



Game n

Game 4 all



Education and Training



Kofinanziert von der
Europäischen Union



Game n

<i>Brettspiel – Uhr mit Uhrzeiten und Aktivitäten.....</i>	<i>3</i>
<i>Domino – Sätze mit Verben/Bildern bilden</i>	<i>4</i>
<i>Memory</i>	<i>5</i>
<i>Pantomime.....</i>	<i>7</i>
<i>Quizizz: Vokabel-Spiel.....</i>	<i>9</i>
<i>Quizizz: Leseverstehen.....</i>	<i>11</i>

Name	Brettspiel – Uhr mit Uhrzeiten und Aktivitäten
Niveaustufe	A1/A2
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden können zehn Sätze im Präsens schreiben. Die Lernenden können zehn Sätze im Perfekt schreiben. Die Lernenden können 50 Wörter in vollständigen Sätzen schreiben, in denen sie ihre Fähigkeiten und ihre Verpflichtungen im privaten und/oder beruflichen Leben beschreiben. Die Lernenden können die Uhrzeit auf einer analogen Uhr angeben.
ZUTATEN	Spielbrett; Würfel; Kärtchen mit Wortschatz und Uhren in verschiedenen Farben, die den verschiedenen Satzarten entsprechen.
BESCHREIBUNGEN	VORBEREITUNG: Bereiten Sie das Spielbrett mit den Vokabel- und Uhrenkarten vor. Verteilen Sie die Spielfiguren unter den Lernenden und entscheiden Sie, wer mit dem Würfeln beginnt. SPIELEN: In Zweiergruppen würfeln die Lernenden abwechselnd mit einem Würfel. Sie bewegen ihre Spielfigur (eine Münze o.Ä.) auf das entsprechende Feld. Die Lernenden erledigen die Aufgabe auf dem jeweiligen Feld, indem sie schreiben und laut sprechen. Orange: Nehmen Sie eine orange Karte und bilden Sie einen Satz. Gelb: Nehmen Sie eine gelbe Karte und bilden Sie einen Satz. Grün: Beantworten Sie die Frage auf dem Feld. Pink und lila: Gehen Sie drei Felder zurück oder gehen Sie zum Anfang zurück je nachdem, was auf dem Feld steht. Wer zuerst ins Ziel kommt, hat gewonnen.
WEITERE MATERIALIEN	Liste mit Uhrzeiten, z.B. neun Uhr, neun Uhr dreißig, zehn Uhr fünfzehn usw. Beispiele für Wortschatz: kommen arbeiten sprechen gehen aufstehen hören sehen spielen bleiben machen anschauen kaufen sagen finden sich unterhalten schicken buchen
WEITERE MATERIALIEN	https://gameonproject.eu/media/Clock-game-de.pdf

Name	Domino – Sätze mit Verben/Bildern bilden
Niveaustufe	A2
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden lernen 24 neue Verben zum Thema Bildung und Ausbildung.
ZUTATEN	Dominosteine: kleine Rechtecke, die in der einen Hälfte ein Bild und in der anderen Hälfte ein Wort enthalten.
BESCHREIBUNG	<p>VORBEREITUNG: Drucken Sie die kleinen rechteckigen Kärtchen aus und schneiden Sie sie aus. Teilen Sie die Lernenden in Zweiergruppen ein und teilen Sie die Rechtecke zwischen beiden auf.</p> <p>PLAY: Der erste Spieler legt alle Dominosteine aus. In Zweiergruppen versucht der erste Lernende, ein Bild mit einer Satzstruktur zu verbinden. Der Lernende bildet den Satz im Perfekt. Wenn das Bild und der Satz richtig zusammenpassen und das Verb richtig konjugiert ist, können sie die Steine liegen lassen. Wenn sie mit allen Teilen fertig sind, zählen die Lernenden, wie viele Übereinstimmungen jeder von ihnen gefunden hat, um einen Gewinner zu ermitteln.</p>
WEITERE MATERIALIEN	fliegen - geflogen schreiben - geschrieben fahren - gefahren ausfüllen - ausgefüllt kochen - gekocht begrüßen - begrüßt haben - gehabt anrufen - angerufen servieren - serviert helfen - geholfen sprechen - gesprochen reparieren - repariert teilnehmen - teilgenommen essen - gegessen lesen - gelesen organisieren - organisiert tragen - getragen (Kleidung) machen - gemacht schneiden - geschnitten befragen - befragt geben - gegeben erklären - erklärt beenden - beendet
WEITERE MATERIALIEN	https://gameonproject.eu/media/Domino-de.pdf

Name	Memory
Niveaustufe	A1
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden können 45 Wörter zum Thema Bildung und Ausbildung sagen, lesen und schreiben.
ZUTATEN	Memory-Karten mit Text und Bild, beides jeweils in doppelter Ausführung
BESCHREIBUNG	<p>VORBEREITUNG: Drucken und schneiden Sie die Karten aus. Bilden sie mit den Karten einen Stapel.</p> <p>DAS SPIEL BEGINNEN: Die Lernenden haben einen Stapel Karten, die das Bild eines Nomens und auf einer anderen Karte das ausgeschriebene Wort enthalten. Die Lernenden legen alle Karten umgedreht vor sich aus.</p> <p>SPIELEN: Die Lernenden drehen jeweils zwei Karten um, bis sie das richtige Bild mit dem richtigen Substantiv verbinden können. Wenn alle Karten umgedreht wurden, sagt der Lernende laut einen vollständigen Satz mit dem Substantiv, wobei er die Artikel und diese Struktur verwendet: Er / Sie / Es ist ... Sie sind ... Das ist ...</p>

Name	Memory
<p>WEITERE MATERIALIEN</p>	<p>Geben Sie den Lernenden folgende Satzstrukturen vor:</p> <p>Wer sind sie? Wer ist das? Was ist das? Er / Sie / Es ist ... Sie sind ... Das ist mein/e ... Mein, dein, sein, ihr, unser, euer, ihr</p> <p>Beispiele für Wortschatz:</p> <p>Klasse Schule Universität Lehrer/in Bücher Schüler/in Computer Handy Bus Karte Busfahrer/in Gespräch Unterrichtsfächer Stift Tisch Stuhl Tafel Prüfung Vorstellungsgespräch Geschäftsmann/-frau Verkäufer/in Krankenhaus Arzt/Ärztin Polizei Maurer Freiwillige/r Raumpfleger/in Büro Wort Satz Brief Text Lebensläufe Kalender E-Mails Videoanruf</p>
<p>WEITERE MATERIALIEN</p>	<p>https://gameonproject.eu/media/Say-the-name-de.pdf</p>

Name	Pantomime
Niveaustufe	A1
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden können 30 Wörter zum Thema Bildung und Ausbildung lesen und sprechen.
ZUTATEN	Karten mit konjugierten Verben
BESCHREIBUNG	<p>VORBEREITUNG: Schneiden Sie die kleinen Kärtchen mit den konjugierten Verben, die die Lernenden im Unterricht gelernt haben, aus und legen Sie sie in eine kleine Kiste.</p> <p>DAS SPIEL BEGINNEN: Teilen Sie die Lernenden in zwei Gruppen auf und entscheiden Sie, welche Gruppe anfängt.</p> <p>SPIELEN: Eine Person aus der ersten Gruppe zieht eine Karte und beginnt, den Begriff mit Mimik und Gestik darzustellen. Beispiel: Wenn auf dem Zettel steht „wir lesen“, wählt die Person eine/n Partner/in, und sie stellen den Begriff gemeinsam dar.</p> <p>Jedes Team hat 60 Sekunden Zeit, die Pantomime zu erraten. Wenn die Antwort richtig ist, erhält das Team 1 Punkt und wählt dann ein Mitglied aus und beginnt erneut (Karte ziehen, Begriff darstellen). Die Teams wechseln sich ab, bis alle Mitglieder beider Teams teilgenommen haben.</p>



Name	Pantomime
WEITERE MATERIALIEN	Beispiele für Wortschatz: kommen mit einem Partner arbeiten sprechen aufstehen hören spielen sagen lesen sich unterhalten schreiben zeigen zuordnen unterstreichen zeichnen betreten zählen (das Buch) aufschlagen (vom Stuhl) aufstehen ergänzen fragen malen bleiben unterschreiben fragen antworten ankreuzen sich hinsetzen sehen machen
WEITERE MATERIALIEN	https://gameonproject.eu/media/Guess-the-mime-de.pdf

Name	Quizizz: Vokabel-Spiel
Niveaustufe	A1
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden können Fragen und positive Aussagen über das, was sie mögen, formulieren. Die Lernenden können zwanzig Vokabeln über Lernen und Bildung sprechen und schreiben. Die Lernenden können einfache Sätze im Präsens mit allen Formen des Verbs „sein“ schreiben.
ZUTATEN	Computer/Tablet/Smartphone und Internetverbindung Quizizz-App/Webseite, Link: https://quizizz.com/admin/quiz/651ab138f189cc087965351e?source=quiz_share
BESCHREIBUNG	<p>VORBEREITUNG: Teilen sie den Link zu Quizizz, den QR Code oder die Nummer des Spiels mit den Lernenden. Entscheiden Sie, ob in Teams oder einzeln gespielt werden soll und klicken Sie auf „Play“.</p> <p>DAS SPIEL BEGINNEN: Die Lernenden sehen Karten mit Bildern von Gegenständen oder Personen, Fragen oder bejahte Sätze mit einer Lücke.</p> <p>SPIELEN: Die Lernenden sagen und schreiben einen vollständigen Satz zum Bild. Beispiele: Er mag den Lehrer. Ist sie deine Schwester?</p> <p>Die Lernenden vergleichen ihre Antworten mit der Lösung.</p>



Name	Quizizz: Vokabel-Spiel
WEITERE MATERIALIEN	Beispiele für Wortschatz: Schüler/in Lehrer/in Computer Telefon Hausaufgabe(n) Übung Foto Buch Tafel Tisch Stuhl Vorstellungsgespräch Klassenraum Gespräch Kollege/in Partner/in Freund/in Gruppe Chef Prüfung Lebenslauf Dokument

Name	Quizizz: Leseverstehen
Niveaustufe	A2
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden können Antworten auf zwölf Fragen zu einer Person aufschreiben, die ihre Erfahrungen beim Auslandsstudium beschreibt.
ZUTATEN	Computer/Tablet/Smartphone und Internetverbindung Quizizz-App/Webseite, Link: https://quizizz.com/admin/quiz/651ab4075f61ddb0c180abef?source=quiz_share
BESCHREIBUNG	<p>VORBEREITUNG: Teilen sie den Link zu Quizizz, den QR Code oder die Nummer des Spiels mit den Lernenden. Wählen Sie aus, dass einzeln gespielt werden soll und klicken Sie auf „Play“.</p> <p>DAS SPIEL BEGINNEN: Den Lernenden werden Karten mit einem kurzen Text auf der einen Seite angezeigt.</p> <p>SPIELEN: Die Lernenden lesen den Text und beantworten dann die Frage zum Leseverstehen. Die Lernenden schicken ihre Antwort ab, um zu überprüfen, ob sie den Text richtig verstanden haben.</p>
WEITERE MATERIALIEN	<p>Es kann auch eine schöne Herausforderung sein, die Lernenden anschließend die Geschichte von Annalissas Auslandsstudienenerfahrung erzählen zu lassen, indem sie sie entweder aufschreiben oder darüber sprechen.</p> <p>Link zu Annalissas Text</p>

Consortium



COORDINATOR

IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH
GERMANY

www.iberika.de



**IDEC (TRAINING CONSULTING
COMPANY)**

GREECE

www.idec.gr



**CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO
"DANILO DOLCI"**

ITALY

www.danilodolci.org



**FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA
DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA**
SPAIN

www.famylias.org



élan interculturel

ÉLAN INTERCULTUREL
FRANCE

www.elaninterculturel.com

Project Number: KA220ADU000033529

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education



Game on © 2022 is licensed under AttributionNonCommercialShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/byncsa/4.0/>



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.