
SPIELEMACHER

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, Tartsayné Németh Nóra

Alkotó szerkesztő: Tarajossy Zsuzsa

Grafikai munka: Walton Promotion Kft.

Felelős szerkesztő: Burom Márton

©

Szerzők: Csörgő Barbara, Kaltenbach Petra

Educatio Kht. 2008

1.2 LEHRERINFO – PROJEKTZIELE, PROJEKTAUFGABEN

Was an Schülerrollen gefragt ist:

Protokollführer	<ul style="list-style-type: none"> • protokollieren die Arbeitsaufteilung, die Arbeitsschritte, die Ergebnisse und Produkte • wenn sie mit ihrer Arbeit fertig sind, können sie Karten schreiben und/oder korrigieren
Designer	<ul style="list-style-type: none"> • die Klasse bzw. die Gruppen entscheiden, wie viele Designer es geben soll • dekorieren das Spielfeld • wenn sie mit ihrer Arbeit fertig sind, können sie Karten schreiben und/oder korrigieren
Kartenschreiber	<ul style="list-style-type: none"> • die Klasse bzw. die Gruppen entscheiden, wie viele Kartenschreiber es geben soll • schreiben die Überraschungs- und Aufgabenkarten
Redakteure und Korrektoren	<ul style="list-style-type: none"> • überprüfen die Karten auf Fehler • diskutieren mit dem Autor (den Autoren) • schreiben die korrigierten Karten ins Reine

Was an Arbeitsprodukten gefragt ist:

<p>Überraschungskarte (Pechkarte und Hurra!-Karte): Die Spielmacher erstellen jeweils 3 Stück davon.</p>	<p>Pechkarte: Karte mit einem negativen Ereignis. Die Spieler rücken max. ein Feld zurück.</p>
	<p>Hurra!-Karte: Karte mit einem positiven Ereignis. Die Spieler rücken max. ein Feld vor.</p>
<p>Aufgabenkarte: Die Spielmacher erstellen 9 Stück davon.</p>	<p>Karte mit Aufgaben, die die Spieler zu lösen haben. Wenn die Spieler die Aufgabe auf der Karte gelöst haben, rücken sie ein Feld vor. Wenn sie die Aufgabe nicht lösen können, bleiben sie auf dem Feld stehen.</p>

1.4 THEMENBLATT A

SCHON WIEDER MONTAG!

Kurze Story:

Manfred ist kein Musterschüler. Er hat schlechte Noten und kommt auch meistens zu spät zum Unterricht. Den Montag hasst er aber besonders. Helft Manfred einen Montag in der Schule zu überleben!

Überraschkarte (Pechkarte und Hurra-Karte):

Pechkarte: max. ein Feld zurück

Manfred bekommt die Mathe-Arbeit zurück.
Er bekommt eine schlechte Note.
Er muss die Arbeit wiederholen.
Rücke ein Feld zurück!

Hurra!-Karte: max. ein Feld vor

Manfred findet ein Vierblattklee.
Das bedeutet großes Glück.
Rücke ein Feld vor!

Aufgabenkarte:

Manfred hat keine Hausaufgaben in Mathe.
Der Lehrer stellt ihm eine Frage.
Wenn die Antwort richtig ist, kann er ein Feld vorrücken, wenn nicht, setzt er eine Runde aus.
Wie viel ist einunddreißig plus fünfundzwanzig?

Manfred schreibt eine Arbeit in Geschichte.
Die letzte Frage ist:
Wer war kein Kaiser?
 Napoleon
 Kleopatra
 Julius Ceasar
Ist die Antwort richtig, kannst du ein Feld vorrücken!
Wenn die Antwort falsch ist, musst du leider ein Feld zurückgehen!

Redemittel zu den Überraschungskarten:

ZU 1.4 THEMENBLATT A-E

Rücke ein Feld vor!	Gehe ein Feld zurück!
Du setzt eine Runde aus!	Du musst leider eine Runde aussetzen!

1.4 THEMENBLATT B

MÄRCHEN MAL ANDERS

Kurze Story:

Dornröschen, Rotkäppchen, Aschenputtel und Schneewittchen wollen alle einen Prinzen heiraten, es sind aber alle Prinzen verschwunden. Sie machen sich auf den Weg und wollen ihre Prinzen finden. Im Märchenwald erfahren sie, dass ein Drache alle Prinzen entführt hat. Sie haben aber noch einen langen Weg bis zur Drachenhöhle. Helft ihnen, den Drachen zu finden und die Prinzen zu befreien!

Überraschkarte (Pechkarte und Hurra!-Karte):

Pechkarte: max. ein Feld zurück

Der Waldkobold hat dich verhext.
Du kannst dich nicht bewegen.
Du musst leider eine Runde aussetzen!

Hurra!-Karte: max. ein Feld vor

Der Zaubervogel nimmt dich ein Stück mit sich.
Rücke ein Feld vor!

Aufgabenkarte:

Welches ist das Kuckucksei?

Aschenputtel

Semmelbrösel

Schneewittchen

Und warum?

Wie viele Augen hat ein siebenköpfiger Drache?

Redemittel zu den Überraschkarten:

ZU 1.4 THEMENBLATT A-E

Rücke ein Feld vor!	Gehe ein Feld zurück!
Du setzt eine Runde aus!	Du musst leider eine Runde setzen!

1.4 THEMENBLATT C

RUNDGANG IM ZOO

Kurze Story:

Im Berliner Zoo ist die Königskobra verschwunden. Pompolani, der Tierpfleger hat sie beim Füttern aus Versehen freigelassen. Bis morgen früh um zehn Uhr, wenn die Besucher kommen, muss er die Kobra finden. Helft ihm, wo ihr könnt, seht in allen Käfigen und Terrarien nach!

Überraschkarte (Pechkarte und Hurra!-Karte):

Pechkarte: max. ein Feld zurück

Der Affenkäfig ist sehr schmutzig, du musst ihn sauber machen, das kostet dich viel Zeit.
Du musst leider eine Runde zetzen!

Hurra!-Karte: max. ein Feld vor

Die Flamingos geben dir einen Tipp.
Die Königskobra hat sich vielleicht beim Löwen versteckt.
Sieh nach und
rücke ein Feld vor!

Aufgabenkarte:

Der Löwe hält dich gefangen.
Er lässt dich nur frei, wenn du ihm bei seinem Gedicht weiterhilfst:
**Die Katze ist zu Haus'
und jagt nach einer ...**

Die Aufschrift auf dem Käfig ist verwischt.
Du sollst die Informationen auf dem Schild ergänzen.
**Die Giraffe hat vier und ist ein Säugetier.
Sie hat einen langen ...
Sie in der Savanne.**

Redemittel zu den Überraschkarten:

ZU 1.4 THEMENBLATT A-E

Rücke ein Feld vor!	Rücke ein Feld zurück!
Du setzt eine Runde aus!	Du musst leider eine Runde aussetzen!

1.4 THEMENBLATT D

MOBBING: STRESS IN DER SCHULE!

Wie man sich im Klassenzimmer das Leben (nicht) zur Hölle macht.

Lisa, igitt, das „kleine, dicke Schweinchen“ aus der zweiten Reihe. Axel, der „Warmduscher“, neben dem will sowieso keiner sitzen. Maria, die „Streberin“, gleich vorn beim Lehrertisch. Robert, der „Prolo“ in der Fensterreihe ...

Kommt euch das bekannt vor? Habt ihr auch so einen, nennen wir ihn „Außenseiter“, in eurer Klasse?

So einer und so eine

Oft ist „so einer“, sofern es ein Junge ist, vor allem in zwei Dingen nicht besonders gut: beim Kicken und beim Raufen. Oft ist „so eine“, wenn sie ein Mädchen ist, vor allem in zwei Dingen gut: beim Heulen und beim Petzen.

Mobbing in deiner Schule?

- Gibt es in deiner Schule oder in deiner Klasse auch SchülerInnen, die gemobbt werden?
- Warst du selber schon einmal Mobbing-Opfer?
- Was können Betroffene tun?

<http://www.mytopic.at/cms/de/schuleundjob/schule/article1978.html>

Mehr zu Mobbing:

http://mobbing.seitenstark.de/index_k.asp

Überraschungskarte (Pechkarte und Hurra!-Karte):

Pechkarte: max. ein Feld zurück

Maria wird wieder einmal ausgelacht. Sie meldet sich immer noch, obwohl der Lehrer die Antwort von einem Anderen hören möchte. Sie fällt dabei fast aus der Bank.

Du lachst auch mit der Klasse.

Gehe ein Feld zurück!

Hurra!-Karte: max. ein Feld vor

Die kleine Lisa wird auf dem Schulhof gemobbt.
Die Jungs aus der vierten Klasse sagen Miss Piggy zu ihr und lachen laut.
Du nimmst Lisa an der Hand und führst sie von Schulhof in das Klassenzimmer.

Rücke ein Feld vor!

Aufgabenkarte:

Manfred hat einen Artikel in der Schulzeitung über Mobbing gelesen.
Er weiß nicht, was das heißt, also fragt er seinen Vater.

Wenn die Antwort richtig ist, kann er ein Feld vorrücken, wenn nicht, setzt er eine Runde aus.

Was bedeutet mobben?

- oft in der Schule fehlen
- sich auf die Kosten von Anderen gut amüsieren, Andere auslachen
- jemanden öffentlich zur Schulparty einladen

Was hat nichts mit Mobbing zu tun?

- Eiskrem
- Heulen
- Petzen

Ist die Antwort richtig, kannst du ein Feld vorrücken!
Wenn die Antwort falsch ist, musst du leider ein Feld zurück gehen!

Redemittel zu den Überraschungskarten:

ZU 1.4 THEMENBLATT A-E

Rücke ein Feld vor!	Gehe ein Feld zurück!
Du setzt eine Runde aus!	Du musst leider eine Runde aussetzen!

1.4 THEMENBLATT E

DEIN WITZIGSTES FERIENJOB-ERLEBNIS

Wir suchen die lustigsten, schlimmsten, skurrilsten, unglaublichsten,... Ferienjob-Erlebnisse!!!

Einige haben den Sommerjob schon hinter sich gebracht, und können jetzt die Füße im Schwimmbad baumeln lassen, andere stecken gerade eben drinnen.

Erlebt wird in dem einen Monat viel, und was genau, das würde uns interessieren!

Beispiel:

Museumswache

„Also ich hab zwar nur 2 Wochen lang bei einer Ausstellung über Phantastischen Realismus gearbeitet, aber nach solchen 2 Wochen kann man wirklich viel erzählen!!! Zum Beispiel hat mich einer gefragt: »Entschuldigung Fräulein? Gehören Sie zur Ausstellung?«, oder ein junger Mann, etwas größer als ich (1,84 m) hat mich gefragt, ob ich seine Eltern gesehen habe! Das Lustigste aber war, als ich einen Besucher im Museumssaal eingesperrt habe, weil ich den Türschalter mit dem Lichtschalter verwechselt habe.“

(Bonny am 05.09.2006 um 12:07:27)

<http://www.mytopic.at/cms/de/schuleundjob/karriere/article2425.html#>

Überraschungskarte (Pechkarte und Hurra!-Karte):

Pechkarte: max. ein Feld zurück

Manfred sucht einen Sommerjob.
Er liest die Zeitung, sieht im Internet nach, findet aber heute noch keinen Job.

Gehe ein Feld zurück!

Hurra!-Karte: max. ein Feld vor

Manfred trifft einen Freund. Der Freund hat ein Gemüsegeschäft und sucht eine Aushilfe.
Manfred nimmt den Job an.

Rücke ein Feld vor!

Aufgabenkarte:

Manfred hat keinen Sommerjob, er bekommt aber einen, wenn er dem Obsthändler eine Frage beantworten kann.

Wenn die Antwort richtig ist, kann er ein Feld vorrücken, wenn nicht, setzt er eine Runde aus.

Was für eine Farbe haben Auberginen?

Manfred soll exotisches Obst für den Obsthändler kaufen.

Die Frage ist nur, was ist hier Obst?

- Auberginen
- Pampelmuse
- Zichorie

Ist die Antwort richtig, kannst du ein Feld vorrücken!

Wenn die Antwort falsch ist, musst du leider ein Feld zurück gehen!

Redemittel zu den Überraschungskarten:

ZU 1.4 THEMENBLATT A-E

Rücke ein Feld vor!	Gehe ein Feld zurück!
Du setzt eine Runde aus!	Du musst leider eine Runde aussetzen!

2.1 WORTSCHATZBLATT A

WORTBÖRSE – SCHULE

1. Welche deutschen Wörter und Ausdrücke fallen euch ein, wenn ihr an die Schule denkt?

2. Seht euch die Tabelle gemeinsam an, welche Ausdrücke kennt ihr schon?

sich melden	Pause	Spickzettel	Stundenplan
Notizen machen	der Unterricht	die Mensa	
dem Lehrer zuhören	der Musterschüler		
an die Tafel schreiben		der Schuldirektor	Nachhilfe / Nachhilfeunterricht
	der Füllfederhalter		die Strafe
zu spät kommen	der Stift / Buntstift / Kuli		
einen Aufsatz / einen Test schreiben	faule Ausrede		der Schulkiosk
die Schule schwänzen			
heimlich Briefe wechseln	das Lineal		
nachsitzen	der Taschenrechner		

3. Könnt ihr die Liste vielleicht ergänzen?

4. Schreibt gemeinsam mit diesem Wortschatz eine Aufgabenkarte, eine Pechkarte oder eine Hurra!-Karte!

MUSTER ZUR WORTBILDUNG:

Schul-
(Schulhof, Schulklasse usw.)

2.1 WORTSCHATZBLATT B

WORTBÖRSE – MÄRCHEN

1. Welche deutschen Wörter und Ausdrücke fallen euch ein, wenn ihr an Märchen denkt?

2. Seht euch die Tabelle gemeinsam an, welche Ausdrücke kennt ihr schon?

Schneewittchen		Feuer speien	
die sieben Zwerge	der Zauberer	sich verlaufen	die Tarnkappe
Aschenputtel	der König	verschwinden	der Zauberstab
	das Pferd	zaubern	die Siebenmeilenstiefel
Dornröschen	der Drache	vergiften /vergiftet / Gift	
	der Märchenwald	unsichtbar	die Zauberformel
böse Hexe	das Schloss	retten	magisch
böse Stiefmutter	die Waldhütte	befreien	
der Jäger	der Waldweg / Waldpfad		
	das Königreich		
der Elf / die Elfe	der Prinz		

3. Könnt ihr die Liste vielleicht ergänzen?

4. Schreibt gemeinsam mit Hilfe dieser Wörter eine Aufgabenkarte, eine Pechkarte oder eine Hurra!-Karte!

MUSTER ZUR WORTBILDUNG:

Zauber-

(Zaubervogel, Zauberwald, Zauberzweig, Zaubertrank usw.)

Wald-

(Waldpfad, Waldhütte, Waldweg usw.)

Märchen- / Fabel-

(Märchenwald, Märchenhaus, Fabeltier, Fabelwesen usw.)

2.1 WORTSCHATZBLATT C

WORTBÖRSE – ZOO UND WILDE TIERE

1. Welche deutschen Wörter und Ausdrücke fallen euch ein, wenn ihr an den Zoo und an wilde Tiere denkt?

2. Seht euch die Tabelle gemeinsam an, welche Ausdrücke kennt ihr schon?

der Käfig	fliegen	der Pinguin	die Schnauze
der Tierpfleger		das Nilpferd	der Schnabel
die Kette	schwimmen		
		das Nashorn	die Flosse
das Aquarium	ausbrechen	der Flamingo	
das Futter	brüllen	die Schlange	
			das Krokodil
das Gitter	füttern		
			die Reptilien
die Insekten	die Säugetiere	die Lurche	die Fische

3. Könnt ihr die Liste vielleicht ergänzen?

4. Schreibt gemeinsam mit diesem Wortschatz eine Aufgabenkarte, eine Pechkarte oder eine Hurra-Karte!

MUSTER ZUR WORTBILDUNG:

Tier-

(Tierpfleger, Tierquäler usw.)

2.1 WORTSCHATZBLATT D

WORTBÖRSE – MOBBING

1. Welche deutschen Wörter und Ausdrücke fallen euch ein, wenn ihr an Mobbing denkt?

2. Seht euch die Tabelle gemeinsam an, welche Ausdrücke kennt ihr schon?

der Außenseiter	die Pause	der Unterricht	petzen
		die Mensa	
das Mobbing	der Streber		
		der Schulhof	heulen
			mobben
der Prolo	raufen		
das Schweinchen	kicken		
der Warmduscher			
	das Opfer	das Mobbingopfer	

3. Könnt ihr die Liste vielleicht ergänzen?
4. Schreibt gemeinsam mit diesem Wortschatz eine Aufgabenkarte, eine Pechkarte oder eine Hurra!-Karte!

MUSTER ZUR WORTBILDUNG:

Mobbing-

(**Mobbing-Opfer, Mobbing usw.**)

Schul-

(**Schule, Schuldirektor, Schulhof, Schulpfer**)

2.1 WORTSCHATZBLATT E

WORTBÖRSE – SOMMERJOB

1. Welche deutschen Wörter und Ausdrücke fallen euch ein, wenn ihr an eure Sommerjobs denkt?

2. Seht euch die Tabelle gemeinsam an, welche Ausdrücke kennt ihr schon?

lustig	der Ferienjob	arbeiten	die Arbeit
schlimm		jobben	
skurril	das Erlebnis		
unglaublich			der Job
	der Sommerjob		der Verdienst
gut bezahlt			
schlecht bezahlt	das Schwimmbad		
gefährlich			
	der Monat		
	das Geld		

3. Könnt ihr die Liste vielleicht ergänzen?
4. Schreibt gemeinsam mit diesem Wortschatz eine Aufgabenkarte, eine Pechkarte oder eine Hurra!-Karte!

MUSTER ZUR WORTBILDUNG:

-job
 Sommer-
 Ferien-
(Sommerjob, Teilzeitjob, Ferienjob, usw.)

2.2 PROTOKOLLBOGEN

<p>..... Stunde</p>	<p>Aufgaben:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. 4. 5. 	<p>Schüler:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. 4. 5.
	<p>Das haben wir gemacht:</p> <p>Aufgabenkarten:</p> <p>Überraschungskarten:</p> <p>Spielfeld:</p>	
	<p>Das müssen wir noch machen:</p> <p>Aufgabenkarten:</p> <p>Überraschungskarten:</p> <p>Spielfeld:</p>	