
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, 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	<p>Die Schüler erstellen im Rahmen des Moduls ein Gesellschaftsspiel. Sie bestimmen gemeinsam den Themenbereich, in dem das Spiel erstellt werden soll, besprechen, welche Aufgaben auf sie zukommen, teilen die Aufgaben untereinander auf, arbeiten gemeinsam die einzelnen Spielschritte aus und korrigieren schließlich die Arbeit von einander.</p> <p>Die Anlagen sollen die Schüler mit vorbereiteten Redemitteln und Mustern unterstützen und sie dazu motivieren, die Fremdsprache als primäres Kommunikationsmittel zu gebrauchen.</p> <p>Das fertig gestellte Spiel wird in der letzten Stunde gespielt, einer anderen Klasse vorgestellt oder in der Schule öffentlich präsentiert.</p>
ZIELE DES MODULS	<ul style="list-style-type: none">▣ Förderung der Schreibkompetenz▣ Förderung des mündlichen Ausdrucks▣ vielseitige Förderung der rezeptiven, produktiven und interaktiven sprachlichen Kompetenzen▣ Förderung der Aufgeschlossenheit und Bereitschaft zu spielerischen Aufgaben▣ Förderung der visuellen Ausdrucksfähigkeit, des eigenen Stils und Geschmacks▣ Stärkung der Fähigkeit zur effektiven, konstruktiven und kooperativen Zusammenarbeit in Gruppen / Paaren▣ Förderung der sozialen Kompetenz bei Erstellung und Bewertung gemeinsamer Produkte in der Gruppe / Klasse▣ Förderung der Fähigkeit, (Selbst)Kritik zu üben und diese in der Zielsprache entsprechend zu formulieren
VORGESEHENE STUNDENZAHL	5 Stunden
ZIELGRUPPE	Schüler von 12 bis 15 Jahren
NIVEAUSTUFE	A1+

VORKENNTNISSE

Die Schüler können...

- ☐ ihnen bekannte Wörter und sehr einfache Strukturen verstehen, die sie selbst, die Familie und ihre unmittelbare Umwelt betreffen, wenn langsam und klar gesprochen wird.
- ☐ einzelne Wörter und sehr einfache Sätze in einfachen und übersichtlichen alltäglichen Texten verstehen, die konkrete Bereiche und Bedürfnisse des täglichen Lebens betreffen.
- ☐ Teile von kurzen einfachen Texten verstehen, wenn sie die Gelegenheit zu wiederholtem Lesen haben.
- ☐ ihnen bekannte einzelne Wörter und häufig gebrauchte Wendungen korrekt schreiben.
- ☐ kurze und einfache Angaben zur Person und zu ganz alltäglichen und vertrauten Dingen schreiben.
- ☐ mit Hilfe von Vorlagen und Redemitteln einfache Texte gestalten.

ANKNÜPFUNGSPUNKTE

Programmpakete/Module in anderen Bildungsbereichen

–

Innerhalb dieses Programmpakets

Schule macht Spaß! – Kreative Kommunikation, Niveaustufe A1+

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Allgemeine Kompetenzen

- ☐ Förderung der Selbstwahrnehmung, des Selbstwertgefühls, der autonomen Handlungsfähigkeit
- ☐ Förderung der Kooperationsbereitschaft im Team / gemeinsam lernen
- ☐ Förderung der Diskussions-, Konsensfähigkeit, Reflexionsfähigkeit

Fremdsprachliche Kompetenzen

- ☐ Förderung des mündlichen Ausdrucks / freies Sprechen
- ☐ Förderung der Schreibkompetenz
- ☐ Förderung der Fähigkeit zur subjektiven und begründeten Meinungsäußerung in der Zielsprache

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 soll motivieren, die Schüler sollen angespornt, nicht abgeschreckt werden.

Am Ende des Moduls kann der Lehrer ein Gespräch mit den Schülern über die gemeinsame Arbeit und die Ergebnisse anregen. Diese Runde kann durch den *Meinungsball* aufgelockert werden.

Der Meinungsball ist ein kleiner Ball, der sich immer bei dem befindet, der seine Meinung sagt. Der Ball kann immer einem anderen Schüler zugeworfen werden, der dann ebenso seine Meinung mitteilen kann. Der Ball kann unaufgefordert weitergegeben oder auch dem Schüler zugeworfen werden, der sich zur Meinungsäußerung meldet.

Die Runde ist zu Ende, wenn alle Schüler den Ball in der Hand gehalten haben.

DIDAKTISCH-METHODISCHE EMPFEHLUNGEN

Falls der Lehrer keine Erfahrungen im Bereich *Projektarbeit* hat, sollte er vor Beginn der Arbeit mit dem jeweiligen Modul bzw. Programmpaket auf jeden Fall gründlich die dazu gehörende *Pädagogische Konzeption* zu Rate ziehen. Die Konzeption wird ihn mit den Grundsätzen dieser Arbeit bekanntmachen und ihn bei seiner praktischen Arbeit unterstützen.

Da die Projektarbeit in verschiedene Arbeitsphasen eingeteilt wird, die parallel zueinander verlaufen und nicht immer zur selben Zeit zu Ende gehen, soll der Lehrer seine Schüler vielleicht darauf hinweisen, dass sie nach getaner Arbeit nicht einfach „untertauchen“ und sich ausruhen, sondern nachsehen, wo sie die anderen bei ihrer Arbeit unterstützen können.

Den Schülern sollte bewusst sein, dass sie an einem gemeinsamen Produkt und für ein gemeinsames Ziel arbeiten.

Die einzelnen Schritte und Aufgaben sind bewusst darauf ausgerichtet, die Schüler mit verschiedenen kommunikativen Situationen zu konfrontieren, in denen sie ihre fremdsprachlichen Kenntnisse zielorientiert einsetzen müssen (Informationen einholen, gemeinsame Entscheidungen treffen, Arbeitsschritte organisieren, Mitschüler bei der Arbeit unterstützen bzw. diese bewerten usw.). Die Anlagen sollen die Schüler bei diesen Aufgaben (mit Bildern, Mustern und vorbereiteten 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, dass die Schüler möglichst in der Fremdsprache kommunizieren und so viele Aufgaben wie (zeitlich) möglich (darunter auch die Bewertung, die Korrektur und die Administration) selbstständig bzw. in konstruktiver Zusammenarbeit erledigen.

EMPFOHLENE LITERATUR

Glaboniat – Müller – Rusch – Schmitz – Wertenschlag: *Profile Deutsch*. München, Langenscheidt Verlag 2002 (CD-ROM)

AUFBAU DES MODULS

STUNDE	SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	SCHÜLERAKTIVITÄTEN	SPRACHLICHE MITTEL	MATERIALIEN, MEDIEN
1	<ul style="list-style-type: none"> ▣ Verständigungsfragen stellen ▣ Förderung des Leseverstehens ▣ Förderung des mündlichen Ausdrucks ▣ Förderung der Aufgeschlossenheit und Bereitschaft zu spielen und zu spielerischen Aufgaben 	<p>Die Schüler entscheiden sich für ein Thema oder bestimmen selber ein Thema, zu dem sie in Gruppen ein Gesellschaftsspiel entwerfen. Sie lernen den Rahmen, die Spielregeln, sowie die Teile ihres geplanten Gesellschaftsspiels kennen.</p>	<p>Wortschatzerweiterung in den Bereichen <i>Schule, Schulalltag, Schulleben, Arbeit, Arbeitsuche, Sommerjob, Märchen / Fiktion, wilde Tiere / Zoo</i></p> <p>Konjugation der Verben, Präsens, Präteritum, Perfekt, Futur I, Partizip Perfekt Präpositionen Rektion der Verben Modalverben: <i>können, mögen, wollen</i> in ihren Grundbedeutungen</p>	<p>1.1 Spielfeld (im blanko) 1.2 Lehrerinfo – Projektziele, Projektaufgaben 1.4 Themenblatt A-E Wörterbücher, Lexika, authentische Texte</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> ▣ Förderung der Aufgeschlossenheit und Bereitschaft zu spielen und zu spielerischen Aufgaben ▣ Stärkung der Fähigkeit zur effektiven, konstruktiven und kooperativen Zusammenarbeit in Gruppen / Paaren ▣ Förderung des mündlichen Ausdrucks ▣ Förderung des Leseverstehens 	<p>Festigung und Erweiterung des Wortschatzes im gewählten Bereich Die Schüler planen die Aufgaben und einzelnen Arbeitsschritte beim Entwerfen des Gesellschaftsspiels und teilen diese untereinander auf.</p>	<p>siehe Stunde 1</p>	<p>2.1 Wortschatzblatt A-E 2.2 Protokollbogen Material zur Dekoration Wörterbücher, Lexika, authentische Texte (vom Lehrer)</p>

STUNDE	SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	SCHÜLERAKTIVITÄTEN	SPRACHLICHE MITTEL	MATERIALIEN, MEDIEN
3	<ul style="list-style-type: none"> ■ Förderung der Aufgeschlossenheit und Bereitschaft zu spielen und zu spielerischen Aufgaben ■ Stärkung der Fähigkeit zur effektiven, konstruktiven und kooperativen Zusammenarbeit in Gruppen / Paaren ■ Förderung des Leseverstehens ■ Förderung des mündlichen Ausdrucks ■ Förderung der Schreibkompetenz ■ Förderung der visuellen Ausdrucksfähigkeit, des eigenen Stils und Geschmacks 	Entwicklung des endgültigen Designs des Spielfeldes. Die Schüler schreiben Spielkarten, und korrigieren bei gegebener Kapazität fertig gestellte Karten.	siehe Stunde 1	<p>die als Hausaufgabe angefertigten Designer- und Musterkarten</p> <p>1.4 Themenblatt A-E</p> <p>2.1 Wortschatzblatt A-E</p> <p>2.2 Protokollbogen</p> <p>Wörterbücher, Lexika, authentische Texte (vom Lehrer)</p> <p>fertig gestellte Spielkarten, dekoriertes Spielfeld, Arbeitsmaterialien</p>
4	<ul style="list-style-type: none"> ■ Förderung der Aufgeschlossenheit und Bereitschaft zu spielen und zu spielerischen Aufgaben ■ Förderung des mündlichen Ausdrucks ■ Stärkung der Fähigkeit zur effektiven, konstruktiven und kooperativen Zusammenarbeit in Gruppen / Paaren ■ Förderung des Leseverstehens ■ Förderung der Schreibkompetenz ■ Förderung der visuellen Ausdrucksfähigkeit, des eigenen Stils und Geschmacks 	Die Schüler stellen das Gesellschaftsspiel fertig.	siehe Stunde 1	<p>alle zum Fertigstellen des Gesellschaftsspieles benötigten Materialien</p> <p>2.2 Protokollbogen</p> <p>Wörterbücher, Lexika</p>

STUNDE	SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	SCHÜLERAKTIVITÄTEN	SPRACHLICHE MITTEL	MATERIALIEN, MEDIEN
5	<ul style="list-style-type: none"> ▣ Förderung der Aufgeschlossenheit und Bereitschaft zu spielerischen Aufgaben ▣ Förderung des mündlichen Ausdrucks ▣ Förderung des Leseverstehens ▣ Förderung der sozialen Kompetenz bei Erstellung und Bewertung von gemeinsamen Produkten in der Gruppe / Klasse 	Die Schüler spielen gemeinsam das von ihnen konstruierte Gesellschaftsspiel und / oder stellen das Spiel am „Tag der offenen Tür“ vor.	siehe Stunde 1	<p>das von den Schülern fertig gestellte Gesellschaftsspiel (Spielfeld, 9 Aufgabenkarten, 6 Überraschungskarten pro Spiel)</p> <p>1 Würfel</p> <p>Spielfiguren (kleine Steine oder im Handel erhältliche Perlen etc.)</p> <p>Meinungsball</p> <p>Tafel (optional: vom Lehrer zusammengestellte und gedruckte Redemittelkarten)</p>

STUNDENENTWÜRFE

1. STUNDE: GEPLANTE SPIELE

ZIELE DER STUNDE	<ul style="list-style-type: none">▣ Die Schüler entscheiden sich für ein Thema oder bestimmen selbst ein Thema, zu dem sie in Gruppen ein Gesellschaftsspiel entwerfen.▣ Sie lernen den Rahmen, die Spielregeln sowie die Teile des zu erstellenden Gesellschaftsspiels kennen.▣ Förderung des mündlichen Ausdrucks: die Schüler besprechen alle gemeinsamen Arbeitsschritte, die auftretenden Probleme oder Fragen, sowie Projektprodukte und -ergebnisse immer in der Zielsprache
MATERIALIEN, MEDIEN	1.1 Spielfeld (im blanko), 1.2 Lehrerinfo – Projektziele, Projektangaben, 1.4 Themenblatt A–E, Wörterbücher, Lexika, authentische Texte (vom Lehrer mitgebracht)

SCHRITT 1	Was ist das?
ZEIT	5 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Einstimmung auf das Thema Einführung der Modulstunden Förderung des mündlichen Ausdrucks
SOZIALFORMEN	Plenum
MATERIALIEN, MEDIEN	1.1 Spielfeld (im blanko)

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer zeigt den Schülern das leere Spielfeld.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler sehen sich das leere Feld an und versuchen in der Zielsprache zu erraten, was das wohl sein kann.

SCHRITT 2 Projektziele, Projektaufgaben**ZEIT** 10 Minuten**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** langsam vorgetragenen Ausführungen, Worterklärungen der Lehrperson folgen, diese global verstehen können
Spielregeln und Zusammenhänge eines Spiels in der Zielsprache verstehen
Verständigungsfragen stellen
Förderung des mündlichen Ausdrucks**SOZIALFORMEN** Plenum**MATERIALIEN, MEDIEN** 1.2 Lehrerinfo – Projektziele, Projektaufgaben**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. Der Lehrer erklärt anhand der Lehrerinfo – Projektziele, Projektaufgaben die Aufgaben der folgenden Stunden, stellt die Materialien vor, und weist die Schüler auf den Sinn der Projektarbeit hin.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler hören sich die Instruktionen aufmerksam an und stellen Fragen an den Lehrer, wenn sie etwas nicht verstehen.

SCHRITT 3 Gruppen bilden**ZEIT** 5 Minuten**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** spontane Gruppenbildung**SOZIALFORMEN** Gruppenarbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** Tafel**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. Der Lehrer fordert die Schüler auf, spontan Gruppen zu bilden.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler bilden kleine Gruppen (max. 4 Schüler in einer Gruppe). Diese provisorischen Arbeitsgruppen werden im nächsten Schritt die Themenblätter bearbeiten. Die Schüler sprechen miteinander in der Zielsprache.

DIFFERENZIERUNG**BEGRÜNDUNG** Wahl nach Titel**ZEIT** 5 Minuten**MATERIALIEN, MEDIEN** Tafel**BESCHREIBUNG** Der Lehrer kann auch die Themen (Titel) an die Tafel schreiben und die Schüler können anhand dieser Titel – ohne dass sie Näheres von den Themen wüssten – spontan Gruppen bilden. Wichtig ist hier zu betonen, dass die Entscheidung, welcher Gruppe die einzelnen Schüler momentan angehören, hier noch keinesfalls endgültig ist, sie werden also nach dem Kennenlernen der Themen immer noch entscheiden können, ob sie bleiben oder lieber die Gruppe wechseln möchten.**SCHRITT 4 Einführung in die Themen****ZEIT** 20 Minuten**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Förderung des Leseverstehens
Erschließung der Bedeutung aus dem Kontext
Förderung der Aufgeschlossenheit und Bereitschaft zu spielerischen Aufgaben
Förderung des mündlichen Ausdrucks**SOZIALFORMEN** Gruppenarbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** 1.4 Themenblatt A-E oder authentische Texte, Wörterbücher, Lexika**LEHRERAKTIVITÄTEN**

1. Der Lehrer verteilt – entweder zufallsbestimmt oder nach Titel (siehe Schritt 1.3) – die fünf Themenblätter.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler lesen den kurzen Text auf dem jeweiligen Themenblatt, sehen sich die Kartenmuster (Pechkarte, Hurra-Karte, Aufgaben-Karte) an, lösen die darauf angeführten Aufgaben und stellen ihre Fragen, wenn welche aufgekomen sind.

2. Der Lehrer kann auch andere authentische Texte aus Jugendzeitschriften (Jö, JUMA) für diese Aufgabe auswählen und zu dem gewählten Text ein Themenblatt und ein Wortschatzblatt erstellen. Muster für authentische Texte sind die Themen- bzw. Wortschatzblätter (D und E).

2. Die Gruppen sollten kurz ihr Thema den anderen Gruppen vorstellen, so werden die anderen Gruppen erfahren, was der Titel beinhaltet. Die kurze Vorstellung kann bzw. sollte auch dazu führen, dass manche Schüler das Thema wechseln wollen.

SCHRITT 5	Die Qual der Wahl
ZEIT	5 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Entscheidungen treffen zielorientierte Gruppenbildung
SOZIALFORMEN	Gruppenarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	–

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer fordert seine Schüler auf, nachdem sie alle mit den Themen vertraut sind, sich für eines der Themen zu entscheiden.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler sollten sich für ein Thema entscheiden, zu dem sie gern ein Gesellschaftsspiel anfertigen würden.

DIFFERENZIERUNG**BEGRÜNDUNG** Themenvariationen**ZEIT** 5 Minuten**MATERIALIEN, MEDIEN** –**BESCHREIBUNG**

1. Wenn die Schüler überhaupt keinen Gefallen an den angegebenen Themen finden, können sie auch selber Themen vorschlagen und das Gesellschaftsspiel in dem für sie interessanten Bereich ausarbeiten, oder sie können auch die vorgegebenen Themen modifizieren oder differenzieren.

Die von den Autorinnen vorgegebenen Themen sind als Angebot zu verstehen, die Schüler sollten keinesfalls das Gefühl haben, dass sie vor vollendete Tatsachen gestellt werden.

2. Es besteht auch die Möglichkeit, dass zwei der angebotenen Themen gewählt werden bzw. eines von den angegebenen Themen und ein von der Klasse gewähltes Thema.

Das bedeutet, dass die Klasse in zwei Gruppen an zwei verschiedenen Gesellschaftsspielen arbeitet. Ein Vorteil dieser Version ist, dass die Gruppen in der letzten Stunde ihre Spiele „gegeneinander“ spielen können, ein Nachteil dagegen, dass zwei Gruppen eventuell die doppelte Aufmerksamkeit fordern und doppelt so viele Probleme verursachen können.

Die Entscheidung liegt in erster Linie bei den Schülern, wobei der Lehrer je nach Aktivitätsgrad, Selbstständigkeit, Problemlösungskompetenz und nicht zuletzt fremdsprachlicher Kompetenzen seiner Schüler mitentscheiden kann.

3. **Hinweis:** Bei einer Themenwahl durch die Klasse sollte der Lehrer vor allem darauf achten, dass er das 1.4 Themenblatt A-E, sowie das 2.1 Wortschatzblatt A-E selbst – oder in Kooperation mit der Klasse – ausarbeiten muss.

2. STUNDE: WER MACHT WAS?

ZIELE DER STUNDE	<ul style="list-style-type: none">▣ den Wortschatz im gewählten Bereich festigen und erweitern▣ die Aufgaben und einzelnen Arbeitsschritte beim Entwerfen des Gesellschaftsspiels planen und untereinander aufteilen▣ Förderung des mündlichen Ausdrucks: die Schüler besprechen alle gemeinsamen Arbeitsschritte, die auftretenden Probleme oder Fragen, sowie Projektprodukte und -ergebnisse immer in der Zielsprache
MATERIALIEN, MEDIEN	2.1 Wortschatzblatt A-E, 2.2 Protokollbogen, Material zur Dekoration, Wörterbücher, Lexika, authentische Texte
SCHRITT 1	Wortschatzarbeit
ZEIT	35 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Förderung der Aufgeschlossenheit und Bereitschaft zu spielerischen Aufgaben Stärkung der Fähigkeit zur effektiven, konstruktiven und kooperativen Zusammenarbeit in Gruppen/Paaren Förderung des Leseverstehens Förderung des mündlichen Ausdrucks
SOZIALFORMEN	Gruppenarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	2.1 Wortschatzblatt A-E

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer verteilt das zum gewählten Thema gehörende Wortschatzblatt (2.1 Wortschatzblatt A-E).

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Gruppen bearbeiten das zum gewählten Thema gehörende Wortschatzblatt (Wortschatzblatt 2.1 A-E) in der Zielsprache.

DIFFERENZIERUNG**BEGRÜNDUNG** Themenvariation**ZEIT** 35 Minuten**MATERIALIEN, MEDIEN** 2.1 Wortschatzblatt A-E bzw. alternatives Wortschatzblatt (vom Lehrer erstellt)**BESCHREIBUNG** Wenn die Schüler zwei Themen gewählt haben, läuft die Arbeit der zwei Gruppen ab diesem Schritt bis zur abschließenden fünften Stunde parallel weiter.
Wenn die Klasse ein eigenes Thema gewählt hat, bearbeitet die Klasse oder eine Gruppe das von dem Lehrer zusammengestellte oder gemeinsam erarbeitete Wortschatzblatt.
Bei mehreren Gruppen werden die ab hier folgenden Schritte bis zur abschließenden fünften Stunde immer parallel durchgeführt.**SCHRITT 2 Arbeitsbereiche – Arbeitsaufteilung****ZEIT** 10 Minuten**SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG** Förderung der Fähigkeit zur Selbsteinschätzung
Förderung der Diskussions-, Konsens- und Reflexionsfähigkeit
Selbstständigkeit in Planung, Durchführung, Bewertung
Förderung der Kooperationsbereitschaft im Team
Förderung des mündlichen Ausdrucks**SOZIALFORMEN** Gruppenarbeit**MATERIALIEN, MEDIEN** 2.2 Protokollbogen

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer fordert die Schüler auf, die einzelnen Aufgaben untereinander aufzuteilen.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Nachdem die Schüler das 1.4 Themenblatt A-E und das 2.1 Wortschatzblatt A-E bearbeitet haben, wissen sie, dass sie einen Designer brauchen, sowie Kartenschreiber für verschiedene Karten des Spieles.
In diesem Schritt versuchen sie untereinander aufzuteilen, wem welche Aufgaben zufallen werden. Die Kommunikation läuft in der Zielsprache ab.
Schüler, die gut zeichnen, melden sich zur Spielfeld-Dekoration (Designer), die anderen denken darüber nach, welche Karten sie lieber schreiben würden (Überraschkarten oder Aufgabenkarten).
Gefragt ist:
 - ein **Protokollführer** (der die Arbeitsaufteilung, die Arbeitsschritte, die Ergebnisse und Produkte protokolliert)
 - **Designer** (die Klasse bzw. die Gruppen entscheiden, wie viele)
 - **Kartenschreiber** (die Klasse bzw. die Gruppen entscheiden, wie viele)
 - **Lektor und Reinschreiber** (überprüft die Karten auf Fehler, macht dem Autor / den Autoren Vorschläge, diskutiert mit dem Autor / den Autoren), schreibt die korrigierte Karte ins Reine) - frühere Designer oder Kartenschreiber, die mit ihrer Arbeit fertig sind.

DIFFERENZIERUNG

BEGRÜNDUNG Bei zwei Gruppen

ZEIT 10 Minuten

MATERIALIEN, MEDIEN 2.2 Protokollbogen

BESCHREIBUNG Wenn zwei Gruppen arbeiten, sollte diese Aufteilung ebenso stattfinden, und da in diesem Fall weniger Schüler zur Verfügung stehen, gründlich durchdacht und schließlich durchgeführt werden.

SCHRITT 3	Hausaufgabe
ZEIT	beliebig
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	
SOZIALFORMEN	Einzelarbeit, Gruppenarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	Material zur Dekoration

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. –
2. –

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Designer planen das Design des Spielfeldes, um davon den Mitschülern in der nächsten Stunde eine Vorschau geben zu können.
2. Die Kartenschreiber können sich bereits Gedanken machen, was für Karten sie zu dem gewählten Bereich schreiben können. Die Kartenschreiber können ebenfalls einige Karten vorschreiben und ihre Entwürfe in der nächsten Stunde präsentieren.

3. STUNDE: SPIELEMACHER LEGEN LOS

ZIELE DER STUNDE	<ul style="list-style-type: none"> ▣ Die Schüler präsentieren einander ihre entstandenen Designer-Arbeiten und Musterkarten. ▣ Die gemeinsame Arbeit am Gesellschaftsspiel beginnt in der besprochenen Aufteilung. ▣ Tätigkeiten: endgültiges Design des Spielfeldes entsteht, Spielkarten werden geschrieben, fertig gestellte Karten kommen in die Korrektur- und Reinschreiber-Abteilung und werden bei gegebener Kapazität bereits korrigiert, aber zumindest hier für die nächste Stunde gesammelt und aufbewahrt. ▣ Förderung des mündlichen Ausdrucks: die Schüler besprechen alle gemeinsamen Arbeitsschritte, die auftretenden Probleme oder Fragen, sowie Projektprodukte und -ergebnisse immer in der Zielsprache
MATERIALIEN, MEDIEN	die als Hausaufgabe angefertigten Designer- und Musterkarten, 1.4 Themenblatt A-E, 2.1 Wortschatzblatt A-E, 2.2 Protokollbogen, Wörterbücher, Lexika, authentische Texte, fertig gestellte Spielkarten, dekoriertes Spielfeld, Arbeitsmaterialien
SCHRITT 1	Vorschau
ZEIT	15 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Förderung der Fähigkeit zur subjektiven und wohlbegründeten Meinungsäußerung, sowie einer konstruktiven Kritik in der Zielsprache Förderung des mündlichen Ausdrucks
SOZIALFORMEN	Plenum
MATERIALIEN, MEDIEN	die als Hausaufgabe angefertigten Designerentwürfe und Musterkarten

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. –
2. –

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler präsentieren einander die entstandenen Dekorationen und Spielkarten in der Klasse bzw. in den Gruppen. Die Präsentation sollte in der Fremdsprache stattfinden.
Die einzelnen Arbeiten werden von den Mitschülern kommentiert.
2. Die Designer sollten auf die Wünsche ihrer Mitschüler eingehen, die Dekoration des Spielfeldes sollte in Zusammenarbeit entstehen.

3. –

3. Die Kartenschreiber sollten ebenfalls die Ideen und Vorschläge ihrer Mitschüler berücksichtigen und für Änderungen und Tipps offen bleiben.

SCHRITT 2	Spielmacher legen los
ZEIT	30 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Förderung der Aufgeschlossenheit und Bereitschaft zu spielen und zu spielerischen Aufgaben Stärkung der Fähigkeit zur effektiven, konstruktiven und kooperativen Zusammenarbeit in Gruppen / Paaren Förderung des Leseverstehens Förderung der Schreibkompetenz Förderung der visuellen Ausdrucksfähigkeit, des eigenen Stils und Geschmacks Förderung des mündlichen Ausdrucks
SOZIALFORMEN	Gruppenarbeit
MATERIALIEN, MEDIEN	1.4 Themenblatt A-E, 2.1 Wortschatzblatt A-E, 2.2 Protokollbogen

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer sollte seine Schüler darauf hinweisen, dass sie nach getaner Arbeit nicht einfach untertauchen und sich ausruhen, sondern nachsehen, wo sie den anderen helfen können, wo sie die anderen bei ihrer Arbeit unterstützen können.
Den Schülern sollte bewusst sein, dass sie an einem gemeinsamen Produkt und für ein gemeinsames Ziel arbeiten.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die einzelnen Schüler, Paare bzw. – je nach der Aufteilung – Gruppen arbeiten an der ihnen zugeteilten Aufgabe.
Designer zeichnen das Spielfeld nach den mit den Mitschülern besprochenen Kriterien fertig. Wenn sie mit ihrer Arbeit fertig sind, können sie entweder in die Korrektur- und Reinschreiber-Abteilung gehen und nachsehen, ob bereits Karten zur Korrektur bereitstehen, oder sich den Kartenschreibern anschließen und ebenfalls Karten schreiben.
Die Kommunikation läuft in der Zielsprache ab.
Wichtig ist, dass die Gruppenmitglieder miteinander kommunizieren und freigeordnete Mitschüler nachfragen, wo sie gebraucht werden, bevor sie irgendwo ohne nachzufragen mit einer neuen Arbeit beginnen.

2. –

2. **Kartenschreiber** schreiben die Überraschungskarten und Aufgabenkarten und koordinieren die Designer sowie die Korrektur- und Reinschreiber-Abteilung. Der Protokollführer kann teilweise auch in die Korrektur der Karten einbezogen werden.

3. –

3. Der **Protokollführer** führt über die einzelnen Arbeitsschritte und die dafür zuständigen Mitschüler Protokoll. Da er nicht die ganze Zeit beschäftigt ist, kann er auch bei der Korrektur der Karten mithelfen.

SCHRITT 3	Abschluss der Stunde
ZEIT	1 Minute
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	–
SOZIALFORMEN	–
MATERIALIEN, MEDIEN	fertig gestellte Spielkarten, dekoriertes Spielfeld, Arbeitsmaterialien

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer kann das ihm überreichte Material selbstverständlich durchsehen, er sollte es aber keinesfalls korrigieren.
Einen Kommentar zum abgegebenen Material halten wir an dieser Stelle ebenfalls für irrelevant, der Lehrer kann – wenn er darauf besteht – am Ende des Moduls sowohl das Produkt, als auch die Zusammenarbeit kommentieren.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Designer geben das fertig gestellte Spielfeld ab.
Die Kartenschreiber sammeln die fertig geschriebenen und eventuell bereits korrigierten Karten ein.
Die Karten können sie bis zur nächsten Stunde dem Lehrer übergeben.

4. STUNDE: DER BIENENKORB

ZIELE DER STUNDE

- ▣ Die Schüler erstellen alle Spielkarten, korrigieren die Karten und schreiben sie ins Reine.
- ▣ Förderung des mündlichen Ausdrucks: die Schüler besprechen alle gemeinsamen Arbeitsschritte, die auftretenden Probleme oder Fragen, sowie Projektprodukte und -ergebnisse immer in der Zielsprache.

MATERIALIEN, MEDIEN

alle zum Fertigstellen des Gesellschaftsspiels benötigten Materialien, 2.2 Protokollbogen, Wörterbücher, Lexika

SCHRITT 1 Der Bienenkorb

ZEIT 40 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Förderung der Aufgeschlossenheit und Bereitschaft zu spielen und zu spielerischen Aufgaben
Stärkung der Fähigkeit zur effektiven, konstruktiven und kooperativen Zusammenarbeit in Gruppen / Paaren
Förderung des Leseverstehens, der Schreibkompetenz, des mündlichen Ausdrucks
Förderung der visuellen Ausdrucksfähigkeit, des eigenen Stils und Geschmacks

SOZIALFORMEN

Gruppenarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN

alle zum Fertigstellen des Gesellschaftsspiels benötigten Materialien

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Diese Stunde nennen wir „Bienenkorb“, weil hier mehrere Arbeitsprozesse parallel verlaufen und das Klassenzimmer daher einem Bienenkorb gleicht. Der Lehrer kann die Arbeit der Schüler koordinieren, indem er darauf achtet, dass jeder beschäftigt ist.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die einzelnen Schüler, Paare bzw. – je nach der Aufteilung – Gruppen arbeiten an der ihnen zugeteilten Aufgabe. Ehemalige **Designer**, die mit dem Zeichnen des Spielfeldes bereits fertig sind, können entweder in die Korrektur- und Reinschreiber-Abteilung gehen und Karten korrigieren, oder sich den Kartenschreibern anschließen und ebenfalls Karten schreiben. Wichtig ist, dass die Gruppenmitglieder miteinander in der Zielsprache kommunizieren und frei gewordene Mitschüler nachfragen, wo sie gebraucht werden, bevor sie irgendwo ohne nachzufragen mit einer Arbeit beginnen.

2. –

3. –

Kartenschreiber gestalten die Überraschungskarten und Aufgabenkarten und koordinieren die ehemaligen Designer sowie die Korrektur- und Reinschreiber-Abteilung. Der Protokollführer kann eventuell ebenfalls in die Korrektur der Karten einbezogen werden.

Der **Protokollführer** führt über die einzelnen Arbeitsschritte und die dafür zuständigen Mitschüler Protokoll in der Zielsprache. Da er nicht die ganze Zeit beschäftigt ist, kann er auch bei der Korrektur der Karten mithelfen.

2. Die Korrektur- und Reinschreiber-Abteilung übernimmt die fertig gestellten Karten und koordiniert die Korrektur. Die Karteninhalte werden (mit Hilfe von Wörterbüchern) korrigiert, die Vorschläge zu den Änderungen mit den Autoren diskutiert.

3. Die korrigierten Karteninhalte schreiben die Schüler gemeinsam ins Reine.

SCHRITT 2	Abschluss der Stunde
ZEIT	1 Minute
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	–
SOZIALFORMEN	–
MATERIALIEN, MEDIEN	fertig geschriebene, korrigierte und ins Reine geschriebene Spielkarten, dekoriertes Spielfeld

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer kann sich das ihm überreichte Material selbstverständlich ansehen, er sollte es aber keinesfalls korrigieren.
Ein Kommentar zum abgegebenen Material halten wir an dieser Stelle ebenfalls für irrelevant, der Lehrer kann – wenn er darauf besteht – am Ende des Moduls sowohl das Produkt, als auch die Zusammenarbeit kommentieren.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Kartenschreiber sammeln die fertig geschriebenen, korrigierten und ins Reine geschriebenen Karten ein.
Die Karten übergeben sie bis zur nächsten Stunde dem Lehrer zur Aufbewahrung.

5. STUNDE: UNSER SPIEL IM VISIER

ZIELE DER STUNDE

- ▣ das Gesellschaftsspiel gemeinsam spielen
- ▣ das Gesellschaftsspiel der anderen Gruppen spielen
- ▣ das Gesellschaftsspiel in der Schule am „Tag der offenen Tür“ vorstellen
- ▣ Förderung des mündlichen Ausdrucks: die Schüler besprechen alle gemeinsamen Arbeitsschritte, die auftretenden Probleme oder Fragen, sowie Projektprodukte und -ergebnisse immer in der Zielsprache

MATERIALIEN, MEDIEN

vor der Stunde: Der Lehrer kann vor der Stunde Redemittelkarten zusammenstellen, drucken und verteilen (optional). das von den Schülern fertig gestellte Gesellschaftsspiel (Spielfeld, 9 Aufgabenkarten, 6 Überraschungskarten pro Spiel), 1 Würfel, Spielfiguren (kleine Steine oder im Handel erhältliche Perlen etc.), Meinungsball, Tafel, (optional: vom Lehrer zusammengestellte und gedruckte Redemittelkarten)

SCHRITT 1

Spielen wir unser Spiel!

ZEIT

35 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG

Förderung des mündlichen Ausdrucks und des Leseverstehens, Bedeutungen erschließen, nachschlagen, differenzieren
Erschließung der Bedeutung aus dem Kontext
semantische Verbindungen erkennen bzw. aktivieren und aktiv verwenden

SOZIALFORMEN

Gruppenarbeit

MATERIALIEN, MEDIEN

Spielfeld, Spielkarten, 1 Würfel, Spielfiguren (kleine Steine, bunte Perlen etc.)

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer fordert die Schüler auf, das dekorierte Spielfeld aufzustellen und das fertig gestellte Spiel bzw., wenn zwei Spiele entstanden sind, die Spiele der anderen Gruppe zu spielen.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

1. Die Schüler spielen das von ihnen konzipierte und zusammengestellte Gesellschaftsspiel gemeinsam durch.
Wenn zwei Spiele entstanden sind, können die Gruppen die Spiele tauschen und spielen.
Die Kommunikation läuft in der Zielsprache ab.

DIFFERENZIERUNG	
BEGRÜNDUNG	„Tag der offenen Tür“
ZEIT	beliebig
MATERIALIEN, MEDIEN	Spielfeld, Spielkarten, 1 Würfel, Spielfiguren (kleine Steine, bunte Perlen etc.)
BESCHREIBUNG	Das Spiel kann in der Schule ausgestellt und / oder am „Tag der offenen Tür“ den Besuchern der Schule präsentiert werden. Die Besucher oder Parallelklassen können das Gesellschaftsspiel ausprobieren.

SCHRITT 2	Meine Meinung
ZEIT	5 Minuten
SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG	Förderung der sozialen Kompetenz bei der Erstellung und Bewertung von gemeinsamen Produkten in der Gruppe / Klasse Förderung der Fähigkeit zur subjektiven und begründeten Meinungsäußerung in der Zielsprache Förderung des mündlichen Ausdrucks
SOZIALFORMEN	Plenum
MATERIALIEN, MEDIEN	Meinungsball, Tafel, (optional: vom Lehrer zusammengestellte und gedruckte Redemittelkarten)

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. –

SCHÜLERAKTIVITÄTEN

- Die Schüler stellen sich in einem Kreis auf oder setzen sich in einer Runde zusammen.
Jeder Schüler äußert sich in einem Satz zum Modul und zu den vergangenen fünf Stunden.
Lob bzw. Kritik dürfen sich auf folgende Bereiche beziehen und sollen in einem, wenn auch einfachen, jedoch ganzen Satz in der Fremdsprache formuliert werden:
Die Arbeit in meiner Gruppe
Unser Projekt: ein Gesellschaftsspiel
Das Modul, die Modulstunden im Allgemeinen

Redemittel zur Meinungsäußerung:

Ich bin der Meinung, dass ...

Ich finde dieses Projekt...

Besser für die Teamarbeit ist...

Meine Meinung über mein Team war... / ist...

Besser für die Teamarbeit ist...

Ich schlage vor...

Interessant finde ich...(, dass...)

Ungünstig ist...

Lustig, interessant, langweilig, aufregend, schlimm, schrecklich, herrlich ist, dass

....

Ich finde die Arbeit mit den Modulen...

Zusammenfassend würde ich sagen ...

Die Redemittel kommen an die Tafel.

(Optional: Der Lehrer kann vor der Stunde Redemittelkarten zusammenstellen, drucken und verteilen.)

2. –

2. Die Klassenrunde kann mit Hilfe des sog. *Meinungsballs* lockerer gestaltet werden.

Der Meinungsball ist ein kleiner Ball, der sich immer bei jenem befindet, der gerade seine Meinung sagt. Der Ball kann dann einem anderen Schüler zugeworfen werden, der ebenfalls seine Meinung mitteilen kann. Der Ball kann unaufgefordert weitergegeben oder auch dem Schüler zugeworfen werden, der sich zur Meinungsäußerung meldet.

Die Runde ist zu Ende, wenn jeder Schüler sich zumindest einmal geäußert hat.

SCHRITT 3 Abschluss des Moduls

ZEIT 5 Minuten

SCHWERPUNKTE DER ENTWICKLUNG Kurzbewertung und Kommentar zur Projektarbeit

SOZIALFORMEN Plenum

MATERIALIEN, MEDIEN –

LEHRERAKTIVITÄTEN

1. Der Lehrer kann kurz seine Bemerkungen zu der gemeinsamen Projektarbeit bzw. generell zu den Modulstunden zusammenfassen und das Projekt abschließen.

SCHÜLERAKTIVITÄTEN