

Klett Tipps

Sprachenservice Erwachsenenbildung

Nr. 52 · II/2011



Spiele im Sprachunterricht
Kopiervorlagen für Ihren Unterricht

INHALT

- 3 | Spiel oder Ernst?
- 4 | Veto
- 6 | I quiz ... che passione!
- 8 | Покупка одежды
- 10 | Great Quiz
- 12 | ¿Qué animal es?
- 14 | Gänsespiel: „Ab die Post“

Sprachen fürs Leben!

Liebe Kursleiterinnen, liebe Kursleiter,

heute halten Sie die erste Praxisausgabe der Klett Tipps in den Händen: Zum Thema „Spiele im Sprachunterricht“ finden Sie auf den nächsten Seiten fertige Kopiervorlagen zum direkten Einsatz in Ihrem Unterricht.

Damit Sie die Ideen unserer Autorinnen auch in Ihre Sprache übernehmen können, sind alle Anleitungen auf Deutsch enthalten.

Beleben Sie Ihren Unterricht zum Beispiel mit Gruppen- und Partneraktivitäten zu Wortschatz, Grammatik oder Landeskunde – Ihre Lernenden werden „spielend“ aktiv und kreativ.

Wie finden Sie die neuen Klett Tipps mit Kopiervorlagen? Schicken Sie Ihre Eindrücke per E-Mail an u.steffen@klett.de. Sollte das neue Format auf Ihre Anerkennung stoßen, werden wir regelmäßig eine Praxisausgabe anbieten.

Viel Spaß beim Spielen!

Mit freundlichen Grüßen
Ernst Klett Sprachen
Verlag Erwachsenenbildung



› **Ulrike Steffen**
Tipps-Redaktion
im Verlag
Ernst Klett Sprachen

Empfehlen Sie die Klett Tipps!

Sie sind zufrieden mit Ihrem Klett Tipps-Abonnement? Dann empfehlen Sie die kostenlosen Klett Tipps doch auch Ihren Kolleginnen und Kollegen. Eine kurze Mail an unseren Kundenservice (kundenservice@klett.de) genügt, um sich für das Abo anzumelden.

NEU bei Ernst Klett Sprachen

Vokabeltrainer als App!



Caminos



Con gusto



Con piacere



Allegro



Voyages



Fairway



DaF kompakt



Aussichten



MOCT



Welkom!



Razem



Kolay gelsin!



Beleza!



Jassu!



Välkomna!

Diese und weitere Apps finden Sie unter
www.klett.de/apps

Spiel oder Ernst?

Dieser vermeintliche Gegensatz im Bezug auf den Einsatz von Spielen im Unterricht existiert eigentlich nicht, denn Spiele sind mehr als eine Auflockerung oder Beschäftigung für die letzte Stunde vor den Ferien. Warum können sie als zentraler Bestandteil des Lernprozesses angesehen werden?

„Spiele sind zwar eine willkommene Auflockerung des Unterrichts, aber dazu haben wir keine Zeit, weil wir mit dem Stoff vorankommen müssen.“ „Ich befürchte, dass meine älteren Kursteilnehmer/innen den Unterricht kindisch finden.“ Solche und ähnliche Äußerungen hört man nicht selten von Lehrkräften, die ganz zu Unrecht unterstellen, beim Spielen würde nichts gelernt. Das Gegenteil ist der Fall, denn Spiele sind eine Form authentischer Kommunikation, weil sie immer ein Ziel haben, das nicht die Sprache selbst ist. Man beteiligt sich nach vorgegebenen Regeln am Spielgeschehen (möchte vielleicht auch gewinnen) und setzt daher die Sprache ein „wie im richtigen Leben“ und nicht, um eine Übung zu absolvieren. Dabei lernt man, ohne es zu merken.

Spiele sind kein reiner Zeitvertreib und haben keine Altersgrenze. Damit sie im Unterricht funktionieren, ist

› Dr. Susanne Schauf, Redakteurin im Verlag Ernst Klett Sprachen und Kursleiterin an der VHS Esslingen



die Voraussetzung, dass Kursleiterinnen und Kursleiter von ihrem Nutzen überzeugt sind, die Zielsetzung klar definieren und den Lernenden verdeutlichen, was dabei gelernt wird. Dann schließen Spiel und Ernst einander nicht aus, denn der Spaß beim Spielen setzt Energien frei, um ernste Ziele zu erreichen.

Spiele sind natürlicherweise mit Emotionen verbunden, und wir wissen, dass Emotionen und der soziale Kontakt bei der Informationsverarbeitung eine wichtige Rolle spielen. Eine emotionale Beteiligung erhöht den Lernerfolg und führt dazu, dass Dinge besser „hängen bleiben“.

Abgesehen davon, dass Spiele den Unterricht beleben, die Kreativität stimulieren und für Entspannung zwischen stark kognitiven Lernphasen sorgen, haben sie den Vorteil, dass alle Lernenden gleichzeitig aktiv und intensiv am Unterrichtsgeschehen beteiligt sind. Da jeder nach bestimmten Regeln an die Reihe kommt, geben Spiele auch den Schüchternen die Möglichkeit, sich zu äußern und die Angst vor dem Sprechen in der Kleingruppe leichter zu überwinden.

Das Fehlen der Kontrolle und Korrektur ist durchaus gewollt, denn Kursleiter/innen haben somit die Möglichkeit, das Geschehen von außen zu beobachten und etwas über den Kenntnisstand der Gruppe zu erfahren, ohne selber im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit zu stehen.

Häufig steht das Sprechen im Vordergrund, aber grundsätzlich sind Spiele zum Training aller Fertigkeiten geeignet. Eine einfache Möglichkeit, Spiele zu entwickeln, besteht darin, „Klassiker“ wie Bingo, Domino, Memory, Tabu, Schiffe versenken, Quartett etc. mit einem sprachlichen Lernziel zu versehen. Es kann durchaus sinnvoll sein, die Lerner an der Erstellung des Spielmaterials zu beteiligen, indem sie z.B. die Kärtchen für ein Domino oder Memory nach eigenen Vorstellungen ausfüllen. Hierbei ist der Lerneffekt noch größer als bei vorgegebenem Inhalt, allerdings sollte die sprachliche Richtigkeit überprüft werden, bevor das Spiel beginnt.

Damit Spiele im Unterricht Spaß machen, sollte man ein paar Grundsätze beachten:

- Die Regeln müssen vor Spielbeginn allen klar sein.
- Es empfiehlt sich, einen Mustersatz an die Tafel zu schreiben, wenn bei dem Spiel bestimmte Strukturen eingeschliffen werden sollen.
- Zwar haben die meisten Spiele ein „natürliches“ Ende, aber es kann auch sinnvoll sein, ein Zeitlimit zu setzen oder das Spiel abubrechen, wenn man merkt, dass die Lernenden ermüden.
- Kursleiter/innen sollten nicht korrigierend eingreifen, sondern nur, wenn Hilfe benötigt wird. Häufig beobachtete Fehler kann man eventuell danach aufgreifen und im Plenum behandeln.

«

Veto

Wortschatz-Spiel zu *Pour parler affaires*

Das VETO-Spiel basiert auf den Regeln des bekannten Gesellschaftsspiels „Tabu“. Die Kopiervorlagen beziehen sich auf den Wortschatz der Module 1 bis 4 aus *Pour parler affaires*.

Lernziel: Erwerb von spezifischem oder einfachem Wortschatz; das Spiel trainiert das Formulieren von Sätzen und das Umschreiben von Begriffen.

Niveau: A2/B1, anpassbar für alle Niveaus

Dauer: Mindestens 15 Minuten, abhängig von der Gruppengröße.

Beschreibung: Die Teilnehmer/innen¹ erraten Begriffe. Bei den Beschreibungen dürfen drei wichtige Wörter nicht verwendet werden.

Vorbereitung: Die Spielkarten werden kopiert und ausgeschnitten.

Material: Eine Sanduhr mit einer oder zwei Minuten Laufzeit, alternativ eine Uhr.

Spielregeln

1. Die TN bilden zwei Gruppen. Jede Gruppe bestimmt eine/n Spielleiter/in², der den Mitspielerinnen und Mitspielern³ Begriffe beschreibt. Dieser wechselt pro Runde, jeder TN kommt einmal an die Reihe.
2. Die Dauer des Spieles kann wie folgt festgelegt werden:

› **Isabelle Villegas, wissenschaftliche Hilfskraft am Institut für Hochschuldidaktik der Universität Tübingen und freie Redakteurin für Französisch bei Ernst Klett Sprachen**



- Es wird so lange gespielt bis jede/r mindestens einmal Spielleiter gewesen ist.
- Je nach zur Verfügung stehender Zeit, legt der/die Kursleiter/in⁴ fest, welche Punktzahl nötig ist, um zu gewinnen. Für jedes erratene Wort wird ein Punkt vergeben.

3. Die Karten werden gemischt und verdeckt in einem Stapel auf den Tisch gelegt. Die erste Gruppe ernennt einen Spielleiter. Dieser zieht die erste Karte vom Stapel, ohne die beschriebene Seite seinen Mitspielern zu zeigen. Der KL oder einer der Mitspieler der anderen Gruppe übernimmt die Rolle des Schiedsrichters/ der Schiedsrichterin und kontrolliert, ob die verbotenen Wörter nicht benutzt werden.

4. Sobald die Sanduhr umgedreht wird, beschreibt der Spielleiter den Begriff auf der Karte, ohne die darunter stehenden „verbotenen“, Wörter zu verwenden. Dabei soll er ganze Sätze bilden, einzelne Stichwörter und Produktmarken (iPhone für Telefon) sind ungültig. Beispiel: für das Wort *PDG* (verbotene Wörter: *entreprise, travail, chef*): „C'est une personne qui est à la tête d'une société. C'est lui qui prend les décisions.“

Vorsicht: Der Spielleiter darf dabei keine Ableitungen der verbotenen Wörter und des Hauptbegriffes verwenden: z.B. für *directeur général* sind *diriger, direction* und für die unten stehenden Wörter *entrepreneur, entreprendre, travailler*, etc. verboten.

Wenn ein verbotenes Wort oder eines seiner Ableitungen verwendet werden, legt der/die Schiedsrichter/in VETO ein, der Spielleiter zieht sofort eine

neue Karte. Wird das Wort erraten, erhält die Gruppe einen Punkt. Wenn noch genug Zeit bleibt, zieht der Spielleiter eine neue Karte und spielt weiter bis die Zeit abgelaufen ist. Am Ende werden die Punkte gezählt und die zweite Gruppe kommt an die Reihe.

Hilfestellungen zum Spiel

Als Hilfe können alle zu erratenden Wörter im Voraus an die Tafel geschrieben werden. Um den Einstieg des Spielers zu erleichtern, können auch einleitende Sätze an der Tafel stehen, z.B. *Il s'agit de, on le trouve dans / à, on s'en sert pour / dans, etc.*

Spielvariante

Das Spiel kann auch als „individuelle Variante“ gespielt werden. Dafür werden keine Gruppen gebildet. Jeder Lernende kommt einmal als Spielleiter an die Reihe, der Rest der Klasse versucht die Wörter herauszufinden. In diesem Fall werden keine Punkte vergeben. Der TN, der das Wort am schnellsten errät, gewinnt.

Spielerweiterung

Die Lernenden bereiten selbst weitere Spielkarten vor. Bei jeder Runde setzt die Person, deren Karte gezogen wurde, aus. «

¹ Im Folgenden TN ² Im Folgenden Spielleiter ³ Im Folgenden Mitspieler ⁴ Im Folgenden KL

› **Pour parler affaires A2/B1 Nouvelle Édition**
 Livre de l'élève + cahier d'activités + 2 CD audio
 978-3-12-526946-0

Weitere Informationen finden Sie unter www.klett.de/pourparleraffaires

Module 1					
Le comptable chiffre argent bilan	Le directeur entreprise chef travail	L'ingénieur recherche technique pratique	L'acheteur commercial vente produit	Le commercial vente distribution client	Le stagiaire travailler essayer apprendre
Le fabricant produit entreprise beaucoup	L'ouvrier travail mains usine	Le détaillant supermarché vente commerce	Le consommateur acheter magasin produit	La vente par correspondance catalogue internet poste	L'assistant aider supérieur projet
Module 2					
Le répondeur téléphone message enregistrer	L'e-mail courriel adresse Internet	Internet ordinateur électronique virtuel	Le SMS texto message téléphone	La réunion travail projet meeting	La candidature CV travail recherche
Le smartphone appareil portable oreille	La visioconférence réunion distance vidéo	La publicité vendre produit marketing	Le réseau social Internet rencontre échange	La Fête du travail jour férié 1er mai international	La Fête nationale 14 juillet Champ Élysées jour férié
Module 3					
La pause-café boisson discuter se reposer	La réception entrée accueil information	Le restaurant (d'entreprise) manger midi cantine	Le planning agenda déroulement activité	L'usine entreprise production fabrication	La ponctualité heure retard politesse
Le compte-rendu résultat réunion résumé	L'émission télévision programme chaîne	Les matières premières produits nature transformer	Le speaker parler voix reportage	Exporter produit étranger vendre	Importer produit étranger acheter
Module 4					
L'offre spéciale publicité prix bas	Commander Internet téléphone catalogue	Surfer Internet utiliser chercher	La livraison transporter produit commande	Le stock réserve produit vendre	L'article objet vendre produit
Le panier Internet acheter produit	Le logo publicité image entreprise	Le grossiste acheter fabricant détaillant	Le détaillant supermarché vente commerce	La publicité vendre produit marketing	Internet ordinateur électronique virtuel

I quiz . . . che passione!

Frage- und Antwortspiel zu *Con piacere A2*

Lernziel

Fragen stellen, Antworten formulieren, Wortschatz anwenden

Niveau

A2

Dauer

Ca. 30-40 Minuten

Sozialform

Zwei Gruppen

Beschreibung

Für das Frage- und Antwortspiel bilden die Kursteilnehmerinnen und Kursteilnehmer¹ zwei Gruppen. Pro Gruppe sollen die TN gemeinsam zehn Fragen vorbereiten, die sie der anderen Gruppe stellen wollen. Um eine möglichst breite Palette an Themen zu erhalten, werden die TN gebeten, bei der Formulierung dieser zehn Fragen Folgendes zu beachten: Drei Fragen sollen sich auf das Thema „*civiltà e cultura italiana*“ beziehen, drei auf „*lessico e comunicazione*“ und weitere drei auf „*grammatica*“. Die letzte Frage („*jolly*“) soll zu einem selbst gewählten Thema überlegt werden. Wenn beide Gruppen zehn

› **Barbara Bruzzone**,
Dozentin für Italienisch an der Universität
Passau und Mitautorin von *Con piacere*



Fragen formuliert und auf Fragekarten notiert haben, beginnt die zweite Phase des Spiels.

Zunächst wird entschieden, welche Gruppe beginnt. Ein TN dieser Gruppe stellt den Mitspielerinnen und Mitspielern der anderen Gruppe eine Frage. Wichtig ist, dass zuerst der Themenbereich der Frage genannt wird, um die Antwortmöglichkeiten einzugrenzen. Es ist auch erlaubt, die Frage pantomimisch darzustellen oder zu zeichnen – dann heißt die Frage z.B. „*Che cos'è questo/-a?* – Was ist das?“. Die Fragen werden von den beiden Gruppen abwechselnd und innerhalb jeder Gruppe von verschiedenen TN vorgelesen.

Jede richtige Antwort zählt einen Punkt. Die Gruppe, die die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

Der Kursleiter/die Kursleiterin² gibt jeder Gruppe eine fotokopierte Seite mit zehn Karten oder er/sie schneidet die Karten vorher aus. Wichtig ist, dass die Fragen klar und deutlich formuliert werden. Für die Formulierung der Fragen ist es erlaubt, im Buch zu blättern und es können – je nach erreichtem Niveau der TN – 10-15 Minuten zur Verfügung gestellt werden. Bei Grammatikfragen ist es wichtig, auf die sprachliche Korrektheit zu achten, für die anderen Themenbereiche (Kultur und Kommunikation) ist diese weniger relevant. Bei einer schlecht, fehlerhaft oder unverständlich formulierten Frage kann evtl. beschlossen werden, dass der Punkt für die andere Gruppe gezählt wird.

Einsetzbar zu

Con piacere A2, als Abschluss einer Lektion oder als Abschluss des Buches

Varianten

Um gezielt einen bestimmten (Lektions-)Wortschatz oder bestimmte grammatische Besonderheiten zu trainieren, kann der KL das Thema oder die Lektion vorgeben.

Beispiele

Lessico e comunicazione:

Dammi una matita!

Come si dice in maniera più gentile?

Grammatica:

Ieri mentre mio figlio studiava ...

Completate la frase!

Civiltà e cultura italiana:

Quando sono andate in onda per la prima volta le trasmissioni della RAI? ‹‹

¹ Im Folgenden TN

² Im Folgenden KL

› **Con piacere A2**
Lehr- und Arbeitsbuch + 2 Audio-CDs
978-3-12-525183-0

Con piacere A2
Lehr- und Arbeitsbuch + 2 Audio-CDs

Weitere Informationen und kostenlose Online-Materialien finden Sie unter www.klett.de/conpiacere



I quiz ... che passione!

Civiltà e cultura italiana

Civiltà e cultura italiana

Civiltà e cultura italiana

Lessico e comunicazione

Lessico e comunicazione

Lessico e comunicazione

Grammatica

Grammatica

Grammatica

Gruppe A

Gruppe B

Jolly

Покупка одежды

Partneraktivität zu *МОСТ 1*

Lernziel

Wortschatz: Kleider; Fragen stellen; Antworten geben.

Bei der vorliegenden Aktivität führen die Teilnehmer Einkaufsgespräche.

Sie fragen nach, was einzelne Personen kaufen, erkundigen sich nach Preisen und geben Preise an.

Diese Aktivität kann als spielerische Vertiefung der wichtigsten Grammatikthemen eingesetzt werden.

Dabei werden folgende Themen eingeübt:

- Konjugation der Verben
- Verbalaspekte
- Nominativ und Akkusativ
- Personalpronomen
- Grundzahlen
- unterschiedlicher Kasus nach Grundzahlwörtern

Niveau

Die folgende Übung entspricht Niveau A1. Der Einsatz der Aktivität ist auf verschiedenen Niveaus möglich.

Zum Beispiel können die Fragen in unterschiedlichen Zeitformen (Präsens, Präteritum und Futur) gestellt werden, entsprechend dem Kenntnisstand der Lerngruppe. Die Nomen können durch Adjektive näher be-

› Larissa Scheidt-Emödi, Dozentin für Russisch und DaF-Integrationskurse an der Volkshochschule Böblingen/Sindelfingen



stimmt werden. So wird die Deklination der Adjektive geübt.

Dauer

ca. 15–20 Minuten

Sozialform

Partnerarbeit in Zweiergruppen

Beschreibung

Ein/e Kursteilnehmer/in (A) erhält das Arbeitsblatt A, der/die zweite Teilnehmer/in¹ (B) das Arbeitsblatt B; die Blätter werden so gehalten, dass keiner das Blatt seines Partners lesen kann. Die Partner erfragen abwechselnd die fehlenden Informationen und tragen die Antworten in die freien Felder ein. Sie benutzen dabei die angegebenen Redemittel. In der vorletzten Zeile tragen die TN ein, was sie selbst kaufen. Die Informationen, die sie von ihrem Partner erhalten, schreiben sie in die letzte Zeile.

Vorbereitung

Entwickeln Sie im Plenum einen Beispieldialog und schreiben Sie ihn an die Tafel. Lassen Sie jeweils zwei TN das Dialogmodell laut lesen und achten Sie auf natürliche Betonung und Intonation. Machen Sie deutlich, dass die TN sich bei der Partnerarbeit abwechseln. Wichtig ist dabei, dass immer ganze Sätze formuliert werden. Es können folgende russische Redemittel verwendet werden:

Partner A: Что купила Зина?
 Partner B: Она купила блузку.
 Partner A: Сколько стоит блузка?
 Partner B: Она стоит 1799 рублей.

Einsetzbar zu

МОСТ 1, Lektion 8, als Einstieg in eine Unterrichtsstunde, zum Ausklang oder einfach mal zwischendurch.

Varianten

Die vorliegende Aktivität kann auch zur Vertiefung und Wiederholung von weiterem Wortschatz und zum Verfestigen anderer grammatischer Strukturen eingesetzt werden. Anstelle der Kleidungsstücke können die Teilnehmer Möbel oder Lebensmittel einkaufen. Die Preisangaben können beispielsweise durch Mengen und Gewichtsangaben ersetzt werden. Außerdem ist es möglich, die Aktivität mit Hilfe von Detailfragen zu variieren und auszuweiten, wie zum Beispiel:

- Welches Kleid kauft Sina?
 - Wie gefällt dir / Ihnen das rote Kleid?
- Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. ‹‹

¹Im Folgenden TN



› **МОСТ 1**
 Lehr- und Arbeitsbuch + 2 Audio-CDs
 978-3-12-527565-2

Weitere Informationen und kostenlose Online-Materialien finden Sie unter www.klett.de/MOCT



Покупка одежды

Partner A		
	Что купил(а)...?	Цена...?
Зина		1799 руб.
Нина		
Сергей		1090 руб.
Алексей		
Ирина и Таня		3199 руб.
Нина Петровна		
я		
мой партнер		

Partner B		
	Что купил(а)...?	Цена...?
Зина		
Нина		2719 руб.
Сергей		
Алексей		1369 руб.
Ирина и Таня		
Нина Петровна		2049 руб.
я		
мой партнер		

Great Quiz

Wortschatz- und Wissensquiz zu *Great! A1*

Lernziel

Übt sprachlichen Ausdruck, Grammatik, Wissen über Großbritannien und Aussprache

Niveau

A1 und A2

Sozialform

Zu zweit oder in einer Gruppe mit bis zu vier Spielerinnen und Spielern.

Beschreibung

Eine Münze dient als Würfel. Kopf = 2 Felder, Zahl = 1 Feld vorrücken. Dinge wie Büroklammern oder Radiergummis dienen als Spielfiguren. Die Spielerinnen und Spieler beantworten die Frage, auf der ihre Figur landet. Bei einer richtigen Antwort dürfen sie ein Feld vorrücken, bei einer falschen ziehen sie ein Feld zurück. Damit ist ihr Zug beendet. Gespielt wird wie bei **Mensch ärgere dich nicht**. Der Spieler, dessen Figur als erste wieder bei „Start & Home“ landet, hat gewonnen.

Vorbereitung/Material

Kopieren Sie den Spielplan und die Fragen für jedes Paar/jede Gruppe.

› Gillian Bathmaker, Redakteurin im Verlag Ernst Klett Sprachen und Kursleiterin an der Schiller-Volkshochschule, Kreis Ludwigsburg



Die Lösungen stehen unter www.klett.de/kletttipps zum kostenlosen Download zur Verfügung.

Questions

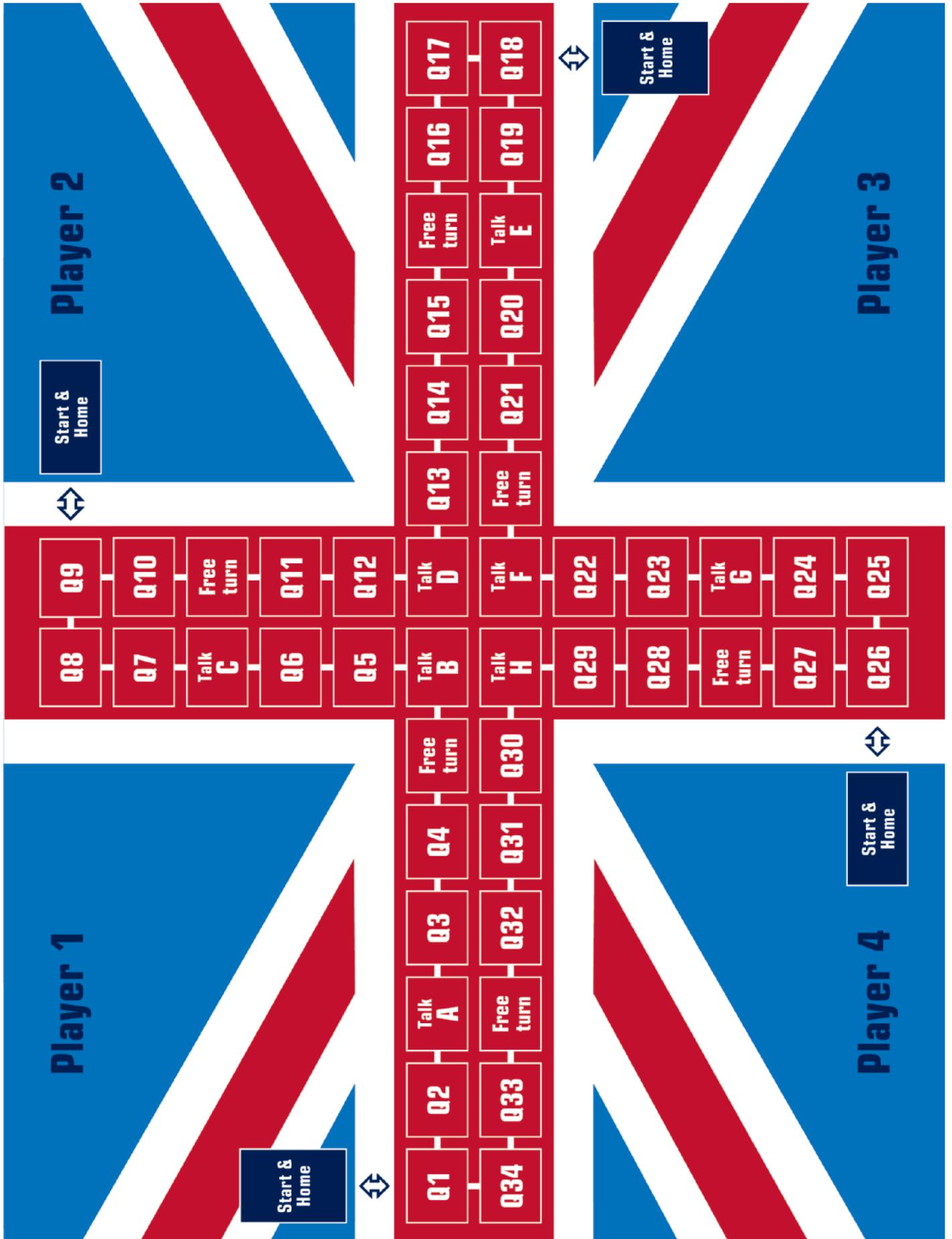
1. Introduce yourself to the other player(s). Say where you are from.
2. Name 6 languages.
3. Say this telephone number:
01795 – 65 44 32
4. Say the years: 1967 • 2023 • 1959
5. What's the missing part in the pairs:
husband – ... | ... – daughter |
grandfather – ...
6. What's the missing word?
'What's your wife's name?' →
'... name's Annie.'
7. Which letters rhyme? Make pairs.
A E G I J Q U Y
8. Spell this e-mail address:
jean.harding@uvoz.uk
9. Say the time but don't say thirty:
10.30.
10. Which 2 letters mean morning and which mean afternoon?
11. Name the days before and after Wednesday.
12. Say this date: 21 July.
13. What is the capital of Scotland?
14. Choose the right answer:
What's Cardiff like?
a) I like Cardiff. b) Cardiff's great!
c) Cardiff's in Wales, like Bangor.
15. Name 5 different rooms in a house.
16. In which room in a house or flat can you find a dishwasher?
17. What's the missing question:
Q: ...? A: I'm a sales assistant.
18. Name 5 different jobs.
19. What are these free-time activities?
a) giimmnsw b) ggiinns c) ongggji
20. What's the missing word?
John's very He likes running, swimming and playing tennis.
21. Name three mealtimes.
22. Name six things you can have for breakfast.
23. It's dinner time. What comes:
a) before the main course?
b) after the main course?
24. What can you say at the start of a meal in English? a) Cheers!
b) Enjoy! c) You're welcome!
25. When were you born?
26. What's the missing question:
Q: ... ? A: I was born on a plane.
27. What are the past forms of these verbs?
a) live b) meet c) go
28. What's the missing word in the question? Where you live when you were a child?
29. Make a question: last night
• you • watch TV • Did?
30. What can't a vegetarian eat?
a) roast turkey b) vegetable pie
c) chicken tikka
31. Complete the sentences with forms of go:
Last Saturday we ... to the cinema.
Next Saturday we ... out for dinner.
32. When is Guy Fawkes' Day in England?
33. Name the four seasons.
34. Name the countries and the capitals: PL • RUS • TR

Talk

- Talk about the topic.
0–15 seconds: Move back one space.
15–30 seconds: Move forward one space.
30+ seconds: Move forward two spaces.
- | | |
|-----------------|---------------|
| A. Your family | E. Food/drink |
| B. Your home | F. Your past |
| C. Your job | G. Weekends |
| D. Your hobbies | H. Holidays |

› **Great A1**
Lehr- und Arbeitsbuch + 2 Audio-CDs
978-3-12-501480-0

Weitere Informationen und kostenlose Online-Materialien finden Sie unter www.klett.de/great



¿Qué animal es?

Wortschatz-Spiel zum Thema Tiere

Lernziele

Wiederholung des Wortfelds „Tiere“; Definitionen lesen und verstehen

Niveau

A2

Sozialform

In Gruppen von drei oder vier Personen

Dauer

15–20 Minuten

Material

Eine Kopie der Tiere und der Definitionen pro Gruppe

Vorbereitung

1. Kopieren Sie das Blatt mit den Tieren und Definitionen für jede Gruppe einmal (am besten auf Karton) und zerschneiden Sie die Kärtchen.
2. Mischen Sie alle Kärtchen gut durch und verteilen Sie einen Satz an jede Gruppe.

› Bibiana Wiener, Dozentin für Spanisch an der Volkshochschule Dortmund, Fortbildnerin und Mitautorin von *Con gusto*

Beschreibung

Die Kärtchen werden mit dem Bild bzw. Text nach unten auf dem Tisch verteilt. Ziel ist es, ähnlich wie beim Memory, zusammengehörige Paare (in diesem Fall Bild und Definition) zu finden.

Der/Die erste Mitspieler/in deckt zwei beliebige Kärtchen auf. Handelt es sich um ein Tier, nennt er/sie den entsprechenden spanischen Begriff, z. B. *Es un cerdo.* oder *Tengo la foto de un elefante.* Es ist natürlich auch erlaubt, nach der spanischen Bezeichnung zu fragen, wenn man sie nicht kennt, z. B. *¿Cómo se dice “Biene” en español?* Handelt es sich bei dem aufgedeckten Kärtchen um eine Definition, wird diese vorgelesen und gemeinsam spekuliert, welches Tier damit gemeint sein könnte, z. B.

- *Es de la familia de los gatos (pero mucho más grande) y vive en Asia.*
- *Creo que es el tigre.*
- *También podría ser el león.*
- *No, los leones no viven en Asia.*

Wer ein Tier und die passende Definition aufdeckt, darf die Kärtchen behalten und zwei neue aufdecken. Immer dann, wenn die Kärtchen nicht zusammenpassen, werden sie wieder umgedreht an ihren Platz gelegt, und der nächste Mitspieler/die nächste Mitspielerin kommt an die Reihe. Das Spiel endet, wenn alle Kärtchen vergriffen sind. Dann zählen alle ihre gesammelten Kartenpaare. Wer die meisten hat, hat gewonnen.

Hinweis

Um den beschriebenen Spielverlauf flüssig zu gestalten und nicht durch Fragen nach unbekanntem Vokabular zu unterbrechen, empfiehlt es sich, dass jede Gruppe zuerst die aufgedeckten Tier-Kärtchen anschaut

und gemeinsam bzw. mit Hilfe des Kursleiters/der Kursleiterin klärt, wie diese Tiere auf Spanisch heißen.

Variante

Will man das Spiel auf dem Niveau A1 einsetzen und den Schwerpunkt auf das Verstehen von Definitionen lenken, ist es auch durchaus möglich, das Spiel erfolgreich durchzuführen, ohne dass die Lernenden die Bezeichnung für alle Tiere kennen. Wenn sie die Beschreibung *“Es un insecto a rayas amarillas y negras que nos da la miel”* lesen, werden sie ohne Mühe das Foto der Biene identifizieren, auch wenn sie das Wort *“abeja”* nicht kennen. Je nach Interesse kann dann im Anschluss an das Spiel der neue Wortschatz eingeführt werden.

Einsetzbar zu

Con gusto A2 oder lehrwerkunabhängig



› *Con gusto A2*
Lehr- und Arbeitsbuch + 2 Audio-CDs
978-3-12-514990-8

Weitere Informationen und kostenlose Online-Materialien finden Sie unter www.klett.de/congusto



¿Qué animal es?

Definitionen

Es un pájaro exótico de muchos colores que sabe repetir palabras.	Es el mejor amigo del hombre.	Los pájaros pequeños y los ratones prefieren no encontrarse con este animal doméstico.	Tomamos su leche en el desayuno.	El rey de los animales.
Es de la familia de los gatos (pero mucho más grande) y vive en Asia.	Era el medio de transporte de los príncipes en los cuentos.	Los contamos cuando no podemos dormir. Los negros tienen mala fama.	Comemos su carne en forma de jamón, chuleta, asado...	Lo relacionamos con España y con la corrida.
Es un animal pequeño de color gris que preferimos no tener en casa.	Reptil más antiguo que los dinosaurios que puede vivir hasta 200 años.	Pájaro grande de color rosa y del mismo nombre que un baile famoso.	Animal gris muy inteligente que vive en el mar, pero no es un pez.	Reptil peligroso que vive en el Amazonas y se esconde bajo el agua.
Es un pájaro grande que vive en los Andes.	El más grande y más sabio de los animales.	Es un insecto a rayas amarillas y negras que nos da la miel.	El animal con el cuello más largo.	Es el pájaro más pequeño del mundo.



© Thinkstock (iStockphoto): 1; 9; 11; 12; 18; © iStockphoto (Lee Torrens): 2; © iStockphoto (Michal Krakowiak): 3; © iStockphoto (Luca Francesco Giovanni Bertolli): 4; © iStockphoto (Stéphan Dupont): 5; © iStockphoto (Alan Merrigan): 6; © iStockphoto (Bob Beale): 7; © iStockphoto (Scholz): 8; © Thinkstock (Hemera): 10; 20; © Thinkstock (Photodisc): 13; 19; © Thinkstock (Stockbyte): 14; 15; 16; © Thinkstock (Valueline): 17

Gänsespiel: „Ab die Post“

Wiederholungsspiel zu DaF kompakt B1

Lernziel:

Wortschatz und Redemittel zum Thema „Post“ anwenden; irrealer Konditionalsätze üben

Niveau:

B1

Dauer:

15–20 Minuten

Sozialform:

2–6 Einzelspieler

Beschreibung:

Das „Gänsespiel“ ist ein in vielen Kulturen bekanntes Brettspiel. Es besteht traditionell aus einem Spielplan mit 66 spiralförmig angeordneten Feldern – darunter besonders gekennzeichnete Spezialfelder – zwei Würfeln, Spielsteinen in der Anzahl der Spieler/innen und Ereigniskarten. Für didaktische Zwecke kann man die Anordnung und die Anzahl der normalen und der Spezialfelder beliebig variieren (siehe Beispiel). Gleiches gilt für die Ereigniskarten.

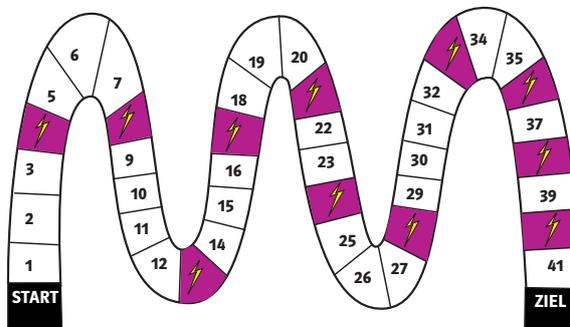
Außerdem kann man mit nur einem Würfel spielen, wenn die Anzahl der Felder geringer ist.

Zu Beginn werden die Ereigniskarten gemischt und in einem Stapel auf den

› Ilse Sander, Dozentin in studienvorbereitenden DaF-Kursen und in der Lehrerfortbildung, didaktische Beraterin, Mitautorin von DaF kompakt und Mittelpunkt



Ein Spielplan steht unter www.klett.de/kletttipps kostenlos zum Download zur Verfügung.



Tisch gelegt. Jede/r Spieler/in würfelt einmal. Wer die höchste Punktzahl hat, fängt an und rückt den Stein entsprechend der Punktzahl von „Start“ an vorwärts. Wer zuerst das Feld „Ziel“ erreicht hat, gewinnt. Dabei ist zu beachten, dass das „Ziel“ am Ende nur mit der exakt fehlenden Punktzahl zu erreichen ist. Wenn man auf ein Spezialfeld ⚡ kommt, zieht man eine Ereigniskarte und führt die entsprechende Aufgabe aus. Die anderen dienen ggf. als Gesprächspartner/innen, hier z. B. als Angestellte am Postschalter. Danach legt man die Ereigniskarte unter den Stapel zurück und die nächste Person würfelt.

Vorbereitung:

Die Ereigniskarten werden ausgeschnitten, der Spielplan hergestellt und beides ggf. laminiert. Der/Die Kursleiter/in¹ kann den Spielplan je nach Lernziel variieren (hier z. B. 41 schlangenförmig angeordnete Felder). Man kann ihn auf einen DIN-A4- oder DIN-A3-Pappbogen zeichnen und die Ereignisfelder ggf. mit Bildern verzieren. Manchmal macht es Teilnehmer/innen² Spaß, bei der Erstellung mitzuarbeiten oder den Spielplan zu Hause selbst zu erstellen. Sie beschäftigen sich so schon im Vorfeld mit dem Thema und dem Spielablauf. Wichtig ist, dass KL vor dem Spiel die Regeln erklärt und sich vergewissert,

dass alle diese verstanden haben, besonders auch, dass die anderen zweimal als Gesprächspartner/innen dienen sollen 🗨️🗨️. Außerdem sollten wichtige Redemittel, wie „Du bist dran“, „So ein Pech!“ „von vorne anfangen“,

„eine Runde aussetzen“ und Verben wie „würfeln“, „vorrücken“ oder „zu-rückgehen auf“ bekannt sein. Als Preis kann KL (oder TN) passend zum Thema pro Spielgruppe ein kleines Päckchen packen, das jeweils im „Ziel“ steht und das der/die Gewinner/in „bei der Post abholt“; Inhalt z. B. 6 Bonbons, Kekse, Pralinen etc., die der/die Gewinner/in dann mit den anderen teilen kann.

Einsetzbar zu:

DaF kompakt, Lektion 22, als Abschluss und Wiederholung

Varianten:

Das Gänsespiel ist sehr flexibel und vielseitig einsetzbar, da man die Größe jeweils variieren und die Ereigniskarten sowohl auf das Üben von Wortschatz, Redemitteln als auch von Grammatik fokussieren kann. Vor allem aber macht es auch viel Spaß! ‹‹

¹ Im Folgenden KL ² Im Folgenden TN



› DaF kompakt A1–B1 Kursbuch + 3 Audio-CDs
978-3-12-676180-2



› DaF kompakt B1 Kurs- und Übungsbuch + 2 Audio-CDs
978-3-12-676188-8

Weitere Informationen und kostenlose Online-Materialien finden Sie unter www.klett.de/dafkompakt



Gänsepiel: Ab die Post!

<p>Sie brauchen Briefmarken. Begrüßen Sie den/die Angestellte/n.</p> <p>Bitte Sie um: 10 Marken zu 55 Cent 10 Marken zu 45 Cent 5 Marken zu 1,45 €</p> <p>Bedanken Sie sich!</p>	 <p>Sie wollen ein Paket aufgeben und müssen noch den Paketschein ausfüllen. Sie haben Ihren Taschenkalender mit der Adresse des Empfängers vergessen. Rufen Sie zu Hause an und fragen Sie nach der Adresse.</p>	<p>Sie wollen ein Einschreiben abschicken. Fragen Sie höflich nach dem Preis und bitten Sie höflich um ein Formular. Fragen Sie auch höflich, ob man Ihnen beim Ausfüllen helfen kann.</p>
 <p>Sie wollen ein Päckchen in die USA abschicken. Fragen Sie höflich nach den Möglichkeiten und den Preisen.</p>	<p>Sie haben vor 3 Wochen ein Paket abgeschickt, aber es ist nicht angekommen. Begrüßen Sie und fragen Sie den/die Angestellte/n, was Sie tun können.</p>	<p>Sie finden seit 2 Wochen fast jeden Tag Briefe für andere Personen in Ihrem Briefkasten. Beschweren Sie sich am Schalter und fragen Sie, was man mit falsch zugestellter Post tut.</p>
<p>Sie haben ein Paket an eine Freundin geschickt, das nicht angekommen ist. Leider haben Sie den Paketschein verloren. Sagen Sie, was Sie tun könnten, wenn Sie den Schein noch hätten.</p>	<p>Sie wollen Geld bei der Postbank abheben. Begrüßen Sie den/die Angestellte, nennen Sie Ihren Wunsch und den Betrag.</p>	<p>Sie wollen Ihren Kontostand überprüfen. Begrüßen Sie den/die Angestellte/n am Schalter und nennen Sie Ihren Wunsch.</p>
<p>Auf Ihrem Konto sind nur noch 20 Euro. Sagen Sie, was Sie machen würden, wenn Sie mehr Geld hätten.</p>	 <p>Sie haben ein Paket zum Geburtstag bekommen. Holen Sie es am Schalter ab und rücken Sie 5 Felder vor.</p>	 <p>Sie stehen in einer Schlange am Postschalter. Es wird ein neuer Schalter aufgemacht und Sie sind der/die erste in der neuen Schlange. Sie geben einen Brief ab und fragen, wie viel er wiegt und wie viel er kostet. Dann rücken Sie 10 Felder vor.</p>
 <p>Sie wollen Geld bei der Postbank abheben. Leider haben Sie Ihre Pin vergessen. Entschuldigen Sie sich bei dem/der Angestellten und setzen Sie eine Runde aus.</p>	 <p>Sie wollen bezahlen, aber Sie haben Ihr Portemonnaie vergessen. Sie müssen es zu Hause holen. Entschuldigen Sie sich bei der/dem Angestellten und gehen Sie zurück auf „Start“.</p>	 <p>Ein Joker!!! Mit dieser Karte können Sie: 10 Felder vorrücken oder wenn Sie nur noch 3, 2 oder 1 Feld/er vor dem Ziel stehen, ins Ziel gehen.</p>

© Thinkstock (Hemera)

Spielend Sprachen lernen



Der Fragewürfel Sprachstrukturen spielend anwenden

Der aufblasbare Würfel hilft durch Körpermotorik den Unterricht aufzulockern, die natürliche Sprachanwendung zu stimulieren und eine spielerische Komponente zu erzeugen. Inklusive Fragekarten in sieben Sprachen: Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch, Russisch und Latein.

ISBN 978-3-12-533449-6

Per Rundreise neue Länder erkunden ELI-Spiele (Niveau A2/B1)

In dem Würfelspiel reisen Lernende auf einer Landkarte und entdecken so interessante Städte, Monumente und die Kultur des Ziellandes. Erhältlich als:

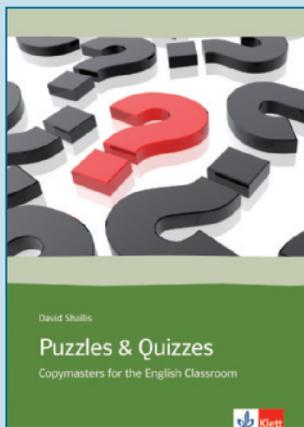
Roundtrip of Britain and Ireland ISBN 978-3-12-534787-8

Voyage en France ISBN 978-3-12-534788-5

Viaggio in Italia ISBN 978-3-12-534789-2

Viaje por España ISBN 978-3-12-534790-8

Die Rundreise ISBN 978-3-12-534791-5



Lehrermaterialien mit Kopiervorlagen

Lernstoff abwechslungsreich einführen, wiederholen und abrunden

Die Kopiervorlagen ermöglichen spannende Unterhaltung mit konkreten Lernzielen. Die motivierenden Spiele erleichtern das Einüben von Grammatik und Wortschatz und fördern das freie Sprechen in Alltagssituationen.

Puzzles & Quizzes ISBN 978-3-12-534606-2

66 Grammatikspiele Französisch ISBN 978-3-12-525850-1

66 Grammatikspiele Spanisch ISBN 978-3-12-526815-9

tante idee (Italienisch) ISBN 978-3-12-526245-4

33 Aussprachspiele DaF ISBN 978-3-12-675183-4

Mehr Informationen auf www.klett.de

W640705 (11/2011)

Titelbild: iStockphoto (Stephan Zabel)

© Ernst Klett Sprachen GmbH, Stuttgart

Die Klett Tipps erscheinen bei

Ernst Klett Sprachen, Postfach 10 26 45, 70022 Stuttgart

Telefon 0711 · 6672 1333, Telefax 0711 · 9880 9000 99

www.klett.de

Wenn Sie Beiträge in den Klett Tipps veröffentlichen möchten, wenden Sie sich bitte an:

Redaktion Klett Tipps, Frau Ulrike Steffen, Ernst Klett Sprachen GmbH, Postfach 10 26 45, 70022 Stuttgart