



Planet 3

Deutsch für Jugendliche

Lehrerhandbuch

Siegfried Büttner

Gabriele Kopp

unter Mitarbeit der Redaktion Hueber Hellas

Hueber Hellas

Hueber Hellas

Πεντέλης 31Α

153 43 Αγ. Παρασκευή - Αθήνα

Τηλ. 210 600 7803-4

Fax 210 600 7800

E-Mail: info@hueber-hellas.gr

www.hueber-hellas.gr

Υπεύθυνος έκδοσης:	Χρήστος Καραμπάτος
Methodisch- didaktische Hinweise:	Gaby Grammenou
Επιμέλεια έκδοσης:	Σοφία Παπαγεωργίου, Μαρία Παπαδοπούλου
Σύνταξη - Διορθώσεις:	Jo Glotz- Kastanis, Ευρυδίκη Πεταλά

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen
bedarf deshalb der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlags.

2. Auflage 2013

© Hueber Verlag, D-85737 Ismaning

© 2009 Hueber Hellas, GR 153 43 Athen

Satz: VerlagsService Dr. Helmut Neuberger & Karl Schaumann GmbH, Heimstetten

Schaubild Seite 215: Globus Infografik GmbH

Fotos Seite 278: www.aviewoncities.com

Zeichnungen: LYONN, Köln

Layout: Peer Koop, München; Colorbox, Athen

Printed in Greece

ISBN 978-960-7396-75-4



Inhalt

Einführung	4
Stoffverteilungsplan und methodisch-didaktische Hinweise	14
Lektion 33	15
Lektion 34	24
Lektion 35	32
Lektion 36	42
Lektion 37	50
Lektion 38	62
Lektion 39	75
Lektion 40	82
Lektion 41	93
Lektion 42	102
Lektion 43	112
Lektion 44	120
Lektion 45	130
Lektion 46	137
Lektion 47	147
Lektion 48	153
Lektion 49	162
Lektion 50	169
Lektion 51	177
Lektion 52	184
Tests	
Test 1 (Lektion 33 und 34)	192
Test 2 (Lektion 35 und 36)	195
Test 3 (Lektion 37 und 38)	198
Test 4 (Lektion 39 und 40)	201
Test 5 (Lektion 41 und 42)	204
Test 6 (Lektion 43 und 44)	207
Test 7 (Lektion 45 und 46)	210
Test 8 (Lektion 47 und 48)	213
Test 9 (Lektion 49 und 50)	216
Test 10 (Lektion 51 und 52)	219
Lösungsschlüssel zu den Tests	221
Lösungsschlüssel zum Arbeitsbuch	224
Transkription der Hörtexte	253
Kopiervorlagen	274



Einführung

1. Rahmenbedingungen

L = Lehrer S = Schüler

Zielgruppe

Planet ist ein Lehrwerk für griechische Jugendliche im Alter von 11 bis 15 Jahren, die ohne Vorkenntnisse Deutsch als erste oder zweite Fremdsprache erlernen.

Ziel ist, den Jugendlichen eine authentische jugendnahe Sprache zu vermitteln. Sie sollen lernen, alltägliche Kommunikationssituationen in der Schule, in der Familie, mit Freunden usw. zu bewältigen.

Aufbau des Lehrwerks

Planet führt in drei Bänden zur Niveaustufe B1 des Gemeinsamen europäischen Referenzrahmens:

<i>Planet 1</i>	Niveaustufe A1
<i>Planet 2</i>	Niveaustufe A2
<i>Planet 3</i>	Niveaustufe B1

Zu jedem Band gibt es als begleitendes Material ein Arbeitsbuch, Hörtexte und -übungen auf CD, ein Lehrerhandbuch und ein Glossar. Im Internetservice unter <http://www.hueber.de/planet> gibt es außerdem Online-Übungen für S und Kopiervorlagen für L.

Planet und der Gemeinsame europäische Referenzrahmen

Entsprechend dem Referenzrahmen vertritt *Planet* einen handlungsorientierten Ansatz: Eine Sprache sprechen ist immer auch soziales Handeln. Die S sollen also lernen, kommunikative Aufgaben zu bewältigen. Dementsprechend sind die Themen (Traumberuf, Mode, Schlangheitswahn usw.) und die Texte (Plakate, Anzeigentexte, Lautsprecherdurchsagen usw.) ausgewählt. In *Planet* werden alle vom Referenzrahmen vorgesehenen Fertigkeiten trainiert: Lesen, Hören, Sprechen, Schreiben und Sprachmittlung.

In den Lernzielen orientiert sich *Planet* an den Prüfungen Fit in Deutsch 1 (A1), Fit in Deutsch 2 (A2) und Zertifikat B1 und dem dort beschriebenen Sprachstand für die verschiedenen Stufen.

Autonomes Lernen und Selbstevaluation spielen im Referenzrahmen eine gewichtige Rolle. *Planet* zeigt den S durch die Arbeit mit dem Sprachheft (γροσιέ λέξιολογίου) schon im 1. Band sowie durch explizite Hinweise zu Lernstrategien, wie sie ihr Lernen individuell und selbstständig gestalten können. Zahlreiche Übungen bieten die Möglichkeit zur Selbstkontrolle. Im Arbeitsbuch können die S nach jedem Themenkreis ihren Sprachstand selbst evaluieren.

2. Aufbau

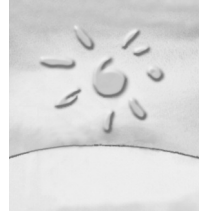
Das Kursbuch

Das Kursbuch ist in Themenkreise gegliedert.

Jeder Themenkreis umfasst zwei kurze Lektionen, die inhaltlich zusammenhängen. Die Situationen sind so gewählt: Einerseits geben sie Einblick in die Lebensweise deutscher Jugendlicher und vermitteln damit implizit Landeskunde, andererseits können die S sie vielseitig variieren und auf für sie relevante Situationen übertragen. Darüber hinaus erleichtert die Einbettung in einen inhaltlichen Zusammenhang das Verknüpfen und damit das Behalten des Sprachmaterials.

Eine Einstiegsseite in jeden Themenkreis führt über Bild- und Textinformationen zu dem jeweiligen inhaltlichen Schwerpunkt. In der Auseinandersetzung mit den Bildern und Texten können die S bereits bekanntes Sprachmaterial verwenden. Außerdem sind auf diesen Einstiegsseiten die Sprechhandlungen und der Wortschatz aufgeführt, die in dem Themenkreis erarbeitet werden.

Nach jedem Themenkreis gibt es die Übersicht „Να τι ξέρω!“. Sie fasst die Redemittel zur Verwirklichung der Sprechhandlungen, den Lernwortschatz und die Grammatik, die in diesen zwei Lektionen erarbeitet wurden,



zusammen. Das kommt besonders jugendlichen Lernern entgegen. In kurzen Abständen können sie selbst erkennen, was sie bereits gelernt haben. Lernerfolg bedeutet immer neue Motivation. Außerdem können sie diese Seiten immer wieder zur Orientierung heranziehen.

Jeder Themenkreis wird durch die Rubrik „Zum Schluss“ abgeschlossen. Hier wird kein neuer Stoff vermittelt, sondern das Gelernte in unterschiedlichen Bereichen angewandt und so noch einmal bewusst gemacht und gefestigt. Diese Rubrik enthält jeweils einen längeren Text zur Anwendung von Lesestrategien, landeskundliche Informationen zum Thema, Anregungen zu Gemeinschaftsarbeit, Wiederholungsübungen, in denen früher Gelerntes mit dem neu erworbenen Sprachmaterial verknüpft wird, und Anregungen zum aktiven Einsatz von Lerntechniken.

Das Arbeitsbuch (Βιβλίο ασκήσεων)

Das Arbeitsbuch folgt dem Aufbau des Kursbuchs.

Auch im Arbeitsbuch gibt es zu jedem Themenkreis eine Einstiegsseite. Sie ergänzt die Einstiegsseite im Kursbuch, indem sie das Thema inhaltlich und sprachlich über Bilder und Aktivierung des Wortschatzes vorentlastet.

Zu jeder Lektion gibt es vielfältige Übungen zur Still- oder Partnerarbeit im Unterricht oder als Hausaufgabe. Alle Übungen sind eindeutig dem Kursbuch zugeordnet und in ihrer Niveaustufe gekennzeichnet:

1	nach Übung 1 im Kursbuch zu bearbeiten
	für alle ohne bzw. mit geringer Hilfe zu bewältigen
*	mittelschwer
**	anspruchsvoll
K	Übungen mit der Möglichkeit zur Selbstkontrolle

Neben Festigungsübungen zu Wortschatz, Redemitteln, Grammatik, Satzbau und Rechtschreibung bietet das Arbeitsbuch ein systematisches Training des Schriftlichen Ausdrucks sowie des Leseverstehens. Kontrastive Erläuterungen zu Grammatik und speziellen Wortschatzproblemen in griechischer Sprache sind eine weitere Lernhilfe.

Jeder Themenkreis wird durch die folgenden Teile abgeschlossen:

- Prüfungsvorbereitung: Hier werden die Lerner mit der Prüfung „Zertifikat B1“ vertraut gemacht. Den Aufgaben nach Prüfungstypologie sind beim jeweils ersten Mal Erläuterungen zu Prüfungsanforderungen, Arbeitszeit und Tipps zur Vorgehensweise in griechischer Sprache vorangestellt. Sobald die S alle Aufgabentypen kennen gelernt haben, sollten sie die Prüfungsaufgaben selbstständig als Hausaufgabe lösen und sich dabei an den vorgegebenen Zeitrahmen halten.
- Wiederholung: Die zahlreichen Wiederholungsübungen zum gesamten Stoff des Themenkreises können als Vorbereitung auf Klassenarbeiten eingesetzt werden.
- Να τι ξέρω!: Diese Seite greift Sprechhandlungen und Wortschatz der Einstiegsseite im Kursbuch wieder auf. Indem die S diese Seite ausfüllen (frei oder durch Orientierung in den Lektionen), können sie ihren Sprachstand selbst evaluieren.
- Test: Durch die Tests, jeweils mit Selbstkontrolle, können die S ihren persönlichen Lernfortschritt feststellen. Es empfiehlt sich, die Tests nach jedem Themenkreis mit Bleistift auszufüllen, die Lösungen auszuradiieren und die Tests nach Bearbeiten der Wiederholungsübungen noch einmal zu lösen.

Im Anhang gibt es zwei Verbenlisten. Die erste enthält die unregelmäßigen Verben, die in den drei Bänden vorkommen, mit ihrer Präsens-, Präteritum- und Perfektform und einer Übersetzung. Die zweite enthält Verben und Ausdrücke mit Präpositionen.

Sprache im Unterricht

Die Unterrichtssprache sollte fast nur Deutsch sein. Lerntechniken, Lese- und Hörstrategien, sowie landeskundliche Inhalte können im Unterricht natürlich nicht ausschließlich auf Deutsch vermittelt werden. Dazu sollte die griechische Sprache eingesetzt werden, wie es auch im Kursbuch geschieht.



3. Methodische Schwerpunkte

Fertigkeitstraining

Sprechen

Planet vermittelt eine authentische Umgangssprache, wie sie in Alltagssituationen von Jugendlichen und Erwachsenen verwendet wird. Auf kurzlebige Ausdrücke einer Jugendsprache wird bewusst verzichtet. Die S sollen die neue Sprache möglichst schnell in für sie relevanten Situationen verwenden. Deshalb werden Sprachkursdialoge mit vielfältigen Variationsmöglichkeiten angeboten. Die S wenden Satzmuster bereits aktiv an, auch wenn ihnen die Struktur erst später bewusst gemacht wird. Das stärkt die Motivation und bereitet die spätere Auseinandersetzung mit Satzstrukturen vor.

Lernspiele zu Wortschatz und Sprechen lockern nicht nur den Unterricht auf, sondern haben einen großen Übungseffekt und eine wichtige Funktion bei der Binnendifferenzierung.

Hören und Lesen

Ausgangspunkt ist die Vielfalt der in der Realität vorkommenden Texte, seien es Dialoge, Interviews, Durchsagen usw. oder Plakate, Zeitungsartikel, Kleinanzeigen usw.

Die verschiedenen Textsorten bilden die Grundlage für die Entwicklung angemessener Hör- und Lesestrategien. Wichtig ist, von Anfang an deutlich zu machen, dass es bei Hör- und Lesetexten durchaus nicht immer sinnvoll und notwendig ist, den Text in allen Einzelheiten zu verstehen.

Der Hörer/Leser soll lernen, Vorinformationen in Form von Geräuschen, Bildern oder Titeln zu nutzen, aus denen er auf den Inhalt des Textes schließen kann. So kann er mögliche Vorerfahrungen einbringen, die ihm das Verstehen erleichtern. Bei den meisten Texten geht es zunächst um globales Verstehen. Inwieweit Detailverstehen nötig ist, hängt von der Textsorte und der Intention ab. Dementsprechend werden Hör- und Lesestrategien entwickelt.

Schreiben

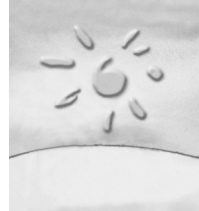
Planet führt die S über anfangs steuernde, später freiere Aufgaben dahin, realistische Schreibsituationen wie SMS, E-Mails und Briefe zu bewältigen. Die S lernen, altersgemäße Texte zu verfassen. Der kreative Umgang mit der neuen Sprache beim Erfinden von Liedstrophen, „modernen“ Gedichten und Comics sowie beim Erstellen von Spielen macht den S Spaß und fördert die Schreibfähigkeit. Darüber hinaus wird die Schreibfähigkeit in vielfältigen schriftlichen Übungen, vor allem auch im Arbeitsbuch, trainiert.

Sprachmittlung

Griechische Jugendliche, die in ihrem Heimatland Deutsch lernen, haben leider nur selten die Gelegenheit, in ein deutschsprachiges Land zu reisen und das Gelernte dort anzuwenden. Viel wahrscheinlicher ist es, dass griechische Deutschlerner in ihrer Heimat mit Ausländern, wie z.B. Touristen, in Kontakt kommen. Wer die Fremdsprache (zumindest in einem bestimmten Grad) beherrscht, wird von Freunden oder Verwandten, die kein Deutsch sprechen, häufig gebeten, in solchen Situationen die Vermittlerrolle zu übernehmen. Zu den sprachmittelnden Aktivitäten gehören laut Referenzrahmen das Dolmetschen und Übersetzen sowie das Paraphrasieren und Zusammenfassen.

Planet trainiert die Sprachmittlung von Anfang an in realistischen Situationen, in denen sich die Lerner durchaus selbst auch einmal befinden könnten. Wichtig ist, dass die Lerner nicht wortwörtlich dolmetschen müssen, sondern dass die jeweilige Hauptinformation mit den sprachlichen Mitteln, die bereits beherrscht werden, wiedergegeben wird.

In *Planet* sind die Übungen zur Sprachmittlung in Kontexte eingebettet, die einen starken interkulturellen Aspekt aufweisen. Die Dialoge zwischen Julia aus Deutschland sowie Babis und Christos aus Griechenland gehen immer von der Neugierde am jeweiligen Gesprächspartner und am anderen Land aus. So werden erstaunliche Gemeinsamkeiten, aber auch erstaunliche Unterschiede festgestellt, die im Unterricht dann als Anlass dienen sollten, den S zum Thema landeskundliche Hintergrundinformationen zu liefern und sich darüber auszutauschen, wie und warum wohl im eigenen Land und in Deutschland diese Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede existieren.



Wortschatz

Neuer Wortschatz wird durch erklärende Bilder semantisiert und in Wortfeldern zusammengefasst (z.B. Lektion 40 Wortfeld *Tiere*, Lektion 44 Wortfeld *Ernährung* usw.). Das erleichtert das Erlernen und Behalten des neuen Wortschatzes.

Die Texte und Arbeitsschritte bieten die Gelegenheit, dass die S lernen, problemlos mit neuem Wortschatz umzugehen. Dazu gehört, die Bedeutung neuer Wörter aus dem Kontext zu erschließen (z.B. S. 86: L. 40 KB S. 72/4a) und Komposita in ihre Bestandteile zu zerlegen (z.B. S. 59: L. 37 KB S. 48/10). Es wird den S auch gezeigt, wie sich Wörter über Vor- und Nachsilben ableiten lassen (z.B. KB S. 81).

Neuer Wortschatz wird in bereits bekannten grammatischen Strukturen präsentiert. Umgekehrt wird neue Grammatik mit bereits bekanntem Wortschatz eingeführt. So wird bereits Gelerntes immer wieder aufgegriffen, gefestigt und transferiert.

Grammatik

Die grammatischen Inhalte folgen den Vorgaben des Referenzrahmens und den Prüfungen „Fit in Deutsch“ bzw. „Zertifikat B1“. Sie werden kleinschrittig und mit flacher Progression erarbeitet.

Entsprechend den Erkenntnissen der Spracherwerbsforschung verzichtet *Planet* auf eine Überfrachtung des Unterrichts mit Grammatik. Stattdessen bekommen die S wichtige Redemittel an die Hand, die sie variieren und spontan einsetzen können. Die S lernen alltagsrelevante Satzmuster kennen, in denen bereits bekannter Wortschatz mit neuen grammatischen Strukturen verknüpft ist. An die Einführung schließt sich eine erste Übung in Form von Imitation und Variation an, die den S das Entdecken der Regeln erleichtert. Danach wird die neue Struktur in einem Grammatikkasten bewusst gemacht und in weiteren Zusammenhängen eingeübt und angewandt. Im Arbeitsbuch finden sich dann in griechischer Sprache kontrastive Erklärungen zur Grammatik. Sie geben dem S die Möglichkeit zu überprüfen, ob er die Grammatikregel richtig verstanden hat und klären noch eventuelle Unklarheiten. Darüber hinaus weisen sie auf Ähnlichkeiten oder Unterschiede im Griechischen hin und beugen somit Interferenzfehlern vor.

Die grammatischen Strukturen werden immer wieder wiederholt und behutsam erweitert. So entsteht ein spiralförmiger Aufbau, der das Behalten erleichtert und das Durchschauen des grammatischen Systems unterstützt. Farbsignale bieten eine weitere Hilfe.

Auf der Übersichtsseite „Να τι ξέρω!“ wird die neue Grammatik systematisch zusammengefasst und mit ihrem Fachterminus benannt.

Phonetik

Für das Funktionieren von Kommunikation ist der Erwerb von Wortschatz und Satzstrukturen eine wichtige Voraussetzung. Falsche Aussprache und Betonung jedoch können die Kommunikation scheitern lassen. Und haben sich falsche Aussprache und Betonung erst einmal verfestigt, ist es sehr aufwändig, sie nachträglich zu korrigieren. Deshalb sind in *Planet* von Anfang an Ausspracheübungen in den Kurs integriert. Die Beispiele kommen aus dem Sprachmaterial der Lektion. Es werden nur solche Wörter und Sätze geübt, die die Lerner auch inhaltlich verstehen. Geübt werden Laute und Lautverbindungen, die für griechische S besonders problematisch sind. Außerdem berücksichtigt *Planet* den Übergang vom Klangbild zum Schriftbild und bietet so eine Hilfe für die Rechtschreibung.

Lerntechniken

Der Referenzrahmen weist der Lernerautonomie eine große Bedeutung zu. Voraussetzung dafür ist, dass die S mit Techniken zum systematischen Lernen, zur Lernorganisation und mit Lernstrategien vertraut gemacht werden. Ebenso wichtig ist, dass die S immer wieder angehalten werden, sich diese Techniken bewusst zu machen und sie aktiv einzusetzen. Nur so können sie einen Weg finden, ihr Lernen individuell zu gestalten.

Diesem Gedanken folgt *Planet*, indem die Arbeit mit Mind Mapping (z.B. KB S. 175) eingeführt wird. So werden die S dazu angehalten, Wortschatz zu gruppieren.

Tipps zum Lernen sowie zu Lese- und Hörstrategien sind schlaglichtartig an den Stellen hervorgehoben, an denen sie aktuell eingesetzt werden. Es ist ratsam, solche Strategien auf einem Plakat in der Klasse zusammenzustellen, sodass sie den S immer vor Augen sind.



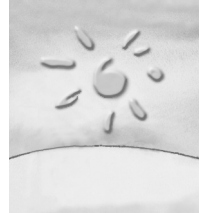
Binnendifferenzierung

Planet ist ein Sprachkurs mit einem exakt durchstrukturierten Konzept, in dem jeder Arbeitsschritt ausgewiesen ist. Die Abfolge Einführen – Üben – Bewusstmachen – Üben/Anwenden wird konsequent eingehalten. Diese kleinschrittige Aufbereitung von Sprachmaterial kommt schwächeren S entgegen: Sie können längere Zeit bei der ersten Übungsphase verweilen. So wird die Bewusstmachung besser vorbereitet. S, denen das Durchdringen des grammatischen Systems leichter fällt, beschäftigen sich dagegen intensiver mit der Anwendung.

Binnendifferenzierung kann im Unterricht am besten in Gruppen- und/oder Partnerarbeit durchgeführt werden. Verschiedene Gruppen/Partner führen zeitweise Aufgaben auf unterschiedliche Art aus (gelenkt oder frei, mehr oder weniger umfangreich usw.). Im Kursbuch sind für solche Übungen explizit unterschiedliche Wege der Bearbeitung ausgewiesen.

Ein wichtiges Element zur Binnendifferenzierung sind Übungsspiele, die sowohl zum intensiven Training für schwächere S als auch zum freieren Agieren für leistungsstärkere S geeignet sind. Auch Freiarbeitsphasen können damit gestaltet werden.

Im Arbeitsbuch sind die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade der Übungen gekennzeichnet (sh. S. 4).



4. Spiele und Übungen, die im Unterricht immer wieder eingesetzt werden können

Zum Sprechen

„Imitatives Nachsprechen“

Der L spricht neues bzw. schwieriges Sprachmaterial mit wechselnder Stimmlage vor (laut, leise, fröhlich, traurig, aggressiv, mit hoher/tiefer Stimme usw.). Die S imitieren genau.

„Wortkette“

Jeder S zeichnet einen Gegenstand aus einer bestimmten Kategorie, z.B. Musikinstrumente, auf eine Karte. Der erste S zeigt seine Karte hoch und nennt dann das passende Wort mit dem unbestimmten Artikel. Der zweite S zeigt seine Karte hoch, wiederholt das Gesagte und fügt das Wort mit dem Artikel zu seiner Skizze hinzu.

So machen die anderen S weiter.

Beispiel:

S1 zeigt seine Karte und sagt: *Ein Klavier.*

S2 zeigt seine Karte und sagt: *Ein Klavier und eine Trompete.*

S3 zeigt seine Karte und sagt: *Ein Klavier, eine Trompete und ein Akkordeon* usw.

Das Spiel kann variiert werden, indem die S einen Satz mit den Wörtern bilden, z.B. S1 sagt: *Ich möchte/kaufel/ habe ein Klavier.* – S2 sagt: *Ich möchte/kaufel/ habe ein Klavier und eine Trompete* usw.

Man kann das Spiel auch ohne Karten spielen, um es schwieriger zu gestalten.

„Der lange Satz“

Kann als Partner- oder Gruppenübung gespielt werden.

S1 sagt ein Wort, S2 wiederholt und ergänzt ein oder mehrere Wörter. S1 (oder S3 bei Gruppenübung) wiederholt und ergänzt den Satz. So geht es weiter, bis der Satz vollständig ist.

Beispiel als Partnerübung: S1: *Mein Vater ...* – S2: *Mein Vater fährt ...* – S1: *Mein Vater fährt morgen ...* – S2: *Mein Vater fährt morgen wegen des Streiks ...* – S1: *Mein Vater fährt morgen wegen des Streiks mit dem Auto ...* – S2: *Mein Vater fährt morgen wegen des Streiks mit dem Auto zur Arbeit.*

„Satzkette“

In Form einer Kettenübung erfinden die S eine kleine Erzählung, die aufeinanderfolgende Handlungen beschreibt. Eine Frage zu einer alltäglichen Situation gibt den Anlass dazu.

Beispiel: Frage: *Wie war es gestern beim Casting?*

S1: *Ich stand früh auf.*

S2: *Ich stand früh auf. Ich war aber sehr nervös.*

S3: *Ich stand früh auf. Ich war aber sehr nervös. Ich konnte nichts essen.*

S4: ...

„Dalli-Dalli“

(Nach einer Sendung im deutschen Fernsehen)

In diesem schnellen Übungsspiel wird Wortschatz wiederholt.

Es spielen immer zwei Paare gegeneinander. Die Spielpartner eines jeden Paares bekommen die Aufgabe, innerhalb von ein bis zwei Minuten abwechselnd möglichst viele Wörter aus einem Wortfeld zu nennen oder jedes Mal einen Satz mit einem Wort aus diesem Wortfeld zu bilden.

Beispiel:

Das erste Paar geht aus der Klasse. Die Spielpartner des zweiten Paares sollen abwechselnd so viele Sachen wie möglich nennen, die sie kaufen/mitnehmen/... werden.

Partner A: *Ich nehme einen Kompass mit.*

Partner B: *Ich nehme ein Feuerzeug mit.*

Partner A: *Ich nehme eine Sonnencreme mit.*

Partner B: *Ich nehme Pflaster mit.* usw.

Die Klasse misst die Zeit und zählt die Sätze, die beide Partner des zweiten Paares gesagt haben. Dann kommt das erste Paar wieder herein und versucht, in der gleichen Zeit noch mehr Sätze zu bilden. Das Paar mit den meisten Sätzen gewinnt.

„Platzhalter-Übung“

L oder S nennt einen Satz, lässt aber ein Wort weg und hustet stattdessen, klatscht in die Hände oder schnippt mit den Fingern. Die S sprechen den vollständigen Satz.

Beispiel: L/S1: *Das ist XX (Husten) Drucker.* – ganze Klasse / S2: *Das ist ein Drucker.*

Diese Übung eignet sich hervorragend zum Artikeltraining.

„Assoziationsspiel“

Kann als Partner- oder Gruppenspiel (Gruppen von 2-3 S) gespielt werden. Das Wortfeld wird vom L angegeben. Gruppe 1 oder S1 nennt ein Wort, Gruppe 2 oder S2 ein dazu passendes, z.B. *Internet – chatten, Handy – SMS schreiben, Computer – abstürzen* usw. Für jedes richtige Wort bekommt man einen Punkt. Man kann das Spiel auch auf Tempo (z.B. 10 Sekunden Zeit zum Antworten) spielen. Wenn nicht rechtzeitig oder falsch geantwortet wird, bekommt der S oder die Gruppe keinen Punkt. Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.



„6 Richtige“

Der Spielleiter (L oder S) stellt einem S oder einer Gruppe sechsmal eine mündliche Aufgabe. Wer alle Aufgaben richtig löst, hat „6 Richtige“.

Beispiele:

- Der Spielleiter nennt sechs Nomen, der S oder die Gruppe muss den richtigen Artikel sagen.
- In Kombination mit der „Platzhalter-Übung“ (sh. S. 9): L nennt Lückensätze, S vervollständigt.
- Der Spielleiter nennt sechs Nomen, der S oder die Gruppe muss passende Verben dazu sagen, z.B. *Praktikum – machen, Wunde – versorgen* usw.

„Gruppengespräch“

Eine Gruppe von 3-5 S fertigt Karten an, auf die sie jeweils ein Wort zu einem bestimmten Thema (Umwelt, Praktikum, Tierschutz, ...) schreibt. Die Karten werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Ein S zieht eine Karte und stellt mit dem Wort auf der Karte eine Frage an seinen Mitschüler. Der Mitschüler antwortet auf die Frage und zieht eine weitere Karte, um an jemand anderen eine Frage zu stellen, die beantwortet werden soll.

Zum Lesen

„Fragewürfel“

Die S basteln einen Würfel. Auf den Seiten des Würfels stehen Fragewörter und das Fragezeichen ? (für *Satzfragen*).

Ein S würfelt und stellt eine Frage mit dem Fragewort oder eine Satzfrage, je nachdem was er gewürfelt hat. Sein Nachbar antwortet.

Die Fragen sollen ein bestimmtes Thema betreffen, z.B. „Umweltschutz“ oder einen konkreten Text dazu. Man kann die Seiten des Würfels auch mit anderen Fragewörtern bekleben oder einen Spielwürfel dafür benutzen.

Dieses Spiel kann in Gruppen von 2-4 S gespielt werden oder als Wettkampf zwischen zwei Schülergruppen.

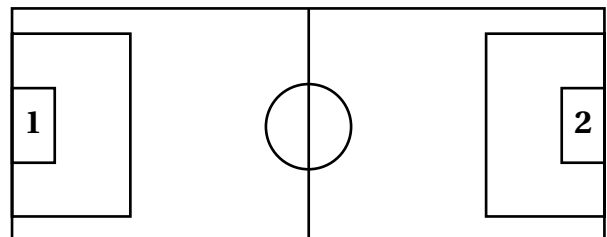
Die Mannschaften legen einen kleinen Ball oder einen kleinen Gegenstand auf die Mittellinie. Gruppe 1 stellt eine Frage zu einem Lesetext. Gruppe 2 antwortet. Wenn die Antwort richtig ist, darf Gruppe 2 den Ball bis zur 16-Meter-Linie schieben. Jetzt fragt Gruppe 2 und Gruppe 1 antwortet. Bei richtiger Antwort darf Gruppe 1 den Ball bis zur Mittellinie zurückschieben. Bei falscher Antwort bleibt der Ball auf der 16-Meter-Linie liegen. Wenn Gruppe 2 jetzt richtig antwortet, kann sie ein Tor schießen.

Variante: Das Spielfeld an die Tafel zeichnen; der Spielleiter (L oder S) muss dann den Ball oder Gegenstand führen und festhalten.

„Fußball und Fragen“

Das Spiel kann mit jedem längeren Lesetext durchgeführt werden.

Auf Plakate werden Fußballfelder gezeichnet, mit Toren, zwei 16-Meter-Linien und der Mittellinie. Die Plakate liegen auf Gruppentischen. Immer zwei Gruppen spielen gegeneinander. Jede Gruppe hat ein Tor.



Zum Hören

„1, 2, 3, 4 oder 5?“

Hinweis: Diese Übung zur Sensibilisierung des Gehörs ist besonders wichtig, weil ein Fremdsprachenlerner nur das richtig sprechen kann, was er auch richtig hören kann. Sie kann bei allen Ausspracheproblemen vom L spontan eingesetzt werden. Jedoch

sollte immer nur der L vorsprechen, da die Aussprache Vorbildcharakter haben muss.

Die S hören ein bekanntes Wort oder einen Satz fünfmal. Beim ersten und beim letzten Mal wird das Wort / der Satz immer richtig ausgesprochen, in der Mitte an



einer beliebigen Stelle wird es/er einmal falsch ausgesprochen. Die S sollen erkennen, wann das Wort / der Satz falsch ausgesprochen wurde. Dann muss noch einmal vor- und nachgesprochen werden, damit die richtige Aussprache im Gedächtnis bleibt.

Beispiel: *Vater – Vater – Vater – Vatter – Vater*

„Hörübung mit Platzwechsel“

Das Heraushören von Schlüsselwörtern, neuem Wortschatz oder einer grammatischen Struktur soll geübt werden. Die S stehen im Kreis. Immer zwei gegenüberstehende S sollen auf das gleiche Schlüsselwort achten. Sobald sie ihr Wort hören, tauschen sie den Platz.

Die Hörgeschichte soll möglichst von der CD präsentiert werden. Bei Lesetexten liest der L vor.

Zum Schreiben

„Buchstabenspinne“

Das Spiel eignet sich besonders dafür, bekannte Lexik innerhalb eines Wortfeldes zu aktivieren, zu festigen, den Blick für Wortbilder zu schärfen und deren Rechtschreibung zu sichern.

Beispiel: Wortfeld *Tiere*: L/S sucht aus dem Kursbuch ein bekanntes Wort, z.B. „Eisbär“. L/S macht an der Tafel für jeden Buchstaben einen Strich: _ _ _ _ _ . Die Klasse nennt Buchstaben. Jeder richtige Buchstabe wird auf den entsprechenden Strich geschrieben. S1 sagt z.B. „s“; das „s“ wird eingetragen: _ _ s _ _ . Die Klasse darf das Wort erst sagen, wenn die meisten Buchstaben erraten sind. Wenn Buchstaben genannt werden, die in dem Wort nicht vorkommen, entsteht nach und nach eine Spinne: erst der Leib, dann vier Beine auf jeder Seite, zum Schluss in zwei Schritten ein Kreuz auf dem Rücken der Spinne, sodass die S zehnmal falsch raten können. Beim elften falsch geratenen Buchstaben ist die Spinne komplett, und die Klasse hat „verloren“.

„Wort-Bingo“

Gespielt wird mit Wörtern aus einem Wortfeld, z.B. *Berufe*. Jeder S zeichnet ein Bingo-Kreuz —|— oder -Gitter —|—|—|— und schreibt beliebige Wörter aus diesem Wortfeld hinein. Der Spielleiter ruft Wörter aus dem Wortfeld. Wer eins dieser Wörter hat, kann es durchstreichen. Wer zuerst alle Wörter durchgestrichen hat, ruft „Bingo!“.

„Partneraufgabe“

S machen eine Übung für andere S. Anstatt einen Text komplett abzuschreiben, lässt jeder S nach seiner Wahl oder nach vorheriger Absprache Wörter weg (z.B. alle neuen Wörter, alle Verben, Partizipien, Nomen, Artikel, Adjektive, ...) und lässt stattdessen eine Lücke. Dann werden die Hefte oder Blätter getauscht, und ein anderer S schreibt die fehlenden Wörter in die Lücken, am besten mit Bleistift.

Zur Wortschatzarbeit

„Zusammenfassung“

Die S lesen im Plenum einen Text. Der L notiert mithilfe des Plenums die wichtigen Wörter an der Tafel und unterstreicht dabei die neuen Wörter. Nun sollen die S einzeln oder in Gruppen den Text kurz zusammenfassen. Das Tafelbild dient ihnen dabei als Hilfe. Bei der Zusammenfassung sollen die S möglichst viele der neuen Wörter benutzen.

„Wörter benutzen“

Jeder S schreibt auf ein Blatt einen Satz aus dem Text und unterstreicht dabei ein Wort, z.B. *Autos reparieren macht mir Spaß*. Die S geben ihre Zettel weiter. Der

Partner soll nun mit dem unterstrichenen Wort einen eigenen Satz bilden, z.B. *Ich muss heute mein Fahrrad reparieren*.

Der L sammelt am Ende alle Zettel ein und liest die neuen Sätze vor.

„Wortfamilie“

Der L sammelt die neuen Wörter an der Tafel. Wenn mehrere Wörter aus einer Wortfamilie stammen (z.B. *Abfahrt, Fahrzeug*), schreibt er diese untereinander. Dann fordert er die S auf, zu den neuen Wörtern bereits bekannte Wörter aus der gleichen Wortfamilie zu finden (z.B. *fahren*).



„Mind Mapping“

Für eine Mind Map braucht jeder S ein Papier in Querformat (mindestens Größe DIN-A4). In der Mitte der Seite wird das Wort geschrieben, das im Mittelpunkt der Mind Map steht (z.B. KB S. 175). Es kann ein Bild oder eine kleine Skizze dazu gezeichnet werden. Von dem zentralen Wort ausgehend wird für jedes neue Wort eine Linie von dem Wort gezogen, mit dem es in Zusammenhang steht. Die Linienstärke charak-

terisiert die Nähe bzw. die Distanz zwischen den Wörtern (z.B. AB S. 105). Für die Linien können auch verschiedene Farben benutzt werden, um die Mind Map übersichtlicher zu machen.

Wichtig ist bei jeder Mind Map, die Gedanken fließen zu lassen und den S die Möglichkeit zu geben, auch später noch Wörter zu ergänzen. So prägt sich das Wortfeld als ein Geflecht von Wörtern und deren Zusammenhang auch grafisch ein.

Ratespiele

„Kimpiele“

Bildkarten oder Wörter werden geordnet oder ungeordnet an die Tafel gehängt bzw. angeschrieben. Die S schauen sich die Bilder oder Wörter an und versuchen sie sich zu merken. Dann machen alle S die Augen zu. Der Spielleiter nimmt ein Bild weg / deckt ein Bild oder Wort zu / wischt ein Wort weg. Die S müssen das fehlende Bild oder Wort nennen.

„Zeichnen und raten“

Die S schreiben Wörter auf Wortkarten. Ein S zieht eine Karte und lässt Schritt für Schritt den Begriff an der Tafel als Zeichnung entstehen. Nach jedem Schritt versucht die Klasse das Wort zu erraten.

„Worträtsel“

Es handelt sich um Ratespiele mit realen Gegenständen, Bildkarten oder nur verbal. Sie sind mit vielen Begriffen und Strukturen möglich.

Beispiel: S1: *Ich habe etwas gekauft/vergessen/verloren/...*

Alle S: *Was denn?*

S1: *Ratet mal.*

S2: *Eine Handtasche?*

S1: *Nein.*

S3: *Einen ...?*

„Pantomime-Raten“

Ein S stellt eine Aktivität aus einem Wortfeld (z.B. *Verkehr*) pantomimisch vor und fragt: *Was mache ich?* Die anderen S sollen raten, z.B. *Du bremst. / Du hupst. / Du schnallst dich an.* Wer richtig geraten hat, stellt eine andere Aktivität pantomimisch vor.

Anderes Beispiel: Wortfeld *Kommunikation*. Ein S stellt „simsen“ dar, die anderen raten. Wer es gefunden hat, stellt „telefonieren“ dar usw.

„Mehr oder weniger?“

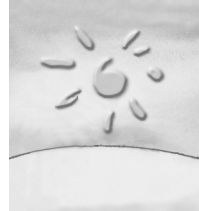
Es handelt sich um ein Ratespiel zu Prozentangaben. Ein S als Spielleiter schreibt eine Prozentangabe auf ein Blatt und hält dies versteckt, z.B. 67%. Dann sagt er: *... der Griechen suchen Infos für die Schule im Internet.* Die anderen raten, z.B. *Die Hälfte / Zwei Drittel / 80% / ...* Der Spielleiter führt die anderen S zur richtigen Zahl, indem er „mehr“ oder „weniger“ sagt. Vor dem Spiel die Anzahl der Versuche festlegen; eventuell auch ein Haus oder ein Tier zeichnen (wie beim Spiel „Buchstabenspinne“).

Kartenspiele

„Memory“

Partner- oder Gruppenspiel für 2-4 S. Zusammenpassende Karten (z.B. Bild und Wort, Frage und Antwort, Zahl und Wort) werden hergestellt, gemischt und verdeckt auf einen Tisch gelegt.

Jeder S deckt zwei Karten auf und verbalisiert, was er sieht. Wenn die Karten zusammenpassen, darf er das Paar nehmen und zwei neue Karten aufdecken. Wenn nicht, dreht er die Karten wieder um und sein Nachbar spielt weiter. Sieger ist, wer die meisten Kartenpaare gefunden hat.



„Mono-Memory“

Nur mit Bildkarten spielen; von jedem Begriff gibt es nur eine Bildkarte.

Beispiel: Wortfeld *Verkehr*: Die Bildkarten werden gemischt und verdeckt auf einen Tisch gelegt. Ein S zeigt auf eine Karte und äußert eine Vermutung: *Hier ist eine Tankstelle*. Ein anderer S dreht die Karte um und sagt: *Richtig*. bzw. *Nein, hier ist ein Krankenwagen*.

„Quartett“

Gruppenspiel für vier S. Man stellt Karten her. Je vier Karten haben das gleiche Symbol oben links abgebildet und bilden ein Quartett. Quartette kann man entweder nach Oberbegriffen (Computer, Ernährung, Verkehr usw.) oder nach Genera bilden.

Ziel eines jeden Spielers ist, Quartette zu sammeln. Man mischt die Karten und teilt sie aus. Der erste Spieler fragt den zweiten Spieler neben ihm, ob er eine Karte hat, die er für sein Quartett braucht, z.B. *Ich möchte/brauche ..., Hast du ...? Kannst du mir ... geben?* Wenn ja, dann gibt der zweite Spieler ihm die Karte. Der erste Spieler darf weiterspielen und eine Karte vom dritten Spieler verlangen. Wenn dieser die Karte nicht hat, dann spielt der dritte Spieler weiter und fragt den nächsten Mitspieler nach einer Karte

usw. Wer ein Quartett gesammelt hat, legt es ab. Sieger ist, wer die meisten Quartette gesammelt hat.

„Schwarzer Peter“

Gruppenspiel für drei bis vier S. Das Spiel wird mit zusammenpassenden Kartenpaaren (Frage und Antwort, Präsens-, Präteritum- und Perfektform, Bild und Wort) gespielt. 24 Karten und der *Schwarze Peter* werden hergestellt.

Man mischt die Karten und teilt sie aus. Jeder Spieler zieht der Reihe nach eine Karte von seinem Mitspieler, der rechts neben ihm sitzt. Wer ein passendes Kartenpaar gebildet hat, legt es auf den Tisch und liest vor. Der Spieler, der am Schluss nur noch den *Schwarzen Peter* hat, hat verloren.

„Domino“

Jeder S spielt mit seinem Nachbarn zusammen. Die Dominosteine, beschriftet mit Fragen und Antworten, werden gemischt und ausgeteilt. Abwechselnd legen die Spieler die Steine so aneinander, dass nach den Fragen die passenden Antworten folgen. Wer keine passende Karte hat, muss aussetzen. Wer zuerst alle seine Steine abgelegt hat, gewinnt.

Bewegungsspiele

„Partner-Suchspiel“

Auf eine Karte oder ein Blatt Papier schreiben zwei nebeneinander sitzende S die gleichen Angaben in Stichwörtern, z.B. *Tankerunglück – Mittelmeer*.

Alle Karten bzw. Blätter werden eingesammelt, gemischt und neu an die S ausgeteilt.

Die S stehen dann auf und suchen den Mitschüler, der die Karte bzw. das Blatt mit den gleichen Angaben hat. Der eine S sagt z.B. *Ich habe: Tankerunglück im Mittelmeer. Was hast du?* Der andere antwortet entweder: *Ich auch*. oder liest seine Angaben vor. So geht das weiter, bis alle den Mitschüler gefunden haben, der die gleichen Angaben hat.

„Interview-Spiel“

Das Spiel ist besonders gut geeignet, einzelne Strukturen und Lexik gezielt zu üben. Außerdem bietet es die Möglichkeit, dass alle S gleichzeitig und intensiv miteinander kommunizieren können.

Die S nummerieren, z.B. die Berufe, die in der Klasse schon genannt wurden und übertragen sie mit den entsprechenden Nummern auf ein Blatt Papier.

Dann gehen die S durch die Klasse und fragen sechs Mitschüler: *Was möchtest du werden?*

Sie notieren den Namen des Mitschülers und die Nummer des Berufs, den er bevorzugt, z.B. *Eva 3, Paul 6* usw.

Zum Schluss liest jeder S die Traumberufe seiner Mitschüler vor, indem er wie folgend Sätze bildet: *Evas Traumberuf ist Ingenieurin. / Eva möchte Ingenieurin werden. Pauls Traumberuf ist ...* usw.