



Game n

# Game 4 all



*Spielanleitung*



Kofinanziert von der  
Europäischen Union



# Game n

***Geschichten erzählen: Eine Geschichte erfinden ..3***

***Pantomime: Hobbys lernen ..... 6***

***Kategorien-Spiel ..... 8***

***Sätze verbinden ..... 10***

***Quizizz: Das Gastland kennenlernen ..... 12***

***Quizizz: Über das eigene Leben sprechen ..... 14***

<b>Name</b>	<b>Geschichten erzählen: Eine Geschichte erfinden</b>
<b>Niveaustufe</b>	<b>A2</b>
<b>ZIELGRUPPE</b>	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
<b>LERNZIELE</b>	Die Lernenden lernen und verbessern 12 neue Sätze, die mit ihren Hobbys und Interessen zu tun haben, während sie eine Geschichte schreiben. Die Lernenden lernen 30 neue Wörter, die mit ihren Hobbys und Interessen zu tun haben.
<b>ZUTATEN</b>	Tafel oder Buch zum Aufschreiben der Geschichte, Marker, Stifte

Name

## Geschichten erzählen: Eine Geschichte erfinden

### BESCHREIBUNG

#### VORBEREITUNG:

Vor dem Unterricht kann die Lehrkraft ein Thema wählen, das mit dem Sozialleben, Hobbys oder Unterhaltung zu tun hat. Das Thema kann auch eines sein, das bereits in früheren Stunden besprochen wurde.

NB: Einige Vorschläge für die Themen:

1. Fußball spielen (siehe Beispiel unten)
2. Wandern in den Bergen
3. Ein interkulturelles Abendessen veranstalten
4. Gemeinsam ins Kino gehen

#### DAS SPIEL BEGINNEN:

Erklären Sie den Lernenden die Aktivität und dass sie sich beim Schreiben der Geschichte auf das Thema konzentrieren müssen.

#### SPIELEN:

Wählen Sie drei Freiwillige unter den Teilnehmenden aus. Zwei Freiwillige müssen die Geschichte im Anschluss an den Satz, den der/die erste Lernende beginnt, erzählen.

Währenddessen schreibt der/die dritte Freiwillige die Geschichte an die Tafel oder in ein Notizbuch. Das Aufschreiben kann auch von der Lehrkraft übernommen werden.

In diesem Schritt ist es wichtig zu betonen, dass die Lernenden der Geschichte, die die vorherige Person begonnen hat, folgen und den Sinn der Geschichte beibehalten müssen. Für jede Geschichte haben sie 15 Minuten Zeit, um in der Gruppe zu arbeiten.

Teilen Sie die Klasse in Gruppen zu je drei Lernenden auf. Geben Sie jeder Gruppe ein Thema: Sie arbeiten innerhalb der Gruppe an einer Geschichte. In jeder Runde dürfen sie einen Satz sagen. Nach einiger Zeit (etwa 5 Minuten) sollten die Lernenden ihre Rollen wechseln, um sowohl das Sprechen als auch das Schreiben zu üben. Diese Phase kann knifflig sein, da sie an der Erstellung einer Geschichte arbeiten; die Lehrkraft sollte die Lernenden dabei unterstützen, die richtigen Wörter für den Satz zu finden, wenn sie Schwierigkeiten haben.

Los geht's!

Beispiel:

Person 1: Ich spiele Fußball

Person 2: nach der Schule

P 1: mit meinem Klassenkameraden.

P 2: Es ist lustig.

P 1: Es macht uns sehr viel Spaß.

P 2: Wir wollen

P 1: mehr Freunde einladen,

P 2: die Fußball mögen.

P 1: Ich habe ein paar Freunde.

P 2: Du kannst sie morgen einladen.

P 1: Wow, ich bin so aufgeregt

P 2: Wir sehen uns morgen

P 1: Tschüss, bis dann!



<b>Name</b>	<b>Geschichten erzählen: Eine Geschichte erfinden</b>
<b>BESCHREIBUNG</b>	<p>ABSCHLUSS: Am Ende liest jede Gruppe ihre Geschichte der ganzen Klasse vor.</p> <p>Quelle: <a href="https://eslexpat.com/esl-writing-activities/three-word-stories/">https://eslexpat.com/esl-writing-activities/three-word-stories/</a></p> 
<b>WEITERE MATERIALIEN</b>	<p>Link to the supporting materials on Canva: <a href="https://www.canva.com/design/DAFgvSczrl8/FQv5V3g1kBgjC5f2_EpVx0/edit?utm_content=DAFgvSczrl8&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton">https://www.canva.com/design/DAFgvSczrl8/FQv5V3g1kBgjC5f2_EpVx0/edit?utm_content=DAFgvSczrl8&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton</a></p>

<b>Name</b>	<b>Pantomime: Hobbys lernen</b>
<b>Niveaustufe</b>	<b>A1/A2</b>
<b>ZIELGRUPPE</b>	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
<b>LERNZIELE</b>	Die Lernenden lernen 20 Verben zum Thema Hobbys und Interessen. Die Lernenden lernen, im Team zu arbeiten.
<b>ZUTATEN</b>	Blanko-Papier, Stifte, Liste mit Verben
<b>BESCHREIBUNG</b>	<p><b>VORBEREITUNG:</b> Bereiten Sie die Zettel oder Kärtchen mit der Liste der Hobbys und Interessen vor (siehe Beispiel unten).</p> <p><b>DAS SPIEL BEGINNEN:</b> Beginnen Sie das Gespräch in der Klasse, indem Sie die Teilnehmenden fragen, was ihre Hobbys sind. Planen Sie etwa 10 Minuten Zeit ein, damit die Lernenden über ihre Hobbys sprechen können. Dies wird Ihnen auch helfen, die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden auf das Thema zu lenken.</p> <p><b>SPIELEN:</b> Teilen Sie die Klasse in zwei Teams und entscheiden Sie, welches Team beginnt. Wählen Sie aus jedem Team eine Person aus, die nach vorne kommt und mit dem Rücken zur Tafel sitzt. Sie dürfen nicht auf die Tafel schauen. Schreiben Sie drei Wörter mit konjugierten Verben zu den Hobbys und Interessen an die Tafel. Wenn Sie „SPIEL“ sagen, beginnen die beiden Teams, der Person, die vorne sitzt, das erste Wort vorzuspielen. Die erste Person, die das Wort richtig errät, erhält einen Punkt. Dann geht es weiter mit dem zweiten Wort und so weiter. Wenn alle drei Wörter richtig erraten wurden, können Sie die Rolle wechseln, neue Spieler*innen aus jedem Team nach vorne holen und drei neue Wörter an die Tafel schreiben. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis jeder einmal an der Reihe war, die Pantomime zu erraten.</p>

## Name

## Pantomime: Hobbys lernen

### WEITERE MATERIALIEN

Beispiele für zu verwendende Vokabeln:

Fußball spielen  
rennen  
Basketball spielen  
Badminton spielen  
lesen  
schreiben  
wandern  
schwimmen  
malen  
reisen  
Fahrrad fahren  
auf den Berg steigen  
kochen  
singen  
Gitarre spielen  
Videospiele spielen  
auf dem Bauernhof arbeiten  
Auto fahren  
unterrichten  
tanzen  
ins Fitnessstudio gehen  
Tennis spielen  
Volleyball spielen  
Filme sehen  
Musik hören  
eine Sprache lernen  
angeln  
nähen

Die Aktivität wurde übernommen von: <https://www.teach-this.com/images/games/back-to-the-board.pdf>



<b>Name</b>	<b>Kategorien-Spiel</b>
<b>Niveaustufe</b>	<b>A1</b>
<b>ZIELGRUPPE</b>	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
<b>LERNZIELE</b>	Die Lernenden lernen 30 neue Wörter zum Thema Feste. Die Lernenden lernen die Namen von vier Feiertagen.
<b>ZUTATEN</b>	Papier, Stifte, Blätter mit den Namen der einzelnen Kategorien
<b>BESCHREIBUNG</b>	<p><b>VORBEREITUNG:</b> NB: Dieses Spiel sollte zu zweit oder in Gruppen von 3 bis 4 Lernenden gespielt werden. Drucken Sie die Blätter mit den Kategorien aus den weiteren Materialien aus (siehe Anhang). Alternativ können Sie die Lernenden auffordern, eine Tabelle mit mehreren Spalten zu zeichnen.</p> <p><b>DAS SPIEL BEGINNEN:</b> Bitten Sie die Lernenden, in jede Spalte bzw. auf jedes Blatt den Namen des jeweiligen Feiertags zu schreiben. Zum Beispiel: Weihnachten, Ostern, Halloween, Karneval usw.</p> <p><b>SPIELEN:</b> Lesen Sie für jedes Fest 10 Wörter vor, die mit dem Fest in Verbindung stehen (siehe Beispiel), und geben Sie den Lernenden eine Minute Zeit, sich diese einzuprägen. In dieser Zeit dürfen sie keine Notizen machen! Bitten Sie die Lernenden, Wörter, die mit dem zuvor vorgestellten Fest in Verbindung stehen, in die entsprechende Spalte bzw. auf das entsprechende Blatt zu schreiben. Beispiel: In der Spalte „Weihnachten“ sammeln sie alle Wörter, die mit diesem Fest zu tun haben, wie z. B. Lichter, Geschenke, Weihnachtsmann, Schnee, Plätzchen, Party, Urlaub usw. Sie haben zwei Minuten Zeit, um die Wörter aufzuschreiben. Wenn die Zeit abgelaufen ist, bitten Sie jede Gruppe, die Liste vorzulesen, die sie geschrieben hat. Die Gruppe mit den meisten Wörtern gewinnt. Auf die gleiche Art und Weise schreiben die Lernenden auch Wörter für andere Feste auf. Für jedes Wort, das sie finden, erhalten sie einen Punkt. Das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Sie können für alle Kategorien im selben Team spielen oder, um es dynamischer zu machen, das Team für jede Kategorie wechseln.</p>



Name	Kategorien-Spiel
<b>WEITERE MATERIALIEN</b>	<p>Kategorie 1: Weihnachten Geschenke Lichter Weihnachtsbaum Weihnachtsmann Bart Schnee Plätzchen Party Familie</p> <p>Kategorie 2: Ostern Schokohase Gott Hase April Osterei Jesus Auferstehung Palmsonntag Gebet</p> <p>Kategorie 3: Halloween Halloween Oktober Hexe Geist Laterne Geisterhaus gruselig dunkel sich verkleiden</p> <p>Kategorie 4: Ramadan Iftar Suhoor Ramadan Kareem Ramadan Mubarak Fasten Eid heilig Religion muslimisch</p>
<b>TIPPS</b>	<p>Quelle: <a href="https://www.marstranslation.com/blog/top-20-language-games-and-activities-for-fun">https://www.marstranslation.com/blog/top-20-language-games-and-activities-for-fun</a></p> 

Name	Sätze verbinden
Niveaustufe	A1/A2
ZIELGRUPPE	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
LERNZIELE	Die Lernenden können 18 Sätze über das Leben und die Hobbys berühmter Persönlichkeiten bilden.
ZUTATEN	Ausgedruckte Vorlagen, Stifte
BESCHREIBUNG	<p>VORBEREITUNG: Drucken Sie die Arbeitsblätter für jede Übung separat aus. Schneiden Sie die Sätze aus Gruppe A und Gruppe B aus jeder Übung aus und mischen Sie sie alle zusammen.</p> <p>DAS SPIEL BEGINNEN: Teilen Sie die Klasse in Gruppen mit je 2 bis 3 Personen pro Gruppe auf.</p> <p>SPIELEN: Geben Sie jeder Gruppe eine Geschichte vor. Die Lernenden arbeiten in ihrer Gruppe, um die Sätze zu verbinden und eine Geschichte zu erstellen. Sie haben 5 Minuten Zeit, um die Satzteile richtig zu ergänzen. Danach beginnen die Lernenden mit dem Vorlesen ihrer Geschichte einer berühmten Person.</p>

## Name

## Sätze verbinden

### WEITERE MATERIALIEN

#### Aktivität 1

Karte A                      Karte B

Hallo, mein Name ist ...    ... zwei Töchter.

Ich bin ...                      ... afro-amerikanische Präsident der USA.

Ich habe ...                      ... meinen Abschluss an der Columbia University gemacht.

Ich war der erste ...                      ... Barack Obama.

Ich habe 1983 ...                      ... Präsident der USA gewesen.

Ich wurde ...                      ... in Honolulu (Hawaii) geboren.

#### Aktivität 2

Karte A                      Karte B

Hallo, mein Name ist ...    ... 35 Jahre alt.

Ich bin ...                      ... Fußballspieler aus Argentinien.

Ich bin ...                      ... Lionel Messi.

Im Moment ...                      ... spiele ich für Paris Saint-Germain.

Ich bin auch ...                      ... Kapitän der argentinischen Nationalmannschaft.

Mit 6 Jahren habe ich ...    ... in Rosario angefangen, Fußball zu spielen.

#### Aktivität 3

Karte A                      Karte B

Hallo, mein Name ist ...

... Los Angeles.

Ich bin ...

... den USA.

Ich komme aus ...

... Brad Pitt.

Ich wohne in ...    ... 59 Jahre alt.

Meine Karriere habe ich ...                      ... mehr als 63 Filme gemacht.

Ich habe ...                      ... 1987 begonnen.

<b>Name</b>	<b>Quizizz: Das Gastland kennenlernen</b>
<b>Niveaustufe</b>	<b>A1</b>
<b>ZIELGRUPPE</b>	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
<b>LERNZIELE</b>	Die Lernenden können 10 Fragen über das Gastland lesen. Die Lernenden lernen 10 neue Fakten über das Gastland (Geschichte, Kultur usw.).
<b>ZUTATEN</b>	Online-Quiz, Internet, Telefon/Tablet/Computer
<b>BESCHREIBUNG</b>	<p>Dieses Spiel kann im Unterricht gespielt werden. Die Lernenden können einzeln und gleichzeitig spielen.</p> <p><b>VORBEREITUNG:</b> Die Fragen sind bereits vorbereitet und können auf der Quizizz-Plattform gespielt werden. 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><b>DAS SPIEL BEGINNEN:</b> Sobald die Vorbereitung abgeschlossen ist, bittet die Lehrkraft die Lernenden, den folgenden Link zu öffnen, der Quizfragen über das Gastland enthält.</p> <p>Quiz mit Fragen über Deutschland:  <a href="https://quizizz.com/admin/quiz/652e5d67d8a0c761a980e761?source=quiz__share">https://quizizz.com/admin/quiz/652e5d67d8a0c761a980e761?source=quiz__share</a></p>  <p><b>SPIELEN:</b> Nach den Anweisungen der Plattform starten die Lehrkräfte das Quiz, wobei die Lernenden 30 Sekunden Zeit haben, die richtige Antwort für jede Frage auszuwählen. Sobald alle Antworten gesammelt wurden, können die Lehrkräfte die Ergebnisse einsehen. Für jede richtige Antwort gibt es 2 Punkte. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt.</p>



<b>Name</b>	<b>Quizizz: Das Gastland kennenlernen</b>
<b>WEITERE MATERIALIEN</b>	<p data-bbox="544 533 1337 562"><a href="https://quizizz.com/admin/quiz/652e5d67d8a0c761a980e761?source=quiz_share">https://quizizz.com/admin/quiz/652e5d67d8a0c761a980e761?source=quiz_share</a></p> 

<b>Name</b>	<b>Quizizz: Über das eigene Leben sprechen</b>
<b>Niveaustufe</b>	<b>A2</b>
<b>ZIELGRUPEE</b>	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
<b>LERNZIELE</b>	Die Lernenden lernen 20 Wörter zum Thema „Privatleben“, können diese vorlesen und können über sich selbst sprechen.
<b>ZUTATEN</b>	Online-Quiz, Internet, Telefon/Tablet/Computer
<b>BESCHREIBUNG</b>	<p>Dieses Spiel kann im Unterricht gespielt werden. Die Lernenden spielen einzeln, alle zur gleichen Zeit.</p> <p><b>VORBEREITUNG:</b>  Quizfragen, die sich auf das eigene Leben beziehen, sind auf der Quizizz -Plattform verfügbar. 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><b>DAS SPIEL BEGINNEN:</b>  Sobald die Vorbereitung abgeschlossen ist, fordert die Lehrkraft die Lernenden auf, den folgenden Link zu öffnen (der Quizfragen über das eigene Leben enthält).</p> <p>Quizfragen zum eigenen Leben und den Hobbys:  <a href="https://quizizz.com/admin/presentation/651e75976f3e65771f1323df?source=lesson_share">https://quizizz.com/admin/presentation/651e75976f3e65771f1323df?source=lesson_share</a></p>  <p><b>SPIELEN:</b>  Nach den Anweisungen auf der Plattform beginnen die Lehrkräfte die Aktivität, indem sie den Lernenden die Quizfragen auf der Plattform zeigen und sie bitten, diese nacheinander zu beantworten. Die Lernenden haben 1 Minute und 30 Sekunden Zeit, um jede Frage zu lesen und zu beantworten.  Sobald die Lernenden alle Fragen beantwortet haben, können die Lehrkräfte die Ergebnisse überprüfen.  Für jede richtige Antwort gibt es 2 Punkte. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt.</p>

**WEITERE  
MATERIALIEN**

[https://quizizz.com/admin/presentation/651e75976f3e65771f1323df?source=lesson\\_share](https://quizizz.com/admin/presentation/651e75976f3e65771f1323df?source=lesson_share)



# Consortium



COORDINATOR

**IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH**  
GERMANY

[www.iberika.de](http://www.iberika.de)



**IDEC (TRAINING CONSULTING  
COMPANY)**

GREECE

[www.idec.gr](http://www.idec.gr)



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

ITALY

[www.danilodolci.org](http://www.danilodolci.org)



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

[www.famylias.org](http://www.famylias.org)



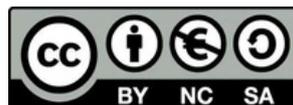
**élan interculturel**

**ÉLAN INTERCULTUREL**  
FRANCE

[www.elaninterculturel.com](http://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.