



Game n

Game 4 all



Spielanleitung



Cofinanziato
dall'Unione europea



Game n

Wort-/Satzpuzzle	3
Einkaufslotto	6
Twister	7
Marktopolis	8
Quizizz: Die Namen von Obst und Gemüse lernen	10

Name	Wort-/Satzpuzzle
Niveaustufe	A1/A2
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden können 4 verschiedene Arten von Texten zum Thema Essen und Lebensmittelgeschäfte unterscheiden. Die Lernenden lernen 30 Sätze zum Thema Essen und Lebensmittelgeschäfte.
ZUTATEN	3 Texte, die in mehrere Teile zerschnitten sind und die Geschichte von jemandem erzählen, der ein Essen für eine Party vorbereiten muss (Vorbereitung der Party, Einkauf der Produkte und Kochen) (siehe Anhang). Sie können Ihre eigenen Texte verwenden, je nachdem, an welchem Unterrichtsthema Sie arbeiten möchten.
BESCHREIBUNG	<p>VORSTELLUNG: In Gruppen müssen die Lernenden ein Worträtsel lösen. Jeder Text bezieht sich auf eine andere Alltagssituation, mit der sie etwas anfangen können.</p> <p>VORBEREITUNG: Teilen Sie die Lernenden in Gruppen mit je 2 oder 3 Personen ein. Bereiten Sie die Umschläge mit den Materialien für jeden Text vor. Sie können die Sätze je nach Sprachniveau der Lernenden ausschneiden.</p> <p>Beispiel: Schneiden Sie bei Lernenden auf A1-Niveau den Text in große Stücke. Bei Lernenden im A2-Niveau können Sie in der Mitte eines Satzes schneiden, um die Übung komplexer zu machen.</p> <p>DAS SPIEL BEGINNEN: Verteilen Sie an jede Gruppe einen Umschlag mit ihrer Aufgabe. Darin finden sie die zerschnittenen Texte.</p> <p>SPIELEN: Jede Gruppe muss versuchen, ihren Text wieder zusammzusetzen, indem sie die Teile in der richtigen Reihenfolge anordnet. Wenn alle Gruppen mit der Aufgabe fertig sind, bitten Sie sie, die Ergebnisse auszutauschen und den gesamten Text dem Rest der Klasse vorzulesen. Überprüfen Sie gemeinsam, ob die Reihenfolge richtig ist, und korrigieren Sie sie gegebenenfalls gemeinsam.</p> <p>NACH DEM SPIEL: Die Lernenden haben ihr Grammatikwissen, ihren Wortschatz, ihr Lese- und Hörverständnis trainiert. Sie müssen auch zusammenarbeiten und darüber diskutieren, ob das Ergebnis sinnvoll ist oder nicht.</p>

Name

Wort-/Satzpuzzle

WEITERE MATERIALIEN

Text 1

Malika und Mark bereiten eine Party für heute Abend vor.

Malika: Wann kommen unsere Gäste heute Abend?

Mark: Ich habe ihnen gesagt, dass sie um 19 Uhr hier sein sollen. Sie bringen etwas Wein mit.

Malika: Großartig! Wen hast du eingeladen?

Mark: Ich habe Lisa und ihren Freund, Jack, Lily und Carmen eingeladen.

Malika: Dann sind wir also insgesamt 7 Personen.

Mark: Ja, und wir müssen bedenken, dass Lisa Vegetarierin ist.

Malika: Was stellst du dir denn vor? Was könnten wir kochen?

Mark: Ich denke, wir können Pizza machen, mit verschiedenen Zutaten, damit es für Lisa eine fleischlose Pizza gibt. Dann können wir zum Nachtsch ein Schokoladenkuchen backen, den mögen alle.

Malika: Tolle Idee! Wir machen eine Liste mit den Zutaten und um 14 Uhr gehen wir in den Supermarkt.

Mark: Ok.

Text 2

Im Lebensmittelladen

Malika: Hier ist die Liste. Wir müssen Mehl, Salz, Olivenöl und Backpulver für die Pizza kaufen. Dann müssen wir Zucchini, Speck, Oliven, Mozzarella, Tomatensoße, Knoblauch, Zwiebeln und Thunfisch kaufen, um sie zu belegen.

Für den Kuchen müssen wir Schokolade, Backpulver, Sahne, Zucker, Butter und Eier kaufen.

Mark: Gut, ich suche die Zutaten für die Pizza, du suchst die für den Kuchen.

Mark: Entschuldigen Sie, können Sie mir bitte sagen, wo ich Salz und Backpulver finden kann?

Verkäufer*in: Natürlich, hier sind sie!

Mark: Danke schön! Und noch eine Frage: Wie viel kostet der Mozzarella?

Verkäufer*in: Der kostet 1 Euro und 7 Cent.

Kassierer*in: Also, Sie haben Mehl, Salz, Olivenöl, Backpulver, Zucchini, Speck, Oliven, Mozzarella, Tomatensauce, Knoblauch, Zwiebeln und Thunfisch, Schokolade, Sahne, Zucker, Butter und Eier.

Malika: Wie viel kostet das?

Kassierer*in: Das macht insgesamt 25 Euro und 80 Cent.

Malika: Danke! Auf Wiedersehen!

Kassierer*in: Auf Wiedersehen!

Text 3

Beim Kochen

Malika: So, jetzt müssen wir die Pizza backen. Ich weiß gar nicht, wie das geht!

Mark: Wir können uns ein Rezept ansehen, und ich habe es schon oft gemacht.

Malika: Ok, da steht, wir müssen 500 g Mehl mit 7 g Backpulver mischen, Salz, Öl und Wasser dazugeben.

Mark: Das stimmt, dann müssen wir weiter mischen.

Malika: Ok.

Mark: Dann müssen wir warten, bis das Backpulver wirkt, das dauert 2 Stunden.

Malika: Und dann?

Mark: Dann können wir anfangen, unsere Pizza mit Tomatensoße, Mozzarella und allen anderen Zutaten zu belegen. Vergiss nicht, eine Pizza ohne Fleisch oder tierische Produkte zu machen, für Lisa.

Malika: Okay.

Mark: In der Zwischenzeit können wir uns um den Kuchen kümmern.

Malika: Ok, das kann ich. Ich habe das schon oft gemacht!



Name	Wort-/Satzpuzzle
WEITERE MATERIALIEN	https://gameonproject.eu/media/Puzzle-word_complementary-material_german.pdf

Name	Einkaufslotto
Niveaustufe	A1
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Hörverstehen: 80 Wörter erkennen und einem Bild zuordnen können Leseverstehen: 90 Wörter zum Thema Markt und Einkaufen verstehen Namen von Geschäften kennen und den zugehörigen Wortschatz erweitern
ZUTATEN	10 illustrierte Karten und 80 Plättchen aus stabilem Karton, leicht zu handhaben, zum Spielen allein oder mit anderen 10 größere Plättchen, die die verschiedenen Geschäfte des Spiels darstellen: Metzgerei, Fischladen, Schreibwarengeschäft, Heimwerkerladen, Bäckerei, Supermarkt usw... Spielregeln oder Spielanleitung
BESCHREIBUNG	<p>VORBEREITUNG: Je nach Anzahl der Lernenden entscheiden Sie, wie viele Karten Sie verwenden wollen.</p> <p>Beispiel: Bei 6 Spielern verwenden Sie 6 Karten und die dazugehörigen Plättchen.</p> <p>DAS SPIEL BEGINNEN: Legen Sie die großen Plättchen verdeckt vor sich hin, jeder Lernende dreht ein Plättchen um und liest das geschriebene Wort vor. Die Lernenden müssen das Wort auf ihrem Plättchen erkennen und mit einer der auf den Spielkarten vorgeschlagenen Welten in Verbindung bringen.</p> <p>SPIELEN: Alle kleinen Plättchen werden verdeckt hingelegt, und jede/r Spieler/in wählt reihum ein Plättchen aus und dreht es um. Er/Sie liest das Wort, das darauf steht, und muss herausfinden, zu welcher Karte es gehört. Das Plättchen wird dann von dem/der Besitzer/in der Karte eingesammelt und auf das richtige Bild gelegt. Das Spiel dauert so lange, bis eine Person „LOTTO!“ ruft, um anzuzeigen, dass er/sie alle Bilder auf seiner/ihrer Karte mit den entsprechenden Wörtern ergänzt hat.</p> <p>NB: Um mehr zu spielen und weiter zu lernen und zu üben: Sie können den Lernenden erklären, dass sie jetzt ihre eigenen Geschäfte vor sich haben, sie können jetzt einen Spaziergang auf dem „Markt“ machen und beliebige Gegenstände kaufen und verkaufen!</p>
WEITERE MATERIALIEN	https://gameonproject.eu/media/LOTO_WORD-TOKENS-de.pdf

Name	Twister
Niveaustufe	A1
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden lernen 20 Wörter zum Thema Essen und Lebensmittelgeschäfte
ZUTATEN	<p>20 Bildkarten, die verschiedene Produkte zeigen, die man auf dem Markt kaufen kann, mit einem Bild auf der einen Seite und dem Namen des Produkts auf der anderen Seite</p> <p>Sie können diese Materialien ausdrucken und nutzen. Alternativ können Sie auch Bilder aus Zeitschriften o.Ä. nutzen.</p>
BESCHREIBUNG	<p>VORBEREITUNG: Legen Sie die Bildkarten mit einigen Zentimetern Abstand auf den Boden.</p> <p>SPIELEN: Fordern Sie die Lernenden auf, sich um die Bilder herum aufzustellen. Nennen Sie den Namen von einem Bild. Die Lernenden müssen dann so schnell wie möglich ein Bein auf das entsprechende Bild stellen. Wiederholen Sie dies so lange, bis es flüssig abläuft. Benennen Sie danach ganz einfach die auf den Karten dargestellten Produkte, auf die die Lernenden treten müssen. Beispiel: „Stellen Sie sich auf eine gelbe, saure Frucht.“</p> <p>NB: Um mehr zu spielen und weiter zu lernen und zu üben, können Sie die Bilder umdrehen, so dass nur die Wörter gezeigt werden, um das Spiel komplexer zu gestalten.</p>
WEITERE MATERIALIEN	Bildkarten

Name	Marktopolis
Niveaustufe	A1/A2
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	<p>Das Hauptlernziel dieses Spiels ist es, die Fähigkeit der Spieler*innen zu verbessern, gängige Vokabeln zum Thema Einkaufen zu verwenden und sich diese zu merken. Durch das Spielen dieses Spiels werden die Spieler*innen sicherer im Umgang mit Wörtern und Sätzen, die mit dem Einkaufen zu tun haben, wie z. B. Supermarkt, Geschäft, kaufen, einkaufen, besorgen usw.</p> <p>Der Rahmen des Spiels beschränkt sich auf diese spezifischen Wörter und Sätze und ist so konzipiert, dass es Spieler*innen auf dem Sprachniveau A1/A2 hilft. Am Ende des Spiels sollten die Spieler*innen in der Lage sein, diese Wörter in alltäglichen Einkaufssituationen selbstbewusst zu verwenden.</p> <p>NB: Dieses Spiel ist für alle Altersgruppen geeignet.</p>
ZUTATEN	Spielbrett, Würfel, Spielfiguren
BESCHREIBUNG	<p>VORBEREITUNG: Marktopolis ist ein Spiel, das für 2-6 Spieler*innen entwickelt wurde, um ihr Einkaufsvokabular zu üben und zu verbessern. Das Spiel enthält ein Spielbrett, Würfel und Spielfiguren.</p> <p>DAS SPIEL BEGINNEN: Alle Spieler*innen wählen eine Spielfigur aus. Alle Spieler*innen würfeln einmal um zu ermitteln, wer anfängt. Die Person mit der höchsten Augenzahl beginnt.</p> <p>SPIELEN: Durch Würfeln bewegt sich jede Person auf dem Spielbrett und landet auf einem bestimmten Feld. Jedes Feld steht für einen anderen Ort in einem Einkaufszentrum. Wenn der/die Spieler/in auf das Feld fällt, sollte er/sie laut sagen, was er/sie in dem Geschäft kaufen will: „Ich bin im (Art von Geschäft) und möchte (Anzahl/Eigenschaft + Produkt) kaufen“. Wenn die Antwort richtig ist, darf man erneut würfeln und weiterziehen (maximal 2 Würfe pro Runde). Ist die Antwort falsch, bleibt man bis zur nächsten Runde auf demselben Feld und erhält Hilfe von den Mitspieler*innen. Die Person, die als Erste die Ziellinie überquert, hat gewonnen!</p> <p>* Wenn zwei Spieler*innen auf dasselbe Feld kommen, dürfen sie nicht wiederholen, was andere Spieler gesagt haben.</p> <p>ANMERKUNG: Sonderfelder Umkleidekabine und Toilette: Einmal aussetzen Freizeitbereich: Zweimal aussetzen Treppe: Der/Die Spieler/in geht von Treppenfeld zu Treppenfeld, vorwärts oder rückwärts, je nachdem, ob er/sie sich auf dem ersten oder zweiten Treppenfeld befindet. Er/Sie würfelt erneut. Fahrstuhl: Der/Die Spieler/in geht von Aufzugsfeld zu Aufzugsfeld, genauso wie bei dem Treppenfeld.</p> <p>NACH DEM SPIEL: Die Lernenden haben Wortschatz zum Thema Einkaufen geübt, der ihnen im Alltag helfen wird. Die Lernenden haben auch Grammatik und Satzkonstruktionen geübt.</p>



Name	Marktopolis
WEITERE MATERIALIEN	Beispiele für Wortschatz: bekommen kaufen suchen aussuchen (an)probieren fragen (be)zahlen Geschäft Laden Wechselgeld tragen Brot Bäckerei Fisch Obst Gemüse Bücher Kleidung Anprobe Kuchen Treppe Fahrstuhl Musik Eis Kosmetik Elektronik Fleischer Schuhe Bad Kino Parkplatz Möbel Freizeit Blume shoppen Post Geldautomat Friseur Süßigkeiten
WEITERE MATERIALIEN	https://gameonproject.eu/media/Marketopolis-de.pdf

Name	Quizizz: Die Namen von Obst und Gemüse lernen
Niveaustufe	A1
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden lernen 26 Wörter, die mit den Namen von Obst und Gemüse zusammenhängen.
ZUTATEN	Online-Quiz, Internet, Telefon/Tablet/Computer
BESCHREIBUNG	<p>Dieses Spiel kann im Unterricht gespielt werden. Die Lernenden können einzeln und gleichzeitig spielen.</p> <p>VORBEREITUNG: Quizfragen zu den Namen von Obst und Gemüse, die auf der Quizizz-Plattform verfügbar sind. Bevor Sie mit dieser Aktivität beginnen, sollten Sie sicherstellen, dass alle Lernenden im Besitz eines Telefons, Tablets oder Computers sind. Außerdem ist eine Internetverbindung erforderlich.</p> <p>DAS SPIEL STARTEN: Sobald die Vorbereitung abgeschlossen ist, fordert die Lehrkraft die Lernenden auf, den folgenden Link zu öffnen, der Quizfragen zu Gemüse und Obst enthält.</p> <p>Quizfragen, die sich auf das Thema Obst und Gemüse beziehen: https://quizizz.com/admin/quiz/64459d4b88d031001dd254b7/quizzes-about-fruits-and-vegetables?searchLocale=</p>  <p>SPIELEN: Nach den Anweisungen der Plattform beginnt die Lehrkraft die Aktivität, indem sie den Lernenden die Quizfragen auf der Plattform zeigt und sie auffordert, die Quizfragen zu beantworten. Für jede Frage haben die Lernenden 30 Sekunden Zeit, um die Aufgabe zu lesen und die richtige Antwort aus den Optionen auszuwählen.</p> <p>Sobald die Lernenden alle Fragen beantwortet haben, kann die Lehrkraft die Ergebnisse überprüfen.</p> <p>Für jede richtige Antwort erhalten die Lernenden 2 Punkte, die Person mit den meisten Punkten gewinnt.</p>

Name

Quizizz: Die Namen von Obst und Gemüse lernen

WEITERE
MATERIALIEN

<https://quizizz.com/admin/quiz/64459d4b88d031001dd254b7/quizzes-about-fruits-and-vegetables-a1?qcPublish=true&created=true>



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.