

Online-Projekte für das Lehrwerk *Optima/B1* – Kapitel 1

Zusatzmaterial um Ausdrucken

Kennenlernspiele

- A** Wenn sich einige Lerner schon kennen, bietet sich die Übung der Klassenstatistik an (s. Vorgaben auf der Kopiervorlage „Wir Deutschlerner haben/sind ...“). Die Lerner werden in 2 Gruppen aufgeteilt und stellen sich gegenseitig die Fragen zu den vorgegebenen Antworten: Sie fragen jeden in ihrer Gruppe, z. B. „Bist du schon mal mit dem Schiff gefahren?“ oder „Wie viele Länder hast du schon besucht?“ etc. Dann tragen sie die Zahlen auf ihrem Zettel vor dem Multiplikationszeichen ein. Am Ende wird an die Tafel (bzw. OHP) geschrieben, wie die zwei Gruppenergebnisse ausgefallen sind.
- B** Der Lehrer/Die Lehrerin schreibt einen Text über sich, in dem drei Lügen versteckt sind (Alter, Herkunft, Hobbys, Berufswunsch etc.). Die Lerner raten, welche die drei falschen Angaben waren. Dann schreiben sie nach diesem Muster selbst Texte, lesen sie vor und erraten ebenfalls wieder die falschen Aussagen.

Wir Deutschlerner haben/sind

1. ... x mit dem Schiff gefahren.
2. ... x Länder besucht.
3. ... x Sherry getrunken.
4. ... x in einem Freizeitpark gewesen.
5. ... x Hunde, Katzen etc. gehabt.
6. ... x den Zug verpasst.
7. ... x Geburtstage vergessen.



Gesprächssituationen üben und evaluieren

Zum Lehrbuch „Optimal B1“, S.12/A 11

Ziele der Aufgabe:

- Bewusstmachung von Evaluationskriterien
 - Planung der Gesprächssituation
 - Selbst- und Fremdbeobachtung
 - Evaluation
-
- Je zwei Lerner erhalten eine Situationskarte. Sie überlegen sich, welche Kriterien erfüllt werden müssten, damit das Gespräch erfolgreich ist (s. Kopiervorlage des Arbeitsblattes „Beobachtungskriterien“). Die Paare einigen sich pro Kriteriengruppe (Strategien, Sprachgebrauch, Sprachmittel) auf zwei für die Situation relevante Kriterien und notieren sie auf dem Arbeitsblatt.
 - Danach werden die Situationskarten neu verteilt. Die Paare müssen nun die Situationen spielen. Sie dürfen sich 5 bis 10 Minuten darauf vorbereiten. Vor dem Spielen sollten sie Gelegenheit haben, sich selbst beurteilen zu können (z. B. *Kann ich das? Kann ich das nicht?*).
 - Das Paar, das die entsprechenden Kriterien zusammengestellt hat, bewertet das Gespräch und kommentiert das Ergebnis.

Situationskarten

<p style="text-align: center;">Ausländeramt – Formular beantragen</p> <p>Angestellte/r: Guten Tag, wie kann ich Ihnen helfen?</p> <p>Kunde/Kundin: Guten Tag, ich brauche ...</p>
--

<p style="text-align: center;">Fahrkartenschalter – Monatsticket kaufen</p> <p>Fahrkartenverkäufer: Guten Tag, ...</p> <p>Kunde/Kundin: Guten Tag, ich hätte gerne ... Ich möchte ...</p>
--

**Reisebüro –
Fluginformation erfragen**

Angestellte/r:
Guten Tag, wie kann ich Ihnen
helfen?

Kunde/Kundin:
Guten Tag, ich möchte ...

**Erasmus-Beratung –
Informationen erbitten**

Beraterin:
Hallo, was/wie/wohin ...?

Student/Studentin:
Hallo, ich möchte ...
Ich habe noch folgende Fragen: ...
Wie/Wo ...?
Ich brauche ...

**Agentur für Arbeit –
Stellenberatung**

Angestellte/r:
Guten Tag, wie kann ich Ihnen
helfen?

Kunde/Kundin:
Guten Tag, ich möchte ...

**Touristeninformation –
Erkundigung nach Museen in
der Stadt**

Angestellte/r:
Guten Tag, wie kann ich Ihnen
helfen?

Kundin:
Guten Tag, welche ...?
Wann/Wo ...?

**Bank –
Bankkonto eröffnen**

Angestellte/r:
Guten Tag, wie kann ich Ihnen
helfen?

Kundin:
Guten Tag, ich möchte ...
Ich habe folgende Fragen ...

...

Beobachtungskriterien

Situation:

- Kriterien optimal erfüllt Kriterien ausreichend erfüllt
 Kriterien gut erfüllt Kriterien nicht erfüllt

Strategien: (z. B. Rezeption, Interaktion, Produktion ...)

1

2

Sprachgebrauch: (z. B. Flüssigkeit, Flexibilität, Genauigkeit, Kohärenz ...)

1

2

Sprachmittel: (Phonetik, Wortschatz, Grammatik ...)

1

2

Schwarzer Peter

„deswegen“ – „darum“ – „deshalb“

(Ausarbeitung: Katja Wirth)

Spielanleitung:

Es wird in Gruppen von 3–5 Spielern gespielt. Die Karten werden verteilt. Jeder Mitspieler sieht zunächst in seinen Karten nach, ob er ein logisches Kartenpaar bilden kann, z. B. „Ich habe Hunger, deswegen esse ich ein Sandwich“. Ist dies der Fall, darf er den Satz vorlesen und das Kartenpaar ablegen. Wenn alle korrekten Kombinationen abgelegt sind, zieht der 1. Spieler eine Karte von seinem linken Nachbarn. Kann er mit dieser Karte ebenfalls einen logischen Satz bilden, darf er diesen wieder vorlesen und das Kartenpaar ablegen, ansonsten zieht der nächste Spieler eine Karte von ihm usw.

Die einzige Karte, mit der kein Satz gebildet werden kann, ist der „Schwarze Peter“. Diese Karte wechselt durch das Ziehen lediglich öfter den Besitzer. Wenn alle Sätze gebildet wurden, bleibt nur noch der „Schwarze Peter“ übrig. Wer diese Karte am Ende in der Hand hält, hat verloren und bekommt einen schwarzen Punkt auf die Nase (oder auf sein Blatt Papier) gemalt.

Ich habe Hunger, deswegen esse ich ein Sandwich.	Er lernt Italienisch, darum kauft er sich ein Italienischwörterbuch.
Sie fühlt sich krank, deshalb geht sie zum Arzt.	Sie möchten Urlaub machen, deswegen gehen sie ins Reisebüro.

<p>Es regnet, ...</p>	<p>... darum braucht man heute einen Regenschirm.</p>	<p>Ich bin sehr müde, ...</p>	<p>... deshalb lege ich mich eine Stunde ins Bett.</p>
<p>Er hört gerne Musik, ...</p>	<p>... deswegen schenken wir ihm zum Geburtstag eine CD.</p>	<p>Er hat kein Geld, ...</p>	<p>... darum kann er dieses Jahr nicht verreisen.</p>
<p>Sie sucht eine neue Wohnung, ...</p>	<p>... deshalb liest sie die Wohnungsanzeigen in der Zeitung.</p>	<p>Er hat Durst, ...</p>	<p>... deshalb bestellt er sich ein Bier.</p>
<div data-bbox="268 1554 459 1800" data-label="Image"> </div> <p>Der Schwarze Peter</p>			