

Online-Projekte für das Lehrwerk *Optima/B1* – Kapitel 7

Zusatzmaterial um Ausdrucken

Futur I: Übungen hierzu finden Sie in „Grammatik und Konversation 1“ (Langenscheidt 2002), Arbeitsblätter 19, 20, 21.

Mit Dominokarten erzählen

Spielanleitung:

- Die Lerner bringen DIN A4-Blätter mit und knicken sie im Querformat in der Mitte. Das sind ihre „Dominokarten“.
- Der Lehrer bringt aus einer deutschen Tageszeitung oder aus dem Internet aktuelle kurze Artikel mit (z. B. unter www.sueddeutsche.de oder www.faz.net/s/homepage oder www.fr-aktuell.de).
- Jeder Lerner bekommt einen kleinen Artikel, liest ihn sich durch (evtl. mit Hilfe des Lehrers oder des Wörterbuchs) und „malt“ den Inhalt des Textes auf die linke Seite seiner „Dominokarte“.
- Wenn alle linken Kartenhälften bemalt sind, muss der jeweils rechte Partner seinen Text erzählen und der linke Lerner schreibt ihn auf die rechte Seite seiner Karte.
- Wenn auch alle rechten Seiten ausgefüllt sind, werden die Karten eingesammelt, gemischt und im Kurs gemeinsam passend aneinandergelegt.
- Wenn man in zwei Gruppen gearbeitet hat, tauschen die Gruppen die Karten, so dass der Schwierigkeitsgrad ein wenig höher ist.

Beispiel:

Lerner A:

1. liest einen Artikel zum Thema „Wetter“
2. Lerner B erzählt Lerner A seinen Text „Nobelpreis“

1. Lerner A malt das Bild zum Thema „Wetter“	2. Lerner A schreibt den Text „Nobelpreis“
--	--

Lerner B:

1. liest einen Artikel zum Thema „Nobelpreis“
2. Lerner C erzählt Lerner B seinen Text „Fußball“

1. Lerner B malt das Bild zum Thema „Nobelpreis“	2. Lerner B schreibt den Text „Fußball“
--	---

Lerner C:

1. liest einen Artikel zum Thema „Fußball“
2. Lerner A erzählt Lerner C seinen Text „Wetter“

1. Lerner C malt das Bild zum Thema „Fußball“	2. Lerner C schreibt den Text „Wetter“
---	--

Spiel zu zweiteiligen Konnektoren

Spielanleitung:

- Das Spielfeld (s. Kopiervorlage) ausdrucken und Spielfiguren besorgen.
- Die Lerner werden in Gruppen zu 4–6 Personen eingeteilt.
- Sie würfeln reihum. Wenn sie auf ein Feld mit zweiteiligen Konnektoren kommen, müssen sie mit diesen einen Satz bilden.
- Gewonnen hat, wer zuerst ins Ziel kommt.

Spielfeld

ZIEL	Gehen Sie 3 Felder zurück	weder ... noch ... ←	nicht nur ... sondern auch ... ←	sowohl ... als auch ... ←
entweder ... oder ... →	sowohl ... als auch ... →	Gehen Sie 5 Felder zurück	weder ... noch ... →	entweder ... oder ... ↑
weder ... noch ... ↑	nicht nur ... sondern auch ... ←	sowohl ... als auch ... ←	1 x aussetzen	entweder ... oder ... ←
entweder ... oder ... →	sowohl ... als auch ... →	Gehen Sie 2 Felder vor	nicht nur ... sondern auch ... →	weder ... noch ... ↑
weder ... noch ... ↑	nicht nur ... sondern auch ... ←	sowohl ... als auch ... ←	entweder ... oder ... ←	weder ... noch ... ←
Gehen Sie 2 Felder zurück	weder ... noch ... →	entweder ... oder ... →	sowohl ... als auch ... →	nicht nur ... sondern auch ... ↑
nicht nur ... sondern auch ... ↑	sowohl ... als auch ... ←	entweder ... oder ... ←	Würfeln Sie noch einmal	nicht nur ... sondern auch ... ←
START	entweder ... oder ... →	sowohl ... als auch ... →	nicht nur ... sondern auch ... →	↑ weder ... noch ...