

Download

Dennis Kuhlmeier

Spielideen Spanisch – Juegos con textos

einfach, kreativ, motivierend

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

 Auer



Spielideen Spanisch – Juegos con textos

einfach, kreativ, motivierend

**Download
zur Ansicht**

Dieser Download ist ein Auszug aus dem Originaltitel
66 Spielideen Spanisch

Über diesen Link gelangen Sie zur entsprechenden Produktseite im Web.

<http://www.auer-verlag.de/go/dl7950>



vorbereitete Texte in Puzzleform, Prämie



15–25 Minuten

Ein vom Lehrer ausgewählter Text wird in viele kleine Teile zerschnitten; jeder Schüler erhält ein Puzzleteil. Die Aufgabe besteht darin, die anderen Teile mithilfe der Mitschüler zu finden und korrekt zusammenzusetzen. Als spannende Variante können zudem Textanfang oder -ende fehlen; sie müssen dann von den Schülern selbst erfunden und verschriftlicht werden. Alternativ können mehrere Texte in Umlauf gegeben werden, damit sich Gruppen bilden und verschiedene Ergebnisse in einer Präsentationsrunde vorgestellt und diskutiert werden können. Die Gruppe mit dem besten Ergebnis wird prämiert.



2. Cuadro textual

Lj. 2/3



DIN-A3-Papier, vorbereitete Texte, ggf. Prämie



20 Minuten

Einen anderen Zugang zu Texten ermöglicht die Erstellung eines „Textgemäldes“. Hier erhalten Schülerpaare verschiedene oder auch denselben Text eines beliebigen Genres und geben ihn in einem Gemälde wieder. Dazu teilt der Lehrer jeder Zweiergruppe einen DIN-A3-Papierbogen aus, auf dem beide Schüler nach dem Lesen des Textes gemeinsam ein Bild anfertigen, welches den Text in Inhalt, Aussage und Intention widerspiegelt. Während des Zeichnens oder Malens darf nicht gesprochen werden. Danach kann ein „Museumsrundgang“ erfolgen und das treffendste oder schönste Bild von der Klassengemeinschaft prämiert werden.



kleine Prämien



15 Minuten

Bei diesem Spiel können Ortspräpositionen und Imperativformen sowie Vokabular zu Schulorten eingeübt werden. Die Schüler fertigen in Kleingruppen verschiedene Schatzkarten für die jeweiligen anderen Gruppen an. An beliebigen Orten des Schulgeländes werden im Vorfeld kleine Prämien versteckt, die von einer Schülergruppe gefunden werden müssen. Die Schüler beschreiben den Weg dorthin, z. B. *Tenéis que pasar por la sala de profesores para llegar al destino*. Auch mögliche Hindernisse in Form von Umwegen sowie verschiedene Fragen, die ein mögliches Lösungswort als weiteren Hinweis ergeben, können mit eingeplant werden. Gewinner ist die Gruppe, die am schnellsten den Schatz gefunden hat.



4. La ruta por el centro

Lj. 2



Stadtplan



10 Minuten

Jedes Schülerpaar erhält vom Lehrer einen übersichtlichen Stadtplan. Jeweils ein Schüler legt einen Start- und Zielpunkt fest. Der andere Mitschüler erklärt nun seinem Sitznachbarn auf Spanisch den Weg durch die Stadt. Der Weg darf auf einem zweiten Plan nachgezeichnet werden. Ziel ist es, den kürzesten Weg durch die Stadt zu finden. Mit der Festlegung eines knappen Zeitrahmens kommt Spannung auf. Es gewinnt derjenige, der den kürzesten Weg zwischen Start- und Zielort beschreibt.



keines



variabel

Der Lehrer legt mit der Klasse eine Zeitform (z. B. *gerundio*) und einen Themenbereich (z. B. *Actividades de ocio*) fest. In Kleingruppen erhalten die Schüler den Arbeitsauftrag, der Anzahl der Gruppenmitglieder entsprechende und zum Thema passende Aktivitäten zu erarbeiten und zu proben, die sie nachfolgend der Klassengemeinschaft vorstellen. Derjenige, der als Erstes richtig errät, was ein Mitschüler szenisch darstellt, äußert seine Antwort in der zuvor festgelegten Zeitform: *Mario está jugando a las cartas*. Anschließend präsentiert dieser dem Plenum seine eigene Pantomime. Es gewinnt die Kleingruppe, deren komplettes Repertoire an Pantomimen als Erstes erraten wurde.

6. ¿Cómo hacer una paella?



mehrere Exemplare eines Kochrezepts (zerschnitten in die einzelnen Arbeitsschritte) in Briefumschlägen, ggf. Plakat



15 Minuten

Der Lehrer notiert den Namen des Gerichtes, z. B. eine Paella, an der Tafel. Die Schüler erhalten in Kleingruppen je einen Briefumschlag, in dem sich das zerschnittene Rezept mit seinen Zutaten und Zubereitungsschritten in ungeordneter Reihenfolge befindet. Die Aufgabe besteht nun darin, in kürzester Zeit das Rezept und die richtigen Handlungsschritte zu rekonstruieren. Es sollte darauf geachtet werden, dass notwendige Konjunktionen wie *primero*, *después*, *finalmente* etc. als Orientierungshilfe angegeben werden. Das Ergebnis kann auf einem Poster als Fließtext festgehalten werden. Gewinner ist die Gruppe, die am schnellsten das Rezept korrekt wiederhergestellt hat. Alternativ können auch mehrere Rezepte in Umlauf gebracht werden oder Handlungsschritte gänzlich weggelassen und von den Schülern erarbeitet werden.



vorbereiteter Text auf Folie



10–15 Minuten

Der Lehrer legt eine Folie mit einem oder mehreren „Endlostexten“ auf. Die Klasse wird in zwei oder mehr Teams aufgeteilt. Pro Team liest ein Schüler diesen Text unter Beachtung der Phonetik korrekt laut vor. Die anderen Schüler schreiben den Text richtig in ihr Heft ab und beachten dabei die Interpunktion und Akzentsetzung. Es gewinnt die Gruppe, die am schnellsten alle Sätze richtig dechiffriert und reproduziert hat. Es empfiehlt sich, kurze Texte zu nehmen, damit die zu lösende Phrase überschaubar bleibt. Alternativ können auch nicht konjugierte Verben vorkommen, welche korrekt dem jeweiligen Tempus angepasst werden müssen.

Beispiel:



8. Imagen fija

Lj. 2–5



Textgrundlage



10–15 Minuten

Die Erarbeitung und Darbietung eines Standbildes lässt sich gut bei der Behandlung verschiedener Lektüren oder Texte (z. B. *novelas*, *cuentos*, *poemas* etc.) einsetzen. Die Klasse wird in verschiedene Gruppen aufgeteilt und erhält vom Lehrer den Auftrag, einen Moment einer Schlüsselszene, eines Wendepunktes oder einer anderen beliebigen Textstelle zu planen und zu inszenieren. Jeweils ein Schüler jeder Gruppe fungiert als *director/a* und positioniert seine *actores/actrices*. Der Aufbau des Standbildes erfolgt wortlos. In der Präsentationsrunde stellen nun alle Gruppen ihre Ergebnisse den anderen vor. Die „Zuschauer“ beschreiben zunächst, was sie sehen, um im weiteren Schritt eine mögliche Intention und Verbindung zur Textgrundlage herzustellen. Die gelungensten Standbilder werden gekürt und anschließend diskutiert.



Textgrundlage, rote oder grüne DIN-A6-Karten, vorbereitete Kärtchen mit Aussagen zum Text



10 Minuten

Um das Textverständnis zu überprüfen, erhalten alle Schüler jeweils eine rote (*falso*) und eine grüne (*verdadero*) Karte. Nach der Erarbeitung des Textes (z. B. *artículo de periódico, poema, cuento, texto literario, receta* etc.) liest die Lehrkraft verschiedene Aussagen vor. Die Schüler entscheiden nach jeder Aussage, ob sie wahr oder falsch ist und halten die entsprechende Karte hoch. Jede Behauptung sollte kurz diskutiert werden. Alternativ können die Schüler ausscheiden, die sich für die falsche Antwort entschieden haben. Auch eine Aufteilung in zwei gegnerische Teams ist möglich. Gewonnen hat dann das Team, das am Ende übrig bleibt.



Download
zur Ansicht

Impressum

© 2017 Auer Verlag
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Autor: Dennis Kuhlmeier
Covergestaltung: Daniel Fischer – Grafikdesign München
Umschlagfoto: Rudie/fotolia.com
Illustrationen: Julia Flasche, Steffen Jähde, Thorsten Trantow

www.auer-verlag.de