

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

DaF- / DaZ-Spiele in drei Niveaustufen 3

Das komplette Material finden Sie hier:

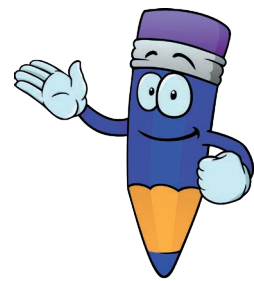
School-Scout.de



Inhalt

Vorwort	⇨	4
Das große Deutsch-Spiel	⇨	5 - 8
Karten	⇨	8 - 12
Aufgaben und Lösungen	⇨	13 - 80
 Passiv im Präsens (regelmäßige Verben)	⇨	13 - 14
 Passiv im Präsens (unregelmäßige Verben)	⇨	15 - 16
 Passiv im Präteritum (regelmäßige Verben)	⇨	17 - 18
 Passiv im Präteritum (unregelmäßige Verben)	⇨	19 - 20
 Passiv im Perfekt (regelmäßige Verben)	⇨	21 - 22
 Passiv im Perfekt (unregelmäßige Verben)	⇨	23 - 24
 Passiv im Plusquamperfekt (regelmäßige Verben)	⇨	25 - 26
 Passiv im Plusquamperfekt (unregelmäßige Verben)	⇨	27 - 28
 Passiv im Futur 1	⇨	29 - 30
 Passiv im Futur 2	⇨	31 - 32
 Hilfsverben im Konjunktiv 1	⇨	33 - 34
 Hilfsverben im Konjunktiv 2	⇨	35 - 36
 Vollverben im Konjunktiv 1	⇨	37 - 38
 Vollverben im Konjunktiv 2	⇨	39 - 40
 Konjunktive 1 einsetzen	⇨	41 - 42
 Abkürzungen	⇨	43 - 44
 Redensarten	⇨	45 - 46
 Sprichwörter	⇨	47 - 48
 Nomen-Verb-Verbindungen	⇨	49 - 50
 Wortverständnis	⇨	51 - 52
 Fehlersuche	⇨	53 - 54
 Fachausdrücke (Grammatik)	⇨	55 - 56
 Wortarten bestimmen	⇨	57 - 58
 Satzteile bestimmen (1)	⇨	59 - 60
 Satzteile bestimmen (2)	⇨	61 - 62
 Umstellung von Satzteilen	⇨	63 - 64
 Bildung von Relativsätzen	⇨	65 - 66
 Satzgefüge mit untergeordneter Konjunktion (1)	⇨	67 - 68
 Satzgefüge mit untergeordneter Konjunktion (2)	⇨	69 - 70
 Fremdwörter (Nomen)	⇨	71 - 72
 Fremdwörter (Verben)	⇨	73 - 74
 Fremdwörter (Adjektive)	⇨	75 - 76
 Gleichlautende Begriffe	⇨	77 - 78
 Wörter aus der englischen Sprache	⇨	79 - 80

Vorwort



Liebe Kolleginnen, liebe Kollegen,

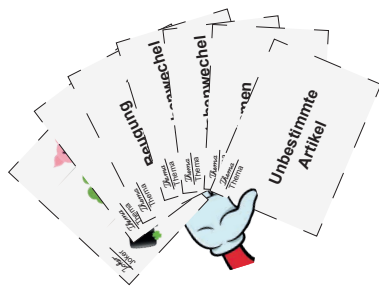
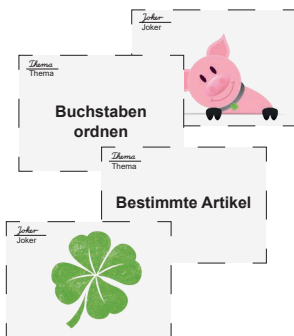
Sie haben sich für „**Das große Deutschtrainings-Spiel**“ entschieden. Dieses Spiel entstand im Laufe meiner langjährigen Tätigkeit als Lehrer und hat sich somit in der Praxis bewährt. Ich setze dieses Spiel oftmals – auch mit unterschiedlichen Variationen – im Unterricht ein, u.a. bei lernschwächeren Schülerinnen und Schülern. Die Resonanz ist positiv. Das vorliegende Spiel beweist: Spielen und Lernen schließen sich gegenseitig nicht aus.

Die Spielvarianten eignen sich bestens zur Vermittlung, Festigung sowie Überprüfung von grundlegenden Kenntnissen in der deutschen Sprache. Sie tragen nicht unwesentlich zu Leistungsverbesserungen bei Schülerinnen und Schülern bei – besonders auch bei Schülerinnen und Schülern mit Migrationshintergrund. 34 Themenblätter mit je 25 Aufgaben und variablen Spielregeln werden präsentiert. Darüber hinaus ist auch ein Einsatz zur Vertiefung der Deutschkenntnisse im regulären Unterricht möglich.

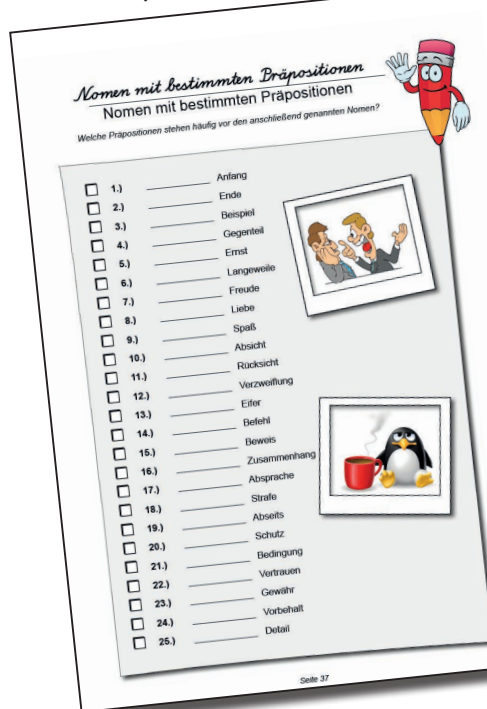
Viel Spaß und Erfolg mit den Materialien wünscht Ihnen

Friedhelm Heitmann

Themenkarten



Aufgabenblätter



Lösungen zu den Aufgabenblättern



Das große Deutschtrainings-Spiel

Papierspiel

Spielerzahl:

2, 3 oder 4 Spieler/Teams je Spiel

Spielmaterialien:

- bis zu 34 Aufgabenblätter mit jeweils 25 Aufgaben
- Tafel mit Magneten (zum Befestigen der Themenkarten an der Tafel)
- Schreibstift und Blanko-Papier (zum Notieren der von den einzelnen Spielern/Teams erzielten Punkte) oder Kreide für die Tafel, eventuell Folienstift
- für die Varianten: projizierendes Medium (OHP, Beamer, Laptop, iPad, Smartphone – je nach technischen Möglichkeiten und Vorlieben)

Themenkarten



Aufgabenblätter

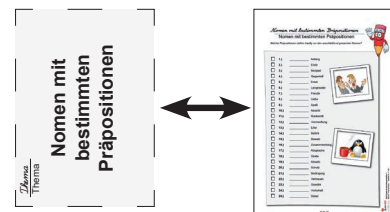


Vorbereitung:

Die Themenkarten werden auf A4- oder A3-Format vergrößert und auf das jeweilige Aufgabenblatt rückseitig kopiert.

Diese Blätter werden zum Spielstart mit der Themenkarten-Seite nach vorne gut sichtbar an der Tafel angebracht.

Die Aufgabenblätter befinden sich folglich nun auf der Rückseite der Themenkarten.



Um sich Arbeit zu ersparen, kann man auch nur die Aufgabenblätter einseitig kopieren und handschriftlich die Themen auf die Rückseite schreiben.

Alternativ kann man nur die Aufgabenblätter kopieren und die Themenkarten nur ausschneiden. So zieht je ein Spieler das Thema im Kartenformat aus der Hand des Spielleiters.



Es ist sinnvoll, die kopierten Themenkarten/ Aufgabenblätter zu laminieren oder in Klarsichthüllen zu stecken. Dann muss später mit einem Folienstift abgehakt werden.

Es empfiehlt sich zu Beginn nur 9 der 34 Themen auszusuchen und diese an der Tafel anzubringen. Später kann die Anzahl gesteigert werden.

Bestell-Nr. P12 044

DaZ-Spiele in drei Niveaustufen
Band 3: Erweitertes Niveau



Das große Deutschtrainings-Spiel

Spielregeln: Spielmöglichkeit 1

Zuerst werden Teams gebildet. Die Spieler/Teams müssen nun grundlegende Kenntnisse der deutschen Sprache beweisen. Die Spieler/Teams wechseln sich ab. Team 1 beginnt. Es darf eine Themenkarte auswählen. Danach wird diese Themenkarte umgedreht, es erscheint das Aufgabenblatt.

Der Spielleiter (z.B. Lehrer oder Schüler) nennt die erste Aufgabe. Diese muss nun vom Team mündlich beantwortet werden. Es muss sich zuvor beraten. Es hat das alleinige Antwortrecht, jedoch nur eine Antwort ist möglich.

Die anderen Teams schreiben die Antwort jeweils deutlich auf ein Blatt Papier.

Ansonsten bleiben sie im Hintergrund, sind jedoch bereit. Sie haben eventuell auch noch die Chance, Punkte zu ergattern, falls das Team, das am Zug ist, die falsche Antwort gibt. Ist die Antwort von Team 1 korrekt, erhält dieses einen Punkt. Dieser wird vom Spielleiter notiert.

Antwortet Team 1 nicht oder falsch, halten die restlichen Teams gleichzeitig ihre notierte Antwort hoch, sodass der Spielleiter sie kontrollieren kann. So wird gewährleistet, dass kein Team noch weiterschreibt. Alle hatten die gleiche Zeit zum Antworten. Der Spielleiter kontrolliert. Nun erhalten alle Teams, deren Antwort richtig ist, einen Punkt.

Generell gilt: Team 1 bekommt die Fragen der Reihenfolge nach gestellt. Es hat das alleinige Antwortrecht, solange die Fragen richtig beantwortet werden. Pro richtige Antwort erhält das Team einen Punkt. Die richtig beantworteten Fragen werden zur besseren Übersicht auf dem Aufgabenblatt in den Kästchen abgehakt.

Ist die Antwort falsch, wird das Aufgabenblatt mit der Themenkarte nach vorne zeigend wieder zurückgehängt. Das nächste Team ist an der Reihe und kann nun ebenfalls unter allen Themenkarten wählen und problemlos dort weitermachen, wo die letzte Frage richtig beantwortet wurde.

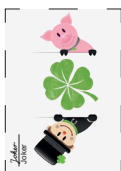
Ist eine Themenkarte komplett abgearbeitet, d.h. wurden alle 25 Fragen beantwortet, wird sie aus dem Spiel genommen.

Spielsieg:

- Wer zuerst die zuvor bestimmte Punktzahl erreicht hat, gewinnt.
- Der Spieler/das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt, wenn alle Themen bearbeitet wurden.



Joker:



Bei allen Spielvarianten möglich: Beantwortet ein Team 25 Fragen hintereinander richtig, erhält es eine Jokerkarte.

Damit hat es das Recht, diese bei Nicht-Beantwortung einer Frage „einzulösen“, sodass es trotzdem einen Punkt erhält und weiterspielen darf.



Einsatz der Arbeitsblätter im Unterricht

Die Arbeitsblätter können auch zur Partner-, Gruppen- bzw. Einzelarbeit ausgegeben werden. Die übersichtlichen Lösungsblätter eignen sich bestens zur Selbstkontrolle und somit zum selbstorganisierten Lernen.

DaZ-Spiele in drei Niveaustufen

Band 3: Erweitertes Niveau

2. Digitalauflage 2020

© Kohl-Verlag, Kerpen 2017
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Friedhelm Heitmann
Coverbild: © Jasmin Merdan - fotolia.com
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

Bildquellennachweis:

S.4: © clipart.com (2x); © Brian Goff - fotolia.com; © Jan Engel - fotolia.com; © Piumadaquila - fotolia.com (2x); © clipart.com; © Piumadaquila - fotolia.com; S.5: © clipart.com (2x); © Piumadaquila - fotolia.com (2x); © clipart.com; © Piumadaquila - fotolia.com; S.6: © clipart.com; © Jan Engel - fotolia.com; © Brian Goff - fotolia.com; © Jan Engel - fotolia.com; S.8: © Brian Goff - fotolia.com, © Jan Engel + Brian Goff - fotolia.com, © Jan Engel - fotolia.com(2x);

S.13-19: (alle) © clipart.com; S.20: © clipart.com; © Trueffelpix - fotolia.com; S.21-25: (alle) © clipart.com; S.26: © clipart.com; © Trueffelpix - fotolia.com; S.27-33: (alle) © clipart.com; S.34: © diego1012 - fotolia.com; © clipart.com; S.36-80: (alle) © clipart.com

Bestell-Nr. P12 044

ISBN: 978-3-96040-673-0

© Kohl-Verlag, Kerpen 2020. Alle Rechte vorbehalten.

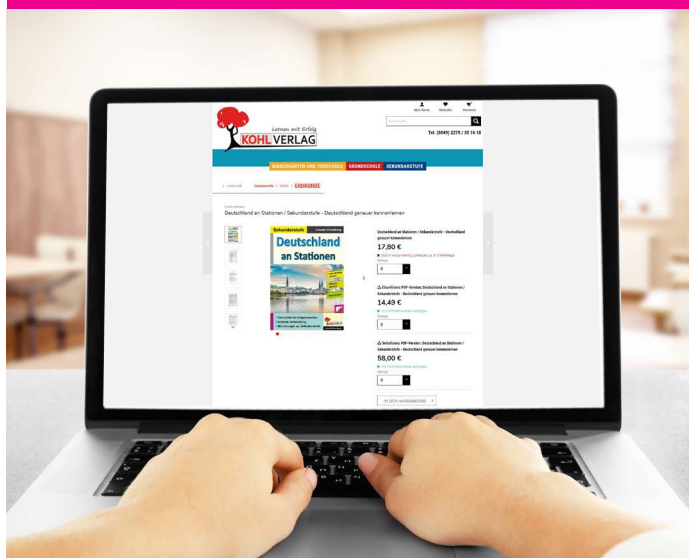
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2020

Unsere Lizenzmodelle



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

DaF- / DaZ-Spiele in drei Niveaustufen 3

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

