

D.H. KARIMOVA, D.Z. HAYOTOVA

***INTERAKTIVE ÜBUNGEN
IM DEUTSCHUNTERRICHT***



BUXORO - 2023

Ushbu usuliy qo'llanma nemis tili darslarida innovatsion texnologiyalardan foydalangan holda mashg'ulotlarni tashkil etish masalalarini o'z ichiga qamrab olgan. Unda o'quv jarayonini faollashtirish, talabalar tomonidan o'quv materialini o'zlashtirishning yuqori darajasiga erishish va ularni mustaqil fikrlashga yordam beradigan interaktiv mashqlar yoritib berilgan. Kitobxon qo'llanmadan tillarni o'qitishda zamonaviy pedagogik va axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan foydalangan holda o'qitishning ilg'or usullaridan foydalanish, xorijiy tillarda erkin so'zlasha oladigan mutaxassislar tayyorlash tizimini tubdan takomillashtirish hamda ularning jahon sivilizatsiyasi yutuqlaridan keng ko'lamda foydalanishlari bilan bog'liq savollarga javob topadi.

Taqrizchilar:

A.A. Jumayev - BuxDU, Nemis filologiyasi kafedrasida katta o'qituvchisi, f.f.f.d. (PhD)

G.U. Axmedova - BuxMTI chet tillar kafedrasida katta o'qituvchisi

Mas'ul muharrir:

Z.B. Toshov - BuxDU, Tarjimashunoslik va lingvodidaktika kafedrasida dotsenti

Uslubiy qo'llanma BuxDU o'quv-metodik kengashining 2023 yil 16.03. dagi 4-sonli yig'ilish qarori bilan nashrga tavsiya etilgan.

Soʻz boshi

Chet tili darslarida innovatsion texnologiyalardan foydalangan holda mashgʻulotlarni tashkil etish dolzarb masala boʻlib, darslarni qiziqarli oʻtish uchun juda qulaydir. Chunki taʼlim texnologiyalarining asosiy maqsadi oʻquv jarayonini faollashtirish, talabalar tomonidan oʻquv materialini oʻzlashtirishning yuqori darajasiga erishish va ularni mustaqil fikrlashga hamda oʻz fikrini bayon etishga oʻrgatishdir.

Bugungi kunda taʼlim texnologiyalarini tushunishning asosiy yoʻli aniq belgilangan maqsadlarga qaratilganlik, taʼlim oluvchi bilan muntazam oʻzaro aloqani oʻrnatish, pedagogik texnologiyaning falsafiy asosi hisoblangan taʼlim oluvchining xatti-harakati orqali oʻqitishdir. Oʻzaro aloqa pedagogik texnologiya asosini tashkil qilib, oʻquv jarayonini toʻliq qamrab olishi kerak.

Chet tillarini oʻqitish jarayonida pedagogik texnologiyalarini tadbiiq etish bu oʻquv fanining oʻziga xos xususiyatlarini inobatga olgan holda mazmunni yangilash, uning asoslari borasida talabalarga chuqur nazariy bilimlar berish asosida amaliy faoliyat koʻnikma va malakalarini shakllantirish, takomillashtirish imkonini beradi. Oliy oʻquv yurtlarida chet tili fanlari talabalar uchun asosiy fanlardan biri hisoblanadi.

“Oʻzbek modeli”ning ajralmas tarkibiy qismi boʻlgan “Taʼlim toʻgʻrisida”gi qonun hamda “Kadrlar tayyorlash milliy dasturi”da, avvalo, inson manfaatlarini ustuvorligi, uning zamon talablariga mos holda ortib boradigan ehtiyoj va qiziqishlari, imkoniyatlarini toʻliq yuzaga chiqarish uchun barcha shart-sharoitlarni yaratish belgilab qoʻyilgan. Bu yoʻnalishda amalga oshirilayotgan ishlarining mantiqiy davomi sifatida Prezidentimizning “Oʻzbekiston Respublikasida xorijiy tillarni oʻrganishni ommalashtirish faoliyatini sifat jihatidan yangi bosqichga olib chiqish chora-tadbirlari toʻgʻrisida”gi 2021-yil 19-maydagi PQ-5117-sonli qarorning qabul qilinishi ham bu boradagi yana bir muhim qadamlardan deyish mumkin. Mazkur qarordan koʻzlangan asosiy maqsad tillarni oʻqitishda zamonaviy pedagogik va axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan foydalangan holda oʻqitishning ilgʻor uslublarini joriy etish, xorijiy tillarda erkin soʻzlasha oladigan mutaxassislar tayyorlash tizimini tubdan takomillashtirish hamda ularning jahon sivilizatsiyasi yutuqlari hamda dunyo axborot resurslaridan keng koʻlamda foydalanishlari, xalqaro hamkorlikni rivojlantirishlari uchun yetarli shart-sharoitlar yaratishdan iborat.

INTERAKTIVE ÜBUNGEN IM DEUTSCHUNTERRICHT

Diese Übungen können zum Einstieg in eine Unterrichtsstunde, zum Ausklang oder einfach mal zwischendurch eingesetzt werden.

Der interaktive Lernvorgang wird bei der Arbeit zu zweit, in Kleingruppen oder im Plenum gesteuert. Die Übungen fördern Motivation und Kreativität. Die einzelnen Aktivitäten sind lernzielorientiert, so dass es für die Lernenden immer einsichtig ist, worum es beim Üben geht. Der Einsatz der Aktivitäten ist auf verschiedenen Niveaus möglich.

Partnerübungen

Diese Übungen sind nicht nur auf die Wiederholung von Wortschatz orientiert, sondern auch auf ein grammatisches Problem. Die Schüler arbeiten zu zweit.

Beispiel:

Die Schüler sollen mündlich kleine Dialoge bearbeiten.

A: Schnell, schnell! Hast du schon...

duschen

kämmen

frühstücken

Tee kochen

anziehen

B: Ich kann doch nicht..., wenn...

es gibt kein warmes Wasser

Bad ist besetzt

Kamm ist verschwunden

Geschäft ist noch zu

Kettenübungen

Die Flüssigkeit und angemessene Reaktionen sind Ziele des Sprechunterrichts. Fast immer beim Sprechen steht der Sprecher unter Zeitdruck. Bei diesen Übungen, die den Wortschatz wiederholen sollen, trifft man auch diesen Zeitdruck. Es geht um eine spontane Reaktion. Der Schüler sagt das, was ihn gerade einfällt, wenn es möglich ist, im schnellen Tempo. Dieses Spiel verläuft so, dass der Lehrer einen Oberbegriff gibt und die Schüler müssen Unterbegriffe nennen.

Beispiel:

Der Lehrer will mit den Schüler Tierarten wiederholen, also der Oberbegriff ist „Tier“.

Das Tier

Schüler 1, Schüler 2, Schüler 3, Schüler 4

die Katze, der Hund, das Schwein

Alle Schüler sollten sich an diese Übung beteiligen und immer einen neuen Unterbegriff dazu geben. Der Lehrer kann in diesem Fall die Klasse in 2 Gruppen teilen. Eine Gruppe bilden die Schüler, die Unterbegriffe nennen und die zweite Gruppe kann „Zuhörer“ sein. Diese Zuhörer achten auf die Wörter, die sie wiederholten und die in der Kette fehlten und dann ergänzen sie diese.

Auf diese Art kann der Lehrer alle Vokabeln zum Thema wiederholen, das er mit den Schülern besprechen will. Diese Übung bringt viele Möglichkeiten zur Anwendung. Durch diese Ketten können nicht nur Substantive geübt werden, sondern auch Verben.

Eine weitere Möglichkeit, wie man diese Übung ausnützen kann, ist, dass der Lehrer den Schülern einen bestimmten Buchstaben anbietet. Die Schüler suchen dann die Wörter, die mit diesem bestimmten Buchstaben des Alphabets beginnen. Vielleicht die einzige Voraussetzung für diese Kettenübungen ist, damit die Schüler über einen ausreichenden Wortschatz verfügen müssen.

Spiele

Die Spiele in dieser Phase führen von den Spielen mit Worten bis zu den Sprachspielen.

Redemittel

In dieser Phase verläuft der Aufbau von Redemitteln, die dem Lernenden erleichtern, in bestimmten Situationen seine eigene Meinung zu äußern. Es geht um allgemein benutzte Phrasen, die man z.B. in diesen Gebieten anwenden kann:

- Grüßen
- Danken und Bitten
- Fragen und Nachfragen
- sich entschuldigen
- Auskunft über die eigene Person geben

Redemittel ist Material, das wir zur Mitteilung von unserer Absicht brauchen. Für die Sprechintention „Zustimmen“ führen folgende Redemittel:

Ja! Das ist wahr.

Stimmt! Da hast du recht.

Genau! Das glaube ich auch.

Wie wahr! Das ist auch meine Meinung.

Das stimmt! Da stimme ich dir voll und ganz zu.

Die Aufgaben, die Sprechen oder Kommunikation aufbauen

Diese Übungen sind auf einige Elemente der Sprache konzentriert. Bei diesen Übungen müssen wir folgende Aspekte berücksichtigen:

- Übungen, die auf Grammatik orientiert sind. Das Ergebnis sind grammatisch korrekt gebildete Sätze.
- wir gehen von einem Modelldialog aus, deren Inhalte und sprachliche Form zur Verfügung stehen. Aufgrund dieses Modelldialog sollen die Schüler den Dialog selbst rekonstruieren (nicht vorlesen).

- die Schüler konstruieren selbst einen Dialog aufgrund eines Textes, der nur den Inhalt und Verlauf vorzeichnet.
- die Übungen zur Bildbeschreibung
- Übungen, die zu Meinungsäußerungen und zu Diskussionen dienen.

Arbeit an der Grammatik

Beim Sprechen spielt Grammatik eine große Rolle, vielleicht die größte. Wir müssen uns dessen bewusst sein, wie viele grammatische Regeln der Lernende beim Sprechen im Kopf haben muss. Wir müssen auch das berücksichtigen, dass der Lernende beim Sprechen unter Zeitdruck steht. Das Ergebnis muss nicht fehlerfreie Kommunikation sein. An einem Beispiel zeigen wir, was alles der Lernende kennen muss. Zum Beispiel der Satz:

„Im Garten neben dem Haus spielen die Kinder Fußball und schreien dabei.“

Der Lernende muss diese Regel berücksichtigen:

1. Welchen Artikel hat das Wort „Garten“ – der Garten
2. Frage wo? – im Garten – d.h. in + Dativ
3. „In dem „verkürzt man „im“
4. „neben dem Haus“ ist Attribut zu „Garten“
5. Wieder Frage wo? – neben + Dativ
6. Welchen Artikel hat das Wort „Haus“ – das Haus
7. Das Verb muss an zweiter Stelle sein.
8. Nach dem Verb steht das Subjekt des Satzes – d.h. „die Kinder“.
9. Dann folgt das Objekt ohne Artikel.
10. „und“ – beordnendes Bindewort, nach dem das Subjekt weggelassen sein kann, wenn das Subjekt mit dem Subjekt aus dem ersten Satz übereinstimmend ist.
11. Verb, ...

Wir haben nur auf einem Satz gezeigt, woran der Lernende in einem Satz denken muss. Dabei sollten wir uns in Betracht ziehen, dass ein Gespräch oder Kommunikation nicht nur aus einem Satz, sondern aus vielen Sätzen besteht. Und bei jedem Satz muss der Lernende alle Regeln beachtet. Beim Einüben von grammatisch richtigem Sprechen sollte der Lehrer Visualisierung benutzen.

Beispiel:

Grammatisch richtiges Sprechen kann nur erworben werden, wenn es ständig und regelmäßig geübt wird. Es hat sich ergeben, dass der Sprecher bei der Bildung der Sätze nicht nur einzelne Wörter benutzt, sondern auch einige Phrasen.

...Phrasen bestehen also oft (nicht mehr) aus mehreren Wörtern, die im jeweiligen Satz zusammengehören und den Platz eines Satzglieds einnehmen...“

Die Lernenden sollten beim Sprechen mehr an Formulierung von Phrasen als an einzelne Wörter denken. Schon bekannte Phrasen sollte er immer um weitere Phrasen erweitern. Damit trainiert er sein Gedächtnis und hört auf, in einzelnen Wörtern zu denken.

Beispiel der Erweiterung von der Phrase:

Alle Studenten

Alle Studenten des Lyzeums

Alle Studenten des Lyzeumswollen

Alle Studenten des Lyzeumswollen am Dienstag

Alle Studenten des Lyzeumswollen am Dienstag mit der Lehrerin

Alle Studenten des Lyzeumswollen am Dienstag mit der Lehrerin ins Kino gehen.

Bei den grammatischen Übungen, die zum grammatisch richtigen Sprechen dienen, können wir auch einen längeren Satz in kürzere Sätze zerlegen. Der Grund dafür ist einfach. Bei längerem Satz hört der Lernende auf, einen Überblick zu haben und kann leicht vergessen, was er eigentlich sagen wollte.

Beispiel:

Die Schüler sollen folgendes Satzgefüge in kurze Hauptsätze zerlegen. Dabei sollen sie logische Reihenfolge beachten. „Der siebenjährige Andreas, der auf dem fast zugefrorenen Fluss, ohne dass seine Eltern das ahnten, Schlittschuh lief, brach ein, konnte aber gerettet und durch Mund -zu Mundbeatmung vor Dauerschäden bewahrt werden.“

Dieses Satzgefüge ist für die Schüler zu kompliziert. Bei der mündlichen Äußerung benutzen sie nie solch einen Satz.

Zerlegung von diesem Satz:

1. Der siebenjährige Andreas lief Schlittschuh.
 2. Der Fluss war fast zugefroren.
 3. Seine Eltern ahnten nichts davon.
 4. Andreas brach ein.
 5. Aber er konnte gerettet werden.
 6. Durch Mund-zu-Mundbeatmung konnte er vor Dauerschäden bewahrt werden.
- Nach unseren Erfahrungen sind die Schüler nicht imstande, sich in diesem Satz zu orientieren oder sogar ihn zu übersetzen. Beim Sprechen benutzen fast alle Schüler eher kürzere Sätze, die für sie besser verständlich sind. Gebrauch von kürzeren Sätzen führt meiner Meinung nach zum flüssigen Sprechen. Eine weitere Möglichkeit, die zum grammatischen Üben dient und die in der Praxis sehr beliebt ist und benutzt wird, ist eine Übung, bei der, der Hauptsatz ergänzt werden muss. Der Lehrer gibt einen Hauptsatz und dazu eine Konjunktion und die Schüler müssen den Satz schnell und spontan ergänzen. Die Schüler sollen möglichst viele Möglichkeiten finden und sinnvoll und richtig nach Regeln ergänzen.

Beispiel:

Ich gehe mit dir, wenn....

Ich habe viel zu tun, weil

Modelldialoge

Ein Dialog steht den Schülern zur Verfügung und sie sollen einen ähnlichen Dialog bilden, ohne den Musterdiallog zu lesen. Die Schüler lernen mit der Hilfe von Modelldialogen sprechen. Dabei können einige Stichworte den Lernenden zur Verfügung stehen, die sie bei dem Aufbau von Dialogen benutzen können. Die aufgebauten Aussagen verändern sich vom Originaldialog.

Meinungsäußerung

Diese Übungen sind Vorstufen für eine Diskussion. Die Schüler äußern eigene Stellungnahmen zu einem bestimmten Problem, das ein Bild oder einen Text

enthält. Das Problem muss natürlich den Fähigkeiten der Schüler angemessen sein und sollte für die Lernenden interessant sein.

Den Schülern können entsprechende Redemittel vorhanden sein.

Beispiel:

Das finde ich... toll/ super/ gut, ...

Meiner Meinung nach ist es Falsch/ dumm/ unschön, ...

Ich denke, dass es ... ist

Nach diesen Ausdrücken von eigenen Stellungen sollte der Schüler seine Meinung begründet. Zur Begründung kann ihm der Lehrer wieder einige Phrase geben: *Das finde ich richtig/ falsch, weil/ denn...*

Auf diese Art und Weise argumentieren die Schüler und sammeln Argumente pro und contra.

Sammeln von Ideen zu einem Bild oder Foto

Zu weiteren aufbauenden Übungen gehört auch diese Übung. Den Schülern steht ein Bild oder ein Foto mit einem bestimmten Inhalt oder einer Handlung zur Verfügung. Die Schüler sollen mit dem Bild arbeiten. Fast in jedem Lehrbuch gibt es viele Bilder, mit denen die Schüler arbeiten. In der Praxis ist es eine häufig benutzte Form von sprachlichen Übungen.

Beispiel:

Das Ziel der Arbeit mit dem Bild kann sein:

- Bildbeschreibung
- eine Erzählung ausdenken, die den Bildinhalt enthält
- eine Szene dramatisieren

Für Erleichterung kann der Lehrer einige Frage vorbereiten, die mit dem Bild zusammenhängen.

z.B.

WER? – Wer ist auf dem Bild?

WO? – Welchen Ort/ Raum zeigt das Bild?

- Wo befinden sich die Personen?

WAS? – Was passiert?

- Was machen sie jetzt?

Interviewen

Die Schüler können in Gruppen ein Interview mit einer Persönlichkeit machen, z.B. mit einem Lehrer. Oder sie können mit dem schon gemachten Interview arbeiten.

Beispiel:

Interview mit einem Popstar

1. Wie ist denn dein wirklicher Name?
2. Wann hast du angefangen zu singen?
3. Guten Tag!
4. Bei wem hast du gelernt?
5. Und warum hast du dir den Künstlernamen Mayan zugelegt?
6. Haben deine Eltern das erlaubt?
7. Danke, dass du für uns Zeit hast.

8. Welche Songs von deiner letzten CD gefallen dir am besten?
9. Wir danken dir für dieses Gespräch.
10. Bist du so nett und beantwortest einige Fragen?

Die Schüler sollen die Fragen so ordnen, dass eine sinnvolle Reihenfolge entsteht, und dann das Interview in Teilen teilen (Einleitung, Hauptteil, Schluss). Bei einem Interview müssen sich die Schüler zuerst überlegen, was eigentlich schon bekannt ist, was sie wissen wollen. Dann müssen sie eine sinnvolle Reihenfolge der Fragen bilden. Am Ende sollten sie einen Zettel mit Stichworten bilden, um nichts zu vergessen.

Diskussion

Das Prinzip der Diskussion besteht darin, dass die Teilnehmer ihre Meinungen zu einem bestimmten Sachverhalt äußern und dabei sind sie imstande, sie zu begründen.

Die Schüler müssen so ihre eigenen Standpunkte formulieren.

...Wenn unterschiedliche Meinungen, Vorschläge, Verhaltensweisen Gesprächsgegenstand werden und man seinen eigenen Vorschlag durchsetzen will, seine Meinung als richtige vertreten, seine Verhaltensweise rechtfertigen will, dann wird dies eine Diskussion...

...Wenn der Lehrer die Diskussion im Unterricht benutzen will, sollte er jedem Schüler eine Aufgabe zuteilen und ihm Zeit für seine Überlegungen geben. Die Schüler können sich ihre Gründe und Meinungen in Stichworten auf einem Zettel schreiben. Allgemein werden bei der Diskussion verschiedene Unterlagen und Materialien ausgenutzt. Diskussion sollte lebhaft geführt werden und alle Teilnehmer engagiert werden. Die Ergebnisse der Diskussion können dann von einzelnen Gruppen präsentiert werden.

Beispiel:

„Du sollst deinen Freund überzeugen, dass er mit dir einen Ausflug nach Prag macht.“

1. Sammlung von Argumenten:

Pro Contra

- etwas Neues sehen, erleben – es ist zu teuer
- Sehenswürdigkeiten durchsehen – ihr kennt euch dort nicht aus
- ohne Erwachsene oder Lehrer sein – es kann gefährlich sein
- Abenteuer – zu viele Leute

2. Diese Argumente werden in einfachen Sätzen formuliert.

3. Diskussion – Einer will sein Argument durchsetzen, der andere reagiert und will es ihm ausreden.

4. Einbindung von den Zuhörern in die Diskussion.

Die anderen Schüler können sich Notizen machen und später darüber diskutieren. Der Lehrer kann vor der Diskussion an die Tafel einige Redemittel schreiben, die die Schüler benutzen können, z.B.: Begründung: denn, weil, ...

A widerspricht B: nein! Doch! Das ist nicht richtig!

A will B unterbrechen: Entschuldigung, aber...

Nacherzählen von Texten

Der Lehrer wählt einen Text aus dem Lehrbuch aus. Dabei kann er einige Konjunktionen (aber, denn, trotzdem, obwohl,) oder Redemittel (zuerst, dann, nachdem) an die Tafel aufschreiben. Nachdem die Schüler den Text gelesen haben, lässt der Lehrer sie nacherzählen. Der Lehrer soll seine Korrektur machen.

Eine Geschichte aus Stichworten erfinden

Die Schüler haben einige Stichwörter zur Verfügung, aus denen sie eine Geschichte bilden sollen. Sie arbeiten in kleinen Gruppen. Jedes Mitglied muss einen Absatz erfinden. Der Lehrer kann ihnen helfen.

Beispiel: *Schmuck, Einbrecher, 50000 Euro, Geschäftsmann, Villa, Fenster, Party, Mauer*

Fortsetzung von einer Geschichte

Der Lehrer beginnt eine Geschichte, z.B. ein Märchen, zu erzählen und die Schüler sollen selbstständig fortsetzen. Dabei haben sie große Freiheit, sie können ihre Phantasie und Kreativität ausnützen. Eine neue Geschichte kann zur Diskussion dienen.

Spontanes Sprechen über etwas

Dem Schüler wird ein Stichwort gegeben und er spricht selbstständig und spontan über alles, was mit diesem Stichwort zusammenhängt. Der Inhalt des Textes ist nur vom Schüler bestimmt. So können freie Texte entstehen, die überhaupt von niemand begrenzt sind.

Die Aufgaben, die mündliche Kommunikation simulieren

Dialogspiele und Rollenspiele

Dialogspiele verbinden Hören, Verstehen und Sprechen. In Dialog- und Rollenspielen können die Lernenden ein spontanes und freies Sprechen entwickelt. Bei den Rollenspielen übernehmen die Schüler Rollen von Schauspielern. Alle Situationen gehen vom wirklichen Leben aus. Die Schüler können probieren, wie sie in solchen Situationen reagieren würden und danach handeln, z.B. beim Einkaufen, u Hilfe bitten, fragen nach der Richtung des Weges usw.

Es handelt sich um Alltagssituationen, in die ein Nicht-Muttersprachler im Land der gelernten Sprache (d.h. in einem deutschsprachigen Land) gerät. Diese Rollenspiele dienen dazu, dass sich die Schüler einige Hilfsmittel aneignen. Zu den typischen Dialogspielen gehört ein Telefongespräch, in dem die Schüler prompt reagieren müssen.

SOZIALE INTERAKTION IM UNTERRICHT

Im Unterricht kommt es zu verschiedenen sozialen Interaktionen, in den der Sprecher mündlich reagieren muss. Es handelt sich um Bitten, Nachfragen, Korrigieren, Begründen.

Vorbereitungsgespräch

Es handelt sich um un gelenkte Gespräche, die sich auf ein bestimmtes Thema beziehen. Diese Gespräche dienen zur Aktualisierung von bereits existierendem Weltwissen der Schüler. Dabei werden schon verarbeitete, im Gedächtnis gespeicherte Informationen vernetzt aufgenommen. Dazu dient ein Assoziogramm, d.h. Sammeln von verschiedenen Wörtern zu einem Begriff.

Hypothesenbildung vor Textrezeption

Diese Hypothesen vor Textrezeption helfen uns, „Unbekanntes in bereits verarbeitete Wissens- und Erfahrungsgebiet zu integrieren.“ Hypothesen versuchen, den Schülern den Textinhalt näher zu bringen, z.B. der Lehrer beginnt eine neue Lektion durchzunehmen, die z.B. „Supermarkt“ genannt wird. Eine Vorstufe wäre thematische Antizipation. Der Lehrer nähert den Sachverhalt den Schülern. Weiter können Argumente Pro und Contra gesammelt werden und weitere Hypothesen gebildet werden.

Hypothesenbildung während der Textrezeption

Die Schüler gehen von einem Text aus, der aus einigen Abschnitten besteht. Die Schüler lesen nur einen Abschnitt und überlegen, wie sie die Geschichte weiter fortsetzen könnten. Ihre Vermutungen müssen sie mündlich begründen. Der Lehrer notiert alle Möglichkeiten. Die Schüler lesen den nächsten Abschnitt und dann vergleichen sie ihre Hypothesen mit den Hypothesen im Text.

RICHE DIR DEIN WOHNZIMMER EIN!

Ziel: Formulierung von Fragen

Wiederholung des Wortschatzes

Wechselpräpositionen

Lehrmittel: Vorlagen

Sozialform: Partnerarbeit

Redemittel: Schüler A: *Wohin hast du das Bett gestellt? / Wo steht das Bett?*

Schüler B: *Ich habe es... gestellt. / Es steht...*

Benötigter Wortschatz:

das Fenster, das Regal, die Lampe, das Sofa,

der Tisch, das Bett, das Bild, der Sessel,

der Teppich, der Schrank, die Pflanze, die Tür,

das Radio, die Gitarre, der Fernseher.

Durchführung:

Die Schüler bilden Paare. Beide Spieler bekommen eine Vorlage mit dem leeren Wohnzimmer und eine Vorlage, auf der ein Wohnzimmer und Möbelstücke sind. Diese Möbelstücke sollen die Schüler beliebig in eine Vorlage malen. Eine Vorlage bleibt also leer. Der Nachbar darf nicht sehen, wohin die Möbelstücke vom Partner gemalt wurden. Wenn sie fertig sind, beginnt das Spiel.

Ein Spieler nimmt die leere Vorlage und stellt dem Partner Fragen zum Bild, z.B. *Wo steht das Bett?* Der Gegner antwortet, z.B.: *Das Bett steht unter dem Fenster.* Der Spieler, der die Frage gestellt hat, muss das Bett im Wohnzimmer malen. Und so setzen sie fort. Wenn das Bild fertig ist, vergleichen sie ihre Bilder,

ob sie übereinstimmend sind. Dann wechseln sie sich einander und Schüler B malt das Bild.

Zusammenfassung des Spielsverlaufs:

- in leeren Vorlagen die Möbelstücke malen
- Fragen stellen
- nach Antworten von dem Partner die Möbelstücke malen

Ähnliche Variante:

Wenn die Schüler nicht bildkünstlerisch geschickt sind, kann der Lehrer die einzelnen Möbelstücke ausschneiden. So können die Schüler mit den Möbelstücken beliebig bewegen und können Architekten spielen. Schüler A kann sich das Wohnzimmer einrichten und Schüler B kann es raten, z.B. „*Ich würde das Bett lieber unter die Fenster stellen*“. So können sie es gegenseitig raten. Oder den Schülern können zwei Bilder zur Verfügung stehen. Auf einem Bild kann ein tschechisches und auf dem anderen Bild ein deutsches Wohnzimmer sein. Die Schüler müssen z.B. Unterschiede suchen.

WAS ODER WER BIN ICH?

Ziel: Formulierung von Fragen, Fragen stellen

Wiederholung von Perfektum

Fakten behalten

Konzentration trainieren

Sozialform: Gruppenarbeit

Durchführung:

Von jeder Gruppe wird ein Schüler gewählt, der sich einen Gegenstand oder eine Person ausdenkt. Die anderen Mitspieler, die mit ihm in der Gruppe sind, stellen ihm die Fragen, z.B.: *Bist du eine Sache? Bist du eine Person?* Auf diese Fragen antwortet der gewählte Schüler nur *Ja/ Nein*. Wer nach den gewonnenen Angaben die Person oder den Gegenstand erkennt, beginnt das Spiel vom Anfang an. So stellen wir fest, welche Gruppe schneller ist und so gewinnt.

Zusammenfassung des Spielverlaufs:

- jemand denkt an eine Person oder Sache
- andere stellen Fragen, auf die der gewählte Schüler mit Ja oder Nein antworten soll

Anmerkung:

Dieses Spiel kann bei den Schülern, die erst mit der Fremdsprache beginnen, aber auch bei den Fortgeschrittenen eingesetzt werden. Bei den kleinen Schülern können wir mit einfachen Begriffen beginnen, z.B. mit einem Gegenstand, der sich in der Klasse befindet oder mit einem Tier. Bei den fortgeschrittenen Schülern sind unbegrenzte Möglichkeiten bei diesem Spieleinsatz. Es wäre geeignet, wenn der Lehrer dieses Spiel beginnt und so kann er zeigen, wie die Schüler beim Spiel fortschreiten sollen. Dabei sollte eine Persönlichkeit gewählt werden, die allen Schülern bekannt ist. Jeder Schüler konnte einen Vorschlag geben, denn andere erraten sollen.

Ähnliche Variante:

Lehrmittel: Zettel mit dem Namen von berühmten Persönlichkeiten, Klebstoff

Durchführung:

Jeder Schüler bekommt einen Zettel, der ihm auf den Rücken geklebt wird. Die Schüler können sich im Raum bewegen, dabei sehen die anderen den Namen, den der Schüler auf dem Rücken hat. Der Schüler, der einen Namen auf dem Rücken hat, muss durch Fragen feststellen, welche Persönlichkeit er darstellt. Z.B.: „Habe ich in Europa gelebt? Bin ich ein Schauspieler?“ und die anderen antworten nur *Ja* oder *Nein*. Die gewählten Persönlichkeiten müssen alle Schüler kennen.

BILDBESTIMMUNG

Ziel: spontanes Sprechen über das Bild

Wechselpräpositionen

Sozialform: Gruppenarbeit (2 oder 3 Gruppen)

Lehrmittel: verschiedene Bilder aus Zeitungen oder Zeitschriften

Durchführung:

Der Lehrer teilt die Klasse in 2 oder 3 Gruppen (je nach Schüleranzahl). Auf den Tisch verteilt der Lehrer die Bilder. Die Schüler dürfen sie nicht sehen.

Es ist besser, wenn der Lehrer jedem Spieler in der Gruppe eine Nummer gibt, z.B.: Spieler 1, Spieler 2, ...

Jeder Spieler Nummer 1 kommt zu dem Tisch und der Lehrer zeigt jedem ein Bild.

Dieses Bild muss der Spieler seiner Gruppe beschreiben. Die anderen Mitspieler der Gruppe sehen natürlich das Bild nicht. Der Spieler 1 geht von dem Tisch weg und damit verlässt er die Gruppe. Der Lehrer mischt die Bilder. Nach der Beschreibung kommt Spieler Nummer 2 zum Tisch und muss das passende Bild finden. Dabei kann Spieler Nummer 2 zusätzliche Informationen vom Spieler 1 gewinnen.

Wenn sich der Spieler Nummer 2 dessen bewusst ist, dass es sich um das richtige Bild handelt, kommt er zu seiner Gruppe und alle verständigen sich darüber, ob es die Endwahl ist. Dann zeigen sie das Bild dem Lehrer. Wenn das Bild richtig ist, bekommt Spieler Nummer 2 das andere Bild, das er den anderen Mitspieler beschreiben soll und so setzt es sich fort. Welche Gruppe schneller fertig ist, die gewinnt.

DETEKTIVSPIEL

Ziel: eigene Überzeugung formulieren

Vergangenheitsformen

Konzentration üben

Sozialform: Gruppenarbeit (4, 6 oder 8 Personen)

Lehrmittel: Rollenkarten, Notizzettel für die Spieler

Durchführung:

Jeder Spieler erhält eine Rollenkarte und damit übernimmt er eine Rolle. Er stellt Fragen und damit versucht er möglichst schnell die Person, die auf der Karte beschreiben ist, zu finden und fünf Eigenschaften der Person zu erfahren. Dabei können sich die Spieler in der Klasse bewegen. Wenn ein Spieler sein Ziel erreicht, endet das Spiel. Der Spieler nennt die Person und fünf ihrer Eigenschaften. Wenn sie nicht vollständig oder falsch sind, geht das Spiel weiter.

Der Lehrer kann dieses Spiel folgend beginnen: *„Sie sind auf einer Party und haben als Detektiv die Aufgabe, eine bestimmte Person zu finden und fünf wichtige Details über sie zu erfahren. Sprechen Sie mit allen Gästen und stellen Sie Fragen! Wenn Sie möchten, können Sie sich Notizen machen.“*

Zusammenfassung des Spielverlaufs:

- nach der Karte Fragen stellen
- danach die Person finden, die wir suchen

Ähnliche Variante:

Lehrmittel: Vorlage

Durchführung:

Der Lehrer schafft einen fiktiven Fall, z.B. einen Fahrraddiebstahl. Dieser Diebstahl muss untersucht werden. Den Schülern werden die Rollen aufgeteilt. An diesem Fall sind Untersucher (Polizei), der Beschädigte, der Dieb und die Nachbarn beteiligt. Der Lehrer beginnt die Geschichte folgend:

„... Peter K. hat der Polizei angemeldet, dass jemand ihm sein Fahrrad gestohlen hat. Er hat es im Hof in einem Schuppen gelagert...“

Der Fall muss erklärt werden. Zuerst muss der Diebstahl angemeldet werden. Dann beginnt der Untersucher zu untersuchen, er fragt den Beschädigten, die Nachbarn und den verdächtigen Täter. Bei diesen Spieltypen kann der Lehrer sich verschiedene mögliche Situationen ausdenken. Diese Detektivspiele locken die Schüler durch ihren Inhalt.

Der UNTERSUCHER:

- fragt den Beschädigten was und wann es passiert ist und ob er einen Verdacht hat,
- fragt die Nachbarn, ob sie etwas gehört haben,
- fragt den verdächtigen Täter was er gestern Abend gemacht hat.

Der TÄTER:

- gestern Abend warst du zu Hause,
- du hast schon ein Fahrrad,
- du hast ein Fahrrad gestern gefunden,
- du gestehst, dass du das Fahrrad gestohlen hast, weil deine Eltern es dir nicht kaufen wollen.

Die NACHBARN:

- zuerst behauptet ihr, dass ihr nichts gehört habt,
- dann habt ihr euch aber erinnert, dass ihr etwas gehört habt, aber hattet Angst, etwas zu machen.

Der BESCHÄDIGTE:

- muss der Polizei den Diebstahl anmelden,
- muss beschreiben, was passiert ist und was ihm fehlt,
- hat einen Verdächtigen,
- sein Mitschüler, der selbst kein Fahrrad hat, dich um dein neues Fahrrad beneidet.

WANN TREFFEN WIR UNS?

Ziel: Vorschläge machen/ ablehnen oder annehmen
Konjunktivformen, Wiederholung von Uhrzeiten und Wochentagen

Sozialform: Partnerarbeit

Lehrmittel: Vorlage Nummer 4, etwas zum Schreiben

Redemittel: „Hast du am ... um ... Uhr Zeit?“

„Können wir am ... um ... Uhr ins Kino gehen?“

„Hast du am... um ... Uhr etwas vor?“

„Nein, da kann ich nicht. Da muss ich...“

„Nein, da kann ich nicht. Da will ich ...“

Wortschatz:

zum Friseur gehen, ins Theater gehen, Englischunterricht haben,

Volleyball spielen, zum Arzt gehen, Tennis/Volleyball/Bowling spielen, ein Treffen haben, zu Besuch gehen, einen Ausflug machen, ins Konzert gehen, tanzen gehen, eine Ausstellung besuchen, ins Schwimmbad gehen.

Durchführung:

Die Schüler bilden die Paare. Jeder Spieler bekommt eine Vorlage – einen persönlichen Wochenplan. Zweck des Spiels ist, sich mit dem Mitspieler einen Kinobesuch zu verabreden.

Ein Mitspieler beginnt, indem er ein Treffen vorschlägt. Dabei muss er seine schon verabredeten Termine berücksichtigen. Der angesprochene Mitspieler muss in seinem Wochenplan feststellen, ob der vorgeschlagene Termin für ihn passend wäre. Entweder passt ihnen dieser Termin und die Verabredung tragen beide in ihre leeren Wochenpläne ein oder passt der Termin nicht. Dann müssen sie einen neuen Termin suchen, mit dem beide einverstanden sind.

Das Spiel ist beendet, wenn der Kinobesuch verabredet wird. Während des Spiels sollten sich die Schüler Notizen machen, was der Partner vorhat. Zum Schluss können alle Teilnehmer erzählen, welche Verabredungen sie für die nächste Woche vorhaben.

Zusammenfassung des Spielsverlaufs:

- aufgrund deines Wochenplanes Vorschläge machen, wann der Partner Zeit hat
- in den Wochenplan die Aktivitäten von Partner eintragen

WOHNHAUS

Ziel: genauere Informationen zu einzelnen Bewohnern gewinnen

Sozialform: Partnerarbeit

Lehrmittel: Vorlage

Redemittel: Wer wohnt im Haus Nummer X?

Wie alt ist sie/er?

Woher stammt sie/er?

Hat sie/er ein Tier?

Wofür interessiert er/ sie sich?

Da wohnt der/ die/ das...

Durchführung:

Der Lehrer kann dieses Spiel folgend beginnen: „*In dieser Straße in Berlin wohnen vier Freunde aus verschiedenen Ländern. Was weißt du über die Jungen und Mädchen?*“.

Der Schüler arbeitet mit seinem Partner zusammen. Jeder bekommt eine leere Vorlage und jedem von ihnen stehen Informationen über einige Bewohner zur Verfügung. Die Partner simulieren ein Gespräch über die Bewohner eines Hauses.

Jeder der Spieler kann etwas über einige Bewohner sagen. Dabei muss der Schüler 1 vom Schüler 2 befragt werden. Jeder Mitspieler hat Informationen, die dem anderem fehlen. Nach jeder Antwort vom Mitspieler ordnet Schüler 1 die Angaben den entsprechenden Fenstern zu. Das Spiel endet, wenn alle Angaben einem Fenster zugeordnet sind.

Schüler 1:

Im Haus Nr. 29 wohnt Magda. Sie ist 15 Jahre alt.

Der Junge mit dem Hund heißt Mario und spielt Fußball. Erika ist zwei Jahre jünger als Magda. Neben Mario wohnt ein Mädchen aus der Türkei. Das Mädchen aus Polen spielt gern Gitarre. Der Junge aus Deutschland hat eine Katze. Er spielt Tennis. Das Mädchen in Haus Nr. 25 heißt Erika.

Schüler 2:

Das 15-jährige Mädchen kommt aus Polen. Neben Magda wohnt ein Junge aus Italien. Er hat einen Hund. Philipp wohnt im Haus Nr. 31. Mario ist ein Jahr jünger als Magda. Zwei Kinder haben keine Haustiere. Philipp ist 13 Jahre alt und kommt aus Deutschland. Das Mädchen im Haus Nr. 25 zeichnet gern.

Zusammenfassung des Spielsverlaufs:

- den Partner Fragen stellen
- fehlende Informationen feststellen
- diese Informationen dem entsprechenden Fenster zuordnen.

SCHATZINSEL

Ziel: Wegbeschreibung Wiederholung von geographischen Bezeichnungen (Himmelsrichtungen)

Sozialform: Gruppenarbeit (zu 4 Personen)

Lehrmittel: Vorlage

Redemittel: „*Der Weg führt zuerst vom Schiff zu...*“

„*Der Weg führt jetzt am ... vorbei.*“

„*Es geht los beim Schiff in/ bei...*“

„*Nun geht es eine Weile an Entlang.*“

„*Jetzt geht es ein Stück nach...*“

„*Zum Schluss führt der Weg zu...*“

„*Dort ist der Schatz vergraben.*“

Durchführung:

Jedes Mitglied der Gruppe bekommt eine der vier Vorlagen, so stehen jeder Gruppe alle vier Vorlagen zur Verfügung. Niemand aus der Gruppe darf seine Karte anderen Mitspielern zeigen, weil auf jeder Karte ein anderer Weg zum Schatz eingezeichnet ist. Der Lehrer beginnt das Spiel mit den Worten: „*Es war einmal ein*

gefürchteter Pirat mit Namen Halbohr. Der häufte (накопил) im Laufe seiner anstrengenden Piratentätigkeit gewaltige Schätze an. Bevor er starb, versteckte er seinen Schatz auf einer Insel. Es gibt vier Schatzkarten, die den Weg zum Schatz beschreiben, aber alle vier Karten sind falsch.“

Trotzdem sind alle Spieler nötig, um zu erfahren, wo der Schatz wirklich liegt. Um die Stelle zu finden, muss jedes Gruppenmitglied den anderen Gruppenmitgliedern beschreiben, wo der Weg auf seiner Karte entlangführt.

Die anderen drei zeichnen den beschriebenen Weg auf ihren Karten so genau wie möglich. Der Schatz befindet sich dort, wo sich alle vier Wege kreuzen. Ausgangspunkt aller vier Wege ist jeweils eins der vier Schiffe. Der Endpunkt aller Wege ist jeweils mit einem Kreuz gekennzeichnet. Die Gruppe, die als erste entdeckt, wo sich die vier Wege kreuzen, die hat den Schatz entdeckt.

Zusammenfassung des Spielverlaufs:

- nach der Karte den Weg beschreiben
- versuchen, den Schatz zu finden

FRAGE NACH FRAGE

Ziel: Wiederholung von verschiedenen grammatischen Erscheinungen

Sozialform: die Klasse in 2 Gruppen geteilt

Durchführung:

Die Klasse wird in 2 Gruppen geteilt. Von jeder Gruppe wird ein Schüler (Schüler 1) gewählt, der das Spiel beginnt. Ein anderer Schüler (Schüler 2) aus der Gruppe flüstert ihm (dem Schüler 1) eine Frage ins Ohr.

Auf diese Frage antwortet Schüler 1 laut, z.B. „Grün“. Die Mitglieder der zweiten Gruppe müssen raten, wie die Frage lautete. Sie führen alle möglichen Fragen, z.B. „Was ist deine Lieblingsfarbe? Welche Farbe hat deine Bluse“...usw. Wer die richtige Frage errät, ist an der Reihe und seine Gruppe gewinnt einen Punkt. Und die zweite Gruppe muss die Frage erraten.

Zusammenfassung des Spielsverlaufs:

- der gewählte Schüler flüstert einem anderen Schüler eine Frage
- der andere Schüler antwortet laut auf die Frage
- andere versuchen, die richtige Frage zu finden

RUMPELSTILZCHEN

Teilnehmerkreis:

Gesamte Lerngruppe

Schwierigkeitsgrad:

Die Kardinalzahlen (1-50) müssen bekannt sein.

Ziele:

a) Sprachlicher Bereich:

- Vertiefung und Festigung der Zahlen.

b) Pädagogischer Bereich:

- Beteiligung aller Schüler am Unterrichtsgeschehen.

Verlauf:

Die gesamte Lerngruppe sitzt im Kreis. Ein Schüler beginnt den Zählvorgang bei eins, die anderen im Uhrzeigersinn weiter bis fünfzig. Dann beginnt der Zählvorgang (подсчёт) erneut. Jetzt muss jedoch bei jeder Zahl, die durch fünf teilbar ist, der betreffende Schüler „Rumpelstilzchen“ statt der betreffenden Zahl sagen. Nennt er dennoch die Zahl, scheidet er aus. Bei der nächsten Runde kann für jede Zahl, die durch drei teilbar ist, „Fischers Fritze“ gesagt werden usw. Gewonnen hat, wer als letzter übrigbleibt.

TABBLE

Teilnehmerkreis:

Gesamte Lerngruppe, Partnerpaare, Kleingruppen

Schwierigkeitsgrad:

Die Aktivität ist für den Anfangsunterricht geeignet, kann aber als auflockerndes Element im Unterricht mit Fortgeschrittenen eingesetzt werden. Vorausgesetzt wird ein minimaler Grundwortschatz.

Ziele:

a) Sprachlicher Bereich:

- Üben von Lexik im schülerorientierten Zusammenhang
- Aktivierung latent vorhandener Vokabelkenntnisse

b) Pädagogischer Bereich:

- Intensivierung des Unterrichts durch Schülerbeiträge, Partner- und Kleingruppenarbeit.

Verlauf:

Der Lehrer/Gruppenspielleiter schreibt ein Wort an die Tafel oder auf ein Blatt Papier. Die restlichen Mitspieler müssen Wörter finden, die einen Buchstaben vorgegebenen Wortes enthalten und entsprechend dem Verfahren in einem Kreuzworträtsel horizontal oder vertikal angefügt werden können. In folgendem Beispiel wurde das Wort „Haus“ vorgegeben.

```
  M
H A U S
U       S
  S U C H E N
          S
          S
          E
```

L

In Partner- oder Kleingruppenarbeit können die Lerner selbständig eigene Kombinationen entwerfen.

WOZU PASSEN DIE ADJEKTIVE?

Lernziel:

Wortschatz

Verlauf:

Die Lerner versuchen in Kleingruppen, möglichst viele Gegenstände zu finden und aufzulisten, die auf eine bestimmte von Ihnen gegebene Definition passen.

Definitionen:

Welche Gegenstände...

...sind rechteckig?

...sind rund?

...sind lang und schmal?

...machen Lärm?

...sind hübsch?

...kann man öffnen und schließen?

Nachdem die Gruppen zwei bis drei Minuten lang Zeit hatten, um ihre Idee aufzulisten, werden sämtliche Wörter an die Tafel geschrieben oder es wird im Sinne eines Wettbewerbs verglichen, welche Gruppe die meisten gültige Wörter gefunden hat.

ZAHLENDIKTAT

Lernziel:

Hörverstehen – Zahlen

Verlauf:

Diktieren Sie eine Reihe von deutschen Zahlen, die sowohl Sie als auch die Lerner in Ziffern aufschreiben. Geben Sie Gelegenheit zur Überprüfung, indem Sie danach die Zahlen in Ziffern an die Tafel schreiben oder indem Sie die Lerner bitten, ihre Zahlen mündlich vorzutragen.

Variante:

Fragen Sie die Lerner nach der Summe sämtlicher notierter Zahlen. Stimmt die Endzahl bei allen überein?

GEDICHTANFÄNGE

Lernziel:

Kreatives Schreiben, Sprechen, Hörverstehen

Verlauf:

Schreiben Sie an die Tafel:

Jung sein heißt...

Bitten Sie die Lerner, mögliche Formulierungen zu nennen, mit denen ihrer Meinung nach dieser Satzanfang fortgesetzt werden kann. Wenn genügend Zeit zur Verfügung steht, fordern Sie die Lerner auf, in Zweiergruppen zu arbeiten und vier Zeilen nach dem angegebenen Muster zu vervollständigen, danach aber eine fünfte hinzufügen, die davon abweicht. So erhält die Satzfolge beinahe den Charakter eines Gedichts.

Zum Beispiel:

Jung sein heißt Freunde haben,

Jung sein heißt Freunde verlieren,

*Jung sein heißt über Examen sprechen,
Jung sein heißt fragen, ob es eine Zukunft gibt.*

Gedichtanfänge:

Alt sein heißt...

Langeweile ist...

Ein Freund ist...

Ohne dich...

Ich möchte gern...

Ich erinnere mich...

Liebe ist, wenn...

LANGSAME ENTHÜLLUNG

Lernziel:

Vermutungen äußern, beschreiben, freies Sprechen

Verlauf:

Bringen sie ein Bild mit. Stecken Sie das Bildmaterial in einen passenden Briefumschlag oder in eine Mappe, oder bedecken sie es mit einem nicht durchscheinenden Blatt Papier. Decken Sie das Bild nach und nach auf, und lassen Sie die Lerner jedes Mal raten, was das Bild wohl darstellen könnte. Fordern Sie zur Diskussion auf, und lassen Sie unterschiedliche Meinungen gelten.

Variante:

Wenn Sie einen Overheadprojektor zur Verfügung haben, können Sie anstelle eines Bildes auch einen Text verwenden, den Sie abschnittsweise aufdecken.

DURCHEINANDER GEWÜRFELTE SÄTZE

Lernziel:

Satzbau

Verlauf:

Wählen Sie einen Satz aus dem Lehrbuch aus und schreiben Sie die einzelnen Wörter in ungeordneter Reihenfolge an die Tafel:

früh, der, muss, während, ich, Woche, schlafen

Die Lerner ermitteln den ursprünglichen Satz und schreiben ihn auf:

Während der Woche muss ich früh schlafen.

Oder:

Ich muss während der Woche früh schlafen.

Wenn Sie etwas mehr Zeit zur Verfügung haben, geben Sie mehrere solcher Sätze an und bitten Sie die Lerner, in einer vorgegebenen Zeitspanne möglichst viele Sätze zu entschlüsseln.

Variante:

Diktieren Sie durcheinander gewürfelte Sätze, anstatt sie an die Tafel zu schreiben. Die Kursteilnehmer schreiben mit und tragen ihre Lösung mündlich vor.

Hinweis:

Diese Aktivität eignet sich auch, um bestimmte grammatische Phänomene zu wiederholen. Wählen Sie in dem Fall Sätze aus einer Grammatikübung.

GEGENSATZPAARE

Lernziel:

Wortschatzwiederholung und – erweiterung.

Verlauf:

Diktieren Sie etwa sechs bis zehn Wörter, die deutliche Antonyme aufweisen, oder schreiben Sie sie an die Tafel. In Paaren oder in Kleingruppen versuchen die Lerner, jeweils „die andere Hälfte“ zu finden und aufzuschreiben.

Beispielsammlung für Gegensatzpaare:

öffnen: schließen, langweilig: interessant, trinken: essen, weiß: schwarz, schön: hässlich, Tag: Nacht, Ehemann: Ehefrau, leicht: schwer, schwierig, Kälte: Wärme, Mann: Frau, lang: kurz, dick: dünn, fern: nah, viel: wenig, Vater: Sohn, Mutter, klein: groß, Fuß: Hand, Kopf, Ausgang: Eingang, mit: ohne, verkaufen: kaufen, Sommer: Winter, wahr: falsch, unwahr, alt: jung, neu, gut: böse, schlecht.

Beachten Sie aber, dass es sich dabei nur um Vorschläge handelt und dass Sie und Ihre Lerner vielleicht andere Gegensatzpaare bilden möchten, die hier nicht angeführt sind. In einigen Fällen können Wörter zwei oder mehrere Antonyme aufweisen,

z.B.: *süß: salzig oder bitter oder sauer.*

Zeigen Sie sich offen gegenüber kreativen und unkonventionellen (нетрадиционные) Vorschlägen Ihrer Lerner, sofern sie sie gut begründen können.

Variante:

Wenn am Ende der Übung alle Gegensatzpaare an der Tafel stehen, löschen Sie die Wörter, von denen Sie ausgegangen sind, und lassen Sie sie von den Lernern erneut finden.

Die Aufnahmen der Heranziehung der Schüler in die interaktive Tätigkeit in den Deutschstunden

Die Technologie *der interaktiven Ausbildung* (die Ausbildung in der Wechselwirkung) ist auf der Nutzung verschiedener methodischer Strategien und der Aufnahmen der Modellierung der Situationen des realen Verkehrs und der Organisation der Wechselwirkung der Schüler in der Gruppe zwecks der gemeinsamen Lösung der kommunikativen Aufgaben gegründet. Natürlich, den erfahrenen Pädagogen sind solche Formen der Ausbildung in der Wechselwirkung, wie nicht neu:

- dialogisch, paarig;
- politologisch;
- gruppen-;
- spiel-

Es ist die traditionellen Formen der Ausbildung. Jedoch will man ausführlicher auf die Technologie der Ausbildung in der Zusammenarbeit und den Varianten der Methode solcher Ausbildung stehenbleiben. Die Ausbildung in der Zusammenarbeit wurde in der Pädagogik ziemlich seit langem verwendet. Die Hauptidee der Ausbildung in der Zusammenarbeit – zusammen zu lernen, und es ist nicht einfach, etwas zusammen zu erfüllen!

In der heutigen Etappe existieren etwas Varianten der Methode der Ausbildung in der Zusammenarbeit:

FÜNF AUF FÜNF

Lernziel:

Den Inhalt des Textes wiedergeben lehren

Verlauf:

Der Pädagoge wählt einen Text und teilt ihn auf drei bis sechs ungefähr gleich nach dem Umfang und nach dem Sinn erledigten Teilen auf. Er organisiert die Aufstellung der Möbel im Kabinett (die Form «der Diskussionsklub») und teilt die Schüler in kleine Gruppen auf, deren Anzahl der Zahl der Bedeutungsteile des Textes entspricht. Die Anzahl der Schüler in den Gruppen soll identisch sein, sechs nicht zu übertreten.

Die Gruppen befinden sich hinter den abgesonderten Tischen, jeder Schüler bekommt einen Teil des Textes.

Der Pädagoge bietet im Laufe von 10 Minuten an, am Inhalt des bekommenen Teils des Textes individuell zu arbeiten. Bei der Arbeit am Inhalt soll der Schüler den Text aufmerksam lesen, damit man seinen Hauptsinn anderen Schülern in einer willkürlichen Form genauer übergeben kann (er stellt den Plan, die Thesen u. a. auf).

Nach dem Abschluss der Arbeit wird es vom Schüler in jeder Gruppe vorgeschlagen, der Reihe nach beabsichtigt zu werden und sich die Nummern zu merken. Dann bilden sich die neuen Gruppen: die erste Gruppe entwickelt sich aus den ersten Nummern aller Gruppen; zweite – aus den zweiten Nummern aller Gruppen usw.

Die sich bildenden Gruppen bestehen aus den Schülern, jeder von denen besitzt einen Teil des Textes.

Den Schülern ist es vorgeschlagen, den Inhalt des Textes in der Gruppe vorzustellen. Die Arbeit dauert ca.15-20 Minuten je nach dem Umfang und der Komplexität des Materials.

Nach Abschluss der Arbeit können die Schüler Fragen einander vorlegen, der Pädagoge prüft auch in Form von den Fragen wie die Schüler den Inhalt des ganzen Textes verstanden haben.

«FORSCHUNGSGRUPPEN» SCHÜLER

Lernziel:

Untersuchungsarbeit

Verlauf:

Der Schwerpunkt liegt auf unabhängigen Aktivitäten. Schüler können einzeln oder in Gruppen von bis zu sechs Personen arbeiten. Wählen Sie ein Unterthema Gesamthema, geplant, um die ganze Klasse zu untersuchen. Dieses Unterthema gliedert sich in kleinen Gruppen in einzelne Zuordnungen für einzelne Schüler. Jeder trägt zu dem allgemeinen Ziel einen einzelnen Bericht zu teilen, und vorbehaltlich der Präsentation auf eine Lektion in der Klasse. Diese Option wird oft in der Designtechnologie verwendet.

Grundlegende Prinzipien – eine Aufgabe für eine Forschungsgruppe, eine Förderung für sie, Rollen in allen Fällen eingehalten werden.

ARBEIT MIT DER NEUEN LEXIK

Lernziel:

An der neuen Lexik arbeiten

Verlauf:

Die Klasse (die Gruppe) besteht aus zwölf Menschen gewöhnlich, die man in drei Unterabteilungen von vier Menschen, d.h. auf zwei Paaren vereinigen kann.

Erstens wird die neue Lexik frontal eingeführt. Dann fängt die Arbeit in den kleinen Gruppen an. In jeder Gruppe bekommen die Schüler die Karten mit der Aufgabe, die Wortverbindungen zu übersetzen. In der Karte wird der Schlüssel für die Prüfung der Richtigkeit der Antworten unbedingt gegeben. Die Schüler arbeiten als Paare. Erstens gibt einer der Partner die Aufgaben und prüft nach dem Schlüssel die Karten.

Dann tauschen sich die Paarglieder gegenseitig um. Nach diesem werden Paare in die Vieren vereinigt und trainieren in der Rechtschreibung der neuen Wörter. Der starke Schüler diktiert das Wort oder die Wortverbindung, übrig schreiben, dann prüfen nach. Wenn sich jemand geirrt hat, so soll er das Wort (die Wortverbindung) mehrmals bis zum Behalten schreiben.

Dann wird der Gruppe eine schriftliche Übung gegeben, die sie sich von der gemachten Arbeit berichten. Diese Aufgabe wird „nach der Kette« (man fängt an, der Rest weiterhin voneinander).

ARBEIT AN DEM GRAMMATISCHEN MATERIAL

Lernziel:

An der Grammatik arbeiten

Verlauf:

Beim Studium der Grammatik wird oft entweder die Variante „Lernen wir zusammen“, oder „die Feine Säge“ verwendet.

Zum Beispiel, beim Studium des Themas Futurum- 1 und- 2 ist es der Klasse vorgeschlagen, eine Tabelle mit den Rubriken auszufüllen: «die Fälle des Gebrauches», „die Register“ und „die Schemen“. Die Klasse teilt sich in drei Gruppen. Jede Mannschaft erfüllt ihre Funktion.

Die Variante „Lernen wir zusammen«: jeder Gruppe werden die Karten mit den typisierten Vorschlägen ausgegeben. Damit die erste Gruppe die Hauptfälle des Gebrauchs der Zeit an den Tag brachte – hat die Handlungen beschrieben; zweite hat die Register, des Wortes – die Helfer gefunden; dritte hat die Schemen der bestätigenden, negativen und fragenden Vorschläge gebildet. So wird die Tabelle ausgefüllt, es wird die fertige Regel für das Lernen des Hauses erhalten.

In der folgenden Stunde kann man verschiedene Übungen, der Aufgabe für die Prüfung des Wissens jedes Schülers nach der studierten Thematik anbieten. In der Variante „die Feine Säge » füllen alle Gruppen die Tabellen vollständig aus. In jeder Mannschaft gibt es die Experten nach «den Fällen des Gebrauchs», „den Registern“, „den Schemen“. Sie treffen sich, konsultieren, dann bringen die Informationen in die Gruppen. Infolge der Wechselwirkung systematisieren die Schüler das Wissen nach dem studierten Thema. Gewöhnlich wird nach solcher Arbeit die Prüfung jedem individuell gegeben. Die Ergebnisse werden zusammengefasst, und es wird die Einschätzung der Gruppe ausgestellt.

«WIR LERNEN ZUSAMMEN»

Lernziel:

Zusammenarbeiten lehren

Verlauf:

Die Klasse stürzt auf ungleichartige Gruppe in 3–5 Menschen ab. Jede Gruppe bekommt eine Aufgabe, die als Unteraufgabe irgendwelcher großen Themen ist, an der die ganze Klasse arbeitet.

Die Hauptprinzipien – die Belohnung der ganzen Mannschaft, das individuelle Herangehen, die gleichen Möglichkeiten für die Arbeit.

Innerhalb der Gruppe bestimmen die Schüler die Rollen jeder in der Ausführung der allgemeinen Aufgabe selbständig. So hat von Anfang an die Gruppe wie die doppelte Aufgabe: akademisch – die Errungenschaft des wissenswerten, schöpferischen Ziels; sozial, oder es ist – psychologisch – die Verwirklichung im Verlauf der Ausführung der Aufgabe einer bestimmten Kultur des Verkehrs sozial.

Die Rolle des Lehrers – die Kontrolle.

Sozialformen im Fremdsprachenunterricht

Die heutige Ausbildung legt einen großen Nachdruck auf aktive und selbständige Arbeit von Schülern. Also die Schüler sollten ihre Fähigkeiten entwickeln und neue Kenntnisse entdecken.

Im Rahmen des Fremdsprachenunterrichts sprechen wir über diese Unterrichtsformen:

1. Frontalunterricht
2. Plenum
3. Gruppenarbeit

4. Arbeit zuzweit (Partnerarbeit)

5. Einzelarbeit

Frontalunterricht

Der Lehrer leitet die Schuleraktivität und vermittelt den Schülern neue Informationen. Die Schüler sind nicht so aktiv und sind wenig konzentriert. Bei diesem Unterrichtstyp haben die Schüler keine Möglichkeit, ihre Kommunikationsfähigkeiten zu entwickeln.

Ich meine, dass der Lehrer diese Form in diesem Falle benutzen soll, wenn er einen neuen Lehrstoff erklären will, z.B. den neuen grammatischen Lehrstoff. Man kann diese Form auch dabei benutzen, wenn der Lehrer am Ende der Stunde einen Lehrstoff wiederholen will und will damit nicht zu viel Zeit verlieren.

Plenum

Bei dieser Form arbeitet die ganze Gruppe an einem Thema oder an einer Übung. Der Lehrer beteiligt sich an diesem Unterricht, aber nicht als Informationsvermittler, sondern er füllt die Rolle eines Moderators.

Gruppenarbeit

Es werden mehrere Kleingruppen (3 – 5 Mitglieder) gebildet. Die Schüler in dieser Kleingruppe arbeiten gemeinsam an der Lösung der Aufgabe. Unter diesen Mitgliedern kommt es zu einer Interaktion.

Der Lehrer kann die Klasse in einige Gruppen teilen, z.B. nach dem Tempo der einzelnen Schüler, nach der Art der Tätigkeit, nach der Schwierigkeit oder nach den Interessen der Schüler.

Nicht nur der Lehrer muss die Gruppen teilen, sondern auch die Schüler können die Gruppe spontan bilden.

Zu den Vorteilen gehört, dass jeder Schüler in dieser Kleingruppe zu Wort kommt. Durch Mitarbeit entwickeln die Kinder Hilfsbereitschaft, Toleranz und Verantwortung.

Zu den Nachteilen gehört, dass nicht alle Schüler aktiv sind und nicht alle so leistungsfähig sind.

Partnerarbeit

Mitarbeit von zwei Schülern, die an einer Aufgabe arbeiten. Diese Form wird typisch z.B. bei verschiedenen Gesprächen oder Dialogen benutzt. Die Partner sind aktiv und lernen voneinander. In der Praxis ist diese Form sehr häufig anzutreffen.

Einzelarbeit (Individuellarbeit)

Jeder Schüler in der Klasse arbeitet selbstständig. Der Lehrer kann sich den einzelnen Schülern widmen. Auch diese Form ist in der Praxis oft zu sehen. Am meisten wird diese Form bei der Arbeit mit dem Lehrbuch oder Arbeitsheft benutzt, wo die Schüler selbst Übungen bearbeiten sollen.

Vorteile der Einzelarbeit: Die Schüler können die Aufgabe in ihrem angemessenen Tempo bearbeiten. Die Aufgaben können individuell und angemessen der Fähigkeiten

Definition vom Spiel

Es gibt viele Definitionen vom Spiel, jeder kann diesen Begriff anders definieren. Jeder versteht unter diesem Begriff etwas anderes. Es ist ganz schwierig, den Begriff „Spiel“ zu erklären. Ich verstehe unter Begriff „Spiel“ eine Tätigkeit, zu der ich nicht gezwungen bin, bei der ich frei werden kann und bei der ich mich streBfrei fühle.

Ähnliche Meinungen haben auch die Autoren, die das Spiel definieren.

Also ich möchte hier einige Definitionen von Spiel erwähnen.

Funktionen des Spiels

Wenn die Schuler spielen, bedeutet es überhaupt nicht, dass sie nichts lernen und, dass das Spiel nur eine Erholungsfunktion hätte. Das Spiel hat auch seine Bedeutung und erfüllt dabei einige Funktionen.

Motivierungsfunktion – durch das Spielen sind die Schüler motiviert und sind leichter bereit mitzuarbeiten

Aktivierungsfunktion – das Spiel hebt die Aufmerksamkeit und Konzentration , hebt das Gedächtnis und dasVorstellungsvermögen

Sozialfunktion – im Spiel formen sich verschiedene Gruppen. Die Kinder nehmen miteinander Kontakte auf

schöpferische Funktion – das Spiel entwickelt schöpferische Überlegungen, kombinatorische Fähigkeiten und Fähigkeiten des Suchens nach neuen Strategien

Erholungsfunktion – beim Spielen kommt es zur spontanen Aktivität ohne Stress.

Erkenntnisfunktion – durch spielerische Aktivität gewinnen die Schüler neue Erkenntnisse

Funktion der Einüben – durch das Spielen kann der Lehrer schon durchgenommenen Lehrstoff einüben

Bewegungsfunktion – ist damit verbunden, dass die Schüler nicht nur in der Bank sitzen müssen

diagnostische Funktion – durch das Spiel kann der Lehrer bei dem Schülern einige Mängel aufdecken

therapeutische Funktion

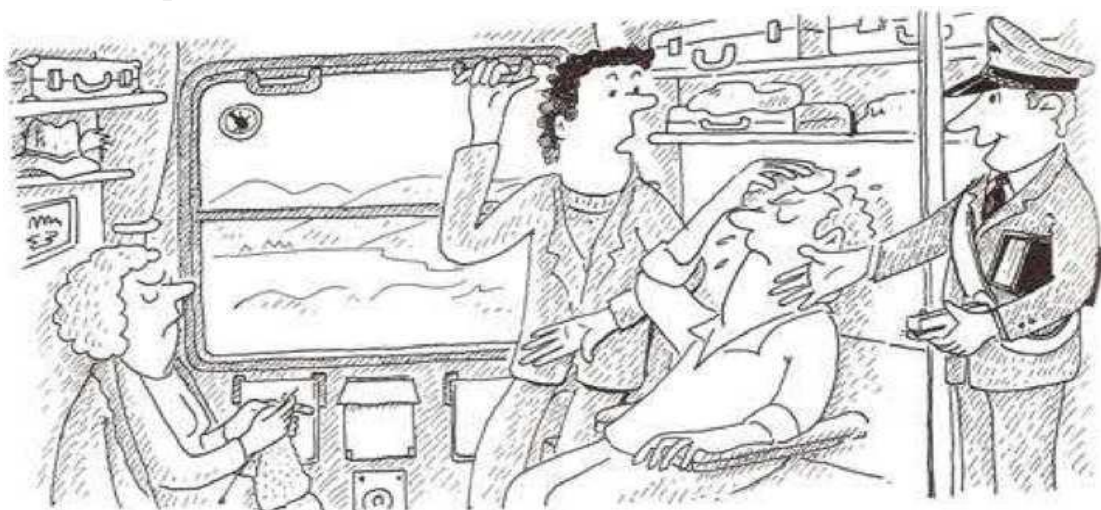
Sammeln von Ideen zu einem Bild oder Foto

Zu weiteren aufbauenden Übungen gehört auch diese Übung. Den Schülern steht ein Bild oder ein Foto mit einem bestimmten Inhalt oder einer Handlung zur Verfügung. Die Schuler sollen mit dem Bild arbeiten.

Fast in jedem Lehrbuch gibt es viele Bilder, mit denen die Schuler arbeiten.

In der Praxis ist es eine häufig benutzte Form von sprachlichen Übungen.

Beispiel:



WER?	- Wer ist auf dem Bild?
WO?	- Welchen Ort/ Raum zeigt das Bild? - Wo befinden sich die Personen?
WAS?	- Was passiert? - Was machensiejetzt?

Pass auf! Kleidungsstücke und Lebensmittel

Sprechintentionen: Sich in Spielsituationen ausdrücken.

Fertigkeiten: Sprechen in Spielsituationen.

Wortschatz: Wiederholung von Kleidungsstücken und Lebensmitteln.

Teilnehmerzahl: Gruppen zu 3 oder 4 Personen.

Ungefähre Spieldauer: 15 Minuten.

Material: Pro Gruppe je eine Fotokopie der Zeichnungen und Wörter, die bereits in Spielkarten zerschnitten sind. Es ist ratsam, die Kopien auf Pappe oder dickes Papier aufzukleben, damit die Zeichnungen nicht durchscheinen, wenn die Spielkarten mit der Zeichnung/Beschriftung nach unten liegen.

Redemittel: Bin ich dran?

Nein, ich bin dran.

Ja/Nein, du bist dran /Sie sind dran.

Wer ist jetzt dran?

Ich glaube, er/sie ist dran.

Ich glaube, der/die/das... liegt/liegen hier. Der/Die/Das ... war/waren doch hier.

Spielvorschlag

Der Lehrer/Die Lehrerin entscheidet sich entweder für einen der Wortschatzbereiche „Kleidungsstücke“ oder „Lebensmittel“, oder er/sie vermischt beide Bereiche, um das Spiel etwas schwieriger zu gestalten. Der Kurs wird in Gruppen unterteilt, und die Spielkarten werden an die Gruppen ausgegeben. Für eine erste Wortschatzauffrischung können die Spielkarten in zwei parallelen Reihen hingelegt werden: eine Reihe mit den Bildern, die andere mit den entsprechenden Bezeichnungen. Die Lernenden können sich nun noch einmal drei bis vier Minuten mit dem Wortschatz vertraut machen. Anschließend werden die Spielkarten umgedreht und miteinander vermischt. Der Spielablauf ist

derselbe wie beim bekannten „Memory“: In vorher festgelegter Reihenfolge darf jeder Spieler zwei Karten umdrehen mit dem Ziel, Paare zu finden, die aus einem Bild und dem dazugehörigen Wort bestehen. Jedesmal wenn dies in einem Versuch gelingt, darf der Spieler dieses Paar behalten und kann noch mal zwei Karten umdrehen. Gelingt es ihm nicht, muss er beide Karten wieder umdrehen und dort liegen lassen. Es geht darum, aufmerksam zu sein und sich zu merken, wo die Karten liegen, die ein Paar bilden. Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Karten mehr auf dem Tisch liegen, und gewonnen hat, wer die meisten Paare sammeln konnte.

1. Erste Kontakte

Sprechintentionen: Über Namen, Herkunft, Wohnort und Beruf sprechen.
Fertigkeiten: Sprechen, hören, schreiben.
Wortschatz: Ländernamen, Städtenamen, Berufe.
Teilnehmerzahl: Gruppen bis zu 16 Personen.

Ungefähre Spieldauer: 20 Minuten.
Material: 16 fotokopierte und zerschnittene Karten mit Personenangaben, ein Übersichtsblatt zum Einträgen der fehlenden Informationen.
Redemittel: Guten Tag, mein Name ist.... Angenehm, ich heiße ... Ich komme aus Und du/Sie? Ich wohne in Und du/Sie? Was machst du / machen Sie beruflich? Ich bin .../Ich arbeite in/bei/als

Spielvorschlag

Der Kurs wird in Gruppen bis zu 16 Personen unterteilt. Jeder erhält eine Karte mit Angaben über eine Person, deren Rolle er zu spielen hat, und ein Übersichtsblatt, auf dem nur die Nachnamen der 16 Personen eingetragen sind. Die Lernenden bewegen sich nun frei im Raum und stellen sich einander vor. Jeder trägt auf seinem Übersichtsblatt die fehlenden Informationen über Vornamen, Herkunftsland, Wohnort und Beruf ein. Das Spiel ist beendet, wenn alle ihre Übersichtsblätter ausgefüllt haben. Der im Kursraum entstehende

Gesprächslärm ist typisch für authentische Sprechsituationen dieser Art (Mensa, Foyers in Konferenzpausen, Partys, etc.) und sollte deshalb nicht gedämpft werden. Wer seinem Kurs diesen Lärmpegel dennoch nicht zumuten will, kann das Spiel bei bis zu 16 Personen auch folgendermaßen durchführen: Es stellen sich jeweils nur zwei Personen gleichzeitig einander vor (z. B. reihum), alle anderen hören aufmerksam zu und notieren mit. Die Spieldauer verkürzt sich auf diese Weise natürlich.

Leute von heute

Sprechintentionen: Über Charakter, Vorlieben und (Freizeit-/Tätigkeiten anderer Leute sprechen.
Fertigkeiten: Schreiben, sprechen, hören.
Grammatik/Wortschatz: Adverbien (Intensität, Häufigkeit); Berufe, (Freizeit-)Tätigkeiten, Charaktereigenschaften. Teilnehmerzahl: Gruppen zu 3 Personen.
Ungefähre Spieldauer: 20 Minuten.

Material: Pro Gruppe je eine Kopie der ganzen Seite mit den 25 Personen für den Spielvorschlag A. Eine Folie mit der Kopie der ganzen Seite für den Tageslichtprojektor, sowie in Einzelpersonen zerschnittene Karten für den Spielvorschlag B.

Redemittel: (Person)... ist ein bisschen/etwas/ziemlich/sehr... (*Charakteradjektiv*).

... ist... (*Beruf*).

... arbeitet als ... (*Beruf*).

... liebt es, zu ... (*Tätigkeit*).

...hasst es, zu ... (*Tätigkeit*).

... (*Freizeit-*)*Tätigkeit* nie/selten/manchmal/oft/immer.

Spielvorschlag A

Der Kurs wird in Gruppen zu 3 Personen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Fotokopie mit allen 25 Personen, sucht sich eine Person aus und gibt ihr einen Namen. Nun schreibt jede Gruppe in 5 Minuten einen kurzen Text mit Steckbriefcharakter über die ausgewählte Person, in dem sie möglichst phantasievoll über Charakter, Vorlieben und Tätigkeiten der Person berichtet. Es geht nicht darum, das Äußere der Person zu beschreiben! Nach Ablauf der 5 Minuten liest jede Gruppe ihren Steckbrief den anderen Kursteilnehmern vor, die erraten müssen, um wen auf der Kopie es sich handelt.

Spielvorschlag B

Die Kopie ist in einzelne Personen zerschnitten, und der Lehrer/die Lehrerin ordnet jeder Gruppe eine zu beschreibende Person zu. Hat jede Gruppe eine andere Person erhalten, so sollte zum Vorlesen der Steckbriefe und zum Erraten der Personen eine Folie mit der Kopie aller Personen mit dem Tageslichtprojektor an die Wand projiziert werden. Dies erübrigt sich natürlich, wenn alle Gruppen dieselbe Person beschrieben haben und die Lernenden nach dem Vorlesen erörtern, welche Gruppe die Person am besten getroffen hat.

Die angegebenen Redemittel sind als Ausdrucksgeländer für relative Sprachanfänger gedacht, Fortgeschrittene dürfen diesen Rahmen gerne sprengen.

Auch mit dem zeitlichen Rahmen sollte je nach Lernstadium des Kurses flexibel umgegangen werden.

Berufe raten

Sprechintentionen: Über Arbeitsbedingungen in verschiedenen Berufen sprechen. Fertigkeiten: Sprechen, hören.
Wortschatz: Wortfelder „berufliche Tätigkeiten“ und „Arbeitsbedingungen“.
Teilnehmerzahl: Gruppen bis zu 40 Personen.
Ungefähre Spieldauer: 15 bis 20 Minuten.
Material: Zwei Fotokopien aller 20 Berufe, die in einzelne Karten zerschnittensind.

Redemittel: Arbeitest du/Arbeiten Sie	im Freien? In einer Werkstatt? In einem Büro? In einer Praxis? In/bei...? im Sitzen? Im Stehen? Auch abends? Auch nachts? Allein? Mit Kollegen/Kolleginnen zusammen?
Verdienst du /	viel Geld?
	wenig Geld?
Hast du /Haben Sie	einen ruhigen Arbeitsplatz?
	einen lauten Arbeitsplatz?
	am Wochenende frei?
	Eine Berufsausbildung gemacht?
	Eine Berufsschule besucht?
	An der Universität studiert?

Spielvorschlag

Jeder Mitspieler erhält eine Karte mit der gezeichneten Darstellung eines Berufes. Die Teilnehmer dürfen sich ihre Karten auf keinen Fall zeigen. Jeder Beruf ist im Kurs zweimal vertreten. Die Mitspieler haben nun die Aufgabe, durch Herumfragen ihren Partner, der denselben Beruf ausübt, zu finden. Sie bewegen sich also gleichzeitig frei im Raum und stellen sich gegenseitig Fragen, die jedoch so gestellt sein müssen, dass sie nur mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden können (siehe Redemittel). Es ist nicht erlaubt, mit der direkten Frage nach dem Beruf zu beginnen. Da jeder nach dem Beruf fragt, von dem er selbst eine Zeichnung in der Hand hält, beinhalten die gestellten Fragen gewissermaßen eine Beschreibung des „eigenen“ Berufes. Es geht also nicht darum, den Fragenkatalog der Redemittel abzuarbeiten.

Bei 20 Berufskarten können maximal 40 Personen am Spiel teilnehmen. Bei weniger Teilnehmern werden paarweise entsprechend weniger Karten ausgegeben.

Ist die Teilnehmerzahl ungerade, wird entweder ein Beruf nur einmal ausgegeben – ein Teilnehmer fragt sich durch, findet jedoch keinen Partner -, oder ein Beruf wird dreimal ausgegeben – es sind also in diesem Fall auch die Paare zu befragen, die sich bereits gefunden haben.

Mitbewohner gesucht

Sprechintentionen: Eine Wohnung und ihre Einrichtung beschreiben.

Fertigkeiten: Sprechen, hören.

Grammatik/Wortschatz: Adjektive: *groß, klein, lang, kurz*; Ortspräpositionen, Dativ, Genitiv, Possessivpronomen; Wortfeld „Wohnen“: *breit, schmal, rund, eckig, hell, dunkel*.

Teilnehmerzahl: Gruppen zu 16 Personen.

Ungefähre Spieldauer: 15 bis 20 Minuten.

Material: Pro Gruppe zwei Fotokopien aller Wohnungsgrundrisse, bereits in einzelne Grundrisse zerschnitten.

Redemittel: Wie viele Zimmer hat Ihre/deine Wohnung?

Gibt es in Ihrer/deiner Wohnung ein Kinderzimmer?

Hat Ihre/deine Wohnung zwei Schlafzimmer?

Liegt die Küche neben dem Badezimmer?

Liegt das Wohnzimmer am Anfang oder am Ende des Flurs? Kommt man von der Küche direkt ins Esszimmer?

Wie viele Räume gehen vom Flur ab?

Geht der Flur um die Ecke?

Ist das Schlafzimmer eher hell oder eher dunkel?

Wo steht der Tisch?

In der Ecke am Fenster steht ein Doppelbett.

Ziemlich in der Mitte steht ein runder Tisch mit vier Stühlen. Hinter der Tür steht ein Schrank.

Vor dem Sofa steht ein Tisch mit Sessel.

Gegenüber der Essecke steht ein Regal.

Spielvorschlag

Der Kurs wird in Gruppen zu 16 Personen unterteilt. Jeder Mitspieler erhält den Grundriss einer Wohnung. In jeder Gruppe sind jetzt also von den 8 verschiedenen Wohnungsgrundrissen jeweils zwei Exemplare im Spiel. Die 16 Mitspieler dürfen sich ihre Wohnungsgrundrisse nicht zeigen. Ziel des Spiels ist es, innerhalb einer Gruppe die Person zu finden, die in derselben Wohnung wohnt. Dazu gehen die Mitspieler durch den Raum und befragen sich gegenseitig über ihre Wohnungen und Einrichtungen. Das Spiel ist beendet, wenn jeder seinen Mitbewohner (nur einen) gefunden hat. Wenn der Kurs nicht genügend Teilnehmer hat, um Gruppen mit 16 Mitspielern zu bilden, wird einfach eine entsprechende Anzahl Wohnungspaare aus dem Spiel genommen und eine kleinere Gruppe gebildet. Bei ungerader Zahl können ausnahmsweise von einer Wohnung in einer Gruppe auch drei Exemplare kursieren.

Monsterspiel

Sprechintentionen: Genaue Beschreibung (von „Monstern“)

Fertigkeiten: Sprechen, hören.

Grammatik/Wortschatz: Präpositionen mit Dativ (*auf, an, über, unter, neben, zwischen*) und mit Genitiv (*anstatt, anstelle*)\ Wortfeld „Körperteile“.

Teilnehmerzahl: Gruppen zu 16 Personen.

Ungefähre Spieldauer: 15 bis 20 Minuten.

Material: Eine bereits in einzelne Karten zerschnittene Fotokopie aller Monster.

Redemittel: Hast du/Haben Sie drei Beine?

Eine Hand auf dem Rücken? Den Kopf zwischen den Beinen? Ein Auge anstatt des Mundes? Ohren anstelle der Augen?

Spielvorschlag

Vor Beginn des Spieles sollte im Unterricht der Wortschatz „Körperteile“ wiederholt werden. Der Kurs wird dann in Gruppen zu 16 Personen unterteilt. Es gibt acht männliche Monster und acht weibliche Monster, von denen jeweils zwei

aufgrund der gleichen Merkmale zusammengehören. Jeder Teilnehmer einer Gruppe erhält die Abbildung eines Monsters, die er den Mitspielern auf keinen Fall zeigen darf. Den Spielteilnehmern wird nun erklärt, dass sie innerhalb ihrer Gruppe ihren Partner/ihre Partnerin finden müssen, den/die sie bei dem Monstergewühle verloren haben. Jeder sucht also ein Monster seines eigenen Typs, jedoch anderen Geschlechts. Dabei geht es um das Geschlecht der gezeichneten Monster, nicht um das Geschlecht der Mitspieler. Die Teil

nehmer jeder Gruppe bewegen sich also frei im Raum und befragen einander innerhalb der Gruppe, bis die Paare sich gefunden haben. Die Fragen müssen so gestellt sein, dass sie nur mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden können. Bei der Fragestellung geht jeder von der Abbildung aus, die er selbst in Händen hält, zum Beispiel: „Hast du zwei Hände?“ – „Hast du Hände anstatt der Füße?“.

Sollte der Kurs aus weniger als 16 Personen bestehen, wird eine entsprechende Anzahl von Monsterpaaren aus dem Spiel genommen. Besteht der Kurs aus einer ungeraden Teilnehmerzahl, könnte der Lehrer/die Lehrerin als fehlendes Monster die Gruppe vervollständigen.

Bekleidungs-Quartett

Sprechintentionen: Kleidungsstücke nach Farbe und Muster beschreiben.
Fertigkeiten: Sprechen, hören.
Grammatik/Wortschatz: Adjektivdeklinaton mit bestimmtem und unbestimmtem Artikel; Kleidungsstücke. Farben, Muster.
Teilnehmerzahl: Gruppen zu 3 oder 4 Personen.
Ungefähre Spieldauer: 10 bis 15 Minuten pro Durchgang.
Material: Pro Gruppe ein kompletter Quartett-Satz, der aus 10 Quartetten, also insgesamt 40 Karten besteht. Den kompletten Quartett-Satz erhält man, indem man S. 57 viermal fotokopiert (8 Quartette) und S. 58 einmal (2 Quartette). Die 8 Quartette von S. 57 müssen mit den gewünschten Farben koloriert werden, die 2 Quartette S. 58 sind in Schwarzweiß bereits spielfertig. Es empfiehlt sich, die Spielkarten auf Pappe aufzukleben, damit die Motive und Farben nicht durchscheinen.

Redemittel: Variante 1

Ich brauche/Hast Du	das grüne Hemd./?
	die blaue Hose./?
	den gestreiften Rock./?
	das Kind mit den roten Schuhen./?
Variante 2	
Ich brauche / Hast du	ein gelbes Kleid./?
	blaue Socken./?
	einen Mann mit grünem Mantel./?
	eine Frau mit kleinkariierter Bluse./?

Spielvorschlag

Um das Material für dieses Quartett spielfertig zu machen, sind etwas umfangreichere Vorbereitungen notwendig als für die anderen Spiele. Es lohnt sich jedoch, für die stets wiederholungsbedürftige Adjektivdeklinaton ein ständig ein-satzbereites Spiel zur Hand zu haben.

Jedes Quartett setzt sich aus vier Farben (Vorschlag: rot, blau, grün, gelb) oder vier Mustern zusammen. Es handelt sich um folgende Kleidungsstücke: *Bluse, Rock* (S. 58, schwarzweiß spielfertig, die Bezeichnungen für die Muster lauten: *gestreift, gepunktet, kleinkariert, großkariert*), *Hemd, Hose, Pullover, Socken, Kleid, Hut* (S. 57, jeweils in 4 Farben zu kolorieren). Beim Mann wird der Mantel koloriert, beim Kind die Schuhe.

Die Spielregeln sind die eines klassischen Quartett-Spiels: Jeder Spieler versucht durch Befragen seiner Mitspieler die Karten zu erhalten, die er benötigt, um ein Quartett zu vervollständigen. Bekommt er die gewünschte Karte, darf er weiterfragen. Verneint der Mitspieler die Frage, ist der Nächste dran. Hat ein Spieler ein Quartett vollständig, darf er es beiseite legen. Gewonnen hat derjenige, der am Ende des Spiels die meisten Quartette für sich gewinnen konnte.

Vor Beginn des Spiels sollte der nötige Wortschatz (Kleidungsstücke, Farben, Muster) wiederholt werden. Es gibt auch die Möglichkeit, das Spiel in seinen

Schwierigkeiten zu reduzieren, indem man es zum Beispiel nur mit den farbigen Quartetten spielt und die Muster herausnimmt oder indem man die Quartette mit Dativ aus dem Spiel nimmt.

Stars einkleiden

Sprechintentionen: Verkaufsgespräche führen, Preise erfragen und nennen.
Fertigkeiten: Sprechen, hören, schreiben.
Grammatik/Wortschatz: Adjektive, Demonstrativpronomen; Kleidungsstücke, Zahlen, Stoffe.
Teilnehmerzahl: Gruppen zu 8 Personen.
Ungefähre Spieldauer: 30 Minuten.
Material: Pro Gruppe je eine Kopie der Schaufenster, je eine Kopie der zu den Schaufenstern gehörenden Preislisten sowie je eine Kopie der Stars, zerschnitten in insgesamt zwölf einzelne Teile.
<p>Redemittel: Ich hätte gern einen/eine/ein ... (<i>Kleidungsstück</i>).</p> <p>Ich suche einen/eine/ein ... (<i>Kleidungsstück</i>).</p> <p>Ich brauche einen/eine/ein ... (<i>Kleidungsstück</i>).</p> <p>Da hätte ich diesen/diese/dieses da.</p> <p>Wie gefällt/gefallen Ihnen der/die/das da?</p> <p>Wie finden Sie diesen/diese/dieses hier?</p> <p>Was kostet der/die/das?</p> <p>Der/Die/Das kostet... (<i>Preis</i>).</p> <p>Der/Die/Das ist mir zu lang/kurz/weit/eng/teuer.</p> <p>Haben Sie keinen anderen / keine andere/kein anderes/keine anderen? Ja, hier zum Beispiel.</p> <p>Nein, das tut mir leid.</p>

Der Kurs wird in Gruppen zu 8 Personen aufgeteilt. Vier Teilnehmer erhalten je ein Schaufenster sowie die dazugehörige Preisliste, die anderen vier erhalten jeder einen Star. Voraussetzung für einen gut funktionierenden Spielverlauf ist, dass alle Teilnehmer den nötigen Wortschatz beherrschen. Ziel des Spiels ist es, die vier Stars mit den Kleidungsstücken aus den Schaufenstern einzukleiden. Zu diesem Zweck gehen die vier Stars von einem Geschäft zum anderen und suchen sich die Kleidungsstücke aus, die am besten zu ihrer Persönlichkeit und zu ihrem Image passen. Die Geschäftsinhaber versuchen dabei, die Stars zu überzeugen, dass ihre Kleidungsstücke am besten zu ihnen passen.

Die Geschäftsinhaber zeigen den Stars ihre Schaufenster, nicht jedoch die Preisliste. Nach den Preisen müssen die Stars fragen, die Geschäftsinhaber müssen sie ihnen

nennen. Jeder Star schreibt auf seine Zeichnung, welches Kleidungsstück er/sie in welchem Geschäft gekauft hat, bis er/sie vollständig eingekleidet ist. Die Geschäftsinhaber schreiben sich ebenfalls auf, welche Kleidungsstücke sie verkauft haben. So können sie zum Schluss ihren Umsatz errechnen. Am Ende des Spiels können alle Stars vor dem Kurs berichten, wie sie sich eingekleidet haben, und alle Geschäftsinhaber können ihren Umsatz bekanntgeben.

Angeber-Spiel
Sprechintentionen: Menschen, Tiere und Gegenstände miteinander vergleichen.
Fertigkeiten: Sprechen, hören.
Grammatik: Possessivpronomen, prädikative und attributive Steigerung der Adjektive, Komparativ und Superlativ, einschließlich unregelmäßiger Formen (Variante 1), deklinierte Form der gesteigerten Adjektive im Akkusativ (Variante 2).
Teilnehmerzahl: Gruppen zu 3 Personen.
Ungefähre Spieldauer: 20 Minuten.
Material: Pro Gruppe eine bereits in einzelne Karten zerschnittene Fotokopie des gesamten Kartensatzes, also pro Gruppe 30 Karten.
<p>Redemittel: Variante 1 Mein/e ... (Substantiv) ist... (<i>Adjektiv</i>). Meiner/Meine/Meins ist... (<i>Komparativ</i>) als Deiner/Deine/Deins ist... (<i>Komparativ</i>) als Meiner/Meine/Meins ist... (<i>Superlativ</i>). Deiner/Deine/Deins ist... (<i>Superlativ</i>).</p> <p>Variante 2 Ich habe einen/eine/ein ... (<i>Adjektiv</i>)... (<i>Substantiv</i>). Ich habe einen/eine/ein ... (<i>Komparativ</i>)... (<i>Substantiv</i>) als du. Du hast einen/eine/ein ... (<i>Komparativ</i>)... (<i>Substantiv</i>) als ich. Ich habe den/die/das ... (<i>Superlativ</i>)... (<i>Substantiv</i>). Du hast...</p> <p>Variante 1+2 Ich habe viel/wenig Geld. Ich habe mehr/weniger Geld. Ich habe am meisten / am wenigsten Geld.</p>

Spielvorschlag

Der gesamte Kartensatz besteht aus 10 Themen. Zu jedem Thema gibt es 3 Karten. Innerhalb jeder Gruppe wird ein ganzer Kartensatz verteilt, wobei der Lehrer/die Lehrerin darauf achten muss, dass jeder Mitspieler von jedem Thema nur eine Karte

erhält. So erhält jeder Mitspieler 10 Karten. Auf jeder Karte steht mindestens ein Adjektiv, auf einigen auch zwei.

Variante 1

Ein Spieler eröffnet das Spiel, indem er eine Karte auf den Tisch legt. Dabei sagt er: „Meine Hose ist teuer (oder billig).“ Das Adjektiv, das er benutzen soll, steht auf der Karte. Stehen zwei Adjektive auf der Karte, kann man sich eins aussuchen.

Der nächste Spieler legt nun seine Karte mit der Hose dazu und vergleicht sie mit der ersten Karte: „Meine Hose ist teurer (oder billiger) als deine.“ Der Spieler, der mit seiner Karte zu dem in Frage stehenden Thema den Superlativ bilden kann („Meine Hose ist am teuersten/am billigsten.“), darf die drei Karten dieses Themas an sich nehmen und kommt mit einer Karte eines neuen Themas heraus. Die Runde gewinnt also immer der Spieler, der zum jeweiligen Thema den Superlativ besitzt. Sollte es in einigen Fällen Interpretationsspielraum unter den Mitspielenden geben, sollten diese den Konflikt untereinander lösen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten ausgespielt sind, und gewonnen hat derjenige, der die meisten Karten gesammelt hat.

Variante 2

Das Spiel verläuft wie in Variante 1, jedoch sagt der jeweils eröffnende Spieler: „Ich habe eine teure (oder billige) Hose.“ Der nächste Spieler vergleicht mit den Worten: „Ich habe eine teurere (oder billigere) Hose als du.“ Der Superlativ wird dann formuliert mit den Worten: „Ich habe die teuerste (oder billigste) Hose.“

Sollten bei der Aufteilung der Gruppen zwei Lernende übrigbleiben, so erhält jeder zunächst von jedem Thema eine Karte, die restlichen werden zu gleichen Teilen unter den beiden aufgeteilt, so dass sie zu zweit spielen können.

Bleibt nur einer übrig, spielt entweder der Lehrer/die Lehrerin mit, oder es wird von einer anderen Gruppe eine Person abgezogen, so dass zwei Zweier-Gruppen entstehen.

Wegbeschreibungen

Sprechintentionen: Nach dem Weg fragen, den Weg beschreiben.
Fertigkeiten: Sprechen, hören.

Grammatik/Wortschatz: Niedrige Ordnungszahlen. Richtungsangaben: Örtlichkeiten von öffentlichem Interesse, Straßenbezeichnungen, Wegbeschreibungen.

Teilnehmerzahl: Gruppen zu 16 Personen.

Ungefähre Spieldauer: 15 Minuten.

Material: 16 Stadtplanausschnitte mit unterschiedlichen Eintragungen, pro Teilnehmer jedoch nur ein Plan. Auf jedem Plan steht eine Aufforderung, den Weg zu einem auf dem Plan nicht eingetragenen Ziel zu erfragen, und eine Aufforderung, den Weg zu einem auf dem Plan eingetragenen Ziel zu erklären.

Redemittel: Entschuldigung, gibt es hier in der Nähe ein/eine/einen ...?

Tut mir leid. Ich kenne mich hier nicht aus.

Ich bin auch nicht von hier.

Da gehen Sie hier geradeaus und

Dann biegen Sie in die erste/zweite/dritte Straße links/rechts ein. Das ist die ...-straße.

Dann gehen Sie am besten die ...-straße entlang.

Überqueren Sie die ...-straße und

Da ist dann auf der linken/rechten Seite der/die/das

Spielvorschlag

Jeder Mitspieler erhält einen fotokopierten Stadtplanausschnitt. Da auf jedem Plan jeweils ein anderes Ziel eingetragen ist, jedoch jeweils derselbe Ausgangspunkt, ist jeder Mitspieler in der Lage, eine genaue Wegbeschreibung zu geben. Für jeden Mitspieler steht außerdem auf seinem Plan die Aufforderung, den Weg zu einem Ziel zu erfragen, das auf seinem Plan nicht eingezeichnet ist. Alle Mitspieler bewegen sich nun frei im Raum, jeder versucht sich zu seinem Ziel durchzufragen, bis er den Mitspieler gefunden hat, der ihm die gewünschte Auskunft geben kann. Das gefundene Ziel wird in den Plan eingetragen. Wichtig ist, dass die Mitspieler sich die Pläne nicht zeigen, sondern den Weg mit Worten genau beschreiben. Damit die kopierten Pläne nicht auf der Rückseite durchscheinen, sollten sie auf Karton oder festes Papier aufgeklebt werden. Das Spiel ist beendet, wenn jeder Mitspieler eine Wegbeschreibung erhalten und eine Wegbeschreibung gegeben hat.

Besteht der Kurs aus mehr als 16 Teilnehmern, kann eine entsprechende Anzahl an Plänen doppelt kopiert werden, einige Mitspieler geben ihre Wegbeschreibung dann zweimal.

Besteht der Kurs aus weniger als 16 Teilnehmern, dann wird eine entsprechende Anzahl von Plänen ausgeteilt, es muss aber auf einem Plan das Ziel, das erfragt werden soll, geändert werden, damit sich ein geschlossener Kreislauf ergibt. In jedem Fall sollte bei weniger als 16 Mitspielern vor Beginn des Spieles vom Lehrer/von der Lehrerin überprüft werden, ob die auszuteilenden Pläne einen geschlossenen Kreislauf ergeben.

Schatzinsel

Sprechintentionen: Wegbeschreibungen im freien Gelände geben.
Fertigkeiten: Sprechen, hören.
Grammatik/Wortschatz: Präpositionen; Geographische und topographische Geländebezeichnungen. Richtungsangaben. Himmelsrichtungen, Wegbeschreibungen.
Teilnehmerzahl: Gruppen zu 4 Personen.
Ungefähre Spieldauer: 20 bis 25 Minuten.
Material: Pro Person eine Kopie einer Schatzkarte.
Redemittel: Der Weg führt zuerst vom Schiff zum/zur Es geht los beim Schiff in/bei... (Dativ). Dann führt der Weg um/durch/über ... (Akkusativ). Nun geht es eine Weile am / an der... entlang. Der Weg führt jetzt am ... vorbei. Jetzt geht es ein Stück nach ... (Himmelsrichtung). Zum Schluss führt der Weg zum/zur.... Dort ist der Schatz vergraben.

Spielvorschlag

Der Kurs wird in Gruppen zu 4 Personen aufgeteilt. Jedes Gruppenmitglied erhält eine der vier Schatzkarten, so dass in jeder Gruppe alle vier Schatzkarten vorhanden sind. Die vier Gruppenmitglieder dürfen sich ihre Schatzkarten jedoch auf keinen Fall zeigen, da auf jeder Schatzkarte ein anderer Weg zum Schatz eingezeichnet ist. Zu Beginn des Spiels gibt der Lehrer/die Lehrerin eine kleine Einführung, wie zum Beispiel: „Es war einmal ein gefürchteter Pirat mit Namen Halbbohrt. Der häufte im Laufe seiner anstrengenden Piratentätigkeit gewaltige Schätze an. Bevor er starb, versteckte er seinen Schatz auf einer Insel.“

Außerdem wird dem Kurs Folgendes erzählt:

Es gibt vier Schatzkarten, die den Weg zum Schatz wiesen, aber alle vier Karten sind falsch. Trotzdem benötigen wir sie, um zu erfahren, wo der Schatz wirklich

liegt. Um die Stelle zu finden, muss jedes Gruppenmitglied den anderen drei Gruppenmitgliedern beschreiben, wo der Weg auf seiner Karte entlangführt. Die anderen drei zeichnen den beschriebenen Weg auf ihren Karten so genau wie möglich ein. Der Schatz befindet sich nämlich dort, wo alle vier Wege sich kreuzen. Ausgangspunkt aller vier Wege ist jeweils eins der vier Schiffe. Der Endpunkt aller Wege ist jeweils mit einem Kreuz gekennzeichnet. Die Gruppe, die als erste entdeckt, wo die vier Wege sich kreuzen, hat den Schatz entdeckt.

Lukas, der Frosch – Würfelspiel

Sprechintentionen: Sich in Spielsituationen ausdrücken.
Fertigkeiten: Sprechen, hören, schreiben, lesen.
Grammatik: Verbformen, insbesondere der starken und unregelmäßigen Verben.
Teilnehmerzahl: Gruppen zu 4 Personen.
Ungefähre Spieldauer: Variabel, da es sich um ein Glücksspiel handelt (15 bis 20 Minuten).
Material: Pro Gruppe eine Fotokopie des Spielfeldes, möglichst auf Pappe geklebt, ein Würfel, vier Spielfiguren.
Redemittel: Wer ist dran?
Du bist dran. Bin ich dran? Was ist jetzt los? Du musst /Sie müssen eine Runde aussetzen. Ich muss zwei Runden aussetzen.
Ich muss/Du musst/Sie müssen noch mal von vorne anfangen. Es brennt. Du musst noch mal würfeln. Du brauchst/Ich brauche eine eins/zwei/drei/vier/fünf/sechs. Ich hüpfе ganz heiter zum nächsten Frosch weiter

Spielvorschlag

Der Kurs wird in Gruppen zu 4 Personen eingeteilt. Bei nicht durch vier teilbarer Teilnehmerzahl können auch Gruppen aus 3 oder 5 Personen bestehen. Jede Gruppe erhält ein Spielfeld, einen Würfel und vier Spielfiguren. Außerdem legt sich jede Gruppe ein Blatt Papier zurecht, um die Verbformen aufzuschreiben.

Es beginnt der Spieler, der die höchste Zahl gewürfelt hat. Ziel des Spiels ist es, als erster auf das Feld 61 zu gelangen. Dazu müssen die richtigen Formen der Verben gebildet werden, die den Weg säumen. Auf dem Spielfeld der Variante A muss jeweils die richtige Verbform im Präsens gebildet werden. Auf dem Spielfeld der

Variante B muss die richtige Form im Perfekt oder Imperfekt gebildet werden, je nach Beschriftung des Feldes. Gelangt man, je nach gewürfelter Zahl, auf ein Feld mit einem Verb, so ist die nach der Beschriftung verlangte Form zu bilden und auf das Blatt

Papier zu schreiben. Die Gruppe überprüft die Richtigkeit der Verbform und befragt im Zweifelsfall den Lehrer/die Lehrerin. Ist die Form richtig, darf der Spieler auf diesem Feld bleiben, ist sie falsch, muss er zurück auf das Feld, auf dem er vorher war. Zwischen den Feldern 1 und 61 gibt es eine Reihe von Hilfen und Hindernissen. Alle 5 Felder befindet sich ein Feld mit Lukas, dem Frosch. Kommt ein Spieler auf eines dieser Felder, so darf er mit den Worten „Ich hüpfte ganz heiter zum nächsten Frosch weiter“ zum nächsten Feld mit Lukas, dem Frosch, weiterziehen. Die Anweisungen für die Hindernisse stehen am unteren Rand des Spielfeldes. Um auf das letzte Feld mit der Nummer 61 zu gelangen, muss genau die fehlende Augenzahl gewürfelt werden. Wird eine zu hohe Augenzahl gewürfelt, muss um die Anzahl der übrigbleibenden Augen zurückgegangen werden.

Kopiervorlagen

Pass auf! Kleidungsstücke

der Regenschirm	die Handschuhe	die Krawatte
die Badehose	die Socken	der Pelzmantel
die Bluse	das T-Shirt	der Anzug

der Pyjama	der Pullover	die Unterhose
------------	--------------	---------------

Passauf! Kleidungsstücke 1

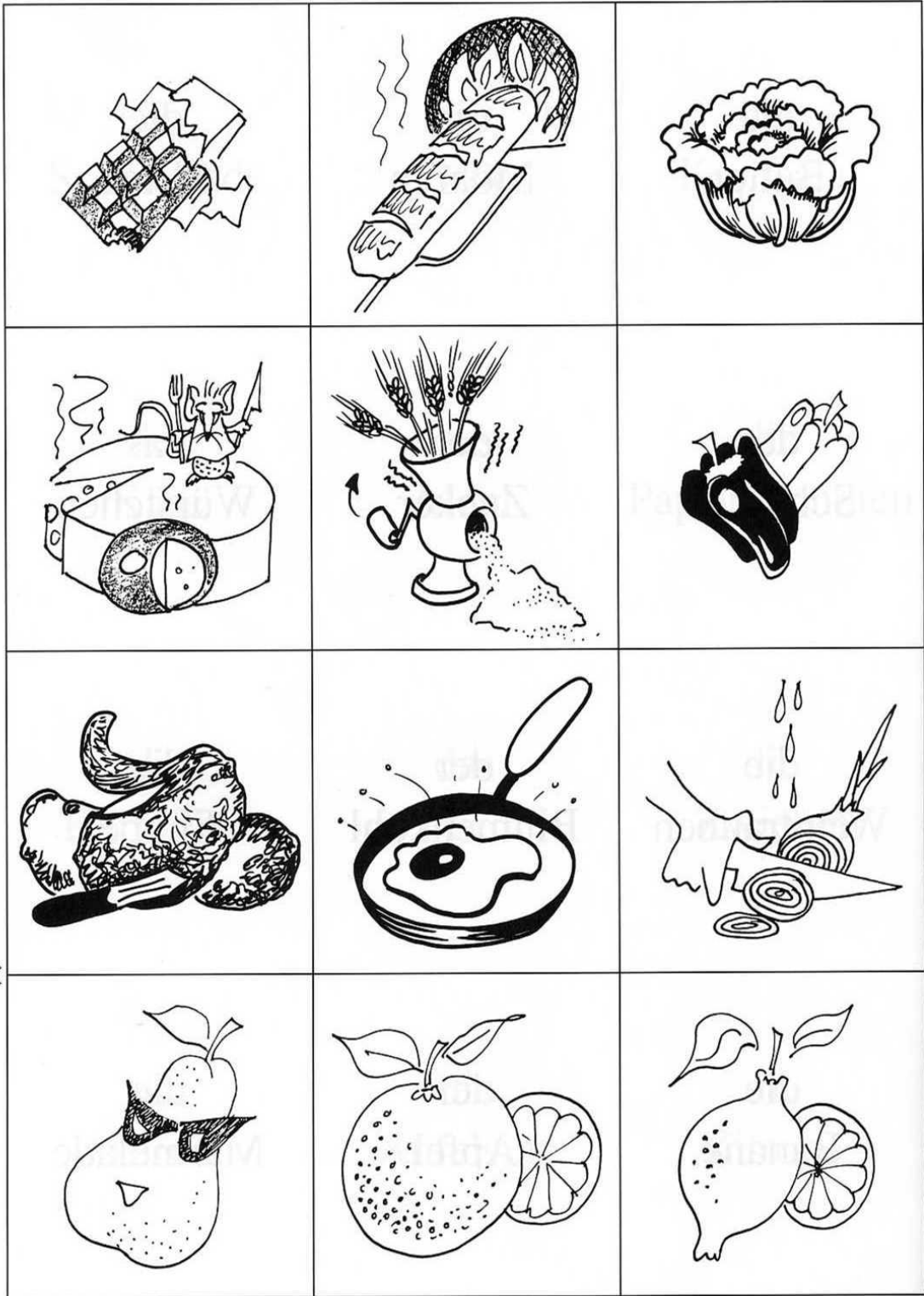
die Stiefel	der Regenmantel	der Schal
die Jeans	das Kleid	die Jacke
das Hemd	die Strümpfe	der Schlüpfen
die Schuhe	die Hose	der Rock

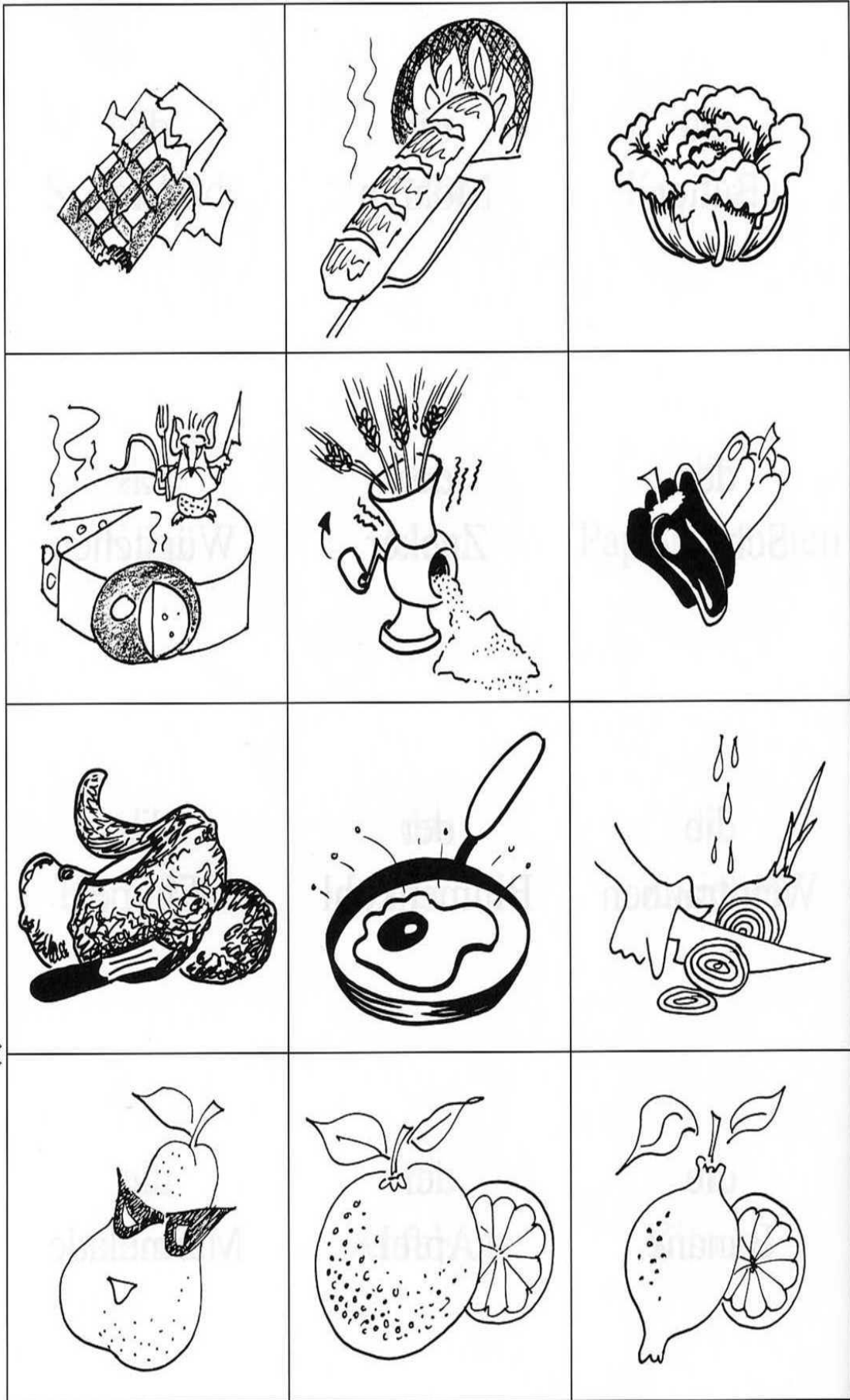
Pass auf! Lebensmittel

die Schokolade	das Brot	der Kopfsalat
der Käse	das Mehl	die Paprikaschoten

die Kartoffeln	das Ei	die Zwiebel
Die Birne	die Apfelsine	die Zitrone
die Butter	die Möhren	die Milch
der Schinken	der Zucker	das Würstchen
Die Weintrauben	Der Blumenkohl	Die Suppe
Die Banane	Der Apfel	Die Marmelade

! Passauf! Lebensmittel





Name: Pietro (Cf)/Marcella (9) Martelli Land: Italien Wohnort: Rom Beruf: Architekt/in	Name: Hans (Cf)/Jet (9) Haart Land: Holland Wohnort: Amsterdam Beruf: Bankangestellte^
Name: John (cf) / Patty (9) Marlowe Land: Irland Wohnort: Dublin Beruf: Lehrer/in	Name: Ratko (Cf) / Samira (9) Begovic Land: Bosnien Wohnort: Sarajevo Beruf: Arzt/Ärztin
Name: Sean (cf) / Jessica (9) Hillary Land: England Wohnort: London Beruf: Ingenieur/in	Name: Gerd (cf)/Julia (9) Hoffmann Land: Österreich Wohnort: Wien Beruf: Rentner/in
Name: Sven (cf)/Brit (9) Sörensen Land: Schweden Wohnort: Stockholm Beruf: Mechaniker/in	Name: Pierre (Cf)/Nadine (9) Dupont Land: Frankreich Wohnort: Paris Beruf: Büroangestellte/r
Name: Steve (cf)/Jessie (9) Lieberman Land: USA Wohnort: Madison Beruf: Student/in	Name: Antonio (Cf)/Carmen (9) Madrid Land: Spanien Wohnort: Madrid Beruf: Steward/ess
Name: Mikis (Cf)/Nana (9) Lainas Land: Griechenland Wohnort: Athen Beruf: Rechtsanwalt / Rechtsanwältin	Name: Jan (Cf)/Silke (9) Olsen Land: Dänemark Wohnort: Kopenhagen Beruf: Krankenpfleger/Krankenschwest
Name: Jacques (Cf)/Lara (9) van Dyk Land: Belgien Wohnort: Brüssel Beruf: Manager/in	Name: Fernando (Cf)/Lucia (9) Marques Land: Portugal Wohnort: Lissabon Beruf: Schauspieler/in
Name: Paavo (Cf) /Silja (9) Kekkonen Land: Finnland Wohnort: Helsinki Beruf: Versicherungsvertreter/in	Name: Lech (Cf)/Ewa (9) Jarön Land: Polen Wohnort: Warschau Beruf: Chemiker/in
Name: Martelli,	Name: Haart,
Land:	Land:

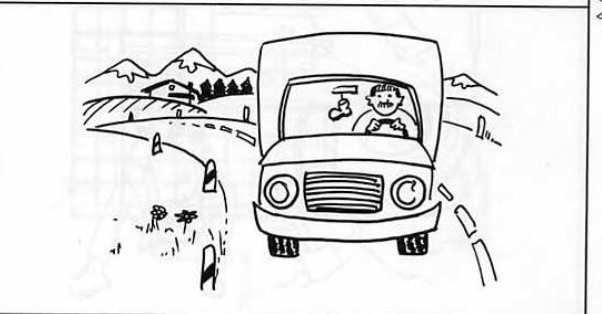
Wohnort: Beruf:	Wohnort: Beruf:
Name: Marlowe, Land: Wohnort: Beruf:	Name: Begovic, Land: Wohnort: Beruf:
Name: Hillary, Land: Wohnort: Beruf:	Name: Hoffmann, Land: Wohnort: Beruf:
Name: Sörensen, Land: Wohnort: Beruf:	Name: Dupont, Land: Wohnort: Beruf:
Name: Lieberman, Land: Wohnort: Beruf:	Name: Morales, Land: Wohnort: Beruf:
Name: Lainas, Land: Wohnort: Beruf:	Name: Olsen, Land: Wohnort: Beruf:
Name: van Dyk, Land: Wohnort: Beruf:	Name: Marques, Land: Wohnort: Beruf:
Name: Kekkonen, Land: Wohnort: Beruf:	Name: Jarön, Land: Wohnort: Beruf:

Leute von heute

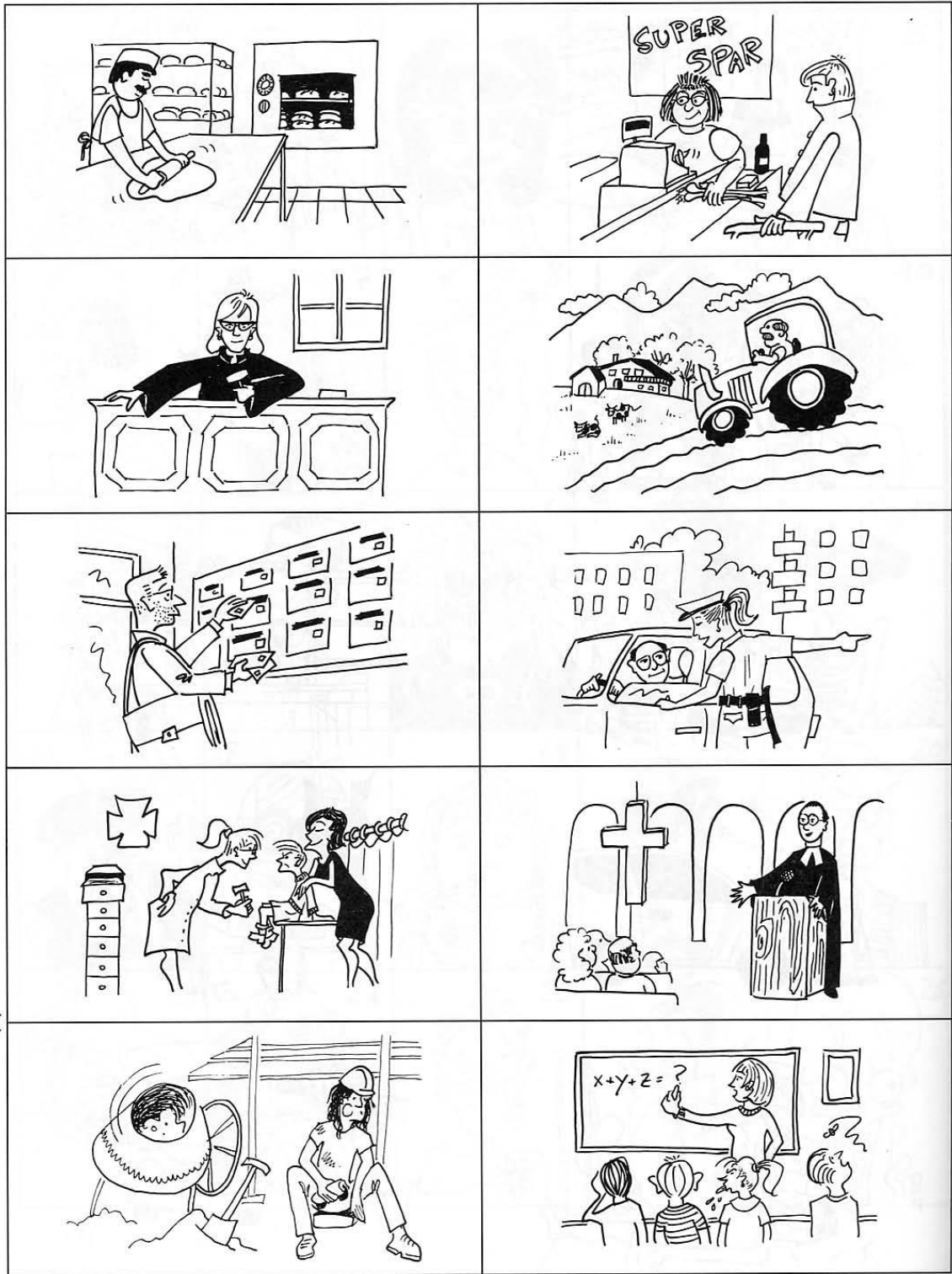


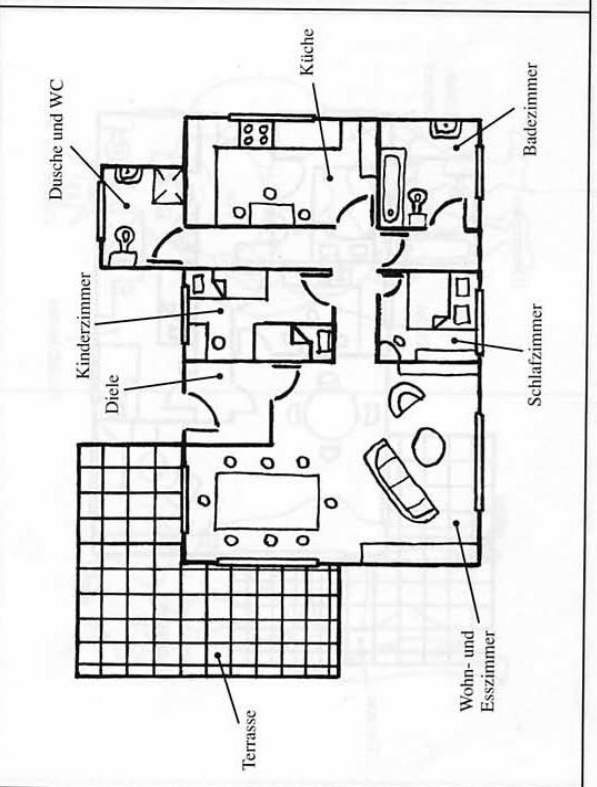
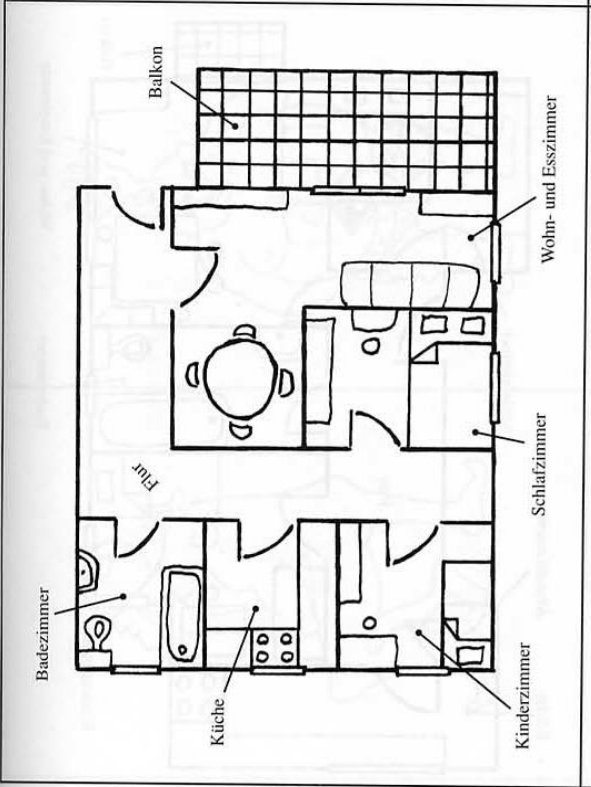
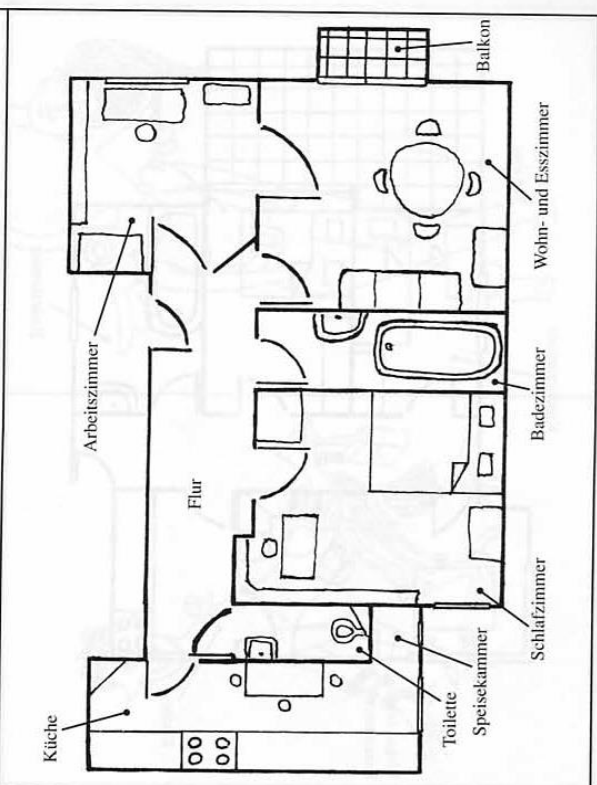
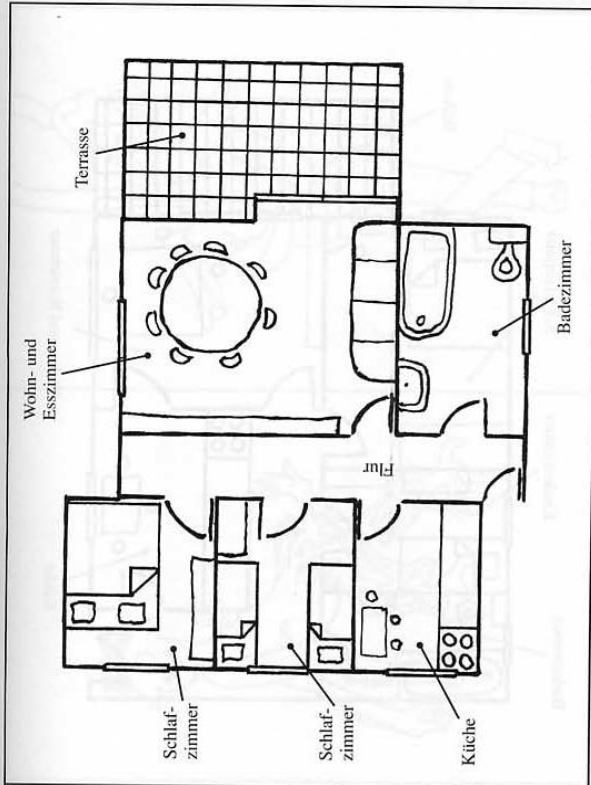
uferaten

Ber



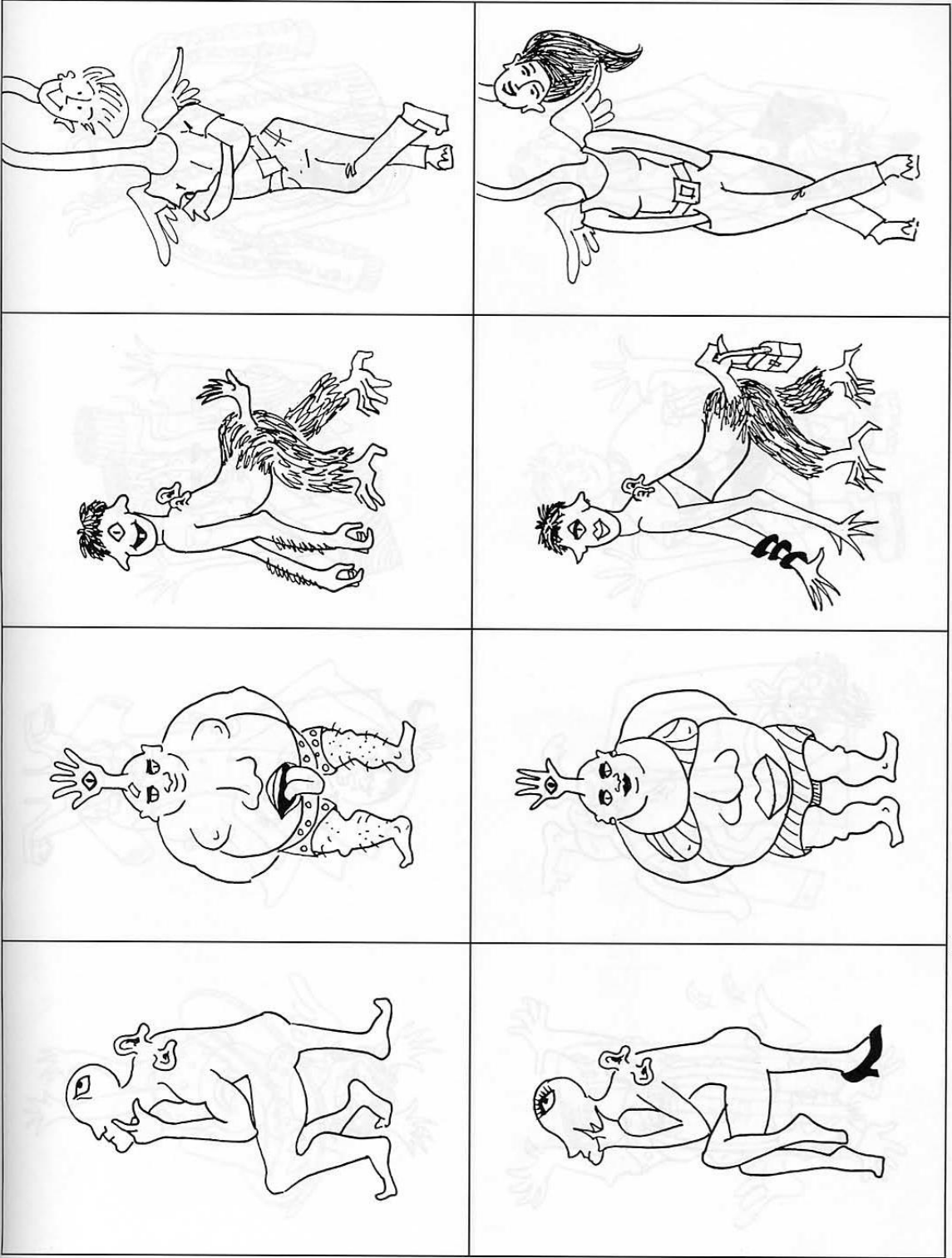
4 Berufe raten



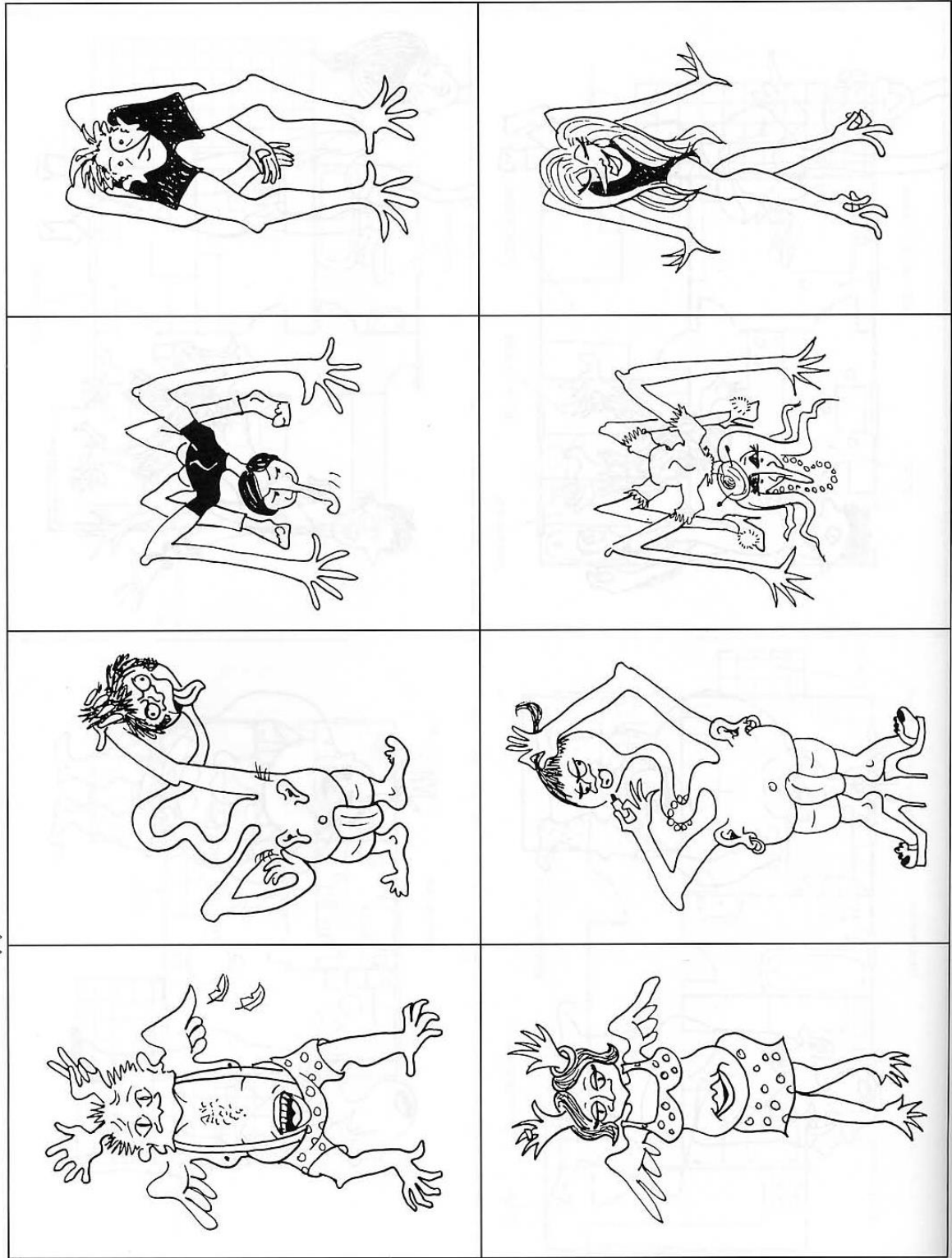


nsterspiel 6

Mo

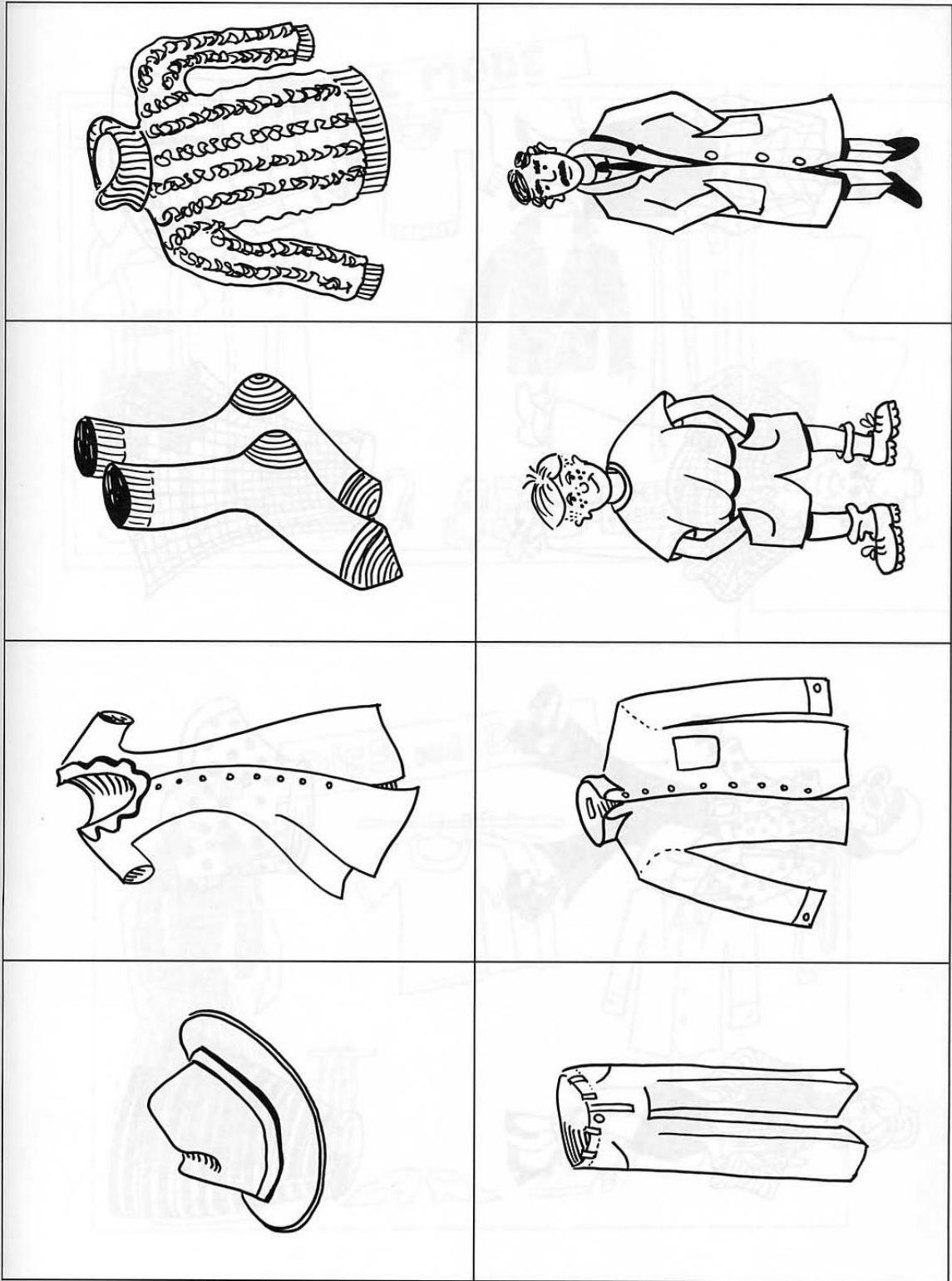


6 Monsterspiel



Bek

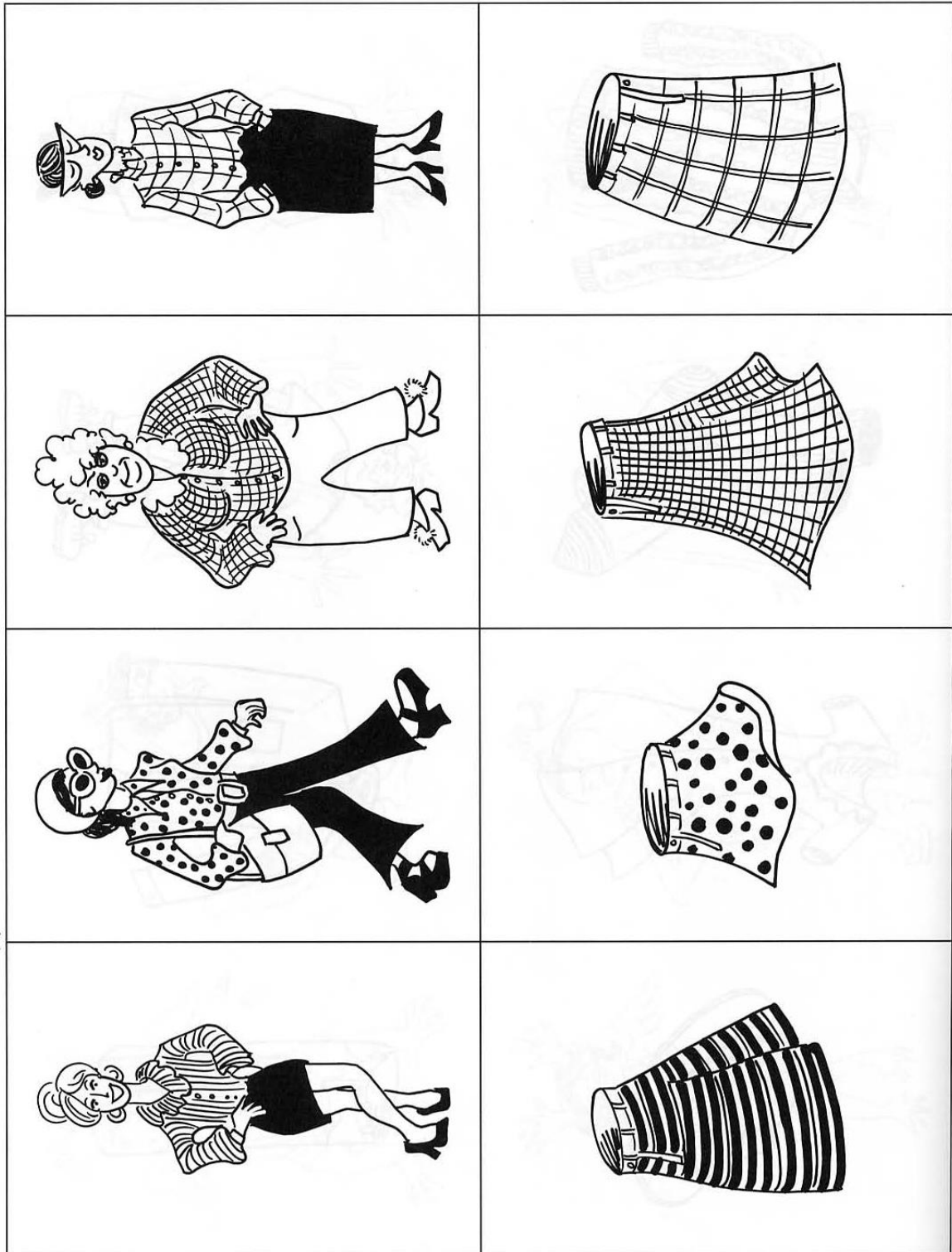
leidungsquartett 7



3

4

7 Bekleidungsquartett





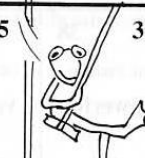



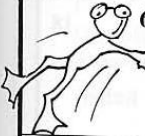











seinkleiden 8

Star



Preislisten	
Junge Mode	
Krawatten	22,99 DM
Lederhose	389- DM
Jeans	129- DM
Pullover	91,99 DM
Lederjacke	699,- DM
Spazierstöcke	28,99 DM
hochhackige Damenschuhe	126,89 DM
Hausschuhe	34,49 DM
Armreife	80,49 DM
Dies und das	
Abendkleid	799- DM
T-Shirts	22,99 DM
Halsketten	34,49 DM
Hemd	79,- DM
BH (= Büstenhalter)	76,90 DM
Melone	45,99 DM
superbequeme Schuhe	91,90 DM
Damenstiefel	226,- DM
secondhand	
Nietengürtel	109,- DM
Jackett	45,90 DM
Hemd	11,50 DM
Weste	22,90 DM
Wollsocken	34,- DM
Hose	52,- DM
Jeans	29,- DM
Stiefel	23,- DM
Hut	99,- DM
Zylinder	57,50 DM
Fliege	5,75 DM
Houtique Adela	
Kleid	809- DM

Kostüm	399,- DM
Seidenstrümpfe	119- DM
Wollstrumpfhose	79,- DM
Halstuch	68,90 DM
Ohringe	34,- DM
Baum wollsocken	46,- DM
Fliege	22,90 DM
Lederjacke	699,- DM
Cowboystiefel	309,- DM

9 (er/sie/es) müssen	10 (wir) einkaufen	11 	12 (du) essen	13 (er/sie/es) fahren	14 (er/sie/es) kaufen	15  „Wo bin ich?“
8 (ich) mögen	35 (du) werden	36 	37 „Pause!“ 	38 (er/sie/es) haben	39 (ich) wollen	16 
7 (du) laufen	34 (er/sie/es) nehmen	53 (er/sie/es) einschlafen	54 55 (wir) sich streifen  „Der todbringende Storch!“	40 (sie) ausschlafen	17 (sie) weggehen	
6 	33 (wir) anfangen	52 (ihr) lassen	56 	41 	18 (ihr) sein	
5 (ihr) abwaschen	32 (ich) sein	51 	61 	57 (ich) duschen	42 (er/sie/es) wissen	19 (du) helfen
4 (ich) können	31 	50 (er/sie/es) werden	60 (ihr) sich abtrocknen	58 (er/sie/es) sich waschen	43 (ihr) essen	20 (ich) dürfen
3 (er/sie/es) sprechen	30 (du) sehen	49 (du) dürfen	59 (du) sich hinlegen	44 (du) wegtragen	21 	
2 (du) haben	29 (er/sie/es) treffen	48 (du) ausgeben	47 (sie) sein	46 	45 	22 (er/sie/es) geben
1 	28  „Unfall!“	27 (ich) aufwachen	26 	25 (du) lassen	24 (er/sie/es) wegwerfen	23 (du) lesen

Die Hindernisfelder für beide Spielvarianten bedeuten:

15: „Wo bin ich?“

28: „Unfall!“

37: „Pause!“

55: „Der todbringende Storch!“

Lukas hat sich verlaufen. Eine Runde aussetzen.

Lukas ist abgestürzt und kann nicht mehr springen. Zwei Runden aussetzen.

Wegen des Gewitters kann Lukas nicht weiterhüpfen. Eine Runde aussetzen.

Das gefährlichste Hindernis: Der Storch frisst Lukas auf. Zurück auf Feld 1.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati

1. BENITO, J. S., OBERBERGER, C. S., DREKE.M. Spielend Deutsch lernen. Berlin: Langenscheidt KG, 1997.
2. DAUVILLIER, Ch., LÉVY-HILLERICH, D. Spiele im Deutschunterricht. München: Goethe Institut, 2004.
3. DREKE, M., LIND, W. Wechselspiel. Berlin: Langenscheidt KG, 1986.
4. GLÖCKEL, H. Vom Unterricht. Bad Heilbrunn/Obb. Klinkhardt 1990.
5. HÄUSSERMANN, U. Sprachkurs Deutsch 3. Frankfurt am Main: Moritz Diesterweg 1991.
6. HEIMLICH, U. Einführung in die Spielpädagogik. Eine Orientierungshilfe für sozialschul- und behindertenpädagogische Arbeitsfelder. Bad Heilbrunn 2001.
7. HENRICI, G., RIEMER. C. Deutsch als Fremdsprache. Jena. Schneider Verlag, 1996.
8. O.U.Avlayev, S.N.Jo'rayeva, S.R.Mirzayeva. Ta'lim metodlari o'quv-uslubiy qo'llanma. "Navro'z " nashriyoti, Toshkent -2017.
9. JANÍKOVÁ, V., MICHELS-McGOVERN, M. Methodik und Didaktik des Unterrichts Deutsch als Fremdsprache. Brno: MU 2004.
10. Jalolov J. Chet tili o'qitish metodikasi. Toshkent "O'qituvchi nashriyoti" 1996.
11. Jabborov V. Talabalarning chet tilidan mustaqil ishlari. Toshkent "O'qituvchi", 1984
12. LOHFERT, W. Kommunikative Spiel für Deutsch als Fremdsprache. München: Max Hueber Verlag,1993.
13. WICKE, R.E. Handeln und Sprechen im Deutschunterricht. Ismanig: Verlag für Deutsch 1995.

Internet sahifalari:

1. www.tdpu.uz
2. www.pedagog.uz
3. www.Ziyonet.uz

So'z boshi	3
Interaktive Übungen im Deutschunterricht.....	4
Die Aufgaben, die Sprechen oder Kommunikation aufbauen.....	5
Arbeit an der Grammatik.....	6
Sammeln von Ideen zu einem Bild oder Foto.....	8
Diskussion.....	9
Nacherzählen von Texten.....	10
Soziale Interaktion im Unterricht.....	10
Bildbestimmung.....	13
Frage nach Frage.....	17
Zahlendiktat.....	19
Die Aufnahmen der Heranziehung der Schüler in den Deutschstunden.....	21
Arbeit mit der neuen Lexik.....	23
Sozialformen im Fremdsprachenunterricht.....	24
Pass auf! Kleidungsstücke und Lebensmittel.....	27
Erste Kontakte.....	28
Leute von heute.....	29
Berufe raten.....	31
Monsterspiel.....	33
Bekleidungs-Quartett.....	34
Angeber-Spiel.....	37
Wegbeschreibungen.....	38
Schatzinsel.....	40
Lukas, der Frosch – Würfelspiel.....	41
Kopiervorlagen.....	43
Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati.....	61