
JEOPARDY

Modultyp	Projekte im Deutschunterricht
Zielgruppe	Schüler von 12 bis 15 Jahren
Niveaustufe	A1+
Autorinnen	Csörgő Barbara, Kaltenbach Petra

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 dr. Jäger Mónika

Idegen nyelvi lektorok: Andreas Thimm, Dr. Zalán Péter

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

Alkotó szerkesztő: Tarajossy Zsuzsa

Felelős szerkesztő: Burom Márton

©

Szerzők: Csörgő Barbara, Kaltenbach Petra

Educatio Kht. 2008

MODULBESCHREIBUNG

MODULTYP	Projekte im Deutschunterricht
INHALTE DES MODULS	In diesem Modul wird von den Schülern ein Jeopardy-Spiel erstellt. Während der Vorbereitung üben sie sich mit Hilfe der angegebenen Redemittel in der Rezeption und Produktion von einfachen Alltagstexten, die (berühmte) Personen und verschiedene Objekte beschreiben. In enger Zusammenarbeit in Gruppen wählen sie ein Thema aus und schreiben dazu Aufgaben nach dem Muster des bekannten Fernsehquiz' <i>Jeopardy</i> . Am Ende des Moduls probieren sie ihr selbst erstelltes Spiel aus.
ZIELE DES MODULS	<ul style="list-style-type: none">■ Vertiefung der sozialen Kompetenz und des kooperativen Lernens durch effektive, konstruktive und kooperative Zusammenarbeit in Gruppen / Paaren■ Training des Leseverstehens: Lesestrategien (Textverstehen durch Kontext, Hintergrundwissen und visuelles Begleitmaterial unterstützt)■ Förderung der Schreibkompetenz■ Worterklärungen verstehen und schreiben■ Anwendung von Wörterbüchern und anderen Lexika
VORGESEHENE STUNDENZAHL	5 Stunden
ZIELGRUPPE	Schüler von 12 bis 15 Jahren
NIVEAUSTUFE	A1+
VORKENNTNISSE	–
ANKNÜPFUNGSPUNKTE	
Programmpakete/Module in anderen Bildungsbereichen	Insofern die Schüler bei den Jeopardy-Aufgaben einen der anderen Bildungsbereiche bearbeiten
Innerhalb dieses Programmpakets	–

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Allgemeine Kompetenzen

- kooperative Kompetenzen durch Zusammenarbeit in Gruppen
- Arbeitsaufteilung, Diskussions- und Konsensfähigkeit
- Bestimmung des eigenen Interessensbereichs während der Lösung einer (fremd)sprachlichen Aufgabe

Fremdsprachliche Kompetenzen

- vor allem Kompetenzen im Bereich der schriftlichen Rezeption und Produktion
- Worterklärungen verstehen und schreiben
- Verständigungsfragen stellen
- neu erlernten Wortschatz in thematische Zusammenhänge integrieren

AUSWERTUNG

Der Lehrer bewertet die Arbeit der Klasse und der einzelnen Gruppen hinsichtlich der Kooperationsfähigkeit sowie der allgemeinen Einstellung der Schüler zu der innovativen Art der Zusammenarbeit bzw. der neuen Form der Unterrichtsstunden. Die Bewertung des Lehrers sollte motivieren, die Schüler sollten angespornt, nicht abgeschreckt werden. Das systematische Bewerten durch Noten empfehlen wir nicht, allerdings können die besten Leistungen mit einer Bestnote belohnt werden.

Bewertungsbogen:

Die Schüler füllen über ihre Erfahrungen in diesen Stunden einen Bewertungsbogen aus. Mit Hilfe der Bewertungsbögen können die Schüler ihre eigene Leistung bzw. die Leistung der anderen beurteilen, sich zu einzelnen Teilaufgaben innerhalb der Stunden sowie zur Arbeit am Computer und mit dem Internet äußern und dem Lehrer ihre Meinung zum Modul mitteilen. Wird der Bewertungsbogen von den Schülern verantwortungsvoll ausgefüllt, dann ist er – abgesehen von den persönlichen Lehrereindrücken während der Unterrichtsstunden – das wichtigste Feedback für den Lehrer über die Einstellung der Schüler zu dieser Form des Alternativunterrichts.

DIDAKTISCH-METHODISCHE EMPFEHLUNGEN

Hintergrundinformationen (Regeln und Ablauf) zum Jeopardy-Spiel sowie Einzelheiten zur technischen Vorbereitung (Gebrauch von PowerPoint) und einige empfohlene Lexika und nützliche URLs sind zum Teil innerhalb der Stundenentwürfe, zum Teil in den Lehrerinfos detailliert beschrieben.

Empfehlungen:

Das Spiel wird im Idealfall als PowerPoint-Präsentation erstellt und gespielt – sollten diese technischen Voraussetzungen jedoch nicht gegeben sein, werden in den Stundenentwürfen auch andere Möglichkeiten angeboten.

Falls der Lehrer noch keine oder wenig Übung im Einsatz von PowerPoint hat und das Modul trotzdem mit PowerPoint bearbeiten möchte, sollte er sich noch während der Vorbereitung zu diesem Modul mit PowerPoint (und vor allem mit dem Gebrauch von Hyperlinks) vertraut machen. Ausführliche Erklärungen dazu findet er in den Stundenentwürfen und in den Lehrerinfos, sowie im integrierten Helpservice des Programms.

(Erklärungen zum Gebrauch von Hyperlinks, d. h. der Verbindung der PowerPoint-Präsentationen stehen wegen Komplexität der Beschreibungen und Gebrauch von Fachausdrücken ausnahmsweise auf Ungarisch zur Verfügung.)

Während der Vorbereitungen sollte sich der Lehrer genau überlegen, wie viele Themen und wie viele Jeopardy-Aufgaben innerhalb der Themen er die Schüler bearbeiten lassen und ob er einige selbst erstellte Joker-Aufgaben mit einplanen möchte.

Während der Arbeit mit diesem Projekt werden die Schüler mit verschiedenen kommunikativen Situationen konfrontiert: frontale bzw. Gruppenbesprechungen, Ratespiele, Bewertung und Meinungsäußerung. Die Arbeitsblätter und die sonstigen Materialien sollen die sprachliche Leistung der Schüler mit einem breiten Wortschatzangebot, mit Bildern und zahlreichen Redemitteln unterstützen und sie dazu motivieren, die Fremdsprache als primäres Kommunikationsmittel zu gebrauchen. In diesem Sinne sollte auch der Lehrer bei den einzelnen Arbeitsschritten besonders darauf achten (wenn nötig, mit zusätzlichen sprachlichen Hilfen), dass die Schüler ihrem Sprachniveau entsprechend in der Fremdsprache kommunizieren.

EMPFOHLENE LITERATUR

–

AUFBAU DES MODULS

STUNDE	SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	SCHÜLERAKTIVITÄTEN	SPRACHLICHE MITTEL	MATERIALIEN, MEDIEN
1	<ul style="list-style-type: none"> ▣ Leseverstehen ▣ Textsorte: <i>Wortklärung</i> ▣ Erklärungen des Lehrers (Spielregeln) verstehen 	<p>Wortklärungen mit Bildern und Fragen verbinden</p> <p>Spielregeln und Ablauf des Jeopardy-Spiels anhand der Demo-Version kennen lernen</p>	<p>Fragewörter und Fragesätze üben</p> <p>Textsorte <i>Wortklärung</i> durch Beispieltex te kennen lernen</p>	<p>1.1 Bilder – Berühmte Personen und Denkmäler</p> <p>1.1 Karten – Berühmte Personen und Denkmäler</p> <p>Blu-Tack o. Ä. zum Befestigen</p> <p>1.2 Karten – Beschreibung von berühmten Personen und Denkmälern</p> <p>Wörterbücher</p> <p>1.4 Jeopardy-Spiel – Demo-Version oder 1.4 Jeopardy-Spiel (PowerPoint Demo-Version)</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> ▣ soziale Kompetenzen: Gruppenbildung und zielorientierte Zusammenarbeit ▣ eigene Interessen äußern und entfalten ▣ schriftliche Rezeption und Produktion 	<p>rezeptive und produktive Arbeit mit Texten (Wortklärungen)</p> <p>Wortklärungen als Rätsel erstellen und einander vortragen</p>	<p>Textsorte <i>Wortklärung</i> in verschiedenen Bearbeitungstechniken und Arbeitsformen üben</p> <p>Wortschatz: Beschreibung von Personen und Gegenständen</p>	<p>2.1 Arbeitsblatt 1 – Wortklärungen und Beispiele (Version A / B / C / D)</p> <p>Wörterbücher</p> <p>die vom Lehrer erstellte Liste der Themenkreise und Beispiele zur Konkretisierung der Themen (2.4 Lehrerinfo – Empfehlungen und Vorschläge 1)</p>

STUNDE	SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	SCHÜLERAKTIVITÄTEN	SPRACHLICHE MITTEL	MATERIALIEN, MEDIEN
3	<ul style="list-style-type: none"> ■ soziale Kompetenzen: Zusammenarbeit in der Gruppe ■ kulturelle Kompetenzen: Kenntnisse aus anderen Bildungsbereichen aktivieren und auf kreative Weise anwenden 	konkrete schriftliche Produktion vorbereiten: Thema eingrenzen, Titel geben, Ideen zu den Aufgaben sammeln	Textsorte <i>Wörterklärung</i> produktiv üben Wortschatz zu verschiedenen Themen und Bildungsbereichen aktivieren und erweitern	3.2 Arbeitsblatt 2 – Arbeitsbericht Wörterbücher und sonstige Lexika (siehe: 3.1 Lehrerinfo – Empfehlungen und Vorschläge 2)
4	<ul style="list-style-type: none"> ■ soziale Kompetenzen: zielorientierte Zusammenarbeit in Gruppen ■ Ordnen, Umstrukturieren von gesammelten Informationen ■ Anwendung eines neuen Wortschatzes bzw. einer neuen Textsorte bei der Formulierung der Jeopardy-Aufgaben ■ (eventuell: Praxis im Gebrauch von PowerPoint und in der ästhetischen visuellen Gestaltung) 	konkrete schriftliche Produktion: Jeopardy-Aufgaben schreiben	Textsorte <i>Wörterklärung</i> produktiv üben neuen Wortschatz produktiv anwenden	benötigtes Material, je nach gewählter Form des zu erstellenden Jeopardy-Spiels (Papier- / Folien- / elektronische Form) 4.1C Jeopardy-Dias 4.1C Muster-Dias – PowerPoint-Version 4.1C Lehrerinfo – Empfehlungen und Vorschläge 3
5	<ul style="list-style-type: none"> ■ vielseitige Förderung der rezeptiven, produktiven und interaktiven sprachlichen Kompetenzen ■ Förderung der Selbsteinschätzung und der individuellen Meinungsäußerung 	das zusammen erstellte Jeopardy-Quiz in Form eines spielerischen Wettbewerbs zwischen Schülergruppen spielen Bewertungsbogen als Abschluss und Zusammenfassung des Projekts ausfüllen	Wiederholung und Anwendung des bisher Gelernten in Form eines Spiels	das von den Schülern und dem Lehrer zusammen erstellte Jeopardy-Spiel in der gewählten Form (Papier- / Folien- / elektronische Form – 5.1C Jeopardy-Spieltabelle) eventuell: Signalgeber 5.3 Lehrerinfo – Auswertungstabelle 5.4 Arbeitsblatt 3 – Bewertungsbogen

STUNDENENTWÜRFE

1. STUNDE: WAS IST JEOPARDY?

ZIELE DER STUNDE	<ul style="list-style-type: none">■ Vorbereitungen zum Jeopardy-Spiel■ die Regeln des Jeopardy-Spiels kennen lernen■ Demo-Version ausprobieren■ Textsorte <i>Wörterklärung</i> kennen lernen
MATERIALIEN, MEDIEN	1.1 Bilder – Berühmte Personen und Denkmäler, 1.1 Karten – Berühmte Personen und Denkmäler, Blu-Tack o. Ä. zum Befestigen, 1.2 Karten – Beschreibung von berühmten Personen und Denkmälern, Wörterbücher; 1.4 Jeopardy-Spiel – Demo-Version oder 1.4 Jeopardy-Spiel – (PowerPoint Demo-Version) (in diesem Fall auch PC mit PowerPoint und Beamer); wenn die ppt-File aus technischen Gründen nicht verwendbar ist, kann der Lehrer die Spieltabelle (mit Themen und Punkten) an die Tafel zeichnen und die Jeopardy-Antworten bzw. -Fragen von Karten vorlesen

SCHRITT 1	Was gehört zusammen? – Teil 1
ZEIT	10 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	komplexe Förderung durch Verbindung von fremdsprachlichen und visuellen Kompetenzen sowie Aktivierung vom Hintergrundwissen zu anderen Bildungsbereichen
SOZIALFORMEN	Frontalarbeit und Partnerarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	1.1 Bilder – Berühmte Personen und Denkmäler, 1.1 Karten – Berühmte Personen und Denkmäler, Blu-Tack o. Ä. zum Befestigen, Wörterbücher

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer befestigt die Bilder im Klassenzimmer (an der Wand / Tafel usw.). Er fordert die Schüler auf, Paare zu bilden, dann verteilt er die Karten mit den Namen (1.1 Karten – Berühmte Personen und Denkmäler) sowie das Befestigungsmittel unter den Schülerpaaren.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

2. Der Lehrer erklärt die Aufgabe: Die Schüler sollen zuerst die Karten den Bildern zuordnen (zu jedem Bild gehört in dieser Runde jeweils eine einzige Karte).
Bei eventuellen Unklarheiten können die richtigen Lösungen in der Klasse gemeinsam besprochen werden.
2. Die Schüler gehen im Klassenzimmer herum und finden die Bilder zu ihren Karten.

SCHRITT 2	Was gehört zusammen? – Teil 2
ZEIT	10 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	komplexe Förderung durch Verbindung von fremdsprachlichen und visuellen Kompetenzen, sowie Hintergrundwissen zu anderen Bildungsbereichen
SOZIALFORMEN	Frontalarbeit und Partnerarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	1.2 Karten – Beschreibung von berühmten Personen und Denkmälern, Blu-Tack o. Ä. zum Befestigen, Wörterbücher

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer verteilt nun die Karten mit den Beschreibungen unter den Schülerpaaren, wobei er bei jedem Paar möglichst darauf achtet, dass die Karte mit den Beschreibungen nicht zu dem selben Bild gehört wie die Karte vorhin.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler finden die Bilder, zu denen ihre Karten gehören. Unbekannte Wörter können sie im Wörterbuch nachschlagen.

SCHRITT 3	Was hast du dir merken können?
ZEIT	10 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Förderung der Schreibkompetenz (Fragen stellen) Informationen aus Texten herausfiltern bzw. erfragen
SOZIALFORMEN	Einzelarbeit bzw. Partnerarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	–

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer sollte vor der Aufgabe mit den Schülern zusammen einige mögliche Fragewörter in Beispielsätzen an der Tafel sammeln, die den Schülern bei der Formulierung der Fragen hilfreich sein können.
2. –

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler gehen wieder im Klassenzimmer herum und sehen sich das zuvor zusammengetragene Bild- und Textmaterial an und formulieren je eine Frage zu den gelesenen Daten und Angaben, z. B. „*Wie hoch ist der Eiffelturm?*“
2. Sie gehen wieder an ihren Platz zurück und stellen einander die selbst formulierten Fragen bzw. beantworten die ihnen gestellten Fragen.

SCHRITT 4 Die Regeln des Jeopardy-Spiels

ZEIT 15 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG Spielregeln mit Hilfe verbaler und visueller Veranschaulichung verstehen
Leseverstehen (Jeopardy-Antwort) und einfache mündliche Produktion (Jeopardy-Frage)

SOZIALFORMEN Frontalarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN 1.4 Jeopardy-Spiel (entweder an der Tafel und mit Spielkarten oder als PowerPoint-Demoversion)

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer fragt die Schüler, ob sie das Quizspiel *Jeopardy* (eventuell aus dem deutschen Fernsehen) kennen. Wenn ja, kann er auch die Schüler auffordern, die Regeln des Spiels in der Muttersprache vorzutragen.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. –

2. Der Lehrer zeigt den Schülern die Demo-Spieltabelle und erklärt die Regeln des Jeopardy-Spiels.
Die unten detaillierten Regeln des Spiels sollte der Lehrer den Schülern (zum Teil oder ganz) in ihrer Muttersprache vortragen:
2. Bei eventuellen Unklarheiten stellen die Schüler Rückfragen an den Lehrer.
Anhand der Demo-Version können die Schüler das Spiel kurz ausprobieren.

Jeopardy ist eine Quiz-Show aus Amerika, die aber auch im deutschen Fernsehen ausgestrahlt wurde / wird.

Das Besondere ist jetzt, dass die Quizfragen diesmal „Antworten“ sind, d. h. als Lösung der Aufgabe muss man die richtige Frage stellen. (Wenn man die richtige Lösung nicht als Frage formuliert, bekommt man keinen Punkt, wie bei einem falschen Lösungsvorschlag.)

Jeopardy-Tabelle: Die Jeopardy-Antworten werden auf der Spieltabelle nach Schwierigkeitsgrad vertikal und nach Themen horizontal erfasst. Je schwieriger die Aufgabe, desto mehr Punkte ist sie wert (im Originalspiel wird mit Geldsummen gespielt). Die Themen haben meist einen nicht allzu eindeutigen, dafür aber kreativ formulierten Titel.

Im klassischen *Jeopardy* gibt es 3 Kandidaten. Ein Kandidat wählt eine beliebige Aufgabe (nach Titel und Punktwert) aus. Nachdem die Jeopardy-Antwort gezeigt wird, haben alle drei Kandidaten die Möglichkeit, den Signalknopf vor sich zu drücken. Dabei kann der schnellste seine Lösung nennen, d. h. die Jeopardy-Frage stellen.

Joker: Unter den Aufgaben in der Jeopardy-Tabelle sind immer einige Joker versteckt. Der Kandidat, der zufällig den Joker findet, hat eine Aufgabe ganz für sich allein. (Die Joker-Antwort ist nicht selten ein Musik- oder Filmausschnitt.)

Finale: Im Finale können alle drei Kandidaten eine bestimmte Anzahl an Punkten einsetzen, und zwar je nach dem, wie viele Punkte sie im Laufe des Spiels gesammelt haben. Danach bekommen alle drei die gleiche Aufgabe (Jeopardy-Antwort). Sie können eine bestimmte Zeit über die Lösung nachdenken und diese dann auf einer Tafel festhalten. Nach der Auflösung zeigen alle drei ihre Tafeln, und wer richtig geantwortet hat, bekommt zusätzlich die Punktzahl, die er gesetzt hat.

2. STUNDE: WIE SOLL ICH DAS ERKLÄREN?

ZIELE DER STUNDE

- Textsorte *Wortklärung* in verschiedenen Arbeitsformen mit Hilfe rezeptiver und produktiver Textarbeit üben

MATERIALIEN, MEDIEN

vor der Stunde: Der Lehrer erstellt eine Liste der Themenkreise und Beispiele zur Konkretisierung der Themen. Die Liste sollte möglichst vielfältig auf die Interessen der Schüler zugeschnitten, jedoch nicht zu lang sein (bei der Erstellung der Liste kann der Lehrer auf die dem Modul beigefügten *Themenvorschläge* zurückgreifen – siehe: 2.4 Lehrerinfo – Empfehlungen und Vorschläge 1).

2.1 Arbeitsblatt 1 – Wortklärungen und Beispiele (Version A / B / C / D) , Wörterbücher

SCHRITT 1

Wie erklärst du das?

ZEIT

15 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Interpretation der Texte
Textproduktion nach vorgeschriebenem Muster

SOZIALFORMEN

Einzelarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN

2.1 Arbeitsblatt 1 – Wortklärungen und Beispiele (Versionen A/B/C/D), Wörterbücher

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer verteilt die vier Versionen des Arbeitsblatts möglichst gleichmäßig unter den Schülern – d. h.: jeder Schüler bekommt nur eine Version des Arbeitsblatts, die einzelnen Versionen sollten jedoch von ungefähr der gleichen Anzahl von Schülern bearbeitet werden.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler sehen sich die Arbeitsblätter an. Bei unbekanntem Wörtern benutzen sie das Wörterbuch. Sie versuchen nach dem angegebenen Muster selbst eine Wortklärung zu der Kategorie ihres Arbeitsblatts (z. B. Berühmte Personen) zu formulieren.

SCHRITT 2 Rate mal! (Partnerebene)**ZEIT** ca. 10 Minuten**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Zusammenarbeit in Paaren
Interpretation der Texte
Textproduktion nach vorgeschriebenem Muster**SOZIALFORMEN** Partnerarbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** die im vorigen Schritt von den Schülern selbst formulierten Worterklärungen**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. Der Lehrer achtet darauf, dass die Schüler, die nun zusammen arbeiten, im vorigen Schritt möglichst dieselbe Version des Arbeitsblatts bearbeitet haben.
2. –

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler bilden Paare und stellen einander ihre Definitionen vor, wobei der Partner das beschriebene Wort erraten soll.
2. Die Partner besprechen zusammen die Redemittel auf dem Arbeitsblatt, dann wählen sie ein neues Wort und schreiben dazu zusammen eine Erklärung.

SCHRITT 3 Rate mal! (Gruppenebene)**ZEIT** ca. 5 Minuten**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Interaktion in Gruppen
Interpretation der Texte
Textproduktion nach vorgeschriebenem Muster**SOZIALFORMEN** Gruppenarbeit (Plenum)**MATERIALIEN, MEDIEN** die im vorigen Schritt in Partnerarbeit formulierten Worterklärungen

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Eventuelle sprachliche Probleme werden im Plenum besprochen.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler tragen ihre in Partnerarbeit formulierten Worterklärungen einem anderen Paar in der Klasse vor, wobei die anderen Schüler versuchen, das beschriebene Wort zu erraten.
Bei Verständnisschwierigkeiten können die Schüler auch weitere Fragen zum jeweiligen Wort stellen.

SCHRITT 4 Welches Thema interessiert dich am meisten? (Erklärung, Besprechung, Gruppenbildung)

ZEIT 10 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG soziale Kompetenzen: Interessen der Mitschüler kennen lernen und vergleichen, Gruppen bilden
Wortschatz zum Thema *Interessen* und *Bildungsbereiche* aktivieren und erweitern

SOZIALFORMEN Plenum und Gruppenarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN die vom Lehrer zusammengestellte Liste der Themenkreise, (2.4 Lehrerinfo – Empfehlungen und Vorschläge 1)

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer gibt Themenkreise vor (er schreibt sie an die Tafel oder befestigt Papierstreifen mit den Themenkreisen an der Tafel). Er ermutigt die Schüler, die Liste selber zu ergänzen.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler ergänzen die Liste und schreiben ihren Namen zu zwei, ihnen interessant erscheinenden Themenkreisen an die Tafel.

2. Sollten die Interessen sehr breit gefächert sein, kann der Lehrer den Schülern Kompromissvorschläge machen. Wenn sich zu viele Schüler zu einem Themenkreis gemeldet haben, kann der Lehrer diesen in zwei oder mehreren engeren Themen aufteilen.

Hinweis:

Die dem Modul beigelegte PowerPoint-Version der Jeopardy-Tabelle ist in 5 Themen und 4 Schwierigkeitsstufen eingeteilt. Wenn der Lehrer diese Tabelle unverändert einsetzen möchte, muss er die folgenden Umstände in Betracht ziehen:

Er sollte 5 Gruppen bilden lassen.

Sollte der Lehrer mit selbst geschriebenen Joker-Aufgaben arbeiten wollen, dann muss er bei der Aufgabenstellung (wie viele Jeopardy-Aufgaben die Schüler schreiben sollen) diese mit einplanen, z. B.: Der Lehrer fügt 5 Joker-Aufgaben in die Spieltabelle (je eine zu jedem Thema) ein. Die übrigen 3 Aufgaben haben die Schülergruppen zu schreiben.

2. Je nach gemeinsamen Interessen werden Gruppen bzw. Paare gebildet, die je ein Thema bearbeiten werden.

Im Idealfall arbeiten maximal 3 Schüler zusammen.

SCHRITT 5	Hausaufgabe
ZEIT	ca. 5 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Leseverstehen Wortschatzerweiterung
SOZIALFORMEN	Plenum
MATERIALIEN, MEDIEN	2.1 Arbeitsblatt 1 – Worterklärungen und Beispiele (alle Versionen), Beispiele zur Konkretisierung der Themen

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer gibt den Schülern einige Beispiele, wie man Themen konkretisiert. Er verteilt unter den Schülern auch jene Versionen des Arbeitsblatts (2.1), die sie in der Stunde (persönlich) nicht bearbeitet haben.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Als Hausaufgabe denken die Schüler darüber nach, nach welchem Aspekt sie ihr Thema konkretisieren möchten und welchen Titel sie ihren konkreten Themenvorschlägen geben würden. Sie lesen auch die übrigen Versionen des Arbeitsblatts, anhand derer sie eventuell neue Ideen zu möglichen Themen und Jeopardy-Antworten schöpfen können.

3. STUNDE: WIR GESTALTEN UNSER EIGENES JEOPARDY-SPIEL!

ZIELE DER STUNDE	<ul style="list-style-type: none">■ Teamarbeit: Themen konkretisieren, Titel formulieren, Ideen zu möglichen Jeopardy-Antworten sammeln■ Aufgaben formulieren und Arbeit untereinander aufteilen
MATERIALIEN, MEDIEN	vor der Stunde: eventuell Kinder- und Schülerlexika beschaffen (siehe: 3.1 Lehrerinfo – Empfehlungen und Vorschläge 2) 3.2 Arbeitsblatt 2 – Arbeitsbericht (benötigte Exemplare: je 1 pro Schüler); Wörterbücher und sonstiger Apparat (z. B. Kinder- und Schülerlexika)
SCHRITT 1	Wie soll unser Thema lauten?
ZEIT	ca. 15 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	zielorientierte Zusammenarbeit in der Gruppe: Ideen vortragen, gemeinsam Entscheidungen treffen
SOZIALFORMEN	Frontalarbeit und Partner-/Gruppenarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	einige Beispiele und Vorschläge zur Konkretisierung der Themen bzw. zu den Titeln, Wörterbücher

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer erklärt die Aufgaben:
Die Paare / Gruppen besprechen, unter welchem Aspekt sie ihren Themenkreis konkretisieren wollen.
Ein Beispiel: Sie einigen sich auf den Themenkreis Musik und entscheiden sich, über ehemalige Mitglieder von Musikbands zu schreiben, die eine Solokarriere gemacht haben.
(„Er war Mitglied der Boygroup Take That. Danach hat er eine Solokarriere mit Hits wie ‚Supreme‘ gemacht. – Lösung: „Wer ist Robbie Williams?“)
Die Paare / Gruppen sollen ihrem konkreten Thema einen möglichst kreativen, rätselhaften Titel (z. B. zum obigen Thema: „Erfolg im Solo“) geben.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. –

2. Während die Schüler arbeiten, geht der Lehrer im Klassenzimmer herum und bietet bei eventuellen Schwierigkeiten seine Hilfe an.
2. Die Paare / Gruppen setzen sich zusammen: Sie tragen einander ihre Ideen und Vorschläge vor und treffen zusammen Entscheidungen über ihr konkretes Thema und den dazu gehörenden Titel.

SCHRITT 2	Erste Entwürfe der Jeopardy-Antworten (Besprechung, Brainstorming, Ideen sammeln)
ZEIT	ca. 30 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	zielorientierte Zusammenarbeit in der Gruppe: Ideen vortragen, gemeinsame Entscheidungen treffen Aufgaben innerhalb der Gruppe aufteilen Ergebnisse zusammenfassen, schriftlich festlegen
SOZIALFORMEN	Partner- / Gruppenarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	Wörterbücher und Lexika, 3.2 Arbeitsblatt 2 – Arbeitsbericht

LEHRERAKTIVITÄTEN

- Der Lehrer fordert die Paare / Gruppen auf, die ersten Entwürfe der Jeopardy-Antworten zu den gewählten Themen zu erarbeiten.
Er weist die Schüler nochmals darauf hin, dass sie ihre Jeopardy-Aufgaben nach Schwierigkeitsgrad ordnen.
(Wie sie die Schwierigkeit der Aufgaben einschätzen, bleibt ganz den Schülern überlassen.)
Der Lehrer stellt den Schülern im Idealfall auch verschiedene Kinder- oder Schülerlexika zur Verfügung.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

-

2. Der Lehrer verteilt die Arbeitsblätter (3.2).

Während die Schüler arbeiten, geht der Lehrer im Klassenzimmer herum und bietet bei eventuellen Schwierigkeiten seine Hilfe an.

3. –

2. Die Paare / Gruppen führen ein Brainstorming durch: Was fällt ihnen zum jeweiligen Thema ein, was als Aufgabe im Jeopardy-Spiel (Jeopardy-Antwort) in Frage kommen könnte.

Dabei achten sie darauf, dass sie die Aufgaben nach Schwierigkeitsgrad ordnen müssen.

Sie sollen auch besprechen, was sie außerhalb der Stunde nachschlagen müssen und teilen unter sich die Aufgaben auf:

z. B. Überprüfung von Daten und Angaben, deutsche Titel und Rechtschreibung usw. (beim Recherchieren können sie u. U. auch ungarische Quellen benutzen).

3. Die Paare / Gruppen halten die ersten Ergebnisse ihrer Zusammenarbeit im Arbeitsbericht fest und geben die ausgefüllten und unterschriebenen Arbeitsberichte beim Lehrer ab.

4. STUNDE: AN DIE ARBEIT! (EVENTUELL IM PC-RAUM)

ZIELE DER STUNDE	■ Gestaltung des Jeopardy-Spiels
MATERIALIEN, MEDIEN	<p>vor der Stunde: PowerPoint-Dateien (Jeopardy-Dias) müssen vom Lehrer noch vor der Stunde je nach Thementitel und Schwierigkeitsgrad umbenannt werden (für ausführliche Anweisungen siehe: 4.1C Lehrerinfo – Empfehlungen und Vorschläge 3). von den Schülern mitgebrachte Ideen bzw. Daten und Angaben zu den Jeopardy-Antworten, Karten bzw. Umschläge oder Folien zu den einzelnen Jeopardy-Antworten oder PCs mit PowerPoint (ein PC pro Gruppe)</p> <p>nur für Schritt 4.1C: 4.1C Jeopardy-Dias (PowerPoint-Dateien unter dem Namen „thementitel1“ zu finden)</p> <p>nur für Schritt 4.1C: 4.1C Muster-Dias (PowerPoint-Datei unter dem Namen „musterdia“ zu finden) – diese Datei dient als Demonstrationsmaterial für die Schüler</p>

SCHRITT 1A	Endfassung der Jeopardy-Fragen
ASPEKT(E) DER DIFFERENZIERUNG	technische Voraussetzungen: Tafel
ZEIT	40 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Textproduktion in Zusammenarbeit in der Gruppe Gebrauch von Wörterbüchern und anderen Lexika Umstrukturierung von gesammelten Informationen in der Fremdsprache
SOZIALFORMEN	Partner- / Gruppenarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	Spielkarten und Umschläge, Wörterbücher und andere Lexika

LEHRERAKTIVITÄT

1. Der Lehrer verteilt die Spielkarten (Frage- und Antwortkarten) und die Umschläge unter den Schülern.
2. Während die Schüler arbeiten, geht der Lehrer herum und bietet bei eventuellen Schwierigkeiten seine Hilfe an. Er achtet auf die Zeiteinteilung der Schüler.

SCHÜLERAKTIVITÄT

1. –
2. Die Schüler formulieren die endgültige Fassung ihrer Jeopardy-Antworten. Bei eventuellen sprachlichen Schwierigkeiten können sie den Lehrer um Hilfe bitten.

3. –

3. Sie halten die Endfassung der Texte auf einer Karte fest und fügen eine weitere Karte mit der Lösung (Jeopardy-Frage) bei. Beide Karten kommen in einen Umschlag, auf dem der Thementitel und der jeweilige Punktwert stehen sollen.

SCHRITT 1B	Endfassung der Jeopardy-Fragen
ASPEKT(E) DER DIFFERENZIERUNG	technische Voraussetzung: Overhead-Projektor
ZEIT	40 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Textproduktion in Zusammenarbeit in der Gruppe Konsultieren von Wörterbüchern und anderen Lexika Umstrukturierung von gesammelten Informationen in der Fremdsprache
SOZIALFORMEN	Partner- / Gruppenarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	Folien zum Overhead-Projektor, Klarsichthüllen und Farbstifte zu den Folien, Wörterbücher und andere Lexika

LEHRERAKTIVITÄT

1. Der Lehrer verteilt die Folien und die Klarsichthüllen unter den Schülern.
2. Während die Schüler arbeiten, geht der Lehrer herum und bietet bei eventuellen Schwierigkeiten seine Hilfe an. Er achtet auf die Zeiteinteilung der Schüler.
3. –

SCHÜLERAKTIVITÄT

1. –
2. Die Schüler erarbeiten die endgültige Fassung ihrer Jeopardy-Antworten. Bei eventuellen sprachlichen Schwierigkeiten können sie den Lehrer um Hilfe bitten.
3. Sie schreiben die Endfassung der Texte auf die Folien und fügen auch eine Folie mit der Lösung (Jeopardy-Frage) bei. Beide kommen in die Klarsichthülle, auf der sie den Thementitel und den jeweiligen Punktwert angeben.

SCHRITT 1C	Endfassung der Jeopardy-Fragen
ASPEKT(E) DER DIFFERENZIERUNG	technische Voraussetzungen: PC mit Beamer und PowerPoint
ZEIT	ca. 40 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Textproduktion in Zusammenarbeit in der Gruppe Konsultieren von Wörterbüchern und anderen Lexika Umstrukturierung von gesammelten Informationen in der Fremdsprache Arbeiten mit PowerPoint Förderung der visuellen Ausdrucksfähigkeit
SOZIALFORMEN	Partner- / Gruppenarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	PC-Raum: ein PC mit PowerPoint pro Gruppe, 4.1C vorbereitete und umbenannte Jeopardy-Dias (thementitel1.ppt) und Muster-Dias (musterdia.ppt) auf CD oder Diskette gespeichert, Wörterbücher und andere Lexika (eventuell Online-Lexika)

LEHRERAKTIVITÄT

- Der Lehrer stellt den Schülern die Jeopardy-Dias und die Muster-Dias zur Verfügung.
Wichtig: Diese PowerPoint-Dateien werden anschließend vom Lehrer mit der Spieltabelle durch Hyperlinks verbunden, deshalb muss man auf die korrekte Angabe der Dateinamen achten.
Ein Beispiel:
Eine Gruppe hat sich für das Thema „*Musikalische Duette*“ entschieden und schreibt 4 Jeopardy-Antworten mit steigendem Schwierigkeitsgrad.
In diesem Fall bekommen sie 4 auszufüllende PowerPoint-Dateien, die vom Lehrer vorbenannt sind: „duett1.ppt“; „duett2.ppt“ usw. bis „duett4.ppt“.
Die PowerPoint-Datei mit dem Namen „duett1.ppt“ ist dabei die leichteste und die Datei „duett4.ppt“ die schwierigste Aufgabe.

SCHÜLERAKTIVITÄT

- Die Gruppen setzen sich an je einen Computer. Sie formulieren die endgültige Fassung ihrer Jeopardy-Antworten und tippen diese in ein Word-Dokument.
Wenn die deutsche Version zur Verfügung steht, können sie ihren Text nach Rechtschreibfehlern durchsuchen lassen.
Bei eventuellen technischen oder sprachlichen Schwierigkeiten können sie den Lehrer um Hilfe bitten.

2. Während die Schüler arbeiten, geht der Lehrer herum und bietet bei eventuellen Schwierigkeiten seine Hilfe an. Er achtet auf die Zeiteinteilung der Schüler.

2. Sie kopieren und fügen ihre bereits überprüften und korrigierten Jeopardy-Antworten bzw. die Lösungen (Jeopardy-Fragen) nach dem angegebenen Muster in ein Jeopardy-Dia ein.

Bei den Jeopardy-Dias sind die Animationen nach einem schlichten Schema von vornherein eingestellt, die Schüler brauchen diese lediglich mit ihren eigenen Texten zu ergänzen.

Fortgeschrittene PowerPoint-Benutzer können das Design und die Animationen beliebig modifizieren und variieren – wichtig ist dabei, dass beim Abspielen zuerst nur die Jeopardy-Antwort zu sehen ist und die Jeopardy-Frage (auf dem zweiten Dia) erst durch einen Mausklick sichtbar wird.

Wichtig: die Schüler müssen darauf achten, dass die Namen der PowerPoint-Dateien dem Schwierigkeitsgrad entsprechend den Aufgaben zugeordnet werden!

SCHRITT 2	Abgabe (organisatorischer Schritt)
ZEIT	ca. 5 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	–
SOZIALFORMEN	Frontalarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	wenn nötig: Disketten zum Speichern

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer fordert die Schüler auf, die Arbeit zu beenden und die Endfassung beim Lehrer abzugeben.
(Bei der „Differenzierungsversion C“ werden die Dateien auf Disketten gespeichert.)

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. –

5. STUNDE: LASST UNS JEOPARDY SPIELEN!

ZIELE DER STUNDE	■ das von den Schülern erstellte Jeopardy-Spiel ausprobieren
MATERIALIEN, MEDIEN	vor der Stunde: Der Lehrer organisiert die von den Schülern erstellten Jeopardy-Aufgaben, er fügt eventuell einige Joker-Aufgaben hinzu und erstellt eine Jeopardy-Aufgabe für das Finale (zur PowerPoint-Version siehe Anweisungen: 4.1C Lehrerinfo – Empfehlungen und Vorschläge 3 bzw. beigefügte ppt-Datei: 5.1C Jeopardy-Spieltabelle). eventuell Plastikspielzeuge und/oder sonstige Instrumente als Signalgeber bzw. vom Lehrer mitgebrachte Musik und entsprechendes Abspielgerät; 5.3 Auswertungstabelle (benötigte Exemplare: ein Exemplar für den Lehrer); 5.4 Arbeitsblatt 3 – Bewertungsbogen (benötigte Exemplare: je 1 pro Schüler)
SCHRITT 1A	Vorbereitung des Spiels (organisatorischer Schritt)
ASPEKT(E) DER DIFFERENZIERUNG	technische Voraussetzung: Tafel
ZEIT	ca. 5 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	–
SOZIALFORMEN	Frontalarbeit bzw. Gruppenarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	Spieltabelle (Thementitel und Punktwerte) an die Tafel gezeichnet, Umschläge mit den Jeopardy-Antworten samt Lösungen, Jeopardy-Aufgabe für das Finale sowie eventuelle Joker-Aufgaben, eventuell: vom Lehrer mitgebrachte Musik auf CD oder Kassette und entsprechendes Abspielgerät, (die Musik sollte möglichst schwungvoll sein und dem Geschmack der Schüler entsprechen)

LEHRERAKTIVITÄT

1. Der Lehrer zeichnet die Spieltabelle an die Tafel und stellt die nach Titel und Schwierigkeitsgrad geordneten Umschläge bereit.
(Während dieser Vorbereitungen könnte der Lehrer für Hintergrundmusik sorgen, um eine angenehme Atmosphäre zu schaffen.)

SCHÜLERAKTIVITÄT

1. –

2. Der Lehrer formt neue Gruppen: Im Idealfall entstehen 3 Gruppen, wobei die bisher zu einer Gruppe gehörenden Schüler möglichst nicht zusammen bleiben sollten.
2. Wenn die Schüler Lust dazu haben, können sich die Gruppen einen Namen geben.

SCHRITT 1B	Vorbereitung des Spiels (organisatorischer Schritt)
ASPEKT(E) DER DIFFERENZIERUNG	technische Voraussetzung: Overhead-Projektor
ZEIT	wie vorhin
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	–
SOZIALFORMEN	Frontalarbeit bzw. Gruppenarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	Jeopardy-Aufgaben auf Folien geschrieben, Overhead-Projektor, eventuell: vom Lehrer mitgebrachte Musik auf CD oder Kassette und entsprechendes Abspielgerät, (die Musik sollte möglichst schwungvoll sein und dem Geschmack der Schüler entsprechen)

LEHRERAKTIVITÄT

1. Der Lehrer zeichnet die Spieltabelle an die Tafel, stellt den Projektor ein und hält die nach Titel und Schwierigkeitsgrad geordneten Klarsichthüllen mit den Folien bereit.
(Während dieser Vorbereitungen könnte der Lehrer für Hintergrundmusik sorgen, um eine angenehme Atmosphäre zu schaffen.)
2. Der Lehrer formt neue Gruppen: Im Idealfall entstehen 3 Gruppen, wobei die bisher zu einer Gruppe gehörenden Schüler möglichst nicht zusammen bleiben sollten.

SCHÜLERAKTIVITÄT

1. –
2. Wenn die Schüler Lust dazu haben, können sich die Gruppen einen Namen geben.

SCHRITT 1C Vorbereitung des Spiels (organisatorischer Schritt)

ASPEKT(E) DER DIFFERENZIERUNG technische Voraussetzungen: PC mit Beamer und PowerPoint

ZEIT wie vorhin

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG –

SOZIALFORMEN Frontalarbeit bzw. Gruppenarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN PC mit PowerPoint und Beamer, vom Lehrer ergänzte und organisierte ppt-Datei zum Jeopardy-Spiel, eventuell: vom Lehrer mitgebrachte Musik auf CD oder Kassette und entsprechendes Abspielgerät, (die Musik sollte möglichst schwungvoll sein und dem Geschmack der Schüler entsprechen)

LEHRERAKTIVITÄT

1. Der Lehrer stellt den Computer und den Beamer ein und projiziert die Jeopardy-Spieltabelle (vom Lehrer verlinkte PowerPoint-Version) an die Wand.
(Während dieser Vorbereitungen könnte der Lehrer für Hintergrundmusik sorgen, um eine angenehme Atmosphäre zu schaffen.)
2. Der Lehrer formt neue Gruppen: Im Idealfall entstehen 3 Gruppen, wobei die bisher zu einer Gruppe gehörenden Schüler möglichst nicht zusammen bleiben sollten.

SCHÜLERAKTIVITÄT

1. –
2. Wenn die Schüler Lust dazu haben, können sich die Gruppen einen Namen geben.

SCHRITT 2 Die Spielregeln

ZEIT ca. 5 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG Spielregeln verstehen

SOZIALFORMEN Frontalarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN eventuell Plastikspielzeuge und/oder sonstige Instrumente zum Signalgeben

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. (Der Lehrer schaltet die Musik ab.)

Der Lehrer erklärt nochmal die Spielregeln:

Wenn sie an der Reihe sind, besprechen die Gruppenmitglieder zusammen, für welche Aufgabe sie sich entscheiden.

Nachdem die Jeopardy-Antwort vom „Showmaster“ (Lehrer) vorgelesen wurde, können sich alle Schüler melden, wenn sie die Lösung wissen, außer denjenigen Schülern, die an der jeweiligen Aufgabe mitgearbeitet haben.

Wer sich am schnellsten zur Lösung gemeldet hat, darf seine Jeopardy-Frage stellen.

Vorschlag: Der Lehrer verteilt unter den Gruppen Plastikspielzeuge, die einen Pfeifton von sich geben, wenn man auf sie drückt, oder sonstige, zu diesem Zweck geeignete Gegenstände oder Instrumente (z. B. Glocken), mit denen die Schüler signalisieren können, wenn sie die Antwort wissen. Eine andere Möglichkeit ist, dass sich jede Gruppe ein eigenes Kennwort ausdenkt.

Wenn der jeweilige Schüler die Lösung korrekt angibt, bekommt seine Gruppe die zur Aufgabe gehörende Punktzahl, und diese Gruppe kann die nächste Jeopardy-Antwort auswählen.

Sollte er aber eine falsche Lösung angeben oder die Jeopardy-Frage nicht korrekt stellen, wird die Aufgabe vom Showmaster (Lehrer) aufgelöst. Diese Gruppe bekommt keinen Punkt, und die nächste Gruppe kommt an die Reihe. Bei einem Joker dürfen sich die jeweiligen Gruppenmitglieder die Lösung gemeinsam überlegen.

Nachdem alle Punkte vergeben sind, kommt das Finale, wobei jede Gruppe eine vorher besprochene Anzahl von Punkten riskiert. Die Gruppen bekommen die gleiche Aufgabe und eine gewisse Bedenkzeit, bevor sie ihre Lösung auf einem Blatt aufschreiben.

Wenn die Bedenkzeit um ist, zeigt jede Gruppe ihre Lösung. Je nach dem, ob die Lösung richtig oder falsch ist, wird die gesetzte Punktzahl der Gruppe hinzugerechnet oder abgezogen.

Am Ende gewinnt die Gruppe, die die meisten Punkte gesammelt hat.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Bei eventuellen Unklarheiten stellen die Schüler Fragen an den Lehrer. Die Gruppen denken sich eventuell ein eigenes Kennwort aus.

Hinweis für den Lehrer:

Möglicherweise wird die Zeit in dieser Stunde nicht ausreichen, alle Aufgaben zu lösen. Deshalb sollte der Lehrer als Showmaster darauf achten, das Spiel im richtigen Moment abzubrechen und sofort zum Finale überzuleiten.

SCHRITT 3	Lasst uns endlich spielen!
ZEIT	ca. 30 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Hör- und Leseverstehen einfache mündliche Produktion (Jeopardy-Frage) Aktivierung und Erweiterung der Kenntnisse zu den jeweiligen Bildungsbereichen bzw. des Wortschatzes in der Fremdsprache
SOZIALFORMEN	Frontalarbeit bzw. Gruppenarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	5.3 Auswertungstabelle

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Den obigen Spielregeln und der gewählten Technik entsprechend wird *Jeopardy* gespielt. Der Lehrer übernimmt die Rolle des Showmasters. 1. –
2. Während des Spiels liest der Lehrer die Aufgaben in den Umschlägen vor oder er bedient den Projektor bzw. den Computer. Die von den Gruppen gesammelten Punkte trägt er in die Auswertungstabelle ein. 2. –
3. Am Ende des Spiels verkündet er die Sieger, die eventuell einen Preis bekommen. 3. –

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

SCHRITT 4 Abschluss und Bewertung

ZEIT ca. 5 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG Fähigkeit zur Selbsteinschätzung auch im Vergleich zur allgemeinen Schülerleistung in der Klasse
Formulierung der eigenen Meinung zu den einzelnen (Teil-)Aufgaben des Projekts in der Fremdsprache

SOZIALFORMEN Frontalarbeit und Einzelarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN 5.4 Arbeitsblatt 3 – Bewertungsblatt

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer schließt das Projekt mit einigen zusammenfassenden Bemerkungen ab und verteilt den Bewertungsbogen unter den Schülern.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Da in dieser Stunde keine Zeit dafür übrig bleibt, füllen die Schüler ihre Bewertungsbogen zu Hause aus und bringen sie zur nächsten Stunde mit.