



Game n

Game 4 all



Spielanleitung



Kofinanziert von der
Europäischen Union



Game n

<i>Beim Arzt</i>	<i>3</i>
<i>Spaß mit Postern</i>	<i>5</i>
<i>Zuordnung</i>	<i>7</i>
<i>Pantomime.....</i>	<i>8</i>
<i>Gesunde Ernährung</i>	<i>9</i>
<i>Quizizz: Alltagsgegenstände.....</i>	<i>10</i>

Name	Beim Arzt
Niveaustufe	A1/A2
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden können 45 Wörter zum Thema Gesundheit und gesunde Lebensweise sprechen, lesen und schreiben.
ZUTATEN	Karten
BESCHREIBUNG	<p>VORBEREITUNG: Teilen Sie die Lernenden in Gruppen ein.</p> <p>DAS SPIEL BEGINNEN: Verteilen Sie die Karten, die eine Situation in einer Arztpraxis beschreiben, an die Teams.</p> <p>SPIELEN: Jedes Team versucht, die richtige Reihenfolge der Wörter zu finden und einen vollständigen Satz zu bilden. Sobald sich die Teams auf eine korrekte Reihenfolge geeinigt haben, lesen sie ihren Satz vor dem Rest der Klasse laut vor.</p> <p>ANMERKUNG: Am Ende einer Runde können Sie die Karten neu mischen und sie noch einmal verteilen.</p> <p>Das Team mit den meisten richtigen Antworten hat gewonnen.</p> <p>NACH DEM SPIEL: Übung von Wortschatz im Unterricht Teamwork Grammatik und Satzbau</p>



Name	Beim Arzt
BESCHREIBUNG	Beispiele für Wortschatz: Termin krank verstopft Durchfall verstauchter Knöchel Schmerzen im ... Asthmatiker/in Inhalator Diabetiker/in Insulin depressiv Schlafstörungen Schwanger allergisch Krankenschreibung Ausschlag Juckreiz Schmerzen Appetitlosigkeit Husten Fieber Halsweh Grippe Symptome Blutdruck genäht Injektion Blutuntersuchung Urinprobe Antibiotika Rezept Apotheker/in Röntgenbild Facharzt/Fachärztin Erbrechen Bettruhe Paracetamol Infektion
WEITERE MATERIALIEN	https://gameonproject.eu/media/gameon-to-the-doctor-de.pdf

Name	Spaß mit Postern
Niveaustufe	A1/A2
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden können 20 Wörter zum Thema Gesundheit und gesunde Lebensweise sprechen, lesen und schreiben.
ZUTATEN	Poster
BESCHREIBUNG	<p>VORBEREITUNG: Teilen Sie die Lernenden in zwei Gruppen ein.</p> <p>DAS SPIEL BEGINNEN: Zwei Lernende, einer aus jeder Gruppe, nähern sich der Wand, an der das Poster hängt, und einer von ihnen schließt die Augen. Die Lehrkraft dreht sie einmal leicht im Kreis.</p> <p>SPIELEN: Mit geschlossenen Augen zeigen sie auf das Plakat und öffnen die Augen. Der Lernende, der den Körperteil, auf den er gezeigt hat, richtig sagt, erhält einen Punkt für sein Team. Sie können dann die Lernenden des anderen Teams auffordern, das Wort zu schreiben und dafür 3 Punkte zu erhalten, oder sie können es selbst schreiben und erhalten die gleiche Punktzahl. Wenn sie die Schreibaufgabe für sich behalten, aber scheitern, bekommt das andere Team die 3 Punkte.</p> <p>ANMERKUNG: Sie können ein zusätzliches Schwierigkeitselement hinzufügen, indem Sie die Teilnehmenden auffordern, Sätze zu bilden, in denen der Körperteil enthalten ist, den sie bestimmt haben. Der beste und ausführlichste Satz erhält 2 Extrapunkte.</p> <p>NACH DEM SPIEL: Die Lernenden haben zusammen gearbeitet. Sie haben ihren Wortschatz in verschiedenen Kompetenzen trainiert: schriftlich und mündlich.</p>



Name	Spaß mit Postern
WEITERE MATERIALIEN	Beispiele für Wortschatz: Knöchel Fußgewölbe Arm Achselhöhle Bart Brust Wade Wange Kinn Ohr läppchen Ellenbogen Augenbraue Wimper Augenlid Gesicht Finger Unterarm Stirn Zahnfleisch Ferse Hüfte Zeigefinger Kiefer Knie Fingerknöchel Bein Lippe Mund Kopf Füße Haare Augen Ohren Finger Zehen Lippen
WEITERE MATERIALIEN	https://gameonproject.eu/media/gameon-to-the-doctor-de.pdf

Name	Zuordnung
Niveaustufe	A1/A2
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden können 25 Wörter zum Thema Gesundheit sprechen, lesen und schreiben.
ZUTATEN	Karten mit Wörtern und Karten mit Bildern
BESCHREIBUNG	<p>VORBEREITUNG: Teilen Sie die Lernenden je nach Teilnehmerzahl in zwei der drei Gruppen auf.</p> <p>DAS SPIEL BEGINNEN: Verteilen Sie die Karten mit den Wörtern an alle Teams, so dass jedes Mitglied mindestens eine Karte hat. Verteilen Sie alle Karten mit den Bildern auf dem Boden oder auf einer großen Fläche, z. B. auf Ihrem Schreibtisch, so dass alle die Bilder sehen können.</p> <p>SPIELEN: Abwechselnd sieht ein/e Lernender aus jedem Team das Wort, das er/sie auf seiner/ihrer Karte hat, und muss es der richtigen Karte zuordnen, die das Bild hat, das das Wort beschreibt, und es laut aussprechen. Wenn es richtig ist, nimmt er/sie die Karte. Das Team, das die meisten richtigen Antworten und Karten hat, gewinnt natürlich!</p> <p>ANMERKUNG: Sie können das Spiel abwandeln, indem Sie die Karten mit den Bildern austauschen, so dass die Lernenden sie dem richtigen Wort zuordnen müssen, um es etwas komplizierter zu machen.</p> <p>NACH DEM SPIEL: Visuelles Training und Gedächtnistraining Wiederholung des Wortschatzes im Unterricht</p>
WEITERE MATERIALIEN	<p>Beispiele für Wortschatz:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kopf Hand Körper Schmerz Kopfschmerzen Bauchschmerzen fühlen wissen gehen Krankenhaus Arzt/Ärztin haben sagen sich besser fühlen sich unterhalten mit
WEITERE MATERIALIEN	https://gameonproject.eu/media/Matchy-matchy-de.pdf

Name	Pantomime
Niveaustufe	A1/A2
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden können 45 Wörter zum Thema Gesundheit sprechen, lesen und schreiben.
ZUTATEN	Karten (vom Zuordnungsspiel oder von den Lehrkräften selbst erstellt)
BESCHREIBUNG	<p>VORBEREITUNG: Teilen Sie die Lernenden in Gruppen ein.</p> <p>SPIELEN: Alle Lernenden aus jedem Team müssen pantomimisch darstellen, raten und laut sagen, was sie sehen, so dass sie alle in allen Rollen mitmachen. Die Teams wechseln sich ab. Der/die Lernende, der/die seinen/ihren Mitspielern einen Begriff darstellen soll, wählt eine Karte mit einem gesundheitsbezogenen Thema oder einer Situation aus, die er/sie seinen/ihren Mitspielern durch Mimik beschreiben muss. Die Mitspieler müssen das Wort oder die beschriebene Situation innerhalb einer Minute erraten. Das Team, das mehr Wörter findet, ist das Siegerteam.</p> <p>NACH DEM SPIEL: Die Lernenden arbeiten zusammen und entwickeln soziale Kompetenzen. Die Lernenden üben Wortschatz im Unterricht, der im Alltag nützlich ist.</p>
WEITERE MATERIALIEN	<p>*Die Karten aus dem Zuordnungsspiel können auch für dieses Spiel genutzt werden.</p> <p>Beispiele für Wortschatz: Kopf Hand Körper Schmerz Kopfschmerzen Bauchschmerzen fühlen wissen gehen Krankenhaus Arzt/Ärztin haben sagen sich besser fühlen</p>
WEITERE MATERIALIEN	https://gameonproject.eu/media/gameon-to-the-doctor-de.pdf

Name	Gesunde Ernährung
Niveaustufe	A1/A2
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernenü
LERNZIELE	Die Lernenden können 10 Fragen zu gesunder Ernährung lesen.
ZUTATEN	Online-Quiz, Internetverbindung, Smartphone/Tablet/Computer
BESCHREIBUNG	<p>Dieses Spiel kann im Unterricht gespielt werden. Die Lernenden spielen einzeln und gleichzeitig.</p> <p>VORBEREITUNG: Die Fragen sind bereits vorbereitet und stehen auf der Quizizz-Plattform bereit. Bevor Sie mit dieser Aktivität beginnen, sollten Sie sich vergewissern, dass alle Teilnehmenden im Besitz eines Telefons, Tablets oder Computers sind. Außerdem ist eine Internetverbindung erforderlich.</p> <p>DAS SPIEL BEGINNEN: Sobald die Vorbereitung abgeschlossen ist, bittet die Lehrkraft die Lernenden, den folgenden Link zu öffnen, der Quizfragen über gesunde Ernährung enthält.</p> <p>Link: https://quizizz.com/admin/quiz/6523ead9c8bca8532ee4f79e?source=quiz_share</p>
WEITERE MATERIALIEN	

Name	Quizizz: Alltagsgegenstände
Niveaustufe	A1
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden können 10 Fragen über Alltagsgegenstände und ihren Tagesablauf lesen.
ZUTATEN	Online-Quiz, Internetverbindung, Smartphone/Tablet/Computer
BESCHREIBUNG	<p>Dieses Spiel kann im Unterricht gespielt werden. Die Lernenden spielen einzeln und gleichzeitig.</p> <p>VORBEREITUNG: Die Fragen sind bereits vorbereitet und stehen auf der Quizizz-Plattform bereit. Bevor Sie mit dieser Aktivität beginnen, sollten Sie sich vergewissern, dass alle Teilnehmenden im Besitz eines Telefons, Tablets oder Computers sind. Außerdem ist eine Internetverbindung erforderlich.</p> <p>DAS SPIEL BEGINNEN: Sobald die Vorbereitung abgeschlossen ist, bittet die Lehrkraft die Lernenden, den folgenden Link zu öffnen, der Quizfragen über Alltagsgegenstände enthält.</p> <p>Link: https://quizizz.com/admin/quiz/6523ead03d72d96225b2b536?source=quiz_share</p>
WEITERE MATERIALIEN	https://gameonproject.eu/media/gameon-to-the-doctor-de.pdf

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



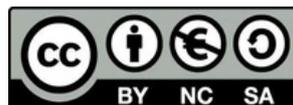
élan interculturel

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.