



Game n

Game 4 all



Spielanleitung



Kofinanziert von der
Europäischen Union



Game n

Zu Hause	3
Pantomime: Räume und Gegenstände im Haus ...	4
Reise nach Jerusalem	5
Rollenspiel - Improvisation	6
Quizizz: Home Sweet Home	7
Quizizz: Tätigkeiten zu Hause	8
Quizizz: Wo ist meine Familie?.....	9

Name	Zu Hause
Niveaustufe	A1
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden lernen 70 Wörter zum Thema Wohnen. Die Lernenden lernen 40 Wörter im Zusammenhang mit Küchengeräten und Möbeln im Haus.
ZUTATEN	Ein Spielfeld, das in die 5 Zimmer eines Hauses unterteilt ist. Jedes Teil soll möglichst unabhängig sein (wie ein Puzzle, siehe Anhang) Karten mit Aufgaben, die je nach Kästchen, das die Lernenden erreichen, zu erfüllen sind (siehe Anhang): 20 Karten mit der Aufforderung zu schreiben oder zu zeichnen 20 Karten, die zum Sprechen auffordern 15 Karten mit der Aufforderung, die zu Bewegung auffordern 23 spezielle Karten zu den Räumen des Hauses 4 Spielsteine Spielanleitung Ein 6-seitiger Würfel (3 Seiten mit der Zahl 1, 2 Seiten mit der Zahl 2, eine Seite mit der Zahl 3) Papier und Stifte
BESCHREIBUNG	<p>VORBEREITUNG: Teilen Sie die Lernenden in 2er- oder 3er-Gruppen ein und geben Sie jeder Gruppe einen Spielstein. Legen Sie die Aufgabenkarten auf dem Tisch in Stapeln nach Kategorien (Sprechen, Bewegung, Schreiben) ab. Legen Sie die Sonderkarten beiseite, die zu jedem entsprechenden Raum hinzugefügt werden sollen. Legen Sie den Raum „Eingang“ auf den Tisch und legen Sie die Sonderkarten „Eingang“ daneben. Legen Sie die Spielsteine nach draußen, vor die Eingangstür.</p> <p>DAS SPIEL BEGINNEN: Jede Gruppe stellt/setzt sich um den Tisch herum. Legen Sie fest, wer zuerst spielt, und gehen Sie dann im Uhrzeigersinn weiter.</p> <p>SPIELEN: Ein Lernender aus der ersten Gruppe würfelt und legt seinen Spielstein entsprechend der gewürfelten Zahl in das entsprechende Feld. Der Lernende zieht eine Karte, die seinem Feld entspricht, und liest die Anweisungen auf der Rückseite. Der Lernende und seine Partner lösen die Aufgabe gemeinsam, es sei denn, auf der Karte steht etwas anderes (z. B. „Lass deinen Partner raten...“).</p> <p>Wenn die Aufgabe erfolgreich gelöst wurde, geht es weiter mit der nächsten Gruppe und so weiter.</p> <p>Wenn eine Gruppe das Ende eines Raums erreicht, zieht sie eine spezielle Karte, die dem Raum entspricht. Wenn sie die Aufgabe erfüllt haben, können Sie den nächsten Raum wie ein Puzzle zum Brettspiel hinzufügen. Das Spiel endet, wenn eine Gruppe das letzte Kästchen auf dem Bett erreicht und die entsprechende Sonderkarte vervollständigt hat.</p>
WEITERE MATERIALIEN	https://gameonproject.eu/media/Complementary-material_List-of-the-cards_german.pdf

Name	Pantomime: Räume und Gegenstände im Haus
Niveaustufe	A1
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden können 8 Wörter zum Thema Wohnen nennen. Die Lernenden können 40 Wörter im Zusammenhang mit Küchengeräten und Möbeln im Haus nennen.
ZUTATEN	Karten, die den Raum im Haus angeben (siehe Anhang). * 8 Karten, die verschiedene Räume im Haus angeben mit 5 zugehörigen Gegenständen. NB : Wenn Sie die Materialien nicht ausdrucken können, können Sie Papier oder Haftnotizzettel benutzen.
BESCHREIBUNG	VORBEREITUNG: Legen Sie die Karten/Papiere/Haftnotizzettel in eine Schale, einen Hut oder eine Tüte. DAS SPIEL BEGINNEN: Teilen Sie die Lernenden in drei Gruppen auf. SPIELEN: Fordern Sie die erste Gruppe auf, eine Karte zu nehmen. Die Gruppe hat 60 Sekunden Zeit, um das auf der Karte angegebene Hauptwort vorzuspielen und zu erraten. Wenn sie noch etwas Zeit haben, können sie so viele Bonuswörter wie möglich pantomimisch darstellen. Die Gruppe, die die meisten Vermutungen zusammenbringt, gewinnt 5 Punkte, wenn sie das Hauptwort findet + 1 Punkt für jedes Zusatzwort. Die Gruppen wechseln sich ab, bis alle Lernenden mindestens 2 Mal dran waren.
WEITERE MATERIALIEN	https://gameonproject.eu/media/Complementary-material_german.pdf

Name	Reise nach Jerusalem
Niveaustufe	A1
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Hörverstehen: Die Lernenden erkennen 5 Sätze, mit denen sie sich selbst vorstellen können. Sprechen: Die Lernenden können 10 Details über ihre persönliche Identität nennen.
ZUTATEN	Ein großer Raum damit die Lernenden sich bewegen können, 1 Stuhl pro Person
BESCHREIBUNG	<p>VORBEREITUNG: Stellen Sie die Stühle im Kreis auf. Für jeden Lernenden muss ein Stuhl vorhanden sein.</p> <p>DAS SPIEL BEGINNEN: Nehmen Sie Ihren Stuhl aus dem Kreis heraus und stellen Sie sich in die Mitte des Kreises.</p> <p>SPIELEN: Die Person in der Mitte (Sie) muss eine Aussage machen, die auf sie selbst zutrifft, z. B. „Ich habe zwei Brüder.“ oder „Ich lebe mit einem Freund zusammen.“ Alle, die diese Eigenschaft teilen, stehen von ihren Stühlen auf. Wenn die Person in der Mitte in die Hände klatscht, müssen sich die anderen, die stehen, einen neuen Stuhl suchen. Aber Vorsicht, sie dürfen sich nicht den Stuhl neben ihrem Stuhl aussuchen. Die Person in der Mitte des Kreises muss versuchen, einen Stuhl für sich zu finden und sich zu setzen. Da immer ein Stuhl fehlt, steht nun eine neue Person in der Mitte. Diese Person muss eine Aussage für sich selbst finden und das Spiel wie oben beschrieben durchführen. Wiederholen Sie die Aktivität so lange, bis alle etwas gesagt haben oder bis Sie das Gefühl haben, dass die Gruppe genug gespielt hat.</p> <p>NACH DEM SPIEL: Besprechen Sie mit den Lernenden, was Sie mit dieser Aktivität erreicht haben: Sie ermutigte die Lernenden, vor den anderen zu sprechen Bewegung und Spaß Gemeinsame Eigenschaften teilen Gemeinsamkeiten mit den anderen Lernenden entdecken Lernen, sich selbst vorzustellen</p>

Name	Rollenspiel - Improvisation
Niveaustufe	A2
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden lernen 30 Wörter zum Thema „Persönliche Identität und Wohnen“. Die Lernenden können vier Fragen zum Thema „Persönliche Identität“ stellen. Die Lernenden können sieben Fragen zum Thema „Wohnen“ stellen. Die Lernenden verbessern ihre Schreib-, Lese- und Sprachkenntnisse.
ZUTATEN	12 Karten mit Dialogsituation zu verschiedenen Kontexten und Rollen Sie können sich auch andere Situationen ausdenken und weitere Karten hinzufügen.
BESCHREIBUNG	<p>VORBEREITUNG: Legen Sie alle Karten mit der Vorderseite nach unten auf den Tisch oder legen Sie sie in eine Schüssel oder einen Hut, so dass die Teilnehmenden nicht sehen können, was darauf steht. Teilen Sie die Klasse in 2er- oder 3er-Gruppen ein (je nach Anzahl der Lernenden).</p> <p>SPIELEN: Jede Gruppe zieht eine Situationskarte und hat die Aufgabe, eine kurze Theaterszene zu improvisieren, die dem auf den Karten vorgeschlagenen Szenario entspricht.</p> <p>Geben Sie den Gruppen genügend Zeit, um ihre Dialoge vorzubereiten und ermutigen Sie sie, ihre Fantasie zu benutzen, um die Szene zu gestalten und Bilder oder Objekte zu verwenden, wenn sie möchten. Die Lernenden können sich entscheiden, ob sie einen kleinen Dialog in wenigen Minuten aufschreiben oder improvisieren wollen. Die Herausforderung besteht darin, dass die Szene am Ende mindestens eineinhalb Minuten dauert.</p> <p>Die Gruppen führen nacheinander ihre Szene auf. Das Publikum (der Rest der Klasse) spielt unter Ihrer Leitung mit und versucht zu erraten, um welche Situation es sich handelt (Wer sind sie? Wo sind sie? Was passiert in der Szene?). Wenn alle Gruppen die Szene vorgeführt haben und das Publikum die Analyse der Szene beendet hat, geben sie einen großen Applaus für die Darsteller*innen.</p> <p>NACH DEM SPIEL: Besprechen Sie mit den Lernenden die Bedeutung von Rollenspielen als „Übung“ von Alltagssituationen, um sie zu ermutigen, dies auch draußen zu tun. Durch das Hinzufügen von lustigen Elementen wie Kleidung, Accessoires, Bildern usw. wird die Fantasie der Lernenden angeregt und es kann ihnen helfen, sich entspannter zu fühlen und einfach Spaß an der Aktivität zu haben, während sie lernen. Wenn die Lernenden Unterstützung brauchen, um den Text für ihre kurze Szene zu schreiben, können Sie ihnen helfen, sie können auch Wörterbücher oder andere Elemente verwenden, die sie brauchen.</p>
WEITERE MATERIALIEN	https://gameonproject.eu/media/Complementary-material_List-of-the-cards_german.pdf

Name	Quizizz: Home Sweet Home
Niveaustufe	A1
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden können 10 Fragen über ihr Zuhause und ihren Tagesablauf lesen.
ZUTATEN	Online-Quiz, Internetverbindung, Handy/Tablet/Computer
BESCHREIBUNG	<p>Dieses Spiel kann im Unterricht gespielt werden. Die Lernenden können einzeln und gleichzeitig spielen.</p> <p>VORBEREITUNG: Die Fragen sind fertig und stehen auf der Quizizz-Plattform zur Verfügung. 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 BEGINNEN: Sobald die Vorbereitung abgeschlossen ist, fordert die Lehrkraft die Lernenden auf, den folgenden Link zu öffnen, der Quizfragen zu den Räumen im Haus enthält.</p> <p>Link zu Quizizz: https://quizizz.com/admin/quiz/652d3d74f3a03082c7b25ad7?source=quiz_share</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 45 Sekunden Zeit, um die Aufgabe zu lesen und die richtige Antwort aus den Optionen auszuwählen. Sobald die Lernenden alle Fragen beantwortet haben, kann die Lehrkraft die Ergebnisse sehen. Für jede richtige Antwort erhalten die Lernenden Punkte, je nachdem, wie viel Zeit sie für die Beantwortung der Frage gebraucht haben. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt.</p>
WEITERE MATERIALIEN	

Name	Quizizz: Tätigkeiten zu Hause
Niveaustufe	A1
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden festigen ihren Wortschatz zum Thema Wohnen, indem sie Tätigkeiten und Gegenstände den entsprechenden Räumen zuordnen.
ZUTATEN	Online-Quiz, Internetverbindung, Handy/Tablet/Computer
BESCHREIBUNG	<p>Dieses Spiel kann im Unterricht gespielt werden. Die Lernenden können einzeln und gleichzeitig spielen.</p> <p>VORBEREITUNG: Die Fragen sind fertig und stehen auf der Quizizz-Plattform zur Verfügung. 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 BEGINNEN: Sobald die Vorbereitung abgeschlossen ist, fordert die Lehrkraft die Lernenden auf, den folgenden Link zu öffnen, der die Quizfragen enthält.</p> <p>https://quizizz.com/admin/quiz/652d3d998a892e685119f852?source=quiz_share</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 45 Sekunden Zeit, um die Aufgabe zu lesen und die richtige Antwort aus den Optionen auszuwählen. Sobald die Lernenden alle Fragen beantwortet haben, kann die Lehrkraft die Ergebnisse sehen. Für jede richtige Antwort erhalten die Lernenden Punkte, je nachdem, wie viel Zeit sie für die Beantwortung der Frage gebraucht haben. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt.</p>
WEITERE MATERIALIEN	

Name	Quizizz: Wo ist meine Familie?
Niveaustufe	A1
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden festigen ihren Wortschatz zum Thema Wohnen, indem sie die Personen den Räumen zuordnen, in denen diese sich befinden.
ZUTATEN	Online-Quiz, Internetverbindung, Handy/Tablet/Computer
BESCHREIBUNG	<p>Dieses Spiel kann im Unterricht gespielt werden. Die Lernenden können einzeln und gleichzeitig spielen.</p> <p>VORBEREITUNG: Die Fragen sind fertig und stehen auf der Quizizz-Plattform zur Verfügung. 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 BEGINNEN: Sobald die Vorbereitung abgeschlossen ist, fordert die Lehrkraft die Lernenden auf, den folgenden Link zu öffnen, der Quizfragen zu den Räumen im Haus enthält.</p> <p>https://quizizz.com/admin/quiz/652d3dc81f5fdb97bc057490?source=quiz_share</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 45 Sekunden Zeit, um die Aufgabe zu lesen und die richtige Antwort aus den Optionen auszuwählen. Sobald die Lernenden alle Fragen beantwortet haben, kann die Lehrkraft die Ergebnisse sehen. Für jede richtige Antwort erhalten die Lernenden Punkte, je nachdem, wie viel Zeit sie für die Beantwortung der Frage gebraucht haben. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt.</p>
WEITERE MATERIALIEN	

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.