
ACTIVITY-SHOW

... fast wie im Fernsehen!

Modultyp	Projekte im Deutschunterricht
----------	-------------------------------

Zielgruppe	Schüler von 12 bis 15 Jahren
------------	------------------------------

Niveaustufe	A1+
-------------	-----

Autorinnen	Grossmann Erika, Molnár Andrea
------------	--------------------------------

A kiadvány az Educatio Kht. kompetenciafejlesztő oktatási program kerettanterve alapján készült.

A kiadvány a Nemzeti Fejlesztési Terv Humán erőforrás-fejlesztési Operatív Program 3.1.1. központi program (Pedagógusok és oktatási szakértők felkészítése a kompetencia alapú képzés és oktatás feladataira) keretében készült, a sulinoVA oktatási programcsomag részeként létrejött tanulói információhordozó. A kiadvány sikeres használatához szükséges a teljes oktatási programcsomag ismerete és használata.

A teljes programcsomag elérhető: www.educatio.hu címen.

Szakmai vezető: Kuti Zsuzsa

Szakmai bizottság: Enyedi Ágnes, dr. Majorosi Anna, dr. Morvai Edit

Szakmai lektor: Manzné Jäger Mónika

Idegen nyelvi lektor: Uwe Pohl

Szakértők: Magyar Ágnes, Dr. Zaláné dr. Szablyár Anna

Alkotó szerkesztő: Tarajossy Zsuzsa

Felelős szerkesztő: Burom Márton

©

Szerzők: Csörgő Barbara, Dömők Szilvia, Grossmann Erika, Kaltenbach Petra, Molnár Andrea, Somló Katalin

Educatio Kht. 2008

MODULBESCHREIBUNG

MODULTYP	Projekte im Deutschunterricht
INHALTE DES MODULS	<p>Das Modul bietet den Schülern die Möglichkeit, „mit allen Sinnen“ das aus dem Fernsehen (und auch als Gesellschaftsspiel) bekannte Spiel „Activity“ im Rahmen eines Projekts auszuprobieren.</p> <p>Sie sollen verschiedene kommunikativen Strategien und Handlungskompetenzen als Schlüsselkompetenzen einsetzen, um die eigenen Ressourcen zu mobilisieren, Fertigkeiten und verschiedene Techniken zu aktivieren.</p> <p>Beim Kommunikationsspiel (Rollenspiel) wird das Lernen durch Handeln gefördert. Somit werden die Anforderungen der Kommunikation in einem handlungsorientierten Kontext erfüllt.</p> <p>Nach einem kurzen „Training“ planen und spielen die Schüler die „realitätsbezogene“ Activity-Show selber – erarbeiten die evtl. abweichenden Spielregeln (Moderation, Showelemente, Auswahl der Fragen usw.).</p>
ZIELE DES MODULS	<ul style="list-style-type: none">■ sich in der Praxis der Projektmethode vertiefen■ kommunikative Strategien trainieren (siehe dazu ausführlich Schwerpunkte im Bereich der Fertigkeiten → Kompetenzen)■ Handlungskompetenzen entwickeln■ Rollen- und Kommunikationsspiele trainieren■ „Activity-Show“ für Mitschüler erstellen und diese auch spielen■ für spätere Spiele und andere Projekte im Unterricht motivieren
VORGESEHENE STUNDENZAHL	5 Stunden
ZIELGRUPPE	Schüler von 12 bis 15 Jahren
NIVEAUSTUFE	A1 und A2 (mit Differenzierungsmöglichkeit für die Lehrperson!)
VORKENNTNISSE	<p>Das Modul bietet Möglichkeiten für Differenzierung, d.h. die Lehrperson kann aus der Wortliste diejenigen Wörter und Wendungen auswählen, die den Schülern vertraut sind.</p> <p>Interaktion mündlich: Der Schüler</p> <ul style="list-style-type: none">■ kann Äußerungen so deutlich aussprechen, dass sie meist verstanden werden.■ kann darum bitten, dass etwas wiederholt wird. <p>Interaktion schriftlich: Der Schüler</p> <ul style="list-style-type: none">■ kann in vertrauten Situationen mit einem ausreichend großen Wortschatz kurze, einfache Mitteilungen mit vorgefertigten Ausdrücken schreiben. <p>Rezeption mündlich: Der Schüler</p> <ul style="list-style-type: none">■ kann einfache Sätze, häufig gebrauchte Strukturen und Wörter verstehen.■ kann in einfachen Texten die Themen erkennen.

Rezeption schriftlich: Der Schüler

- kann in Texten mit Illustrationen und anderen Wort-Bild-Kombinationen die Hauptinformation verstehen.
- kann einzelne Wörter und sehr einfache Sätze verstehen.

Produktion mündlich: Der Schüler

- kann vertraute Dinge oder Personen in einfacher Form beschreiben.
- kann vor Publikum mit kurzen, eingeübten Wendungen etwas vortragen oder ankündigen.
- kann mit einfachen Mitteln beschreiben, wie man etwas macht.

Produktion schriftlich: Der Schüler

- kann alltägliche, einfache Sätze mit Hilfe von Textbausteinen oder Mustern, Schemata schreiben.

ANKNÜPFUNGSPUNKTE

Programmpakete/Module in anderen Bildungsbereichen

Mensch und Gesellschaft
Mensch und Natur
Unsere Erde und Umwelt
Technik und Lebensführung
Kunst

Innerhalb dieses Programmpakets

–

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Allgemeine Kompetenzen

- Handlungskompetenzen → z. B. ein Problem erfolgreich lösen
- Lernstrategie → mit anderen gemeinsam lernen
- spielerisches Lernen als Methode praktizieren

Fremdsprachliche Kompetenzen

- Wortschatzübung, Förderung der mündlichen Rezeption und Interaktion
- Wörter und Wendungen mit sprachlichen (Synonyme, Antonyme, Umschreibung, Beispiele) und nicht-sprachlichen Mitteln (Körpersprache, Gestik, Mimik, Pantomime, Zeichnen) umschreiben
- ausgeglichene Anwendung aller sprachlicher Fertigkeiten
- Folgende Techniken der kommunikativen Strategien trainieren:
 - 1) Schüler können sich auf eine kommunikative Aufgabe bewusst vorbereiten, sie planen, wie, mit welchen Mitteln sie am besten die Wörter den Mitschülern spielerisch erklären/zeigen/zeichnen können.
 - 2) Schüler setzen verschiedene sprachliche und nicht-sprachliche Mittel (Gestik, Mimik, Körpersprache) zur erfolgreichen Erklärung der Wörter ein.

AUSWERTUNG

**DIDAKTISCH-METHODISCHE
EMPFEHLUNGEN**

- 3) Durch die Reaktion der Mitschüler können Schüler ihre Kommunikation kontrollieren und
- 4) evtl. mit einem erneuten Versuch neue, andere kommunikative Mittel und Techniken einsetzen, und somit Missverständnisse klären, zugleich erfolgreich die Wörter erklären/zeigen/malen

Es sollte eine mündliche Bewertung durch die Lehrperson (ohne Notenvergabe!) über das Fünf-Stunden-Projekt erfolgen, sowie die Mitarbeit und Aktivität der Schüler reflektieren. Die Grundlage für die Beurteilung ist der Bewertungsbogen.

1. Konzept der Projektarbeit (allgemeine Hintergrundinformationen für die Lehrperson):

- Die Projektarbeit / projektorientierte Arbeit ist eine fächerübergreifende, inter- und multidisziplinäre Methode, die für einen bestimmten Zeitraum – im Idealfall für eine längere Zeit, z. B. eine Woche – konzipiert und ausgeführt wird.
- Die Themen der Projektarbeit gehen aus dem alltäglichen Leben aus, und stehen den Interessen der Schüler nahe.
- Ein Projekt umfasst im Wesentlichen vier Arbeitsphasen:
 - I. Vorbereitung: Auswahl und Formulierung des Projektthemas; Gruppenbildung, Planung (gemeinsame Zeiteinteilung, Arbeitseinteilung: wer, was, wie, warum, wann und wo tun sollte, Arbeitsmethoden, Materialien in Kleingruppen)
 - II. Erarbeitung: Ausführung, Realisierung des Plans, Zustandebringung des Projekt-Endprodukts (z. B. in Kleingruppen)
 - III. Präsentation des Produkts (z. B. ein Projektbuch vorstellen, ein zusammenhängendes Arbeitsblatt, einen Zeitungsartikel veröffentlichen, ein Hörspiel abspielen, Theaterstück vorführen oder in diesem Falle: Activity-Show planen und durchführen)
 - IV. Auswertung: Reflexion (siehe: Bewertung)
- In einem Projekt wird neben der Förderung der sprachlichen Kompetenzen die Stärkung der sozialen Kompetenzen betont: Handlungsorientiertheit (=learning-by-doing), Gruppenarbeit, Selbstinitiative, Selbstorganisation und Verantwortungsübernahme der Schüler, usw.
- Eine Projektarbeit bietet durch die heterogene Zusammensetzung der Gruppen gute Möglichkeiten für die innere Differenzierung.
- Die Rolle der Lehrperson erhält eine neue Dimension: sie steht im Hintergrund, hat leitende, koordinierende, ratgebende Funktion.
- Die Bewertung des Projekts sollte keinesfalls durch Noten geschehen! Vielmehr ist das Ziel, über die neuen Erfahrungen, Arbeitsmethoden bzw. Tätigkeiten in der Gruppe, über die Erlebnisse der Schüler zu reflektieren. Dies sollte – vor allem – durch die Schüler selbst erfolgen. (Siehe Bewertung unten.)

2. Konkrete Empfehlungen zu diesem Modul:

- In diesem Modul wird ein Projekt vorgestellt, das für fünf aufeinanderfolgenden Unterrichtsstunden konzipiert wurde. Neben den gelenkten Aufgaben, bzw. dem Training verfügen die Teilnehmer über genügend Freiraum für die Planung, Erarbeitung und Durchführung einer Activity-Show als Projekt-Produkt.
- Das Modul kann auch mit wenig sprachlichen Vorkenntnissen durchgeführt werden.
- Das Modul fokussiert stark auf Differenzierung, d.h. die Lehrperson kann Trainingseinheiten mit neuen ergänzen, teilweise oder auch ganz weglassen, bzw. die Form der Show nach Wunsch der Schüler „vereinfachen“ (→ siehe Stundenentwürfe).
- Wortkarten des Activity-Spiels können auch in späteren Unterrichtseinheiten verwendet werden, bzw. kann Lehrperson auf die Schablone neue Wörter / Wendungen aufschreiben.

- Die Differenzierung ergibt sich andererseits auch durch die heterogene Zusammensetzung der Gruppen.
- Die Schüler sollten vor dem Einsatz dieses Moduls kurz über den Begriff „Projekt“ informiert werden, um sie auf diese Art der kooperativen Arbeit vorzubereiten. Die Lehrperson kann kurz einige Beispiele für verschiedene Projekte geben oder in anderen Gruppen erarbeitete Projektprodukte zeigen oder vorstellen, damit die Schüler für die Tätigkeit motiviert werden.
Die vier Arbeitsphasen der Projektarbeit (siehe oben) werden im Modul-Titel mit römischen Ziffern angegeben (I-II-III-IV) und die Arbeitsschritte mit arabischen Ziffern nummeriert.

Bei einem Projekt kann der Lehrer weniger vorplanen als gewohnt, er kann den erlernten Stoff nicht „mathematisch“ genau abmessen. Als Folge der differenzierten Arbeit der Gruppen kann die konkrete sprachliche Kompetenzbeschreibung in den einzelnen Schritten nur in großen Zügen erfolgen.

- Die Erweiterung der Kompetenzen im sozialen Bereich ist jedoch für unsere heutige Auffassung über „das lebenslange Lernen“ genauso wichtig, wie die sprachlichen Kompetenzen!
- Aus den oben aufgeführten Gründen sind eine große Flexibilität und Offenheit der Lehrperson in jeder Hinsicht und durchgehend wichtig und tragen zum Erfolg des Projekts bei!

EMPFOHLENE LITERATUR

Hortobágyi Katalin: *Projekt kézikönyv. Válogatás a hazai és külföldi projekt-irodalomból.* Győr: 2002.

Molnár Andrea: *Idegennyelv-tanítás – másképpen? Minták a magyarországi tanítási gyakorlatból.* Eötvös József Könyvkiadó. Budapest: 2001.

AUFBAU DES MODULS

STUNDE	SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	SCHÜLERAKTIVITÄTEN	SPRACHLICHE MITTEL	MATERIALIEN, MEDIEN
1	<ul style="list-style-type: none"> ■ sich in die Praxis der Projektmethode vertiefen ■ Lernstrategie → mit anderen gemeinsam lernen ■ spielerisches Lernen als Methode praktizieren 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Einstieg in das Thema Activity-Spiel ■ Spielregeln des Activity-Spiels wiederholen ■ das Spielen des Spiels trainieren 	<p>kommunikative Strategien trainieren</p> <p>Strategien des Wortschatzerwerbs: Oberbegriffe, Synonyme, Antonyme, Beispielsätze, Satzergänzungen</p> <p>Fragen formulieren</p>	<p>Anlage 1.1 Wortkarten</p> <p>Stoppuhr oder Handy zur Zeitmessung</p> <p>Packpapier</p> <p>dicke Filzstifte</p> <p>Anlage 1.2 Folie – Wörter umschreiben</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> ■ Wortschatzübung, Förderung der mündlichen Rezeption und Interaktion ■ Wörter und Wendungen mit sprachlichen Mitteln (Synonyme, Antonyme, Umschreibung, Beispiele) umschreiben ■ Wörter und Wendungen mit nicht-sprachlichen Mitteln (Körpersprache, Gestik, Mimik, Pantomime, Zeichnen) umschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Arbeitsaufteilung in Gruppen besprechen 	<p>kommunikative Strategien trainieren</p> <p>Strategien des Wortschatzerwerbs: Oberbegriffe, Synonyme, Antonyme, Beispielsätze, Satzergänzungen</p>	<p>Anlage 1.1 Wortkarten</p> <p>Stoppuhr oder Handy zur Zeitmessung</p> <p>Packpapier</p> <p>dicke Filzstifte</p> <p>Anlage 2.1 Arbeitsblatt – Begrüßung durch den Spielleiter</p> <p>Anlage 2.1 Arbeitsblatt – Spielregeln</p> <p>Anlage 2.1 Lösungsblatt – Spielregeln</p>
3	<ul style="list-style-type: none"> ■ Wörter und Wendungen mit sprachlichen Mitteln (Synonyme, Antonyme, Umschreibung, Beispiele) umschreiben ■ Wörter und Wendungen mit nicht-sprachlichen Mitteln (Körpersprache, Gestik, Mimik, Pantomime, Zeichnen) umschreiben ■ Kreatives Schreiben fördern 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Texte zur Show erarbeiten ■ Spielleiter wählen 	<p>Wortschatz wiederholen, einprägen, ergänzen</p> <p>Texte anhand von Mustern erschließen</p>	<p>Anlage 2.1 Arbeitsblatt – Begrüßung durch den Spielleiter</p> <p>Anlage 2.1 Arbeitsblatt – Spielregeln</p> <p>Anlage 1.1 Wortkarten</p> <p>Stoppuhr oder Handy zur Zeitmessung</p> <p>Packpapier</p> <p>dicke Filzstifte</p>

STUNDE	SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	SCHÜLERAKTIVITÄTEN	SPRACHLICHE MITTEL	MATERIALIEN, MEDIEN
4	<ul style="list-style-type: none"> ■ Handlungskompetenzen entwickeln ■ Rollen- und Kommunikationsspiele trainieren ■ Kooperation in Gruppen fördern 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Autonomie fördern ■ Activity-Show planen und erarbeiten 	<p>Interaktion mündlich Produktion schriftlich: Wörter sammeln, selektieren (Wortschatz aus DaF-Lehrwerken)</p>	<p>DaF-Lehrwerke leere Wortkarten-Schablone drei Umschläge (rot, gelb, grün) Stoppuhr oder Handy zur Zeitmessung Packpapier dicke Filzstifte</p>
5	<ul style="list-style-type: none"> ■ ausgeglichene Anwendung aller sprachlicher Fertigkeiten ■ Handlungskompetenzen → z. B. ein Problem erfolgreich lösen ■ Lernstrategie → mit anderen gemeinsam lernen ■ für spätere Spiele und andere Projekte im Unterricht motivieren 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Projektprodukt: Activity-Show ■ Bewertungsbögen ausfüllen (Evaluierung der eigenen Tätigkeiten) ■ Reflexion über die Arbeit in der Gruppe 	<p>Interaktion mündlich Kommunikationsstrategien</p>	<p>Wortkarten in drei Umschlägen (rot, gelb, grün) Stoppuhr oder Handy zur Zeitmessung Packpapier dicke Filzstifte Anlage 5.3 Bewertungsbogen</p>

STUNDENENTWÜRFE

1. STUNDE: ACTIVITY – ABER WIE GEHT DAS ÜBERHAUPT?

ZIELE DER STUNDE

- Motivierung und das Interesse der Schüler am Activity-Spiel mit Hilfe der Projektarbeit wecken
- Strategien des Wortschatzerwerbs entwickeln und üben
- sprachliche und nicht-sprachliche Kompensationsstrategien kennen lernen und verwenden
- Kommunikationsspiel: eine bunte Kombination von kreativen Spielelementen üben

MATERIALIEN, MEDIEN

vor der Stunde: Tische und Stühle in Kreisform stellen

Anlage 1.1 Wortkarten, Anlage 1.2 Folie – Wörter umschreiben, evtl. ein von der Lehrperson zusammengestelltes Arbeitsblatt anhand der Folie (für Differenzierung), Packpapier und dicke Filzstifte (auch Tafel und Kreide möglich), Stoppuhr oder Handy zur Zeitmessung (eine Minute)

SCHRITT 1

I. VORBEREITUNG: Besprechung, Einstieg: die Projektarbeit und das Activity-Spiel

ZEIT

20 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Rezeption mündlich: Informationen einem einfachen, (vom Lehrer) langsam gesprochenen Text entnehmen
Interaktion mündlich: zum Thema einfache Fragen stellen

SOZIALFORMEN

Plenum
Frontalarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN

Anlage 1.1 Wortkarten, Stoppuhr oder Handy zur Zeitmessung (1 Minute), Packpapier, dicke Filzstifte

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Lehrperson gibt Hintergrundinformationen zur Projektarbeit, die in den folgenden fünf Stunden durchgeführt wird.
Erklärung und Besprechung des „Activity-Spiels“: im Plenum wird diskutiert, wer das Spiel, bzw. die Sendung aus dem Fernsehen kennt, ob es allen gefällt, was evtl. anders geplant und durchgeführt werden sollte.

SPIELREGELN DES ACTIVITY-SPIELS

Teile des Activity-Spiels im Plenum besprechen: 1) Umschreiben (sprachlich), 2) Malen / Zeichnen (ohne sprachliche Mittel), 3) Darstellen (ohne sprachliche Mittel: Pantomime, Gestik, Mimik, Körpersprache)

Im Laufe der Stunden werden zwei bzw. drei Gruppen gebildet; abwechselnd stellen sich Paare aus der Gruppe in die Mitte des Kreises, Schüler 1 umschreibt (1), malt/zeichnet (2) oder stellt den gesuchten Begriff pantomimisch dar (3), Schüler 2 errät den gesuchten Begriff. Für eine richtige Lösung gibt es je einen Punkt, die vom Spielleiter (Lehrperson, bzw. Schüler) notiert wird.

(Variante: wenn es nach einer Minute keine Lösung gefunden wird, kann die nächste Gruppe den Punkt „rauben“, wenn sie die richtige Lösung hat.)

Wichtig: Die Wortkarten sind mit Artikeln versehen, mit dem Ziel, das Wort als visuell Ganzes einzuprägen. Der Artikel dient nur als Hilfe und seine Angabe wird von den Schülern (die im Spiel das Wort erraten) nicht erwartet, denn das würde das Spiel wesentlich verlangsamen und den Spaß / Erfolgserlebnis dabei nehmen!

Nach drei Stunden Vortraining sollen Schüler in der vierten Stunde eigene Wortkarten anhand ihres Lehrwerkes erstellen und in der 5. Stunde selbst das Spiel durchführen.

Lehrperson gibt anschließend die Möglichkeit, Fragen zu stellen.

Lehrperson beantwortet die eventuellen Fragen.

Dieser Einstieg kann in der Muttersprache erfolgen.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Schüler hören sich die Informationen über das Projekt an.
Spontane Antworten auf die Fragen der Lehrperson (zum Spiel, zur Fernsehsendung Activity-Show).

Schüler machen Vorschläge, welche Änderungen, Varianten zum Originalspiel durchgeführt werden sollten.

Schüler fassen die Spielregeln des Activity-Spiels zusammen.

Schüler stellen anschließend klärende Fragen.

Schüler bekommen die Möglichkeit, ihre Fragen in der Muttersprache zu stellen.

DIFFERENZIERUNG

VARIATIONEN

Variation A:

Für den Fall, dass das Spiel den Schülern schon bekannt ist, d.h. Activity wurde bereits auch in deutscher Sprache gespielt: Lehrperson zieht eine Wortkarte, gibt sie einzelnen Schülern, die mit Hilfe von Umschreibungen, gemalten Bildern oder Pantomime die Bedeutungen präsentieren.

In diesem Fall kann die Erklärung des Spieles kürzer ausfallen. Dann hat man mehr Zeit zum Spielen.

BESCHREIBUNG

Schüler geben anhand der Wortkarten mit Unterstützung der Lehrperson Beispiele für die drei verschiedenen Methoden:

1) Umschreiben (sprachlich), 2) Malen/Zeichnen (ohne sprachl. Mittel), 3) Darstellen (ohne sprachl. Mittel: Pantomime, Gestik, Mimik, Körpersprache).

In dieser Phase ist das Ziel noch keinesfalls eine korrekte sprachliche Leistung, sondern eine Erstfestigung, die Einübung des Spieles.

ZEIT

10 Minuten

Variation B:

Bei Niveaustufe A1 sollten (aus den verwendeten Lehrwerken) weitere Übungen als Beispiele für mögliche Strategien des Wortschatzerwerbs präsentiert werden.

BESCHREIBUNG

Lehrperson kann ein Arbeitsblatt mit weiteren Wörtern/Begriffen zusammenstellen.

Gemeinsame Kontrolle des Arbeitsblattes im Plenum. Schüler geben Beispiele zu den auf der Folie aufgelisteten Wörtern/Begriffen.

Schüler lösen das von der Lehrperson zusammengestellte AB1 in Einzelarbeit.

Schüler lesen ihre Lösungsvorschläge vor, die im Plenum diskutiert werden (mehrere Lösungen möglich!).

ZEIT

10 Minuten

SCHRITT 2 I. VORBEREITUNG: Strategien des Wortschatzerwerbs üben und das Spiel trainieren

ZEIT 25 Minuten

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Strategien des Wortschatzerwerbs:
Oberbegriffe, Synonyme, Antonyme, Beispielsätze, Satzergänzungen, usw.
kooperative Kompetenzen
Wortschatz wiederholen, einprägen, ergänzen
kommunikative Strategien üben
Körpersprache einsetzen

SOZIALFORMEN Plenum
Frontalarbeit
Einzelarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN Anlage 1.2 Folie – Wörter umschreiben, evtl. Arbeitsblatt (ist von der Lehrperson zu erstellen!), Anlage 1.1 Wortkarten

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Lehrperson erklärt anhand der Folie – Wörter umschreiben Beispiele für Strategien des Wortschatzerwerbs.

Die Folie dient als Beispiel / Muster (die Folie sollte mit Beispielen aus den im Unterricht eingesetzten Lehrwerken ergänzt werden).

2. Bei Niveaustufe A1 weitere Übungen →

Lehrperson wählt einige Wortkarten (zur Umschreibung) aus, und Schüler versuchen auf freiwilliger Basis die Bedeutungen zu umschreiben (noch ohne Zeitlimit).

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Schüler schauen sich die auf der Folie angegebenen Informationen an und nennen auf Aufforderung der Lehrperson weitere Beispiele

2. Schüler umschreiben auf freiwilliger Basis die von der Lehrperson (Spielleiter) angegebenen Vokabeln auf den Wortkarten.

DIFFERENZIERUNG

VARIATION Differenzierungsmöglichkeit für Niveaustufe A2

ZEIT 10 Minuten

MATERIALIEN, MEDIEN Anlage 1.2 Folie – Wörter umschreiben

BESCHREIBUNG Einige Wortkarten werden von der Lehrperson aus allen drei Kategorien (umschreiben (1), malen/zeichnen (2), darstellen (3)) ausgewählt und die Wörter im Plenum mit den Schülern geübt.

Die Lehrperson hat hier noch Leiterrolle: jeder Schüler zieht eine Karte.

Lehrperson kontrolliert die Zeit (1 Minute).

Lehrperson hat die Funktion des Spielleiters: 1) umschreiben (sprachlich), 2) malen/zeichnen (ohne sprachliche Mittel), 3) darstellen (ohne sprachliche Mittel: Pantomime, Gestik, Mimik, Körpersprache).

Sie kann am Ende die Aufgabenlösungen mit den Schülern gemeinsam bewerten.

Zuerst ziehen die Schüler freiwillig Wortkarten und lösen die Aufgabe, dann sind auch die anderen dran (sie können Lehrperson evtl. nach Bedeutungen fragen).

Nach jeder Aufgabenlösung kurze Diskussion: Bewertung, wie die Aufgabe gelöst wurde, Vorschläge für weitere, andere Lösungsmöglichkeiten.

2. STUNDE: WIR TRAINIEREN, WIE ACTIVITY GESPIELT WIRD

ZIELE DER STUNDE	<ul style="list-style-type: none">■ Strategien des Wortschatzerwerbs üben■ Wortschatzerweiterung■ Lernen durch alle Sinne fördern (hören, sehen, sprechen, zeigen, handeln), mehrkanaliges Lernen■ sprachliche und nicht-sprachliche Kompensationsstrategien kennen lernen und verwenden■ sich in Körpersprache, Mimik, Gestik schulen
MATERIALIEN, MEDIEN	<p>vor der Stunde: Raum wie in der 1. Stunde, zwei Stühle in der Mitte</p> <p>Anlage 1.1 Wortkarten in drei Umschlägen (rot-gelb-grün), Stoppuhr oder Handy zur Zeitmessung (1 Minute), Packpapier und dicke Filzstifte (auch Tafel und Kreide möglich), Anlage 2.1 Arbeitsblatt – Begrüßung durch den Spielleiter, Anlage 2.1 Arbeitsblatt – Spielregeln, Anlage 2.1 Lösungsblatt – Spielregeln</p>
SCHRITT 1	I. VORBEREITUNG: Spielregeln, Gruppenbildung
ZEIT	15 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	kooperative Kompetenzen
SOZIALFORMEN	Plenum Frontalarbeit Gruppen
MATERIALIEN, MEDIEN	Anlage 1.1 Wortkarten, Stoppuhr oder Handy zur Zeitmessung (1 Minute), Packpapier, dicke Filzstifte, Anlage 2.1 Arbeitsblatt – Begrüßung durch den Spielleiter, Anlage 2.1 Arbeitsblatt – Spielregeln, Anlage 2.1 Lösungsblatt – Spielregeln

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Schüler und Lehrperson fassen die Spielregeln gemeinsam zusammen (Lehrperson stellt Fragen zu einzelnen Spielregeln).

Vor dieser Stunde: Lehrperson soll bereits bekannte Wörter / Wendungen aus dem Wortkatalog aussortieren und in die drei Umschläge (rot, gelb, grün) legen. Die Anzahl der Karten sollte gleich und der Schwierigkeitsgrad in den 3 Umschlägen etwa gleich sein!

Wichtig ist, dass die Teilnehmer die Wörter schnell erraten und ein Erfolgserlebnis haben.

Lehrperson fasst noch einmal die Regeln des Activity-Spiels mit den Schülern zusammen: Zwei bzw. drei Gruppen (Mannschaften) werden spontan gebildet. Je zwei Personen aus einer Mannschaft nehmen in der Mitte eines Kreises Platz, und zwar so, dass sie einander gut sehen und auch vom Publikum gesehen werden

Ziel des Spieles ist es, die Wörter schnell (in max. 1 Minute) zu erraten. Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt, der vom Spielleiter notiert wird. Wird vom gegenüber-sitzenden Partner aus der Mannschaft kein Wort genannt, haben die anderen Mannschaften die Möglichkeit, einen Punkt zu „rauben“

Die Wortkarten tragen folgende Symbole:

1) MUND - umschreiben (sprachlich), 2) BLEISTIFT - malen / zeichnen (ohne sprachliche Mittel), 3) FIGUR - darstellen, Pantomime spielen (ohne sprachliche Mittel: Pantomime, Gestik, Mimik, Körpersprache).

2. Hausaufgabe: Anlage 2.1 Arbeitsblatt – Begrüßung durch den Spielleiter, Anlage 2.1 Arbeitsblatt – Spielregeln an die Mannschaften verteilen und kurz besprechen bzw. erklären (zur Zielsetzung der Aufgaben siehe 3. Stunde).

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Schüler versuchen, die ihnen bekannten Teile der Spielregeln auf Fragen der Lehrperson zu präsentieren.

Schüler stellen evtl. klärende Fragen zu den Regeln.

Zwei bzw. drei möglichst gleichgroße Schülergruppen werden gebildet, die dann im Activity-Spiel die Mannschaften bilden.

SCHRITT 2 I. VORBEREITUNG: Training mit Wortkarten

ZEIT 30 Minuten

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** kooperative Kompetenzen,
kommunikative Strategien verwenden
Rezeption mündlich: Worterklärungen verstehen
Interaktion mündlich: Verständigungsfragen stellen

SOZIALFORMEN heterogene Gruppen = Spielmannschaften

MATERIALIEN, MEDIEN Anlage 1.1 Wortkarten, Stoppuhr oder Handy zur Zeitmessung (1 Minute), Packpapier + dicke Filzstifte.

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Die Lehrperson leitet das Spiel
Lehrperson kontrolliert die Zeit mit Stoppuhr oder Handy (1')..

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Mannschaften spielen das Spiel (Schüler unterstützen die Spielteilnehmer); zwei bzw. drei Mannschaften gegeneinander – zu den Spielregeln und Spielverlauf siehe oben!

3. STUNDE: WIR SIND SCHON PERFEKTE ACTIVITY-SPIELER!

ZIELE DER STUNDE	<ul style="list-style-type: none">■ mehrkanaliges Lernen üben■ Kompensationsstrategien üben■ Kommunikationsspiele und Rollenspiele durchführen■ Kooperation in heterogenen Gruppen fördern
MATERIALIEN, MEDIEN	vor der Stunde: Raum wie in der 1. Stunde, zwei Stühle in der Mitte Anlage 1.1 Wortkarten in drei Umschlägen (rot, gelb, grün), Stoppuhr oder Handy zur Zeitmessung (1 Minute), Packpapier und dicke Filzstifte (auch Tafel und Kreide möglich) Hausaufgabe: Anlage 2.1 Arbeitsblatt – Begrüßung durch den Spielleiter, Anlage 2.1 Arbeitsblatt – Spielregeln
SCHRITT 1	II. ERARBEITUNG: Show-Elemente erarbeiten
ZEIT	15 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	kooperative Kompetenzen Wortschatz wiederholen, einprägen, ergänzen kommunikative Strategien einsetzen Rezeption mündlich: Worterklärungen verstehen Interaktion mündlich: Verständigungsfragen stellen
SOZIALFORMEN	Gruppen
MATERIALIEN, MEDIEN	Hausaufgabe: Anlage 2.1 Arbeitsblatt – Begrüßung durch den Spielleiter, Anlage 2.1 Arbeitsblatt – Spielregeln, Anlage 1.1 Wortkarten, Stoppuhr oder Handy zur Zeitmessung (1 Minute), Packpapier, dicke Filzstifte

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Hausaufgabe besprechen.

Ziel von 2.1 Arbeitsblatt – Begrüßung durch den Spielleiter: einen Text mit persönlichen Daten der Gruppe näher bringen, Begriffe im Zusammenhang mit Rollenspiel wie Mannschaftsnamen, Gruppenbildung (Gruppendynamik) bewusst machen.

Ziel von 2.1 Arbeitsblatt – Spielregeln: Spielregeln einprägen, sich das Spiel vorstellen durch selbstständige Erfassung des Textes.

2. Einen oder mehrere Spielleiter auswählen (es soll betont werden, dass der/die Spielleiter in der nächsten Stunde oder auf Wunsch schon in dieser Stunde von anderen Schülern abgelöst werden können).

Lehrperson und Schüler kontrollieren zusammen die Texte der Mannschaften.

Lehrperson fragt die Schüler, welche(n) Mitschüler(in) sie als Spielleiter vorschlagen (jede Mannschaft sollte vertreten sein, damit sich die Anzahl der Paare nicht grundlegend ändert) → der/die Spielleiter werden für diese Stunde gewählt bzw. nach einiger Zeit von anderen Schülern abgelöst.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Mannschaften lesen ihre Texte vor.

Schüler vergleichen ihre Texte mit dem der gegnerischen Mannschaften.

Mannschaften schreiben den endgültigen Text aufgrund der Vorschläge der Schüler und Lehrperson.

2. Mannschaften delegieren je einen Spielleiter.

Spielleiter schreiben einen Begrüßungstext.

SCHRITT 2 II. ERARBEITUNG: Activity-Show spielen**ZEIT** 30 Minuten**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** kooperative Kompetenzen
Wortschatz wiederholen, einprägen, ergänzen
kommunikative Strategien einsetzen
Autonomie fördern
Rezeption mündlich: Worterklärungen verstehen
Interaktion mündlich: Verständigungsfragen stellen
Produktion / Interaktion mündlich: Spielleiter**SOZIALFORMEN** Gruppen**MATERIALIEN, MEDIEN** Anlage 1.1 Wortkarten, Stoppuhr oder Handy zur Zeitmessung (1 Minute), Packpapier + dicke Filzstifte**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. Die Lehrperson hat lediglich eine koordinierende und Beraterfunktion: steht im Hintergrund, zieht sich zurück (auch „räumlich“: er setzt sich z. B. auf den Platz der delegierten Spielleiter).

Er überreicht drei Umschläge an die Spielleiter (und Stoppuhr oder Handy zur Zeitmessung).

Er achtet auf die Zeit (zum Spiel stehen den Gruppen insgesamt 30 Minuten zur Verfügung).

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Spielleiter haben leitende Funktion: ihre Entscheidungen sollen auch von den Mitschülern akzeptiert werden!

Show-Elemente können betont werden.

Mannschaften spielen Activity.

4. STUNDE: WIR ERSTELLEN EINE RICHTIGE SHOW!

ZIELE DER STUNDE

- Activity-Show selber zusammenstellen
- Kooperation in heterogenen Gruppen fördern
- Autonomie der Schüler stärken

MATERIALIEN, MEDIEN

vor der Stunde: Raum wie in der 1. Stunde, zwei Stühle in der Mitte
leere Wortkarten-Schablone, Umschläge (drei Stück: rot-gelb-grün), Stoppuhr oder Handy zur Zeitmessung (1 Minute), Packpapier und dicke Filzstifte (auch Tafel und Kreide möglich)

SCHRITT 1

II. ERARBEITUNG: Arbeit in Gruppen (=Mannschaften) planen, Wortkarten erstellen

ZEIT

45 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

kooperative Kompetenz
soziale Kompetenz

SOZIALFORMEN

Gruppenarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN

DaF-Lehrwerke, leere Wortkartenschablone, Umschläge (drei Stück: rot-gelb-grün), Stoppuhr oder Handy zur Zeitmessung (1 Minute)

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Aufgaben werden verteilt und von den Mannschaften ausgeführt: → Wörter / Wendungen aus DaF-Lehrwerken sammeln, → Anzahl der Wörter bestimmen → leere Wortkartenschablone ausschneiden → Wörter auf die Karten schreiben → Aufgabe bestimmen (umschreiben – malen – Pantomime) → fertige Karten in Umschlag (rot-gelb-grün) stecken.

Lehrperson präsentiert kurz die Aufgabe: Activity-Show für die nächste Stunde vorbereiten, Karten vorbereiten.

Die Lehrperson hat eine koordinierende und Beraterfunktion: geht zu den einzelnen Gruppen, hilft bei auftretenden Schwierigkeiten (zur Sprache, Form, usw.)

Lehrperson macht darauf aufmerksam, dass nicht unbedingt alle Karten im Spiel gezogen werden – die „Reserven“ sollen für die Zukunft aufbewahrt werden, und in späteren Stunden Einsatz finden.

2. Man achtet auf den Zeitfaktor, man geht von Gruppe zu Gruppe, um das Vorangehen der Arbeit zu fördern.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Mannschaften koordinieren die Aufgaben, diskutieren untereinander Inhalt, Form, Typ usw. der Show.

Schüler bestimmen, wer in der Gruppe welche Aufgaben macht.

Aufgaben werden verteilt und von den Mannschaften ausgeführt: → Wörter/Wendungen aus DaF-Lehrwerken sammeln, → Anzahl der Wörter bestimmen, → leere Wortkartenschablone ausschneiden → Wörter auf die Karten schreiben → Aufgabe bestimmen (umschreiben – malen – Pantomime) → fertige Karten in Umschlag (rot-gelb-grün) stecken.

Schülergruppen können an die Lehrperson Fragen stellen.

2. Spielleiter schreibt den endgültigen Text, koordiniert mit der Lehrperson GEMEINSAM die Arbeit der Mannschaften, geht von Gruppe zu Gruppe, achtet auf Zeit, usw.

5. STUNDE: UNSERE ACTIVITY-SHOW!

ZIELE DER STUNDE	<ul style="list-style-type: none">■ Activity-Show ohne fremde Hilfe zusammenstellen (Wortkarten, Spielleiter)■ Kooperation in heterogenen Gruppen fördern■ Autonomie der Schüler stärken■ Evaluierung der eigenen Tätigkeiten■ die Arbeit in der Gruppe reflektieren■ Gefühle registrieren und äußern können
MATERIALIEN, MEDIEN	Wortkarten in drei Umschlägen (rot, gelb, grün), Stoppuhr oder Handy zur Zeitmessung (1 Minute), Packpapier und dicke Filzstifte (auch Tafel und Kreide möglich), Anlage 5.3 Bewertungsbogen

SCHRITT 1	III. PRÄSENTATION: Activity-Show vorbereiten
ZEIT	5 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	kooperative Kompetenzen
SOZIALFORMEN	Gruppenarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	–

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Die Lehrperson hat lediglich eine koordinierende und Beraterfunktion: bleibt im Hintergrund, zieht sich zurück (auch „räumlich“: setzt sich z. B. auf dem Platz der delegierten Spielleiter).

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die gewählten Spielleiter führen die notwendigen Vorbereitungen (z. B.: Raumgestaltung, Packpapier an der Tafel festigen, Umschläge verteilen, Stoppuhr oder Handy zur Zeitmessung) durch.

SCHRITT 2 III. PRÄSENTATION: Activity-Show**ZEIT** 30 Minuten**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG**

kooperative Kompetenzen
Wortschatz wiederholen, einprägen
kommunikative Strategien verwenden
Autonomie fördern
Rezeption mündlich: Worterklärungen verstehen
Interaktion mündlich: Verständigungsfragen stellen
Produktion / Interaktion mündlich: Spielleiter moderiert das Spiel

SOZIALFORMEN

Gruppenarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN

Anlage 1.1 Wortkarten, Stoppuhr oder Handy zur Zeitmessung (1 Minute), Packpapier, dicke Filzstifte

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Die Lehrperson hat lediglich eine koordinierende und Beraterfunktion: sie bleibt im Hintergrund, zieht sich zurück (auch „räumlich“: setzt sich z. B. auf den Platz der delegierten Spielleiter).
Sie achtet auf den Zeitfaktor (für das Spiel stehen insgesamt 30 Minuten zur Verfügung).

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Mannschaften spielen Activity.
Die gewählten Spielleiter führen die notwendigen Vorbereitungen durch (z. B.: Raumgestaltung, Packpapier an der Tafel festigen, Umschläge (rot-gelb-grün) verteilen, Stoppuhr oder Handy).
Spielleiter haben leitende Funktion: ihre Entscheidungen sollten auch von den Mitschülern akzeptiert werden (z. B. Zeit, Spielregeln, usw.)!
Show-Elemente können betont auftreten.
Spielleiter notiert Punkte an der Tafel, verkündet den Gewinner am Ende (30').

SCHRITT 3 IV. AUSWERTUNG: Reflektieren der Activity-Show

ZEIT 10 Minuten

**SCHWERPUNKTE
DER ENTWICKLUNG** Fähigkeit zur Selbsteinschätzung
die Arbeit der Mitschüler reflektieren

SOZIALFORMEN Gruppenarbeit
Plenum
Einzelarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN Anlage 5.3 Bewertungsbogen

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Reflektieren, Feedback geben über die Activity-Show.

Schriftliche Bewertung:

Lehrer verteilt je einen Bewertungsbogen unter den Schülern.

ODER - mündlich:

Lehrer fragt, wie „schwierig“ die Wortkarten waren. Schüler sollen sich auch über ihre Gefühle äußern (z. B. auf die Fragen: „*Was hat dir gefallen? Was nicht? Was hat der Spielleiter gut / nicht so gut gemacht? Begründe deine Antwort! Möchtest du wieder Activity spielen? Wenn ja, was sollten wir anders machen?*“)

Diese Phase kann in der Muttersprache durchgeführt werden.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1.

Schriftliche Bewertung:

Schüler füllen in Einzelarbeit einen Bewertungsbogen aus.

ODER - mündlich:

Schüler geben spontan kurze Kommentare über das Spiel und über die Show ab. Anhand der Fragen der Lehrperson geben Schüler spontan kurze Reaktionen. Feedback: was würden sie in einem anderen Spiel anders planen, organisieren oder durchführen.

Diese Phase kann in der Muttersprache durchgeführt werden.