

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Con quale Q descrivi questo gioco?

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de




119 Vorkursbuch 3 Con quale Q descrivi questo gioco? 119

Con quale Q descrivi questo gioco?

Spielerische Wortschatzwiederholung mit einem Quiz

Ein Beitrag von Maddalena Faschi, Ludwigsburg, nach einer Idee von Dorothea Buschstein, Möhringen; Illustration: Jutta Isenhardt


Was A wie „armado“ bis Z wie „zif“ – wie erst kommt die gewählte Vokabel? Ihre Schüler treten gegeneinander an und korrekten so den Equivocal richtig und für ihr Gedächtnis. Das Quiz führt den Lernenden die neue Vokabel an. Ca. fünf oder fünfzehn Minuten – der Spaß ist garantiert! Gleichzeit!



Wie kann die richtige Vokabel erst genannt?

Das Wichtigste auf einen Blick

Kompetenzen: Die Schüler – – lernen den Wortschatz aus dem ersten Buch – den ersten beiden Lernjahren – verstehen mündlich gestellte Fragen – verstehen sich mündlich in einer Verkehrssituation	Dauer: bis zu 1 Unterrichtsstunde Alter: Klasse 8/9 bzw. 10–12 1/2 Lernjahr CEB: A1/A2 Benutzt: Spiel, Wortschatzspiel
---	--

 Handbücher zur Erweiterung des Spiels (auf CD 1)

18A066 | Herbst | Dezember 2013

Con quale Q descrivi questo gioco?

Spielerische Wortschatzwiederholung mit einem Quiz

Ein Beitrag von Maddalena Facchini, Ludwigsburg; nach einer Idee von Dorothea Buschmann, Möhnese; Illustration: Julia Lenzmann

Von A wie „*armadio*“ bis Z wie „*zio*“ – wer errät zuerst die gesuchte Vokabel? Ihre Schüler treten gegeneinander an und trainieren so den Basiswortschatz und ihr Hörverstehen. Das Quiz lockert den Unterricht auf und schafft Motivation. Ob fünf oder fünfundvierzig Minuten – der Spielspaß ist garantiert! Giochiamo!



© iStockphoto/Thinkstock

Wer zuerst die richtige Vokabel errät, gewinnt!

Das Wichtigste auf einen Blick

Kompetenzen:

Die Schüler ...

- kennen den Wortschatz aus dem ersten bzw. den ersten beiden Lernjahren.
- verstehen mündlich gestellte Fragen.
- verhalten sich sozial in einer Wettbewerbssituation.

Dauer:

bis zu 1 Unterrichtsstunde

Niveau:

Klasse 8/9 bzw. 10–12

1./2. Lernjahr

GeR: A1/A2

Bereich:

Spiel, Wortschatzarbeit



Blankokarten zur Erweiterung des Spiels (auf CD 1)

Fachliche Hinweise

Vokabeln lernen wird von vielen Schülerinnen und Schülern¹ als mühsam empfunden. Umso wichtiger ist es, die Wortschatzarbeit ab und zu spielerisch aufzulockern, zum Beispiel durch ein **Quiz**. Der Wettbewerbscharakter motiviert, sodass sich die Schüler die Wörter besser einprägen.

Grundprinzip des Vokabelquiz ist es, mithilfe der Umschreibungen und der vorgegebenen **Anfangsbuchstaben** die gesuchten Begriffe zu finden. Dabei handelt es sich mehrheitlich um Substantive, aber auch einige Verben und Adjektive sind enthalten. Bei der Auswahl der Wörter wurde darauf geachtet, dass sie zum Alltagsvokabular gehören und häufig gebraucht werden.

Das Spiel besteht aus 192 Karten, davon 108 auf **Niveau 1 (★) für das erste Lernjahr** und 84 auf **Niveau 2 (★★) für das zweite Lernjahr**. Die Buchstaben des Alphabets sind nicht gleichmäßig abgedeckt. Insbesondere Wörter mit den Anfangsbuchstaben J, K, W, X und Y, die es fast nur bei Fremdwörtern gibt, sind zugunsten häufiger vorkommender Begriffe weniger vertreten.

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

Didaktisch-methodische Hinweise

Zur Lerngruppe

Das Vokabelquiz ist für das **erste und zweite Lernjahr** gedacht – bei Italienisch als dritte Fremdsprache in der Sekundarstufe I für die Klassen 8 und 9; bei Italienisch als neu einsetzende Fremdsprache in der Oberstufe für die Klassen 10 und 11 (G8) bzw. 11 und 12 (G9).

Zur Einbettung

Das Quiz dient zur **Auflockerung der Lehrbucharbeit**. Es kann für einige Minuten am Anfang (Motivationsphase) oder am Ende einer Stunde eingesetzt werden. Auch als „Belohnung“ nach Klassenarbeiten, vor den Ferien oder in Vertretungsstunden bietet sich sein Einsatz an.

Die **Karten auf Niveau 1 (★)** beziehen sich auf den Wortschatz des **Lehrwerks „Appunto 1“**, die auf **Niveau 2 (★★)** auf **„Appunto 2“** (C.C. Buchner).

Folgende Vokabeln sind auch im Oberstufenlehrwerk **„In Piazza“** (C.C. Buchner) enthalten (in Klammern sind die Lektionen angegeben):

Niveau 1 (★): l'aereo (5), l'armadio (3), l'astuccio (13), il bacio (5), la bandiera (12), il bicchiere (5), il biglietto (3), i biscotti (4), il cane (2), i capelli (4), il compleanno (5), il cuore (6), il desiderio (11), dimenticare (9), il divertimento (9), la doccia (4), il dolce (4), elegante (7), gli errori (13), l'esame (6), l'estate (8), la farmacia (1), la fermata (7), il francobollo (8), freddo,-a (4), il gatto (2), la gonna (4), l'hotel (5), l'incidente (9), l'infermiere (13), l'iscrizione, 11), la lavagna (6), lavorare (2), il letto (3), la mano (6), il matrimonio (5), la mostra (6), il nipote (5), la noia (9), la nonna (5), nuotare (7), gli occhiali (12), l'opera (7), l'ospedale (13), la palestra (10), la pasticceria (1), il portafoglio (3), il regalo (5), le regioni (5), le regole (4), la ricetta (14), i ricordi (10), le scarpe (4), la spesa (7), le stelle (7), la sveglia (4), il tabaccaio (9), la tastiera (6), il telefonino (10), la tenda (9), il tovagliolo (10), l'ufficio (4), gli uomini (4), l'uva (7), la valigia (5), il vicino (3), il vino (5), il voto (6), lo yogurt (1)

Niveau 2 (★ ★): l'amicizia (10), (l'aiuto, 3), il bagno (2), la bugia (8), il cameriere (7), la capitale (14), la chiave (3), il diario (6), i denti (4), esatto,-a (9), furbo,-a (7), il giornale (3), la guerra (8), l'insegnante (4), l'isola (5), le lacrime (15), il libro (2), la luna (5), la mafia (15), la maschera (15), il mercato (7), la montagna (9), le notizie (12), (la prenotazione, 5), il ponte (7), il porto (2), la qualità (9), la ricerca (6), la ripetizione (10), il romanzo (10), lo sci (9), la spiaggia (5), la temperatura (9), il terremoto (11), il traffico (5), il traghetto (5), l'università (4), la verdura (4), la voce (10), il wurstel (7)



Tipp: Im zweiten Lernjahr können die Karten beider Niveaustufen verwendet werden, um auch den Wortschatz des ersten Lernjahres zu festigen.

Zur Spielvorbereitung

Die Kärtchen werden auf festes Papier kopiert, gegebenenfalls laminiert und zerschnitten. Außerdem wird eine Uhr mit Sekundenzeiger oder ein Handy mit Stoppuhrfunktion benötigt.

Zu den Spielvarianten

Man kann die Kärtchen alphabetisch einsetzen oder beliebig mischen.

Variante 1 – im Klassen-/Kursverband: Die Schüler werden in zwei Gruppen aufgeteilt, die gegeneinander spielen. Die Lehrkraft liest die Fragen vor. Die erste Gruppe hat 20 Sekunden Zeit, das gesuchte Wort zu finden. Errät sie es, erhält sie einen Punkt; findet sie es nicht oder gibt sie eine falsche Antwort, geht die Frage an die andere Gruppe. Bei der folgenden Frage ist zuerst die zweite Gruppe an der Reihe und die erste Gruppe springt ein, falls die Vokabel nicht gefunden wird.

Ein Schüler, der eine Armbanduhr mit Sekundenzeiger oder ein Handy mit Stoppuhr besitzt, geht als Schiedsrichter an die Tafel. Er stoppt die Zeit und vergibt die Punkte – so haben beide Gruppen eine reelle Chance, die Frage zu beantworten, ohne dass das Spiel in chaotischen Diskussionen endet, welche Gruppe die Vokabel zuerst gerufen hat. Die Lehrkraft konzentriert sich auf die Aussprache und gibt bei Schwierigkeiten eventuell Tipps.

Variante 2 – in Gruppenarbeit: In Vierergruppen spielen die Schüler paarweise gegeneinander. Ein Partner liest eine Frage vor, der andere stoppt die Zeit – es stehen 20 Sekunden zur Verfügung. Findet das befragte Paar die richtige Antwort, gewinnt es die Karte, anderenfalls wird sie zur Seite gelegt. Dann wird das erste Paar befragt. Das Paar, das am Ende die meisten Karten hat, gewinnt.

Variante 3 – in Partnerarbeit: Zwei Schüler stellen sich abwechselnd gegenseitig die Fragen. Für jede richtige Antwort erhält der befragte Schüler die Karte, bei einer falschen Antwort fällt die Karte aus dem Spiel. Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt. Hier kann auf die Zeitmessung verzichtet werden oder der fragende Schüler misst die Zeit von 20 Sekunden, damit das Spiel nicht zu lange dauert.

Zu möglichen Erweiterungen

- Mithilfe der **Blankokarten** können die Schüler eigene Spielkarten entwerfen. Bevor diese ins Spiel aufgenommen werden, sollten sie an Mitschülern auf Verständlichkeit und Eindeutigkeit getestet werden.



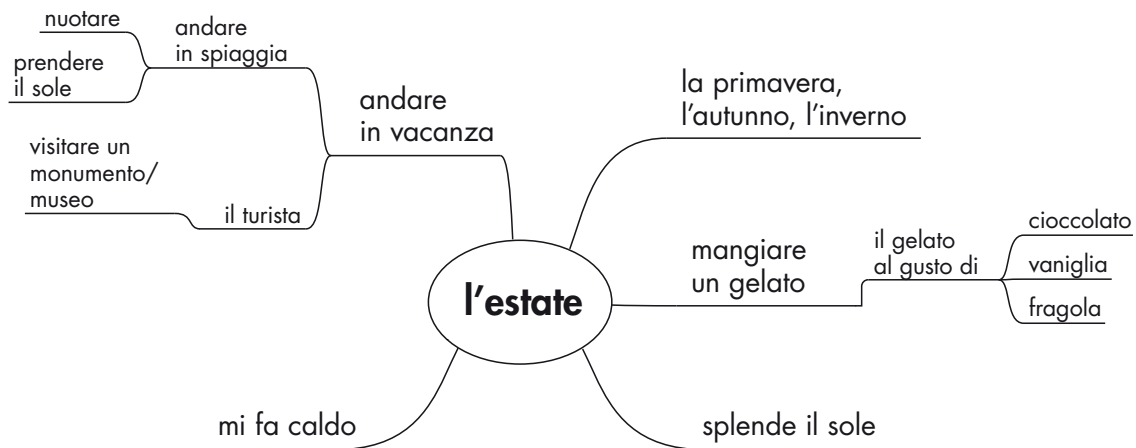
- Im Anschluss an das Spiel ergibt sich die Gelegenheit zur vertiefenden Wortschatzarbeit, zum Beispiel indem **Synonyme** (*l'espresso – il caffè*) oder **Antonyme** (*buio ↔ chiaro*) gesucht werden oder entsprechende Wortfelder erarbeitet werden.

Es ist möglich, dafür Begriffe zu wählen, die sich die Schüler nur schwer merken können, und diese gemeinsam im Plenum zu kontextualisieren.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass die Schüler selbst einen Begriff auswählen und diesen allein oder zu zweit bearbeiten. Die Lehrkraft korrigiert die so entstehenden **Wortfelder**, bevor diese im Klassenraum ausgehängt werden.

Je nach Lernstand der Schüler können für diese Arbeit Wörterbücher zur Verfügung gestellt werden.

Beispiel:



Materialübersicht

M 1 Carte da gioco – livello 1 (★)

M 2 Carte da gioco – livello 2 (★★)

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Con quale Q descrivi questo gioco?

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de




119 Vorkursbuch 3 Con quale Q descrivi questo gioco? 119

Con quale Q descrivi questo gioco?

Spielerische Wortschatzwiederholung mit einem Quiz

Ein Beitrag von Maddalena Faschin, Ludwigsburg, nach einer Idee von Dorothea Buschstein, Möhrkeuse; Illustration: Jutta Isenhardt


Was A wie „armado“ bis Z wie „zu“ – wie erst kommt die gewählte Vokabel? Ihre Schüler treten gegeneinander an und korrekten so den Equivocal nicht auf. Sie entscheiden, Das Quiz führt den Lernenden die und schließt die Lösung. Ca. fünf oder fünfminütige Minuten – der Spaß ist garantiert! Gleichzeit!



Wie kann die richtige Vokabel erst genannt?

© Jutta Isenhardt

Das Wichtigste auf einen Blick	
Kompetenzen: Die Schüler – – lernen den Wortschatz aus dem ersten bis zu den ersten beiden Lernjahren – verstehen mündlich gestellte Fragen – verstehen sich mündlich in einer Verkehrssituation	Dauer: bis zu 1 Unterrichtsstunde Alter: Klasse 8/9 bzw. 10–12 1/2 Lernjahr S&E: A1/A2 Beitrag: Spiel, Wortschatzspiel

 Handbücher zur Erweiterung des Spiels (auf CD 1)

1.8A066, 16.04.2011, Dezember 2012