepasst und flexibel miteinander kombiniert werden. Wir hoffen, dass Deutschlehrkräfte durch diese Materialsammlung ermutigt werden, weitere Aufgaben aus *Steig ein* und *Deutschland.Kennen.Lernen* im Unterricht oder bei Open Days einzusetzen.

Ihr BKD-Team Italien

# INHALT

	<b>LERNZIELE</b>	<b>4</b>
	<b>VERWENDETE ABKÜRZUNGEN</b>	<b>4</b>
<b>A0</b>		
	1 HALLO, ICH HEISSE...	5
	2 ZAHLEN: BINGO!	7
	3 FARBEN: WER TRÄGT ROT?	8
	4 MEMORYSPIEL: SPORT UND FREIZEIT	9
	5 PANTOMIME: SPORT UND FREIZEIT	11
<b>A0_A1</b>		
	1 BEWEGUNGSSPIELE MIT DEM SCHWUNGTUCH	14
	2 SIMON SAGT: GYMNASTIK AUF DEUTSCH!	15
	3 WORTWOLKE	16
<b>A1</b>		
	1 HALLO! ICH BIN... UND DAS IST...	17
	2 GRUPPENPANTOMIME: SPORT UND FREIZEIT	18
	3 DOMINOSPIEL „DAS KENNE ICH SCHON“	19
	4 GLÜCKSRAD	22
	5 MEMORYSPIEL: FIRMEN AUS D-A-CH	26
	6 WORT-BILD-GALERIE	29
	<b>LITERATUR UND LINKS</b>	<b>30</b>



## LERNZIELE

Die Spiele und Aufgaben in der **MACH MIT!**-Sammlung haben folgende Ziele:

- ✓ Sich vorstellen, sich begrüßen und verabschieden
- ✓ Freizeitaktivitäten/ Sportarten benennen
- ✓ Zahlen von 1 bis 12 nennen
- ✓ Farben benennen; Lieblingsfarbe nennen
- ✓ Bewegungsverbren benennen
- ✓ Deutsche Firmen und Produkte/ Serviceleistungen benennen
- ✓ Internationalismen erkennen, neue Wörter auf Deutsch nennen
- ✓ Assoziationen zu den D-A-CH-Ländern nennen (Themenkreise: Wörter, Sport, Musik, Persönlichkeiten, Spezialitäten, Städte und Landschaften)

## VERWENDETE ABKÜRZUNGEN

- EA** Einzelarbeit
- GA** Gruppenarbeit
- L** Lernende
- LK** Lehrkraft
- PA** Partnerarbeit
- PL** Plenum

# 1. HALLO, ICH HEISSE...! Guten Tag!

**Zielgruppe:** 5. Klassen der Grundschule oder 3. Klassen der Mittelschule ohne Deutsch

**Ziel des Spiels:** Ersten Kontakt mit Schüler\*innen herstellen. Sich begrüßen, sich mit Namen vorstellen, sich verabschieden

**Geeignet als:** Einstiegsaktivität, Kennenlernspiel

**Dauer:** Abhängig von Gruppengröße, ca. 15 Minuten

**Sozialform:** PL

**Aufstellung:** im Kreis

**Material:** Haftnotizzettel in der Anzahl der Schüler\*innen, Stifte, Papierpuppe des Avatars von *Destinazione Deutsch*, Ball

**Vorbereitung:** Namensschilder vorbereiten

**Gruppengröße:** mindestens 2

**Spielanleitung:**

LK begrüßt L persönlich mit Handschlag und sagt „Guten Tag“. Die L sagen auch „Guten Tag.“

Die LK stellt sich vor: „Mein Name ist...“. „Ich heiße...“ und fragt einen L: „Wie heißt du?“

LK wiederholt die Frage und wirft dabei einem L den Ball. Der L antwortet und stellt die nächste Frage/ wirft dem nächsten L den Ball.

**Alternativen:** Je nach Zeitplanung kann man nur eine Runde mit den Namen der L, oder zwei spielen. Die zweite Runde kann mit



In Anlehnung an Steig ein! 1,  
Seite 16, leicht adaptiert

fiktiven deutschen Namen gespielt werden, die die LK bereits auf Haftzettel vorbereitet hat.

**Auftritt der Papierpuppe des Avatars von Destinazione Deutsch:**

LK sagt „Hallo, Avatar!“ L sagen auch „Hallo!“. LK sagt, der Avatar braucht einen Namen. L wählen einen Namen für den Avatar. Avatar begrüßt die L und sie begrüßen ihn mit dem neuen Namen „Hallo, (Name)!“

**Verabschiedung:** Der Avatar sagt: „Tschüs!“ Und die L reagieren mit „Tschüs, (Name des Avatars)!“. Die LK sagt „Auf Wiedersehen!“ und verlässt kurz den Kreis.

**Variante:** ohne Avatar für 3. Klassen der Mittelschule: s. Seite 15.

**Mögliche Erweiterung:** Komplette Minidialoge in PA. Arbeit mit dem Lied „Hallo, guten Tag.“ Steig ein! 1, S. 9



## Kopiervorlage



## 2. ZAHLEN: BINGO!

Aus Steig ein! 1, S. 18,  
leicht angepasst

**Ziel des Spiels:** Zahlen 1-12 lernen

**Geeignet als:** Einführung der Zahlen 1-12

**Dauer:** 10 + 10 Minuten

**Sozialform:** PL und GA

**Aufstellung:** im Kreis, Gruppentische für Würfelspiel

**Material:** Papier, Stift, eventuell Kärtchen mit den Zahlen, Würfel (zwei/Gruppe), Tafel

**Vorbereitung:** -

**Gruppengröße:** mindestens 2

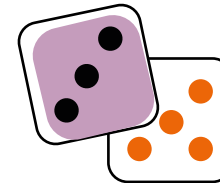
**Spielanleitung:**

**Einführung:** Die LK stellt die Zahlen 1-12 vor. L wiederholen im Chor.

**Kettenübung:** LK und L sagen die Zahlen von 1 bis 12 und zurück. Jede\*r sagt jeweils nur eine Zahl. Wenn jemand eine Zahl vergisst, darf man sie ihm zuflüstern

**Bingo:** Jeder L wählt drei Zahlen zwischen 1-12 aus und schreibt sie in eine Reihe. Die LK liest die Zahlen in willkürlicher Reihenfolge vor. L streichen die Zahlen durch, sobald sie sie hören. Wer als Erstes alle drei Zahlen durchgestrichen hat, ruft „Bingo“ und hat gewonnen.

**Würfelspiel:** Die LK schreibt folgende Formel mit mathematischen Zeichen und Wörtern an die Tafel:



... + ... =

... plus ... ist gleich ...

L bilden Gruppen und spielen das Würfelspiel. Jede\*r L sagt einen Satz und bekommt einen Punkt, wenn das Ergebnis richtig ist. Die anderen L kontrollieren und sagen: „Richtig. Ein Punkt!“ oder „Falsch, kein Punkt.“ Die Anzahl der Runden wird vorher festgelegt. Am Ende gibt es pro Gruppe eine\*n Gewinner\*in.

**Erweiterung:** Spiel mit dem Schwungtuch und dem Ball (s.u.).

**FALSCH**  
Kein Punkt...



**RICHTIG!**  
Ein Punkt



### 3. FARBEN: WER TRÄGT ROT?

In Anlehnung an Steig ein! 1,  
S. 20 – leicht angepasst

**Ziel des Spiels:** Die Farben kennen lernen, Farben nennen

**Geeignet als:** Wortschatzeinführung oder -wiederholung

**Dauer:** ca. 10-15 Minuten

**Sozialform:** PL

**Aufstellung:** im Kreis

**Material:** Bunte Tücher

**Vorbereitung:** -

**Gruppengröße:** mindestens 8

**Spielanleitung:** LK zeigt L die bunten Tücher und sagt dazu auf Deutsch die jeweilige Farbe. L wiederholen die Farben zunächst im Chor. LK wiederholt die Farben mehrmals, damit sich die L an die Aussprache gewöhnen. Dann verteilt L die Tücher und jeder L nennt seine Farbe. Danach fragt die LK „Welche Farbe trägt (Name)?“ und alle L antworten. Ohne die Tücher zu verwenden, fragt LK, welche Farben die L an dem Tag wirklich tragen.

**Erweiterung:** LK nennt ihre Lieblingsfarbe. Dabei macht sie ein Herz mit den Händen. LK fragt L nach ihren Lieblingsfarben.

**Fortsetzung:** Spiel mit dem Schwungtuch (s.u.). Alle, die die genannte Farbe tragen, gehen unter das Tuch bzw. Tauschen PLätze (S. Seite 14).





## 4. MEMORYSPIEL: SPORT UND FREIZEIT

**Ziel des Spiels:** Sportarten nennen

**Geeignet als:** Festigung nach der Arbeit mit dem DaF-Song „Hallo, guten Tag!“ s. [Steig ein! 1](#), S. 9

**Dauer:** ca. 10-15 Minuten

**Sozialform:** GA

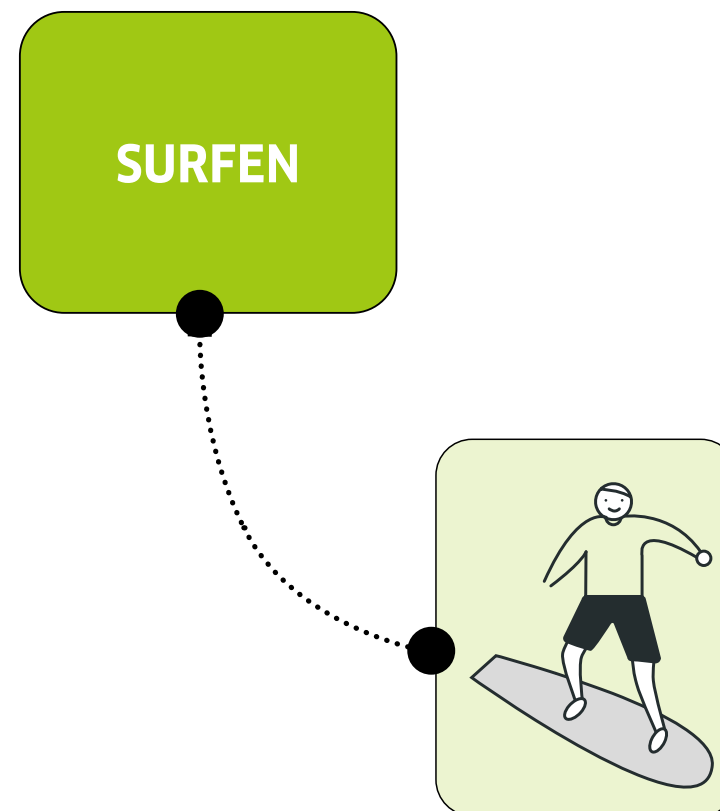
**Aufstellung:** Gruppentische

**Material:** Kopiervorlagen der Memory-Karten (s. Seite 10 oder Seiten 12f.)

**Vorbereitung:** genug Sets der Memory-Karten kopieren und schneiden

**Gruppengröße:** mindestens 2

**Spielanleitung:** Bild- und Wortkarten gut durchmischen und verdeckt auf den Tisch legen – am besten in Reihen. Jede\*r Spieler\*in deckt jeweils zwei Karten auf. Wenn Bild und Wort zusammengehören, darf der\*die Spieler\*in die Karten behalten und nochmal zwei Karten aufdecken. Wenn die Karten nicht zusammenpassen, werden sie wieder verdeckt an die gleiche Stelle zurückgelegt. Jetzt ist der\*die nächste Spieler\*in an der Reihe. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Paare gefunden wurden. Wer die meisten Paare gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



## Kopiervorlage



SCHWIMMEN

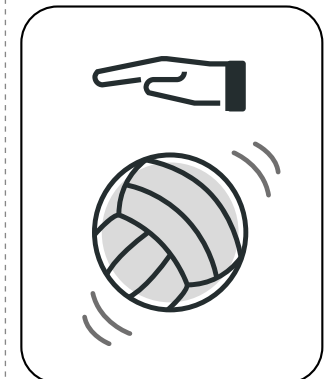
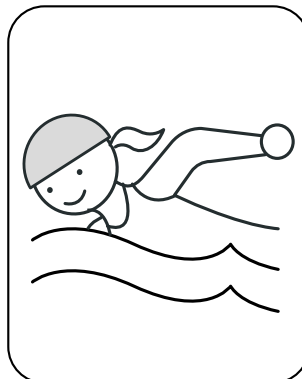
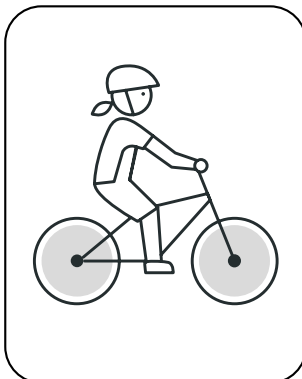
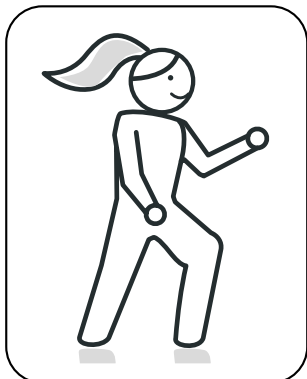
LAUFEN

SURFEN

TAUCHEN

SKI  
FAHREN

BALL SPIELEN

BERG  
STEIGENFAHRRAD  
FAHREN

## 5. PANTOMIME: SPORT UND FREIZEIT

**Ziel des Spiels:** Sport- und Freizeitaktivitäten benennen

**Geeignet als:** Wortschatzeinführung oder -wiederholung nach dem Memory-Spiel bzw. nach der Arbeit mit dem Song „Hallo, guten Tag!“ – s. [Steig ein! 1](#)

**Dauer:** ca. 15 Minuten

**Sozialform:** PL und GA, zwei Gruppen

**Material:** Karten mit Sportarten und Freizeitaktivitäten, Stoppuhr

**Vorbereitung:** Bildkarten vorbereiten (s. Kopiervorlage auf Seite 12).

**Gruppengröße:** mindestens 6

**Spielanleitung:** LK zeigt Bilder der Sportarten und Freizeitaktivitäten an der interaktiven Tafel und führt den Wortschatz ein - L wiederholen die Wörter.

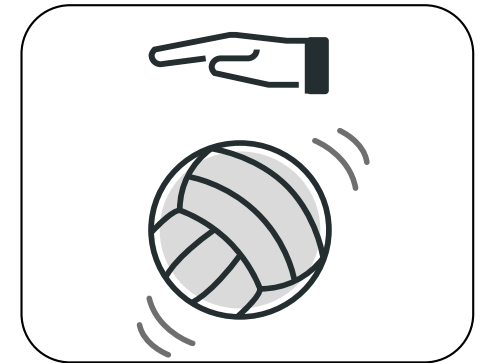
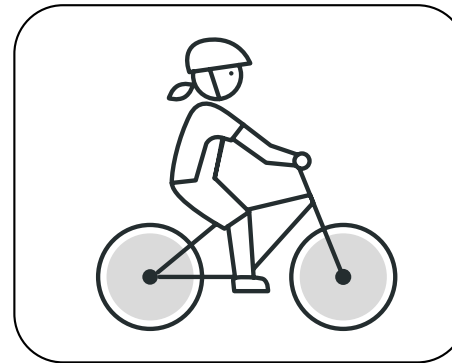
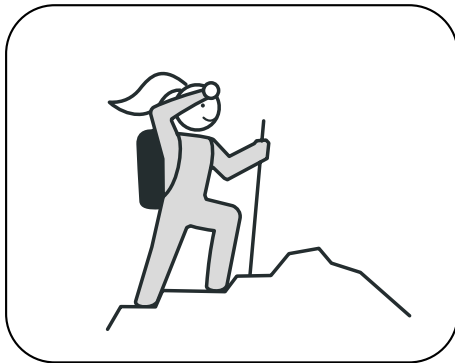
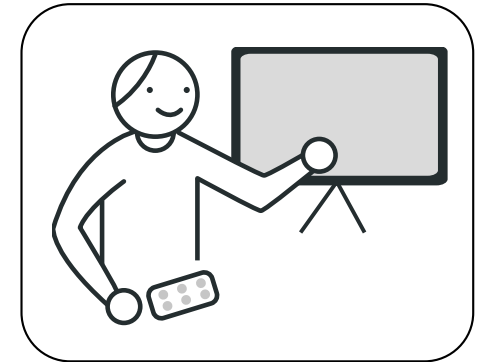
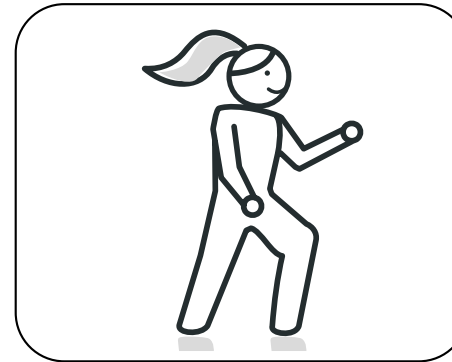
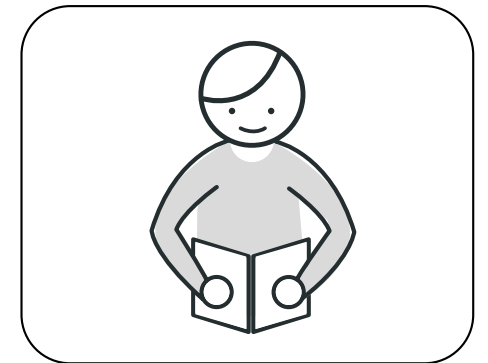
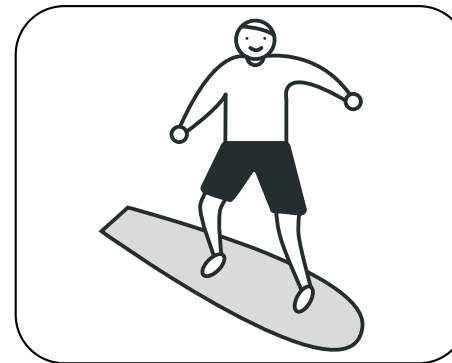
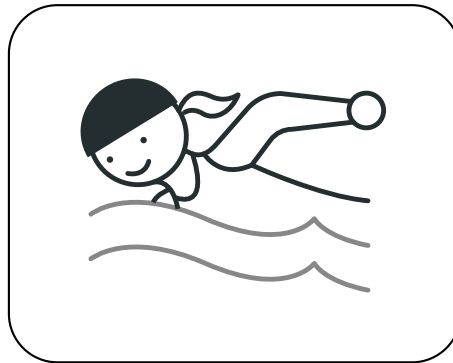
L bilden zwei Gruppen für das Spiel. Die Spieler erraten durch Pantomime verschiedene Sportarten oder Freizeitaktivitäten. Dabei wird nicht gesprochen – nur mit Gestik und Mimik dargestellt.

Eine Gruppe beginnt. Ein Spieler aus der Gruppe bekommt einen Begriff (z. B. „Schwimmen“) und stellt ihn ohne Worte dar. Die eigene Gruppe versucht, den Begriff zu erraten. Wenn der Begriff innerhalb von ca. 30 Sekunden erraten wird, bekommt die Gruppe einen Punkt. Danach ist die andere Gruppe dran. Das Spiel geht

abwechselnd weiter. Nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden wird gezählt, welche Gruppe mehr Punkte hat.



## Kopiervorlage\_1



## Kopiervorlage\_2



**SKI  
FAHREN**

**LAUFEN**

**BALL SPIELEN**

**SURFEN**

**BERG  
STEIGEN**

**TAUCHEN**

**FAHRRAD  
FAHREN**

**TANZEN**

**LESEN**

**FERNSEHEN**

**SCHWIMMEN**

# 1. BEWEGUNGSSPIELE MIT DEM SCHWUNGTUCH

## a. Ball nicht fallen lassen!   b. Farben in Bewegung   c. Wer mag...? (Freizeit und Sport)

**Ziele der Spiele:** Lernen mit allen Sinnen, Gruppendynamik fördern, Motivation steigern; Zahlen nennen, Farben verstehen, Freizeitaktivitäten verstehen, Pronomen „ich“ anwenden

**Geeignet als:** Wortschatzwiederholung

**Dauer:** jeweils ca. 5-10 Minuten

**Sozialform:** PL

**Aufstellung:** im Kreis

**Material:** Schwungtuch, Ball

**Vorbereitung:** Schwungtuch vorbereiten

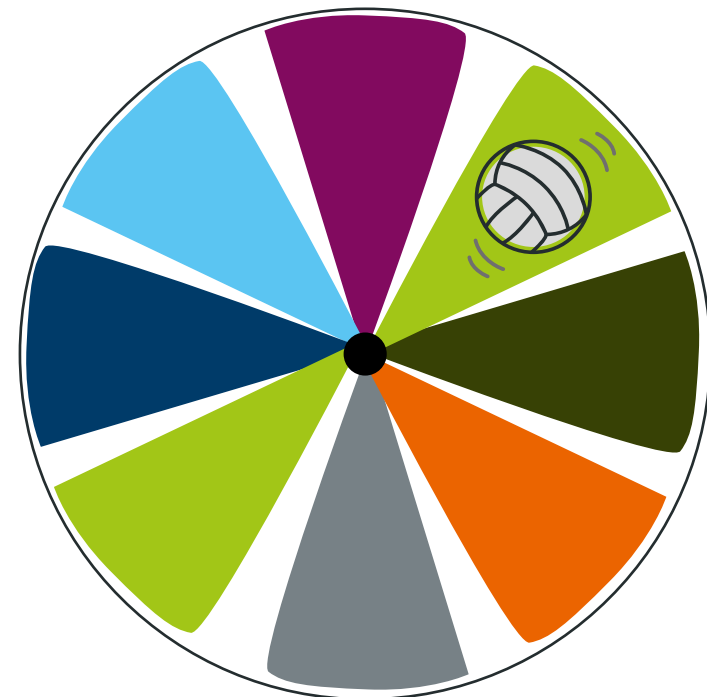
**Gruppengröße:** mindestens 8 + LK

**Spielanleitung:**

- LK und L halten gemeinsam das Schwungtuch. In der Mitte liegt ein Ball.  
Alle schwingen das Tuch vorsichtig auf und ab und zählen dabei laut von 1 bis 12 oder 1 bis 20. Der Ball darf während des Zählens nicht vom Tuch fallen.
- LK und L schwingen gemeinsam das Schwungtuch. Die LK nennt eine Farbe (z. B. „Rot“). Alle L, die an dieser Farbe stehen, laufen unter das Tuch und kommen danach wieder zurück. Dann nennt die LK die nächste Farbe usw.

Variante: LK ruft eine Farbe auf, und die entsprechenden L tauschen ihre Plätze.

- LK und L schwingen gemeinsam das Schwungtuch. Die LK stellt eine Frage: „Wer mag ...?“ (z. B. „Wer mag Fußball spielen?“) Alle L, die diese Aktivität mögen, laufen unter das Tuch und kommen danach wieder zurück. Dann stellt die LK die nächste Frage.



## 2. SIMON SAGT: GYMNASTIK AUF DEUTSCH!

**Ziel des Spiels:** Einige Bewegungswörter lernen

**Geeignet als:** Wortschatzeinführung, Wortschatzwiederholung oder Energizer

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**Sozialform:** PL

**Aufstellung:** im Kreis

**Material:** Plakate mit den Bewegungswörtern (Bild+Wort) oder Bild an der interaktiven Tafel

**Vorbereitung:** Plakate kopieren und aufhängen

**Gruppengröße:** mindestens 8

**Spielanleitung:**

Die LK erklärt, dass die Gruppe heute ein wenig Gymnastik macht. Sie stellt die folgenden Bewegungswörter vor: *gehen, laufen, springen, Hampelmann machen, dehnen*. Zu jedem Wort zeigt die LK die passende Bewegung.

Die L wiederholen gemeinsam die Wörter und führen die Bewegungen aus.

Danach macht jede\*r L reihum eine Bewegung vor. Die anderen machen sie nach und sagen dabei das entsprechende Wort laut.

**Spiel „Simon sagt...“:**

Die LK erklärt das Spiel: Wenn die LK sagt: „Simon sagt: [Bewegungswort]“, führen alle L die genannte Bewegung aus.

Wenn die LK nur das Bewegungswort ohne die einführende Formel sagt, dürfen die L nicht reagieren. Wer sich trotzdem bewegt, scheidet aus dem Spiel aus. Gewinner\*in ist, wer bis zum Schluss nicht eliminiert wird und aufmerksam bleibt.



**SPRINGEN**



**DEHNEN**



**GEHEN**



**LAUFEN**



**HAMPELMANN MACHEN**

### 3. WORTWOLKE

**Ziel der Aktivität:** Lieblingswörter und wichtige Wörter festhalten

**Geeignet als:** Wortschatzwiederholung

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**Sozialform:** PL

**Aufstellung:** im Halbkreis

**Material:** bunte Papierstreifen, Filzstifte

**Vorbereitung:** Bunte Papierstreifen und Filzstifte vorbereiten

Gruppengröße: mindestens 8

**Spielanleitung:**

Am Ende der Schnupperstunde bittet die LK die L, ein Wort aufzuschreiben, das ihnen besonders gefallen hat oder wichtig war.

Die L schreiben ihr Wort auf einen bunten Papierstreifen.

Die Wörter werden gemeinsam an eine Pinnwand gehängt oder auf dem Boden ausgelegt – so entsteht eine Wortwolke. Alle Wörter werden gemeinsam laut gelesen.

**Erweiterung:** Die L können ihr Wort kurz erklären oder in einem Satz verwenden.

**Optional:** Die Wortwolke kann fotografiert und beim nächsten Treffen wieder aufgegriffen werden, wenn es sich um einen Kompaktkurs im Rahmen der Orientierungsphase handelt.





# 1. HALLO! ICH BIN... UND DAS IST...

**Zielgruppe:** 5. Klassen der Grundschule oder 3. Klassen der Mittelschule ohne Deutsch

**Ziel des Spiels:** Ersten Kontakt mit Schüler\*innen herstellen. Sich begrüßen, sich mit Namen vorstellen, andere vorstellen.

**Geeignet als:** Einstiegsaktivität, Kennenlernspiel

**Dauer:** Abhängig von Gruppengröße, ca. 15 Minuten

**Sozialform:** PL

**Aufstellung:** im Kreis

**Material:** ggf. Ball

**Vorbereitung:** -

**Gruppengröße:** mindestens 2

**Spielanleitung:**

**Begrüßung:**

Die LK begrüßt die Gruppe mit „Guten Tag!“. L antworten ebenfalls mit „Guten Tag!“

**Vorstellung:**

Die LK stellt sich vor: „Ich heiße ...“ oder „Mein Name ist ...“  
Dann fragt sie eine Person: „Wie heißt du?“ Die LK wiederholt die Frage und wirft einem L einen Ball (oder zeigt auf die Person).  
Der\*die L antwortet: „Ich heiße ...“ und stellt die Frage an die nächste Person weiter.

**Kettenübung:**

Reihum sagen die LK und die L: „Ich bin ... und das ist ...“  
Dabei zeigen sie auf die Person, die links neben ihnen steht.

**Memory-Test:**

Die LK zeigt auf eine Person und sagt:

„Das ist ... Richtig oder falsch?“ (Wenn nötig, werden die Wörter kurz erklärt).

Die Gruppe antwortet. Danach dürfen auch die L die LK oder andere L testen:

„Das ist ... Richtig?“ Oder „Wer ist das?“



## 2. GRUPPENPANTOMIME: SPORT UND FREIZEIT

**Ziel des Spiels:** Ersten Kontakt mit Schüler\*innen herstellen. Sich begrüßen, sich mit Namen vorstellen, andere vorstellen

**Geeignet als:** Einstiegsaktivität, Kennenlernspiel

**Dauer:** Abhängig von Gruppengröße, ca. 20 Minuten

**Sozialform:** GA im PL

**Aufstellung:** Zwei Gruppen, jeweils ein\*e Vertreter\*in sitzt mit dem Rücken zur Tafel

**Material:** Tafel, interaktive Tafel oder vorbereitete Plakate mit Begriffen

**Vorbereitung:** ggf. Plakate mit Begriffen vorbereiten, Liste mit Freizeitaktivitäten und Sportarten. Eventuell kleine Preise vorbereiten.

**Gruppengröße:** mindestens 2

**Spielanleitung:**

Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Jeweils eine Person aus jeder Gruppe kommt nach vorne und setzt sich mit dem Rücken zur Tafel. Die LK schreibt einen Begriff (z. B. „schwimmen“, „tanzen“, „lesen“) an die Tafel oder zeigt ein vorbereitetes Plakat. Alle anderen L aus beiden Gruppen stellen den Begriff gleichzeitig pantomimisch dar – ohne Worte! Die beiden vorn sitzenden Vertreter\*innen versuchen, den Begriff zu erraten. Der Punkt geht an die Gruppe, deren Vertreter\*in den Begriff

zuerst richtig nennt.

Danach kommen die nächsten zwei Personen aus den Gruppen nach vorne.

Es wird so lange gespielt, bis jede Person einmal dran war.



### 3. DOMINOSPIEL „DAS KENNE ICH SCHON!“

Aus Steig ein! 2, S.22, leicht gekürzt

**Ziel des Spiels:** Internationalismen erkennen und erstes Erfolgserlebnis: „Das kenne ich schon!“

**Geeignet als:** Einstiegsaktivität, Aufwärmübung oder Abschluss der Schnupperstunde

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**Sozialform:** GA, Auswertung im PL

**Aufstellung:** Gruppentische und Auswertung im Kreis

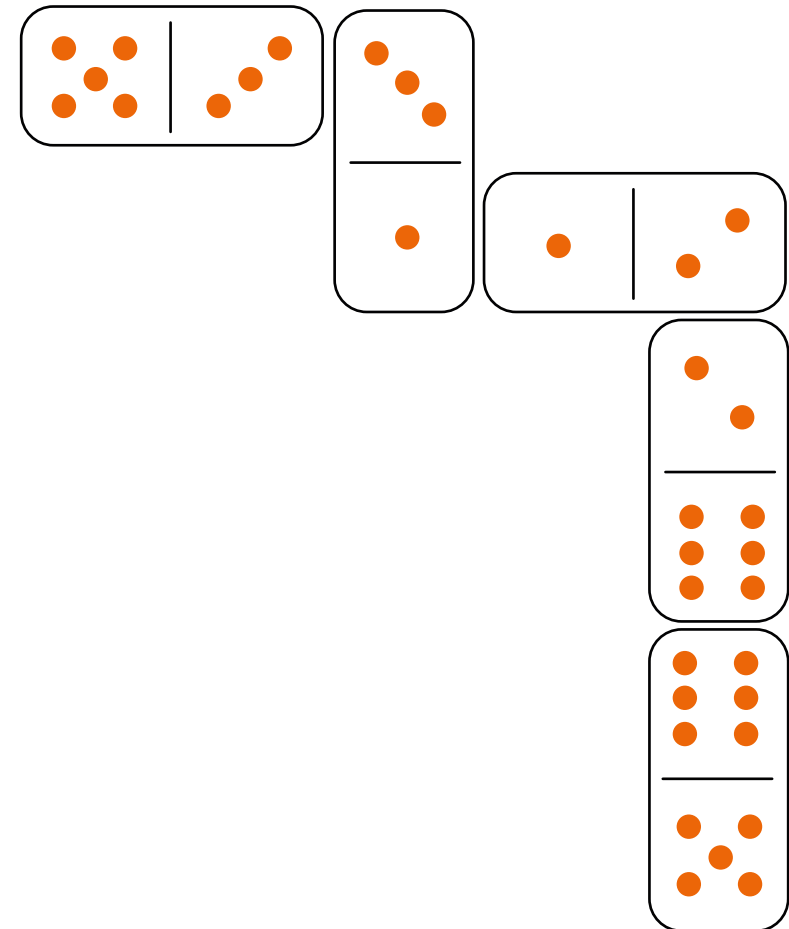
**Material:** 20 Dominokarten/Gruppe (s. Kopiervorlage im Anhang von [Steig ein! 2](#))

**Vorbereitung:** Dominokarten entsprechend der Anzahl der Gruppen kopieren, ausschneiden und ggf. laminieren. (Kopiervorlage auf S. 20f.)

**Gruppengröße:** mindestens 2

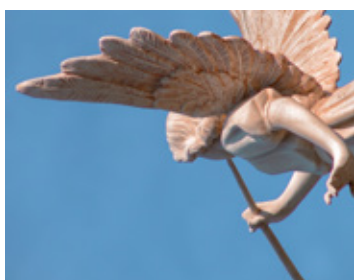
**Spielanleitung:**

Die Klasse wird in Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe stellt sich um einen leeren Tisch und bekommt ein Set Dominokarten. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig verteilt. Die Spieler\*innen legen reihum eine passende Karte an. Das Spiel endet, wenn ein\*e Spieler\*in alle Karten abgelegt hat.



# Kopiervorlage\_1

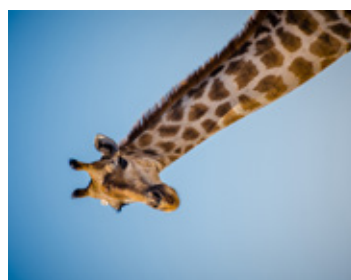
Karneval



Giraffe



Restaurant



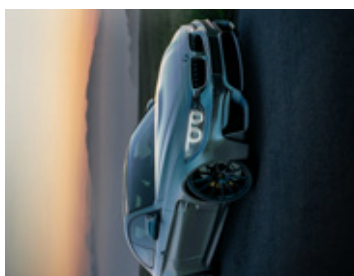
Computer



Auto



Tee



Nummer



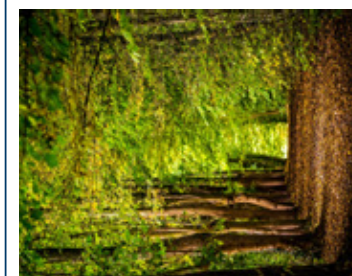
Mais



Natur



Kosmetik



## Kopiervorlage\_2

**Mode**



**Film**



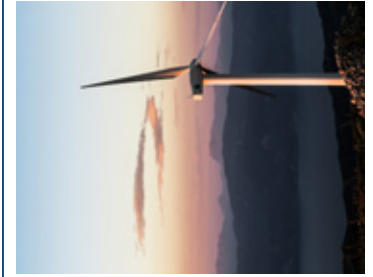
**Musik**



**Energie**



**Telefon**



**Banane**



**Pass**



**Meer**



**Kaffee**



**Engel**



## 4. GLÜCKSRAD

**Ziel des Spiels:** Vorwissen zur deutschen Landeskunde aktivieren und austauschen

**Geeignet als:** Abschluss einer Schnupperstunde oder Publikumsmagnet an Open Days, auch auf Italienisch

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**Sozialform:** GA in der Schnupperstunde, PL als Aktivität im Flur der Schule bei Open Days

**Aufstellung:** Gruppentische in der Schnupperstunde, Halbkreis im Flur der Schule

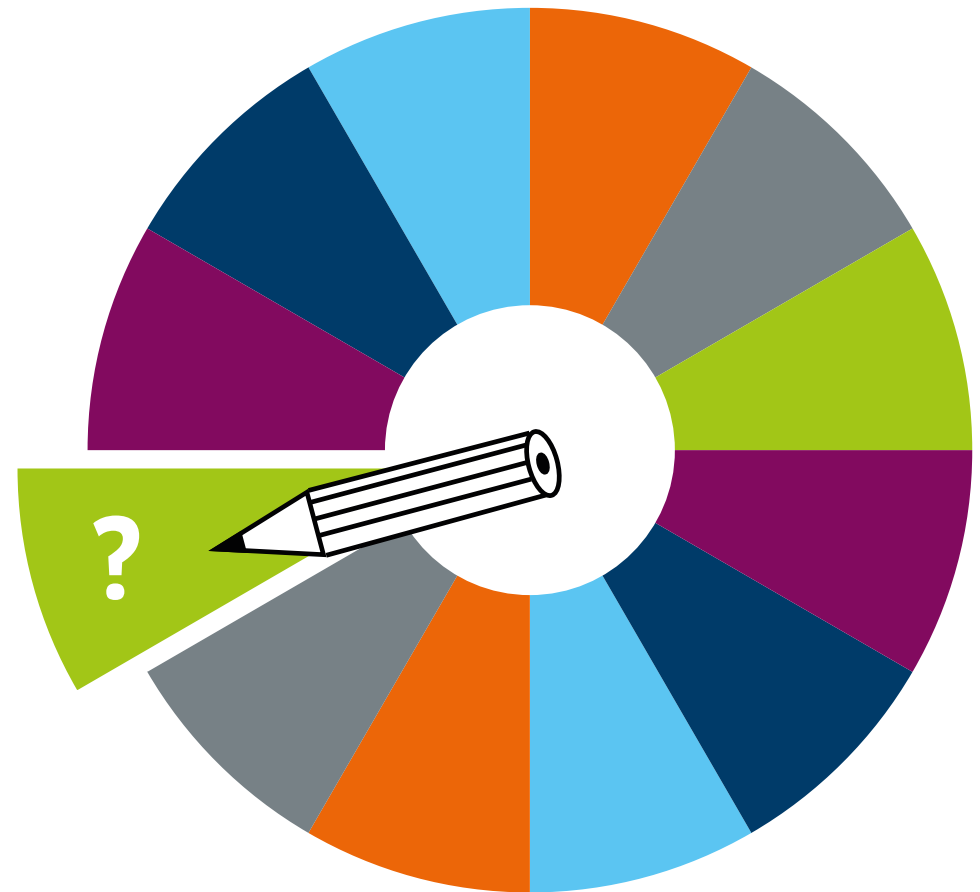
**Material:** Glücksrad, Stift, Arbeitsblatt mit Fragen zu Deutschland und den D-A-CH-Ländern

**Vorbereitung:** Vorlage für das Glücksrad entsprechend der Anzahl der Gruppen kopieren, ausschneiden, auf Pappe kleben und ggf. laminieren. (Kopiervorlagen auf S. 23f.)

**Gruppengröße:** mindestens 2

**Spielanleitung:**

Die Klasse wird in Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe stellt sich um einen leeren Tisch und bekommt ein Glücksrad. LK positioniert einen Stift auf das Glücksrad. Jeder L dreht den Stift und sieht, wohin die Spitze zeigt. Entsprechend des Bildes muss eine Aufgabe gelöst werden (s. Aufgabenblatt auf S. 25). Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt.

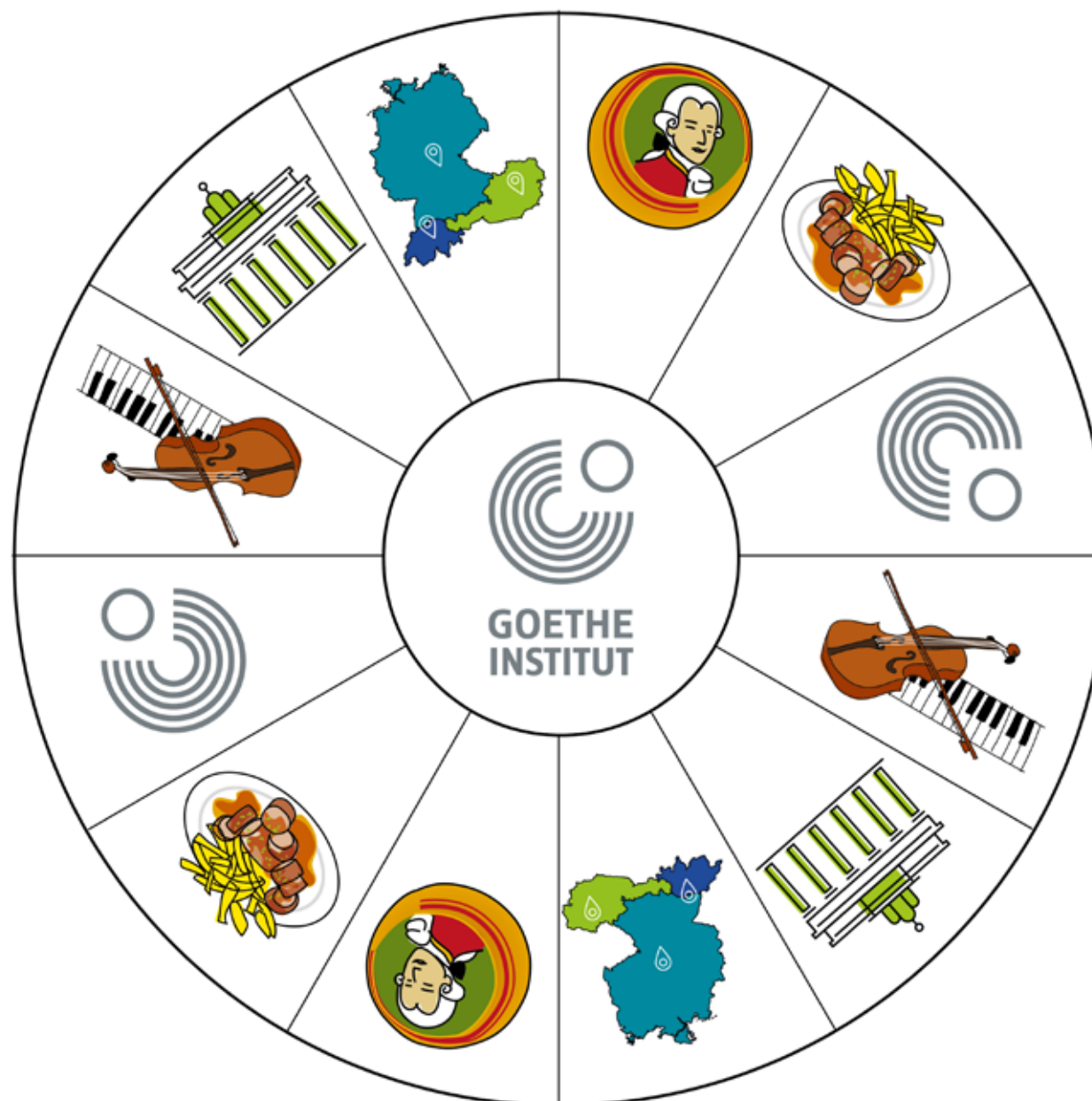




## Kopiervorlage\_1



## Kopiervorlage\_2





## Fragen zum Glücksrad

**Dreh das Glücksrad, beantworte die Frage und gewinne!**

Gira la ruota della fortuna, rispondi alla domanda e vinci!



**Nenne ein deutsches Wort!**

Nomina una parola tedesca!



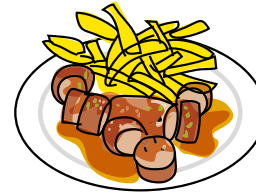
**Nenne eine deutsche Stadt, ein Bundesland, oder einen Fluss in Deutschland!**

Nomina una città, una regione o un fiume in Germania!



**Nenne eine\*n Sänger\*in, eine Band oder Komponist\*in aus einem deutschsprachigen Land!**

Nomina un/a cantante, un gruppo musicale o un compositore di un paese di lingua tedesca!



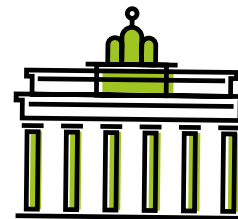
**Nenne eine deutsche, österreichische oder schweizerische Spezialität!**

Nomina una specialità gastronomica tedesca, austriaca o svizzera!



**Nenne eine berühmte Persönlichkeit aus Deutschland, Österreich oder der Schweiz!**

Nomina un personaggio famoso della Germania, dell'Austria o della Svizzera!



**Wie heißt das berühmte Tor auf dem Bild und wo steht es?**

Come si chiama la famosa porta nell'immagine e dove si trova?

## 5. MEMORYSPIEL: FIRMEN AUS D-A-CH

### In Anlehnung an Deutschland.Kennen.Lernen

**Ziel des Spiels:** Vorwissen über bekannte deutsche Firmen aktivieren und austauschen. Aussprache anhand von bekannten Markennamen üben.

**Geeignet als:** Abschluss einer Schnupperstunde oder Einführung einer Einheit zum Thema Beruf

**Dauer:** ca. 15 Minuten

**Sozialform:** GA

**Aufstellung:** Gruppentische

**Material:** 18 Karten/Gruppe (s. Kopiervorlage auf S. 27f.), ggf. kleine Preise

**Vorbereitung:** Vorlage für das Zuordnungsspiel entsprechend der Anzahl der Gruppen kopieren, ausschneiden und ggf. laminieren.

**Gruppengröße:** mindestens 2

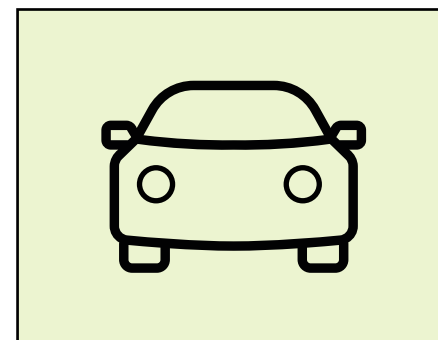
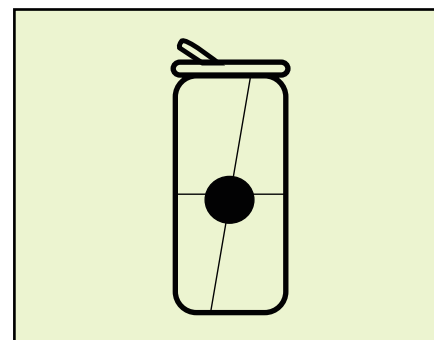
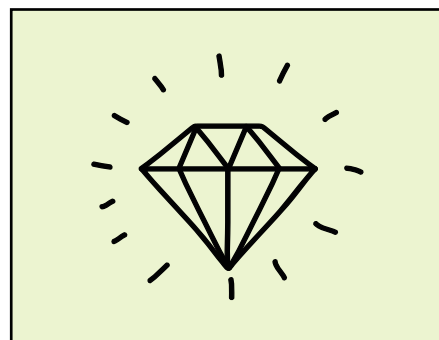
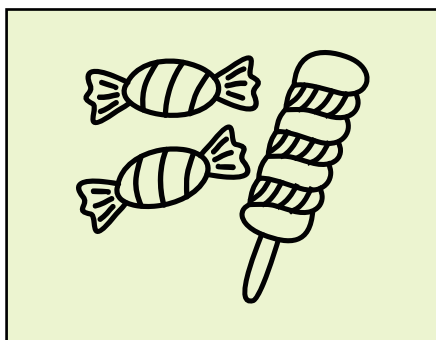
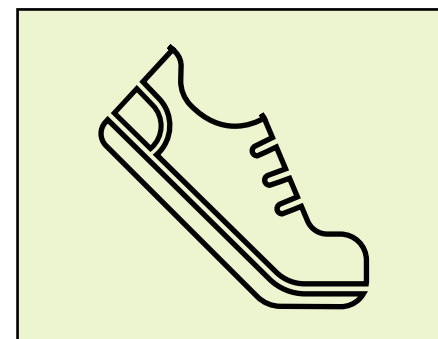
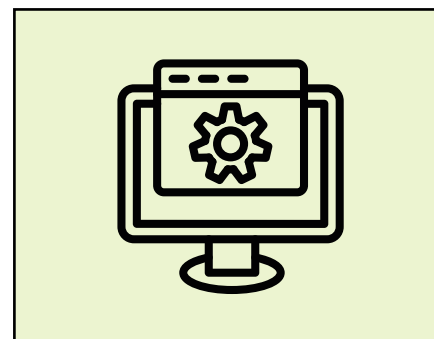
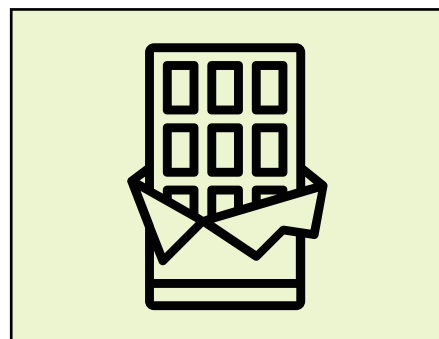
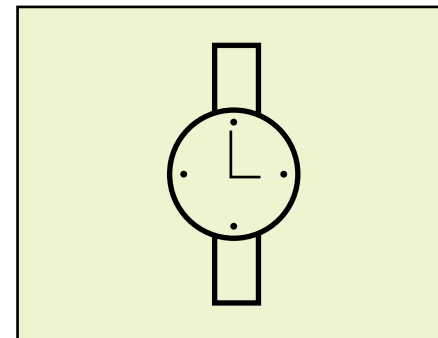
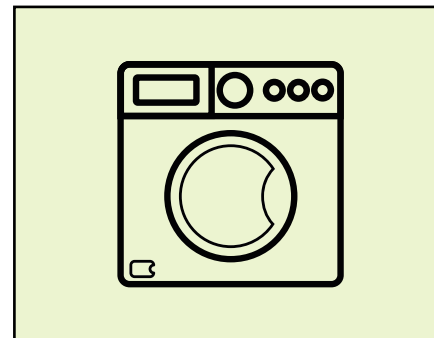
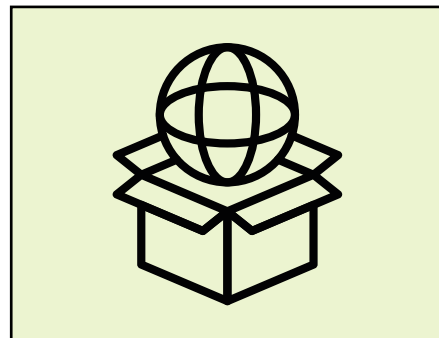
**Spielanleitung:**

Die Klasse wird in Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt ein Set Karten. LK führt die Aktivität ein, indem sie beispielsweise fragt, wer die Firma Puma kennt und was sie produziert: Sportschuhe oder Autos? L beantworten die Frage. LK bittet L, das Spiel mit Firmen und ihren Produkten bzw. Serviceleistungen gegen die Uhr zu spielen. Die erste Gruppe, die alle Karten richtig zugeordnet hat, gewinnt. Die LK kontrolliert die Lösungen. L aus verschiedenen Gruppen stellen vor, was die einzelnen Firmen

produzieren bzw. anbieten. Am Ende fragt die LK, welche Firmen aus D-A-CH die L noch kennen.



## Kopiervorlage\_1



## Kopiervorlage\_2



**Red Bull**<sup>®</sup>  
  
ENERGY DRINK

*Lindt*   
MAÎTRE CHOCOLATIER SUISSE  
DEPUIS 1845

**HARIBO**



**DHL**  
Express

  
**adidas**

 **BOSCH**

  
**ROLEX**

**NIVEA**

**SAP** 

  
**SWAROVSKI**

## 6. WORT-BILD-GALERIE

**Ziel des Spiels:** Wortschatz üben, festigen

**Geeignet als:** Abschluss einer Schnupperstunde

**Dauer:** ca. 15 Minuten

**Sozialform:** PL

**Aufstellung:** U

**Material:** Bild- und Wortkarten, Wäscheleine, Wäscheklammern

**Vorbereitung:** Vorlage für das Zuordnungsspiel kopieren, ausschneiden und ggf. laminieren.

**Gruppengröße:** mindestens 2

**Spielanleitung:**

LK verteilt die Bild- und Wortkarten so, dass jeder L zwei Karten bekommt, die nicht zueinander passen. Die L bewegen sich im Raum, suchen die passenden Paare und hängen diese gemeinsam an die Wäscheleine.

**Erweiterung:**

Die Lernenden formulieren einen Satz mit einem selbst gewählten Wort aus den Karten.





## LITERATUR UND LINKS

Entdecken Sie weitere spielerische Aktivitäten für die Orientierungsphase und für Ihren Unterricht.

- [Destinazione Deutsch](#)
- [Steig ein 1](#)
- [Steig ein 2](#)
- [Sprachlernspiele Deutsch für den Anfang](#)
- [Deutschland.Kennen.Lernen](#)



[DESTINAZIONE DEUTSCH](#)



[STEIG EIN! 1](#)



[STEIG EIN! 2](#)



[SPRACHLERNSPIELE DEUTSCH  
FÜR DEN ANFANG](#)



[DEUTSCHLAND.KENNEN.LERNEN](#)

**GOETHE-INSTITUT ITALIEN  
BILDUNGSKOOPERATION DEUTSCH**

Leitung: Karin Ende

**MACH MIT!**

Konzept und Redaktion:

**Ana Ayroza**

Didaktische Beratung und Lektorat:

**Alisa Tellmann**

Autorinnen von STEIG EIN! 1 und 2 (überarbeitete und erweiterte Auflage, 2023):

**Iris Ellenrieder, Christina Gentzik, Margret Sprenger, Anita Raffener, Susanne Sternberg, Alisa Tellmann**

© GOETHE-INSTITUT MAILAND

Layout:

**Studio Eikon** [www.studioeikon.com](http://www.studioeikon.com)

[www.goethe.de/pervoi](http://www.goethe.de/pervoi)