

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Ludendum est

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



| patronus | imperator | gladiator |
|---|---|--|
| Anwalt Klient Gericht Geld | Caesar Herrscher Soldaten Palast | Colosseum Arena kämpfen Waffe |
| sacrificium | frater | hortus |
| Götter Priester Altar Tempel | Vater Mutter Schwester Sohn | Haus Blumen Pflanzen villa |
| serva | magister | homo |
| Amiile Hausangestellte Personal Arbeit | Schule lernen Schläge Klasse | Tier Gott Frau Kind |

Spielen im Lateinunterricht

Das Erlernen der lateinischen Sprache erfolgt in zahlreichen komplexen kognitiven Prozessen. Die Verkürzung der Schulzeit, Einführung von kompetenzorientierten Kerncurricula und schulinterne Lehrpläne führen häufig zu einer steilen Progression bei der Einführung grammatikalischer Inhalte. Viele Schülerinnen und Schüler¹ im ersten und zweiten Lernjahr fühlen sich durch das Lerntempo stark gefordert, manche überfordert, sodass die Freude am Lernen bisweilen zu kurz kommt. Lernspiele tragen dazu bei, verschiedene Inhalte zu üben und durch spielerische Elemente motivierende Impulse zu setzen. Mit den folgenden Spielideen festigen Ihre Schüler nicht nur Vokabeln und Formen, sondern stellen auch ihr Grammatikwissen auf die Probe und lernen spielerisch antike Amphitheater kennen.

¹ Im weiteren Verlauf wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur „Schüler“ verwendet.

M 1: *interdictum* – Tabu

Bei diesem Spiel für das **Wortschatztraining** werden häufige Vokabeln des **Grundwortschatzes** gefestigt. Es muss ein lateinisches Wort erklärt werden, ohne dass die auf der Karte darunterstehenden Tabu-Wörter benutzt werden, auch nicht im Singular oder Plural, in einer anderen Wortart, als zusammengesetztes Wort oder in einer anderen Sprache. Das lateinische Wort darf auch nicht auf Deutsch oder in einer anderen Sprache genannt werden. Es spielen zwei Gruppen gegeneinander, die jeweils aus zwei bis vier Spielern bestehen und stets abwechselnd mit **Raten und Erklären** sowie mit der Kontrolle an der Reihe sind. Der Spieler des Rateteams hat jeweils eine Minute Zeit, um seinen Mitspielern so viele Begriffe wie möglich zu erklären. Errät das Team einen Begriff, erhält es die entsprechende Karte. Die Spieler des Kontrollteams achten auf die Zeit und die Tabu-Wörter. Wenn ein Spieler gegen die Regeln verstößt, erhält das gegnerische Team die Karte. Bei Bemerkung des Verstoßes ruft der kontrollierende Spieler: „*interdictum!*“ Das Team, das die meisten Karten erhalten oder durch strenge Kontrolle ihrer Gegner einkassiert hat, gewinnt.

M 2: *imago ponendus* – Bilderlegen

Hier wird der **Wortschatz** in den Bereichen **Adverbien, Verben** (Kommunikation) und **Substantive** (Familie) gefestigt. Das Legen von Bildern folgt dem Prinzip von LÜK-Kästen. Die Schüler legen Karten mit lateinischen Vokabeln in einer bestimmten Reihenfolge aus, sodass auf der Rückseite ein Bild entsteht, das später der Kontrolle dient. Das Spiel kann allein oder mit bis zu vier Spielern gespielt werden. Jeder Spieler bzw. jede Gruppe erhält Karten für drei Bilder und eine Anleitung. Eine Abbildung stellt die Reihenfolge dar, in der die lateinischen Vokabeln entsprechend der Reihenfolge ihrer deutschen Bedeutungen ausgelegt werden sollen. Die Karten werden auf einer stabilen Unterlage, z. B. einem Atlas, ausgelegt. Dann werden sie mit einer weiteren stabilen Unterlage abgedeckt und umgedreht. Wenn alle Karten richtig ausgelegt wurden, ist jeweils ein Bild zu sehen.

Alternativ zum Wortschatztraining lassen sich auch flektierte Formen üben, z. B. indem Singular und Plural oder Aktiv und Passiv einander zugeordnet werden sollen. Zur **Binnendifferenzierung** können für leistungsstärkere Schüler zusätzliche Karten bereitgestellt werden, die nicht zu den Bildern gehören, sodass Karten übrig bleiben, aus denen sich z. B. ein eigenes Wort- oder Sachfeld bilden lässt. Für leistungsschwächere Schüler kann man auch Karten für nur ein einziges Bild bereitstellen.

M 3: *Trimino* – Substantive im Singular und Plural

Beim *Trimino* werden Dreiecke mit lateinischen Wörtern so aneinandergelegt, dass sich jeweils **Singular und Plural** desselben lateinischen Wortes **im gleichen Kasus** gegenüberstehen. Ziel ist es, aus den kleinen Dreiecken ein großes Dreieck zu bilden. Gespielt werden kann allein oder mit bis zu drei Spielern.

Alternativ können auch Verbformen oder deutsch-lateinische Vokabelabfragen benutzt werden. Je mehr Worte und Kasus zur Verfügung stehen, desto leichter lässt sich ein Trimino erstellen. Zur **Binnendifferenzierung** können Dreiecke aus scheinbar gleichen Endungen (*dominis, virtutis, turris*) für leistungsstärkere Schüler konstruiert werden. Dabei sollten keine Längenzeichen benutzt werden.

Tipp: Auf der Kopiervorlage sind die Trimino-Dreiecke bereits gemischt abgebildet, sodass die Schüler die Dreiecke selbst ausschneiden können, ohne zuvor die Lösung zu sehen. Die **Lösung** kann z. B. auf dem Lehrertisch bereitliegen.

M 4: *alea iacta est* – Würfelübung

Die Würfelübung dient der **Formenbildung von Verben**. Gespielt wird in Gruppen aus zwei, drei oder vier Spielern. Für Person, Tempus, Modus und Genus Verbi gibt es jeweils einen Würfel. Die Würfel werden gemeinsam gewürfelt. Der Spieler muss nach den erwürfelten Angaben zu einem zuvor festgelegten Verb die entsprechende Form bilden. Die Schüler arbeiten dabei mit dem **Vokabelverzeichnis** ihres **Lehrwerkes**. Wenn die gebildete Form richtig ist, erhält der Spieler einen Punkt. Am Ende gewinnt der Spieler, der die meisten richtigen Formen gebildet und somit die meisten Punkte erlangt hat.

Die Anzahl der Würfel richtet sich nach dem Umfang des bereits behandelten Grammatikstoffes. So reicht zu Beginn z. B. der Personen-Würfel aus, solange nur Indikativ Präsens Aktiv thematisiert wurde.

Tipp: Die Würfel können von den Schülern selbst ausgeschnitten und zusammengeklebt werden. Zeigen Sie an einem **Muster** auf, wie das Zusammenkleben der Würfel funktioniert. Wenn mehrere Würfel zum Einsatz kommen, ist es übersichtlicher, die Vorlagen auf verschiedenfarbigen Karton zu kopieren.

M 5: *rota* – Drehscheibe

Mit der Drehscheibe wird die **Formenbildung von Substantiven** geübt. Auf dem äußeren Rand der Drehscheibe stehen Substantive, innen stehen unterschiedliche Kasus (von Nominativ Singular bis Ablativ Plural, auch Vokativ). Gespielt wird in Gruppen von zwei bis vier Spielern. Ein Spieler dreht die Zeiger und bildet von dem durch den großen Zeiger angegebenen Substantiv den von dem kleinen Zeiger angegebenen Kasus. Die übrigen Spieler der Gruppe kontrollieren die gebildete Form. Für jede richtig gebildete Form erhält der Spieler einen Punkt. Der Spieler mit den meisten Punkten, also den meisten richtig gebildeten Formen, gewinnt.

Tipp: Die Drehscheiben können von den Schülern selbst ausgeschnitten und zusammengebastelt werden. Zeigen Sie an einem **Muster** auf, wie das Zusammenbasteln funktioniert.

M 6: *series* – Kettenübung

Kettenübungen trainieren das **Bilden** und **Erkennen** von **Formen**. Hierzu müssen Plättchen richtig aneinandergelegt werden. Die Plättchen bilden folgende drei Elemente ab: 1. eine lateinische Form, die gleichzeitig die Lösung einer Aufgabe darstellt; 2. die Angabe, wie die vorliegende Form verändert werden soll; und 3. die Richtungsangabe, wo die folgende Lösung anzulegen ist. Die Anforderung besteht darin, eine Form zu antizipieren und anschließend im Pool der Kärtchen zu finden. Es kann allein oder mit bis zu drei Spielern gespielt werden. Die Spieler legen ein beliebiges Plättchen aus, suchen aus den übrigen Plättchen das mit der gesuchten Form heraus und legen es in der vorgegebenen Richtung an. Ziel ist es, ein vollständiges Quadrat oder Rechteck zu bilden. Zur leichteren Kontrolle der Richtigkeit kann eine einfache Grafik auf die Rückseite gezeichnet oder kopiert werden.

Tipp: Da die abgebildeten Kettenübungen bereits die **Lösung** darstellen, sollte das Raster vor dem Spiel zu neun bzw. dreißig Plättchen auseinandergeschnitten werden.

M 7: *turbo* – Kreisel

Mit dem Kreisel üben die Schüler die **Formenbildung**. Auf dem Kreisel sind **Substantive** unterschiedlicher Deklinationen und Kasus abgebildet, die auf **-i** enden. Ihnen soll aus einer Liste

von Adjektiven im Nominativ ein **Adjektiv** in **KNG-Kongruenz** zugeordnet werden. Es kann allein oder zu zweit gespielt werden. Die Schüler drehen den Kreisel und bilden zu dem Wort, bei dem der Kreisel stehen bleibt, ein kongruentes Adjektiv. Die gebildeten Wortpaare werden im Arbeitsheft notiert. Der Spielpartner kontrolliert die gebildete Form auf Richtigkeit oder die Kontrolle erfolgt nach dem Spiel im Plenum, indem die gebildeten Formen gesammelt werden.

Als **Variation** können neben beliebigen Kasus auch Verben für den Kreisel verwendet werden. Wichtig ist der Auftrag, welche flektierten Formen gebildet oder wohin sie verändert werden sollen.

Tipp: Die Kreisel können von den Schülern selbst ausgeschnitten und zusammengebastelt werden. Ein **Muster** zeigt ihnen, wie der Kreisel aussehen soll.

M 8: Amphitheater-Quartett

Mithilfe des Quartetts lernen die Schüler bekannte und weniger bekannte **Amphitheater** kennen. Es wird zu zweit oder viert gespielt. Ziel ist es, möglichst viele Quartette zu gewinnen. Ein Quartett besteht aus **vier Karten einer Gruppe** (A1–A4, B1–B4 ...). Karten gewinnt man, indem man die Werte auf den Karten seiner Mitspieler sticht: Der Spieler liest eine Angabe von seiner ersten Karte vor, z. B. das Fassungsvermögen des Amphitheaters. Diese Angabe sollte möglichst einen Wert haben, der größer ist als der seiner Mitspieler. Wenn dies der Fall ist, darf der Spieler eine beliebige Karte bei einem unterlegenen Mitspieler ziehen. Wer ein vollständiges Quartett gesammelt hat, darf diese Karten beiseite legen. Das Spiel endet, wenn alle Quartette gefunden wurden.

Tipp: Quartettspiele können mit **Word** für **viele Themen** gestaltet werden, z. B. Götter, Helden oder Gebäude, die mit aussagekräftigen Bildern versehen werden sollten. Es eignen sich aber auch Wort- und Sachfelder. Je nach Gegenstand kann das stechende Kriterium die Wortlänge oder z. B. die Größe (Höhe, Breite) des Gebäudes sein.

M 9: *pretium magnum* – „Der Große Preis“ auf © CD 7

„*Pretium magnum*“ ist ein Spiel in **Powerpoint** nach Vorbild der früheren Fernsehshow „Der Große Preis“. Es werden Wortbedeutungen und Ableitungen zu **Fremd- bzw. Lehnwörtern** und zu Vokabeln aus der **englischen Sprache** abgefragt.

Das Spiel lässt sich gut in kleinen Gruppen von drei bis vier Spielern spielen, kann aber auch von den Schülern allein oder in Partnerarbeit als Vertiefungsmaterial zum selbstständigen Arbeiten genutzt werden. Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu bekommen. Jede Gruppe wählt abwechselnd ein Feld mit einem bestimmten Punktwert (X–C) aus, das angeklickt wird. Daraufhin erscheint ein **Begriff** oder ein **Bild**. Davon muss die Gruppe die **lateinische Wurzel** nennen und erklären. Auf der Aufgabenfolie befindet sich ein Link zur Lösung, sodass die Antwort überprüft und für alle Spieler visualisiert werden kann. Ist die Antwort richtig, erhält die Gruppe die entsprechenden Punkte; ist die Antwort falsch, erhält sie keine Punkte. Über einen Link gelangt man wieder zur Anfangsfolie, auf der die nächste Gruppe ein Feld auswählt. Die bereits behandelten Aufgaben erkennt man an der veränderten Schriftfarbe. In jeder Kategorie gibt es einen **Joker**. Erscheint die *fortuna* (Bild: vierblättriges Kleeblatt) nach Anklicken des Feldes, erhält die Gruppe die jeweiligen Punkte, ohne dass sie eine Frage beantworten muss.

Als **Variation** lässt sich zusätzlich das Feld **Risiko** mit dem Begriff *periculum* einsetzen: durch die richtige Beantwortung erhält man eine höhere Punktezahl. Nachdem die Spieler den Begriff oder das Bild gesehen haben, nennen sie die Punktezahl, die sie aus ihrem Punktekonto riskieren wollen. Lösen sie die Aufgabe richtig, erhalten sie diese oder ein Mehrfaches davon als Gewinn.

Alternativ zu den Wortschatzübungen kann *pretium magnum* auch mit grammatikalischen Formen oder Realien gespielt werden. Bei einer Umgestaltung des Spieles sollten die Hyperlinks (zu erkennen an der Unterstreichung) nicht gelöscht werden, da die Verweise ansonsten nicht mehr zurück- bzw. weiterführen.

M 10: *Quis fiet millionarius?* – „Wer wird Millionär?“**auf © CD 7**

In Anlehnung an die beliebte TV-Sendung „Wer wird Millionär?“ werden in dem auf **Powerpoint** basierenden Spiel „*Quis fiet millionarius?*“ Fragen zum **Wortschatz** und zur **Grammatik** gestellt. Gespielt wird im Plenum, die Schüler können die Fragen allein oder in kleinen Gruppen mit bis zu vier Spielern beantworten. Das Spiel führt über 18 Fragen bis zu einem „Millionengewinn“. Der Lehrer oder ein Mitschüler liest als „Moderator“ die **Fragen** und die **vier Antwortmöglichkeiten** mit den Buchstaben A bis D vor. Die Gruppenmitglieder haben kurz Zeit, sich leise zu beraten. Sie wählen eine Lösung und legen das entsprechende Kärtchen verdeckt vor sich. Eine der Gruppen stellt ihre Lösung vor. Ob diese richtig ist, wird mit einem Klick auf die Antwortmöglichkeit geprüft: Wählt man die richtige Antwort aus, gelangt man zur Folie „Glückwunsch – Diese Antwort ist richtig!“. Wird eine falsche Antwortmöglichkeit angeklickt, erscheint die Folie „Diese Antwort ist leider nicht richtig!“. Dann kann man über einen Link zur Frage zurückkehren und erneut versuchen, die richtige Lösung zu finden. Ist die Antwort richtig, zeigen alle Gruppen ihre Kärtchen. Die Gruppen, die die richtige Lösung hatten, dürfen weiterspielen, die anderen Gruppen scheiden aus. Gewonnen hat die Gruppe, die die meisten oder alle Fragen beantworten konnte.

Alternativ kann auch allein oder zu zweit an einem Computer gespielt werden. Zuvor sollte dann die Funktionsweise von Powerpoint, z. B. das Aufrufen der Bildschirmpräsentation, erklärt werden.

Einbindung in den Unterricht

Viele der hier vorgestellten Spiele eignen sich gut als **Stundeneinstieg**, weil in motivierender Weise Vokabelbedeutungen und Formen reaktiviert werden. Wenn im Verlauf einer Stunde neue Formen eingeführt wurden, empfiehlt sich eine abschließende spielerische **Übung**. Aufwendigere Spiele wie *pretium magnum* sind in **Vertretungsstunden** und in den letzten Stunden vor den Ferien zu empfehlen.

Zur **Vor- und Nachbereitung von Klassenarbeiten**, z. B. für die Behebung von häufigen Fehlern, bieten sich auch längere spielerische Phasen an, besonders als Stationenlernen oder Lerntheke, um differenziert Wortschatz und Grammatik zu üben. Zu diesem Zweck sollten die Schüler durch einen Selbstevaluationsbogen feststellen, welchen Übungsbedarf sie in welchem Bereich haben.

Weitere Spielideen zum Wortschatztraining

Weitere Spielideen zum Wortschatztraining bieten nicht nur Alternativen zur „normalen“ Vokabelabfrage, sondern sorgen auch für mehr Bewegung und gestalterische Kreativität im Klassenraum.

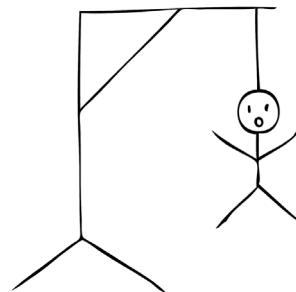
Eckenvokabeln

Die Klasse wird in vier Gruppen aufgeteilt, die sich jeweils zusammensetzen und eine zuvor bestimmte Anzahl von Vokabeln für das Abfragen sammeln. In jede Raumecke stellt sich ein Spieler einer Gruppe. Im Uhrzeigersinn fragt jeweils eine Gruppe nach einer **Vokabelbedeutung**. Antwortet der Spieler einer gegnerischen Mannschaft richtig, darf er zur nächsten Raumecke weitergehen, andernfalls bleibt er stehen. Wenn ein Spieler in allen vier Ecken die Vokabeln

richtig beantwortet hat, folgt ihm der nächste aus seiner Gruppe. Die Gruppe, deren Spieler vollständig alle Eckenfragen beantwortet haben, hat gewonnen.

Galgenmännchen

In Gruppen von vier bis acht Spielern einigen sich die Schüler auf Wörter, die sie abfragen möchten. Zuvor wird festgelegt, wie viele Wörter gesammelt werden und aus welchem Bereich sie stammen sollen: z. B. **Vokabeln** der letzten **Lektion(en)** oder Vokabeln aus einem bestimmten **Themenfeld**. Abwechselnd geht jeweils ein Spieler an die Tafel und schreibt für jeden Buchstaben des Wortes seiner Gruppe einen waagerechten Strich an. Die übrigen Gruppen raten, aus welchen Buchstaben das Wort besteht. Richtige Buchstaben werden eingetragen, bei falschen entsteht nach und nach ein Galgen. Ist der Galgen mit Männchen vollendet (s. Abb.), haben die ratenden Gruppen verloren und die Gruppe, von der das Wort stammt, gewinnt einen Punkt. Errät eine Gruppe vor Vervollständigung des Galgenmännchens das Wort, erhält diese einen Punkt. Nach dem Erraten wird die Bedeutung der Vokabel genannt. Dafür kann ein weiterer Punkt vergeben werden. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.



Tipp: Bei jüngeren Schülern ist es eine große Erleichterung, die bereits genannten Buchstaben an die Tafel zu schreiben, weil sie diese oft vor großer Spielfreude vergessen.

Montagsmaler

Die Schüler bilden zwei oder vier Gruppen, die im Wechsel gegeneinander antreten. Aus jeder Gruppe stellt ein Spieler seinem Team eine Vokabel als Zeichnung auf Folie am OH-Projektor oder an der Tafel dar, die ihm der Lehrer vorgibt. Hierfür hat er je nach Absprache eine Minute oder mehr Zeit. Seine Mitspieler müssen die **Zeichnung** erkennen und den **lateinischen Begriff** nennen, der visualisiert wird. Der Zeichner darf weder Buchstaben noch Zahlen verwenden. Jedes richtig geratene Wort ergibt einen Punkt. Man kann nicht benötigte Ratezeit als Punktgut-schrift honorieren. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt. Zur **Vereinfachung** können nur Substantive oder Verben benutzt werden. Als **Variation** bietet sich das pantomimische Vorspielen von Vokabeln an.

Vokabelstaffel

Die Klasse wird in vier Gruppen aufgeteilt. Diese Gruppen teilen sich erneut auf und stellen sich gegenüber in jeweils einer Reihe auf, z. B. vor gegenüberliegende Wände des Klassenzimmers. So steht der eine Teil der Gruppe auf Seite A und der andere Teil auf Seite B. Auf einen **Staffelstab** wird eine **Vokabelliste** geklebt oder die Liste selbst dient zusammengerollt als Staffelstab. Der erste Spieler aus Reihe A darf mit dem Staffelstab zur anderen Seite loslaufen, wenn er die Bedeutung der ersten Vokabel nennen kann. Er übergibt den Staffelstab an den ersten Spieler B und stellt sich hinten in die Reihe. Spieler B darf auch erst loslaufen, wenn er die Bedeutung der folgenden Vokabel nennen kann. Kennt ein Spieler eine Vokabel nicht, stellt er sich hinten in die Reihe und der nächste Spieler in seiner Reihe nennt die Bedeutung, um loslaufen zu dürfen. **Alternativ** kann ein Mitspieler seines oder eines gegnerischen Teams eine Vokabel abfragen, wenn der Staffelstab übergeben wird. So wird keine Vokabelliste benötigt, die Spieler müssen dann aber zuvor Vokabeln sammeln. Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Vokabeln wusste und am schnellsten die geforderten Läufe erledigt hat. Im Interesse der Wortschatzüberprüfung sollten die Wege daher nicht zu lang sein, damit möglichst viele Schüler in die Staffelläufe integriert werden können.

Materialübersicht

M 1 *interdictum* – Tabu

| Thema | Dauer | Anzahl der Spieler | Niveau |
|---|---------------|--------------------|---------------|
| Wortschatz | 10–15 Minuten | ab 4 | mittel/schwer |
| <p><i>Vorbereitung:</i> Für jede Gruppe einen Kartensatz auf Karton kopieren oder auf Papier kopieren und laminieren. Kartensätze ausschneiden oder ausschneiden lassen.</p> <p><i>Zusatzmaterial:</i> Sand- oder Stoppuhren, Scheren</p> | | | |

M 2 *imago ponendus* – Bilderlegen

| Thema | Dauer | Anzahl der Spieler | Niveau |
|--|------------|--------------------|---------------|
| Wortschatz | 10 Minuten | 1–4 | leicht/mittel |
| <p><i>Vorbereitung:</i> Für jeden Schüler/jede Gruppe die drei Kartensätze <u>doppelseitig</u> (Karten vorne / Bild hinten) kopieren, laminieren und zerschneiden. Lösungen je nach Bedarf kopieren.</p> <p><i>Zusatzmaterial:</i> Atlanten oder andere stabile Unterlagen</p> | | | |

M 3 *Trimino* – Substantive im Singular und Plural

| Thema | Dauer | Anzahl der Spieler | Niveau |
|--|--------------|--------------------|--------|
| Formenlehre: Deklinationen | 5–10 Minuten | 1–3 | mittel |
| <p><i>Vorbereitung:</i> Für jeden Schüler/jede Gruppe einen Triminosatz auf Karton kopieren oder auf Papier kopieren und laminieren. Lösungen je nach Bedarf kopieren.</p> <p><i>Zusatzmaterial:</i> Scheren</p> | | | |

M 4 *alea iacta est* – Würfelübung

| Thema | Dauer | Anzahl der Spieler | Niveau |
|---|--------------|--------------------|--------|
| Formenlehre: Konjugationen | 5–10 Minuten | 2–4 | mittel |
| <p><i>Vorbereitung:</i> Für jede Gruppe die benötigten Würfel je auf verschiedenfarbigen Karton kopieren. Einen Mustersatz Würfel ausschneiden und zusammenkleben.</p> <p><i>Zusatzmaterial:</i> Scheren, Klebstoff</p> | | | |

M 5 *rota* – Drehscheibe

| Thema | Dauer | Anzahl der Spieler | Niveau |
|---|-----------|--------------------|---------------|
| Formenlehre: Deklinationen | 5 Minuten | 2–4 | leicht/mittel |
| <p><i>Vorbereitung:</i> Für jede Gruppe eine Drehscheibe und die Zeiger auf stabilen Karton oder Pappe kopieren. Eine Musterscheibe zusammenbauen: Drehscheibe und Zeiger ausschneiden. Die Zeiger mithilfe einer Musterbeutelklammer oder einer kleinen Schraube so an der Drehscheibe befestigen, dass sie sich gut drehen lassen.</p> <p><i>Zusatzmaterial:</i> Scheren, Musterbeutelklammern oder Schrauben</p> | | | |

M 6 series – Kettenübung

| Thema | Dauer | Anzahl der Spieler | Niveau |
|----------------------------|------------|--------------------|--------|
| Formenlehre: Deklinationen | 5 Minuten | 1–3 | leicht |
| Formenlehre: Konjugationen | 10 Minuten | | schwer |

Vorbereitung: Für jeden Schüler/jede Gruppe eine Kettenübung auf Karton kopieren oder auf Papier kopieren und laminieren. Kettenübungen zerschneiden.

M 7 turbo – Kreisel

| Thema | Dauer | Anzahl der Spieler | Niveau |
|----------------------------|--------------|--------------------|--------|
| Formenlehre: Deklinationen | 5–10 Minuten | 1 oder 2 | mittel |

Vorbereitung: Für jeden Schüler/jedes Paar einen Kreisel auf Karton kopieren oder auf Papier kopieren und laminieren. Einen Musterkreisel zusammenbasteln: Kreiselfläche ausschneiden und einen Zahnstocher oder Schaschlikspieß in die Mitte des Kreisels stecken.

Zusatzmaterial: Scheren, Zahnstocher oder Schaschlikspieße, Vokabelverzeichnis des verwendeten Lehrwerkes

M 8 Amphitheater-Quartett

| Thema | Dauer | Anzahl der Spieler | Niveau |
|-------------------------|------------|--------------------|--------|
| Sachthema: Amphitheater | 15 Minuten | 2 oder 4 | leicht |

Vorbereitung: Für jede Gruppe einen Kartensatz auf Karton kopieren oder auf Papier kopieren und laminieren. Kartensätze ausschneiden oder ausschneiden lassen.

Zusatzmaterial: Scheren

M 9 pretium magnum – „Der Große Preis“

⊙ CD 7

| Thema | Dauer | Anzahl der Spieler | Niveau |
|------------|---------------|---|---------------|
| Wortschatz | 20–30 Minuten | ganze Klasse in Gruppen (bis 4 Spieler/Gruppe) oder 1–2 | mittel/schwer |

Zusatzmaterial: PC, Powerpoint, Beamer oder Whiteboard

M 10 Quis fiet millionarius? – „Wer wird Millionär?“

⊙ CD 7

| Thema | Dauer | Anzahl der Spieler | Niveau |
|-----------------------|---------------|---|---------------|
| Formen- und Satzlehre | 15–20 Minuten | ganze Klasse in Gruppen (bis 4 Spieler/Gruppe) oder 1–2 | mittel/schwer |

Vorbereitung: Für jeden Schüler/jede Gruppe einen Satz Buchstabenkärtchen (A–D) auf Karton kopieren oder auf Papier kopieren und laminieren. Kartensätze ausschneiden oder ausschneiden lassen.

Zusatzmaterial: PC, Powerpoint, Beamer oder Whiteboard, Scheren

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Ludendum est

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



| patronus | imperator | gladiator |
|---|---|--|
| Anwalt Klient Gericht Geld | Caesar Herrscher Soldaten Palast | Colosseum Arena kämpfen Waffe |
| sacrificium | frater | hortus |
| Götter Priester Altar Tempel | Vater Mutter Schwester Sohn | Haus Blumen Pflanzen villa |
| serva | magister | homo |
| Amiile Hausangestellte Personal Arbeit | Schule lernen Schläge Klasse | Tier Gott Frau Kind |