

Passwort Deutsch 4

Die Spielesammlung

1. WWW-Recherche: Suche nach Spielen

Gehen Sie im Internet zu www.spieledatenbank.de.



Suchen Sie ein Spiel, das ...

- im Unterrichtsraum gespielt werden kann,
- etwas mit Sprache zu tun hat,
- nicht zu lange dauert.

Geben Sie zuerst Ihre Suchkategorien ein und klicken Sie dann auf „Passende Spiele suchen“. Suchen Sie dann in den Ergebnissen auf der linken Seite.

Notieren Sie zum Schluss den Namen des Spiels, für das Sie sich entschieden haben. Das Spiel heißt _____.

2. Das Spiel beschreiben

Beschreiben Sie nun das Spiel mit Ihren eigenen Worten.

Schreiben Sie einen kurzen Text und benutzen Sie dabei, wenn möglich, das Passiv.

Das Spiel ist für	Bei diesem Spiel geht es darum, ...		Das Ziel ist			
Wer ..., hat gewonnen	die Spieler	der Spielleiter	Dabei ist es wichtig			
zunächst	zuerst	dann	danach	vorher	anschließend	zum Schluss

Passwort Deutsch 4

3. Ergebnis präsentieren

Stellen Sie nun Ihr Spiel im Kurs vor und hören Sie die Beschreibungen der anderen.

4. Beurteilen und spielen

Sie haben während Ihrer WWW-Recherche vielleicht gemerkt, dass jedes Spiel beurteilt wurde (mit 1 bis 5 goldenen Sternchen). Beurteilen Sie jetzt die vorgestellten Spiele im Kurs: Jede Person darf 1 bis 5 Punkte vergeben. Spielen Sie zum Schluss das Spiel, das die meisten Punkte bekommen hat.

5. Wortschatzarbeit

Neues Verb	Bedeutung

Passwort Deutsch 4

Die Spielesammlung

KL-Info

Ablauf Ein möglicher Einstieg wäre ein Gespräch über Spiele. Der Auftrag dazu könnte lauten: *Welche Spiele spielen Sie gerne? Kennen Sie den deutschen Namen dafür?*

In **Aufgabe 1** sollen KT in einer Spiele-Datenbank (www.spieledatenbank.de) nach interessanten Spielen suchen, die drei Kriterien erfüllen: Man muss sie im Unterrichtsraum spielen können, sie sollen etwas mit Sprache zu tun haben und dürfen nicht zu lange dauern (Paar- oder Gruppenarbeit).

In **Aufgabe 2** sollen KT dann das Spiel (mithilfe entsprechender Redemittel) in Form eines kurzen Textes beschreiben. KL kopiert die fertigen Beschreibungen und hängt sie für die spätere Abstimmung im Kursraum auf (s.u.).

Aufgabe 3: KT präsentieren ihre Spiele mithilfe der Beschreibungen im Kurs.

Aufgabe 4: KT bewerten die vorgestellten Spiele, indem sie auf den Kopien mit Klebepunkten oder Stiften Punkte von 1-5 vergeben. Das Spiel mit der höchsten Punktzahl wird zum Schluss im Kurs gespielt.

Tipp Erweiterung: KT sammeln und erarbeiten selbstständig in der zusätzlichen Aufgabe 5 weiteren Wortschatz.

Lösungen Aufgabe 1 (Beispiele für Spiele)
Lügen-Portrait
Mondfahrt
Nicht Ja und nicht Nein
Tomatensalat
Wer passt zu mir?