

www.teachmeproject.eu

Multimedia Didactics
- The Art and Science of Teaching Host Country Language –
2021-1-DE01-KA220-HED-000031184



LEITFADEN FÜR DEN FREMDSPRACHENUNTERRICHT AUS NEURODIDAKTISCHER SICHT

Aktivitäten und Skripte für den Gastlandsprachenunterricht in Blended-
Learning- und Online-Formaten



Inhalt

Einführung	6
Teil 1. Lehraktivitäten aus einer neurodidaktischen Perspektive. <i>Beschreibungen und</i>	
<i>Verwendungenn – Stufe A1-B2.</i>	7
LESEVERSTEHEN	7
Niveaustufe: A1	7
Niveaustufe: A2	9
Niveaustufe: B1	11
Niveaustufe: B2	13
HÖRVERSTEHEN	15
Niveaustufe: A1	15
Niveaustufe: A2	17
Niveaustufe: B1	19
Niveaustufe: B2	21
SCHREIBEN	23
Niveaustufe: A1	23
Niveaustufe: A2	25
Niveaustufe: B1	27
Niveaustufe: B2	29
SPRECHEN.....	32
Niveaustufe: A1	32
Niveaustufe: A2	34
Niveaustufe: B1	36
Niveaustufe: B2	38
GRAMMATIK.....	41
Niveaustufe: A1	41
Niveaustufe: A2	43
Niveaustufe: B1	45
Niveaustufe: B2	47
WORTSCHATZ.....	49
Niveaustufe: A1	49
Niveaustufe: A2	51
Niveaustufe: B1	53
Niveaustufe: B2	55

Niveaustufe A1-B2..... 57

LESEVERSTEHEN 57

 Niveaustufe: **A1** 57

 Niveaustufe: **A2** 58

 Niveaustufe: **B1** 60

 Niveaustufe: **B2** 62

HÖRVERSTEHEN 65

 Niveaustufe: **A1** 65

 Niveaustufe: **A2** 66

 Niveaustufe: **B1** 68

 Niveaustufe: **B2** 70

SCHREIBEN 72

 Niveaustufe: **A1** 72

 Niveaustufe: **A2** 74

 Niveaustufe: **B1** 75

 Niveaustufe: **B2** 77

SPRECHEN..... 79

 Niveaustufe: **A1** 79

 Niveaustufe: **A2** 80

 Niveaustufe: **B1** 81

 Niveaustufe: **B2** 83

GRAMMATIK..... 84

 Niveaustufe: **A1** 85

 Niveaustufe: **A2** 86

 Niveaustufe: **B1** 87

 Niveaustufe: **B2** 90

WORTSCHATZ 91

 Niveaustufe: **A1** 91

 Niveaustufe: **A2** 93

 Niveaustufe: **B1** 94

 Niveaustufe: **B2** 95

Dieser Leitfaden ist Teil des Erasmus+ TEACHME-Projekts [2021-1-DE01-KA220-HED-000031184]: "PR3: Methods and tools for teaching a host-country language in blended learning and online courses" und ist im August 2023 fertiggestellt worden.

Beteiligte Partner:



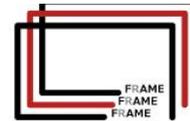
Johannes Gutenberg
Universität Mainz
(Germany)



PRISM Impresa Sociale
s.r.l.
(Italy)



PELICAN s.r.o.
(Czech Republic)



FRAME Fundacja Rozwoju
Aktywnosci
(Poland)



Universitatea
Transilvania Din Brasov
(Romania)



TEACH ME

Multimedia Didactics - The Art and Science of Teaching Host Country Language

Action type

Erasmus+ KA220-HED - Cooperation partnerships in Higher Education, 2021

Priority

HE: Stimulating innovative learning and teaching practices

Europa lebt von der Begegnung und dem Verständnis der Menschen untereinander. Die Sprache ist dabei die Schlüsselkompetenz. Wir wollen jungen Europäer:innen ermöglichen, in anderen europäischen Ländern zu studieren. Dabei konzentrieren wir uns auf weniger gefragte Länder und Sprachen, die weniger verbreitet sind. Das Erlernen dieser Sprachen in relativ kurzer Zeit erfordert eine detaillierte Didaktik und Methodik. Der Weg zum Studium im Ausland kann sich schwierig gestalten. Ein großes Hindernis dabei können die Sprachkenntnisse sein. Eine umfassende Methodik und Didaktik für den Zweitsprachenunterricht für Neuankömmlinge ist hierbei noch nicht entwickelt worden. Unzureichende oder gar keine Unterstützung (sowohl didaktisch als auch formal) wurde in allen Partnerländern gefunden. Auf der Suche nach Lösungen für die oben beschriebenen Herausforderungen beschloss die Projektgruppe des TeachME-Projekts, neurodidaktische Online-Tools nicht nur für internationale Studierende, sondern auch für Lehrende, Erziehende und Betreuende solcher Intensivsprachkurse zu entwickeln.

Das Projekt bringt Studierende, welche die Sprache des Gastlands lernen wollen, bedeutende Lernerfolge, da es eine innovative Mischung aus synchronem und asynchronem Lernen bietet. Internationale Studierende erhalten authentischen Input über Sprachstrukturen, sie erlernen Wortschatz, Kulturaspekte und grammatikalische Strukturen, die je nach Gastlandssprache spezifisch sind, und die Mechanismen ihrer Verwendung. Sie integrieren geeignete grammatikalische Strukturen in den mündlichen und schriftlichen Austausch in realen kommunikativen Kontexten. Im Gegensatz zu Studierenden, die ihre Zeit in Ländern mit weniger gefragten Sprachen verbringen und englischsprachige Programme durchlaufen, wollen wir, dass internationale Studierende nicht nur weniger gefragte Länder wählen, sondern auch in die Sprache und Kultur des Gastlandes eintauchen. Auf diese Weise sind die Studierenden stärker mit dem Lernprozess verbunden und können ihre Kenntnisse und Fähigkeiten mit anderen Bereichen ihres Lebens verbinden.

Aufgrund des innovativen Lernansatzes erwarten wir, dass die Partnerorganisationen mehr internationale Studierende für ein Studium an Universitäten in den Partnerländern mit Nebenfächern gewinnen werden. Die Ziele des TeachME-Projekts sind:

-  *Erhöhung der Zahl junger Erwachsener, die kleinere europäische Sprachen lernen wollen*
-  *Schaffung eines europäischen Vorbilds: eine Reihe von Intensivkursen, die auf die Bedürfnisse von jungen Erwachsenen zugeschnitten sind, die an einem Studium an einer ausländischen Universität in einem der Partnerländer interessiert sind.*
-  *Förderung der transnationalen Zusammenarbeit und des gegenseitigen Lernens zwischen den Partnern, die verschiedene Bildungsbereiche vertreten, um Bildungssysteme, -strukturen und -prozesse zu verbessern.*
-  *Unterstützung des Austauschs und Sichtbarmachung bewährter Verfahren, des Dialogs, des gegenseitigen Lernens und der Zusammenarbeit zwischen politischen Entscheidungsträger:innen, Praktizierenden und Interessenvertreter:innen aus den Partnerländern.*

www.teachmeproject.eu

Einführung

In diesem Leitfaden setzen wir die Prinzipien der Neurodidaktik um, einer interdisziplinären Methode, die Neurowissenschaft, Erziehungswissenschaft, Didaktik und Psychologie miteinander verbindet (vgl. Moravcová & Maďarová 2016: 635). Durch die Einbeziehung der Neurodidaktik in das Erlernen einer Gastlandsprache können Lehrkräfte die Lernprozesse entsprechend der **Persönlichkeit der Lernenden** gestalten und sich auf die **Motivation zum Sprachenlernen** konzentrieren.

Ausgehend von der Prämisse, dass junge Erwachsene und Erwachsene **konkrete Lernsituationen** benötigen, die aktive Lernprozesse auslösen, um eine bestimmte Sprache zu lernen, ist dieser Leitfaden in zwei Teile gegliedert. Teil 1 enthält **72 Unterrichtsaktivitäten**, die aus einer neurodidaktischen Perspektive beschrieben werden, während Teil 2 **24 integrierte Skripte** enthält, die als solche oder als Ausgangspunkt für Blended Learning verwendet werden können. In beiden Teilen sind die Informationen kohärent nach den vier Niveaustufen des GERs, das heißt A1 bis B2, gegliedert und umfassen zunächst die **rezeptiven Fähigkeiten** (Lesen und Hören), gefolgt von den **produktiven Fähigkeiten** (Schreiben und Sprechen) sowie Aktivitäten zur Entwicklung von **Grammatik und Wortschatz**.

In Teil 1 gibt es für jedes Lernniveau und für jede Fähigkeit jeweils 3 Vorschläge für Unterrichtsaktivitäten. Jede im Leitfaden enthaltene Unterrichtsaktivität stellt das **Lernformat** (Plenum, Einzelarbeit, Gruppenarbeit usw.), die **Materialien** (z. B. Textschnipsel, ein Ball aus Papier, Bilder, Karten usw.), einen detaillierten **Ablauf**, das **Ziel** und einige **neurodidaktische Erkenntnisse** (z. B. Verwendung von Humor, visuelle Darstellungen, multisensorischer Ansatz usw.) vor, die bei der Auswahl einer Aktivität gegenüber einer anderen zu berücksichtigen sind.

In Teil 2 gibt es darauffolgend für jedes Lernniveau und für jede Fähigkeit ein Beispiel für ein umfassendes Skript. Jedes Skript ist für Blended Learning konzipiert und umfasst fünf Komponenten - **Einführung, Hauptlerneinheit, Festigung, Beurteilung** und **Nachbereitung** - wobei die Hauptlerneinheit obligatorisch als Präsenzveranstaltung organisiert wird. Jedes Skript enthält auch eine oder alle der in Teil 1 vorgestellten Unterrichtsaktivitäten, so dass der Leitfaden kohärent und leicht zu anwendbar ist. Da es Einheiten gibt, die online stattfinden, haben wir auch Beispiele für Aktivitäten aufgenommen, die während der Beurteilungs- und/oder Nachbereitungsphasen durchgeführt werden können.

Wir sind uns bewusst, dass während des Lernprozesses zahlreiche Aktivitäten ausgewählt werden können, aber wir sind sicher, dass diese Vorschläge die Lehrkräfte motivieren werden, die am besten geeigneten Aktivitäten für ihre Lernenden zu finden und sie in kohärente Skripte zu integrieren, damit die Teilnehmenden ihr Selbstvertrauen stärken und Lernautonomie aufbauen können.

Teil 1. Lehraktivitäten aus einer neurodidaktischen Perspektive.
Beschreibungen und Verwendungenn – Stufe A1-B2.

LESEVERSTEHEN

Niveaustufe: A1

ENDLOSER TEXT

Lernform:	Einzel- oder Gruppenarbeit
Materialien:	Vorbereiteter Text
Ablauf:	Jede/r Lernende oder jede Gruppe erhält einen Text, der in Großbuchstaben und ohne Punkt und Komma geschrieben ist. Der Text sollte einen Bezug zum Alltag der Lernenden haben. Die Lernenden müssen die Wortgrenzen erkennen, Groß- und Kleinschreibung richtig anwenden und Satzzeichen verwenden. Die Lernenden können entweder den gesamten Text in korrekter Weise umschreiben oder lediglich die Wortgrenzen markieren. <i>Beispiel: Meine Großmutter ist zum Arzt gegangen, weil sie ein Problem mit ihrem Magen hatte.</i>
Ziel:	Unterscheidung und Erlernen neuer Wörter, Festigung der Kenntnisse in Bezug auf Wortschatz, Morphologie und Grammatik
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Die Verwendung von Texten, die mit dem Leben der Lernenden zu tun haben, hilft, die Bedeutung dieser Tätigkeit besser zu erkennen und sich an das Gelernte besser zu erinnern. Die vertraute Situation erhöht die Motivation, das Interesse und damit die Aufmerksamkeit. Die Zusammenarbeit unter den Lernenden wirkt sich positiv auf ihre Beziehungen aus und schafft eine stressfreie Atmosphäre, was zu einer größeren Beteiligung und einem gesteigerten Denk- und Erinnerungsvermögen führt.

FALSCH GESCHRIEBENE BRIEFE

Lernformat:	Gruppenarbeit (Plenum, Partnerarbeit, Einzelarbeit)
Materialien:	Texte mit Rechtschreib- und Satzbaufehlern (alternativ: Schnipsel mit Sätzen oder Textteilen, Karten, Tafel usw.) für jede Gruppe
Ablauf:	Die Lehrkraft teilt die Lernenden in 3er-Gruppen ein. Jede Gruppe erhält einen Text (auf der Grundlage des Wortschatzes und der Grammatikkenntnisse aus den vorangegangenen Lektionen), bei dem die Rechtschreibung (bzw. die Reihenfolge der Sätze) falsch ist. Jede Gruppe muss den Text so schnell wie möglich korrekt umschreiben. Dann liest jedes Team abwechselnd den korrigierten Text. Jedes Team macht so lange weiter, bis es einen Fehler macht. Der gewählte Text sollte für die Lernenden nachvollziehbar und unterhaltsam sein und die Textform „Brief“ abdecken.

	<i>Beispiel: "Lieba John, was machst du? Ich schreib dia, um dia zu erzehlen, das ich eine neue Katse habe. Sie ist seer hubsch."</i>
Ziel:	Verbesserung der Lesekompetenz, gemeinsames Lesen, Wortschatzerweiterung, Förderung der Grammatik und der korrekten Rechtschreibung sowie der Zusammenarbeit zwischen den Lernenden
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Form und Inhalt des Textes knüpfen an das tägliche Leben der Lernenden an, was den persönlichen Bezug und das Interesse der Lernenden erhöht. Außerdem schlüpfen sie in die Rolle einer Lehrkraft. Rollenspiele sind eine förderliche Aktivität zur Wortschatzfestigung.

BEWEGE DIE WORTE

Lernformat:	Plenum
Materialien:	Text zum Lesen für jede/n Lernende:n
Ablauf:	Jede/r Lernende erhält ein Blatt mit demselben Text. Die Lernenden wechseln sich beim Lesen ab. Jede/r Lernende liest einen Satz. Vor dem Lesen wählt die Lehrkraft bestimmte Wörter aus, die in dem Text häufig vorkommen. Jeder Person wird ein Wort zugewiesen. Jedes Mal, wenn das Wort erwähnt wird, muss die Person, der das Wort zugewiesen wurde, das gegebene Wort pantomimisch darstellen. Die Lernenden können die Form der Pantomime ändern. <i>Beispiel:</i> Eine Person bekommt das Wort "Tänzer" zugewiesen. Jedes Mal, wenn das Wort "Tänzer" oder eine Form davon vorgelesen wird, muss es die Person pantomimisch darstellen – also so tun, als wäre er/sie eine Ballerina, Michael Jackson, ein Huhn oder Ähnliches. Je kreativer und witziger, desto besser!
Ziel:	Verbesserung der Lesefähigkeiten, Stärkung des Selbstvertrauens und der Fähigkeiten der Lernenden beim gemeinsamen Lesen, Wortschatzerweiterung und Förderung der Kreativität der Teilnehmenden. Außerdem werden die kognitiven Fähigkeiten und die Informationsverarbeitungsgeschwindigkeit der Lernenden erhöht.
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Die Verknüpfung von Bewegung und visuellen und auditiven Elementen mit dem Wortschatz ist ein effizienter Weg, um Lernprozesse zu fördern. Humor wirkt sich positiv auf den Grad der Konzentration, die Fähigkeit, Informationen zu speichern, und den Aufbau eines positiven Gruppenklimas aus, was zu Stressabbau und der Ausschüttung von Endorphinen führt. Bewegung an sich erhöht die Blutzirkulation in unserem Gehirn und steigert unsere Denkfähigkeit. Diese Aktivität hilft den Lernenden, interessiert und konzentriert zu bleiben, Informationen zu speichern, nachhaltig zu behalten und abzurufen.

Niveaustufe: A2

FRAGEN

Lernformat:	Einzelarbeit, Plenum
Materialien:	Text
Ablauf:	Jede Person liest einzeln einen von der Lehrkraft vorbereiteten Text. Anschließend schreibt jede Person mehrere (3-5) Fragen dazu. Die Lehrkraft arrangiert den Austausch der Fragen und legt die Zeit fest, die für die Beantwortung der Fragen benötigt wird. Anschließend präsentieren die Lernenden die Fragen und Antworten vor der Gruppe.
Ziel:	Übung des Leseverständnisses und der Fähigkeit, relevante Informationen zu filtern
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Das Vorbereiten von Fragen für andere Gruppenmitglieder erhöht die Beteiligung (sie wollen in der Regel die schwierigsten Fragen stellen) und die Motivation, die für den Lernprozess entscheidend sind. Das Erstellen und Stellen von Fragen ist eine Möglichkeit, Lernende zu aktivieren. Sie arbeiten nicht nur motivierter und konzentrierter, sondern entwickeln auch ein besseres Bewusstsein dafür, wie man eine Sprache am besten lernt.

GALERIE-SPAZIERGANG

Lernformat:	Einzelarbeit, Plenum
Materialien:	in Fragmente unterteilter Text, Übungsblätter
Ablauf:	Die Lehrkraft bereitet den Text vor, indem sie ihn in kleinere Teile aufteilt und diese an verschiedenen Stellen im Kursraum anbringt. Die Lernenden werden darüber informiert, dass sie sich in einer Kunstgalerie befinden, aber noch X Minuten bis zur Schließung bleiben. Jede Person erhält ein Blatt Papier, auf dem eine kurze Aufgabe steht (richtig/falsch, Antwort auf eine Frage im Text finden, fehlende Informationen ergänzen, eine Reihenfolge festlegen usw.). Die Lernenden gehen durch den Raum, lesen Teile des Textes und folgen den Anweisungen. Nach einer bestimmten Zeit präsentieren die Lernenden die Ergebnisse ihrer Arbeit vor der Gruppe.
Ziel:	Förderung des Leseverständnisses und der Fähigkeit, wichtige Informationen zu identifizieren
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Lerninhalte aufzuteilen und im eigenen Tempo lernen zu können, gehört zu den gehirngerechten Lernaktivitäten. Bewegung ist eines der Schlüsselemente zur Verbesserung der Einprägsamkeit. Das interessante Format der Übung wirkt sich auch positiv auf die Beteiligung und die Teilnahmebereitschaft der Lernenden aus.

QUIZDUELL

Lernformat:	Einzelarbeit
Materialien:	Text, Fragen aus webbasierten oder Smartphone-Anwendungen wie Kahoot!
Ablauf:	Die Lehrkraft verteilt einen Text an die Lernenden, den diese lesen müssen. Anschließend loggen sie sich in die App ein und lösen einen von der Lehrkraft vorbereiteten Test. Die Lehrkraft zeigt die Ergebnisse an der Tafel an, damit die Lernenden sie sehen können. Am Ende bespricht die Lehrkraft die Punkte, bei denen es Probleme gab. Alternativ können die Lernenden gebeten werden, selbst ein kurzes Quiz für andere Gruppenmitglieder zu verfassen.
Ziel:	Übung des Leseverständnisses
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Die Verwendung digitaler Technologien, an welche die Lernenden gewöhnt sind, kann ihre Beteiligung im Unterricht positiv beeinflussen. Lernende, die an eine multisensorische Umgebung gewöhnt sind, schenken interessanten, farbenfrohen Bildern und der Möglichkeit, neue Technologien zu nutzen, eher Aufmerksamkeit. Darüber hinaus steigern Gamification-Elemente die Motivation der Lernenden.

DOPPELTES TAGEBUCH

Lernformat:	individuell, paarweise
Materialien:	Lesetext, Tabelle mit zwei Spalten
Ablauf:	Die Lernenden lesen einen Text, auf den sich die Aktivität bezieht. Sie erhalten ein Blatt, das in zwei Spalten unterteilt ist: In der ersten Spalte schreiben sie ein ausgewähltes Fragment/einen Ausdruck/neue Wörter ab, so dass sie in der zweiten Spalte ihre Kommentare, Fragen, Zitate, persönlichen Eindrücke, Gefühle, Emotionen oder sogar beeindruckende Dinge aus dem Text notieren können.
Ziel:	Die Lernenden sollen den Text mit ihrer Neugier und ihren Erfahrungen in Verbindung bringen.
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Die Aktivität regt das kritische Denken an und verbessert den Wortschatz, das Verständnis und das Erinnerungsvermögen der Lernenden. Diese interaktive Aktivität fördert das kooperative Lernen, aktiviert das Vorwissen und die gegenwärtigen Gefühle und fördert die Verbindung zwischen Lesen und Schreiben. Sie verstärkt die Tatsache, dass die Gedanken/Reaktionen, die die Lernenden aufzeichnen, eine Verbindung zwischen dem Text und ihnen selbst ("text-to-self") oder dem Text und einem anderen Text ("text-to-text") herstellen sollten.

SECHS DENKENDE HÜTE

Lernformat:	Gruppenarbeit
Materialien:	sechs farbige Hüte, Arbeitsblätter, Lesetext
Ablauf:	Die Lernenden werden in sechs Gruppen eingeteilt und gebeten, sich dem Text aus einer bestimmten Perspektive zu nähern, je nachdem, welchen Hut sie tragen. Die Lehrkraft leitet die Lernenden an und unterstützt sie mit Fragen: Die Gruppe mit dem gelben Hut ("Der Optimist") soll den Text in einem positiven Licht sehen, die Gruppe mit dem roten Hut ("Der Intuitive") soll ihre Gefühle/ Emotionen zu einem Thema ausdrücken, die Gruppe mit dem weißen Hut ("Der objektiv Denkende") soll Informationen über den Text liefern, die Gruppe mit dem grünen Hut ("Der Kreative") soll kreative Ideen entwickeln, die Gruppe mit dem blauen Hut ("Der Dirigent") soll den Text zusammenfassen oder Schlussfolgerungen ziehen und die Gruppe mit dem schwarzen Hut ("Der Richter") soll kritische Urteile abgeben.
Ziel:	Lernende dazu bringen, den Text auf unterschiedliche Weisen zu betrachten; die Kreativität der Teilnehmenden durch Rollenspiele mit dem gewählten Hut fördern.
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Diese Aktivität regt das kreative Potenzial der Lernenden an, sichert ihr Bedürfnis nach Bewegung und gibt ihnen Mut und Selbstvertrauen, ihre Emotionen als valides Werkzeug einzusetzen. Darüber hinaus aktiviert sie die Fähigkeit, Entscheidungen zu treffen und fördert die sprachliche, logische und zwischenmenschliche Intelligenz.

SCHNEEBALLWERFEN

Lernformat:	Plenum, Gruppenarbeit
Materialien:	ein Ball aus Papier (mit Fragen und Aufgaben)
Ablauf:	Jede/r Lernende erhält ein Blatt Papier, auf das eine Frage geschrieben werden soll, die sich auf einen beliebigen Sachverhalt bezieht, der aus dem Text gezogen wurde. Das Papier mit den Fragen wird in einen Ball verwandelt und von einer Person zur anderen geworfen. Nachdem die Lernenden einen Ball/eine Frage erhalten haben, haben sie Zeit, die Fragen zu beantworten. Während die Lernenden die Fragen beantworten, kann die Lehrkraft Notizen machen, um die Antworten zu bewerten.
Ziel:	Die Kreativität der Lernenden beim Stellen und Beantworten von Fragen zu aktivieren, die durch phantasievolles Spiel in Gruppen kombiniert werden
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Die Aktivität kombiniert integrative und verarbeitende Fähigkeiten; die Aktivität wird die Lernenden dynamisch machen, da sie nicht nur denken, lesen, schreiben, fragen und sprechen müssen, sondern auch eine körperliche Aktivität ausführen müssen, indem sie das Papier aufrollen und werfen. Es ist also auch eine lustige Art zu lernen, weil die Lernenden den Papierball zu einem anderen Teilnehmenden werfen, als ob sie mit einem Schneeball spielen würden.

LESETEXTE ZU VERSCHIEDENEN THEMEN

Lernformat:	Einzelarbeit, Plenum
Materialien:	Lesetexte (authentisches Unterrichtsmaterial)
Ablauf:	Generell kann jeder Text, der einen Anlass zur Kommunikation bietet, für das Sprachenlernen verwendet werden, ganz je nach Niveau der Lernenden. Die entsprechenden Aufgaben können von einfachen Verständnisfragen bis hin zu einem grammatikalischen Schwerpunkt oder zur Meinungsäußerung in Bezug auf größere Zusammenhänge reichen.
Ziel:	Verfeinerung der Lesekompetenz, Wortschatzerweiterung
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Authentische Texte, die einen Bezug zur Alltagswelt der Lernenden haben, bleiben eher im Gedächtnis. Es ist auch von Vorteil, Texte zu bearbeiten, die nach dem anfänglichen Input weitere Verbindungen zum aktuellen Lerninhalt herstellen. Auf diese Weise können die Lernenden einen guten Abschluss zum Thema finden. Wenn die Lernenden Informationen erhalten, die etwas mit ihrem Leben zu tun haben, werden sie sich die darin enthaltenen sprachlichen Aspekte leichter merken.

WAS IST HIER LOS?

Lernformat:	Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit
Materialien:	Texte mit falschen Wörtern
Ablauf:	Die Teilnehmenden erhalten Texte mit falschen Wörtern (anstelle der Lernwörter) und müssen diese dann digital oder persönlich korrigieren. Wenn die Interaktion in Blended-Learning-Formaten etwas geringer ist, kann die Lehrkraft entscheiden, wer an der Reihe ist, das nächste Wort zu nennen, oder die Teilnehmenden entscheiden selbst, wer die nächste Person sein soll.
Ziel:	das Lesen verfeinern, den Wortschatz trainieren
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Genauso wie das Verbinden von Dingen der gleichen Kategorie ist es ebenso effektiv, das zu identifizieren, was nicht dazugehört. Dies fördert auch das vernetzte Denken und erhöht die Aufmerksamkeit, da die Lernenden genau hinschauen/hören müssen.

WAS HÄTTEST DU GETAN?

Lernformat:	Gruppenarbeit; Plenum
Materialien:	Kärtchen mit kniffligen Situationen (so viele wie die Anzahl der Gruppen)
Ablauf:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Entscheiden Sie, wie viele Geschichten Sie verteilen möchten und lassen Sie die entsprechende Anzahl an Kleingruppen bilden. 2. Geben Sie jeder Gruppe eine andere Geschichte, die eine besonders knifflige oder diskussionswürdige Situation enthält. Sie sollte gelesen und diskutiert werden. Alle Teilnehmenden sollten den Text verstanden haben - aber nicht unbedingt jedes einzelne Wort - und in der Lage sein, ihn mit eigenen Worten wiederzugeben. Sammeln Sie die Texte wieder ein (10 Minuten). 3. Bilden Sie neue Gruppen, in denen jede Geschichte von mindestens einer Person behandelt wird. 4. Innerhalb der neuen Gruppen erzählen sich die Teilnehmenden gegenseitig ihre Geschichten (5 Minuten pro Geschichte). 5. Schließlich haben sie noch 10-15 Minuten Zeit, um die Geschichten zu erzählen, die sie besonders interessiert haben - mit der Frage: "Was hätten ihr in dieser Situation getan?" <p><i>Anmerkung:</i> Wenn Sie möchten, können Sie die Gruppen kurz berichten lassen, bei welchen Geschichten die Meinungen am weitesten auseinander lagen. Greifen Sie während der Aktivität so wenig wie möglich ein, notieren Sie aber wichtige Fehler für eine spätere Korrekturphase.</p>
Ziel:	Entwicklung des globalen Lesens, des Paraphrasierens und Erzählens
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Der Austausch von persönlichen Meinungen und Einschätzungen ist gut für die Gruppendynamik und fördert das soziale Lernen. Der Lebensweltbezug steht für die Einbeziehung der Teilnehmenden in die Kursplanung und erhöht die Relevanz des Lernstoffs und damit die nachhaltige Speicherung im Langzeitgedächtnis.

HÖRVERSTEHEN

Niveaustufe: A1

ALLE VÖGEL FLIEGEN HOCH

Lernformat:	Gruppenarbeit
Materialien:	-
Ablauf:	<p>Zunächst wird ein allgemeines Thema bzw. eine Kategorie vereinbart - zum Beispiel: "essbar". Die Lehrkraft oder ein/e Lernende:r nennt eine Reihe von Wörtern: Wurst - Brot - Bananenschale - Erdbeere - ... Die Lernenden müssen bei jedem Wort, das etwas Essbares beschreibt, aufstehen (d. h., wenn "Bananenschale" gesagt wird, soll man sich hinsetzen).</p> <p>Variante 1: Richtig oder falsch? Jemand formuliert richtige oder falsche Sätze. Bei richtigen Sätzen müssen alle aufstehen (Bayern ist ein Bundesland in Deutschland), bei falschen müssen alle sitzen bleiben (In der Schweiz spricht man Spanisch).</p> <p>Variante 2: Ich habe 7 Geschwister</p> <p>Jede/r Lernende erzählt etwas über das eigene Leben. Die anderen Teilnehmenden entscheiden durch Aufstehen (ja) oder Hinsetzen (nein), ob sie ihnen glauben. <i>Beispiel:</i> Ich war schon einmal in Paris. - Ich habe 5 Geschwister. - Ich esse jeden Tag Schokolade.</p>
Ziel:	Üben von Wortfeldern
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Das Spiel beinhaltet Bewegung/körperliche Übungen , die dazu beitragen, die Konzentration zu stärken und den Geist der Lernenden während des Unterrichts aufzufrischen. Das Hauptergebnis der Aktivität ist eine gesteigerte Fähigkeit der Lernenden, gesprochene Texte zu verstehen, sich mit den Unterschieden in der Aussprache verschiedener Wörter vertraut zu machen und die korrekte Bedeutung jedes erwähnten Begriffs herauszufinden.

CHINESE WHISPERS

Lernformat:	Plenum, Gruppenarbeit
Materialien:	-
Ablauf:	Die Teilnehmenden sitzen in einem Kreis. Eine Person flüstert ein Wort oder einen Satz in das Ohr der Person neben ihr. Diese flüstert das Gehörte in das Ohr seiner Nachbarperson und so weiter. Am Ende darf die letzte Person neben der Person, die die Runde begonnen hat, sagen, was sie verstanden hat.
Ziel:	Üben des Zuhörens und Verstehens von gesprochenen Wörtern/Sätzen und der Fähigkeit, sich auf den Inhalt zu konzentrieren, um die Nachricht weitergeben zu können.
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Die Entwicklung von Kommunikationskompetenzen ist das Hauptergebnis dieser Aktivität. Darüber hinaus kann es der Gruppe Spaß machen, wenn das Ergebnis von der

	ursprünglichen Nachricht abweicht, und es kann den Lernenden auch helfen, diejenigen Wörter und Sätze herauszufinden, die sie im Spiel nicht richtig verstanden haben.
--	--

ZEICHNE DAS

Lernformat:	Gruppenarbeit, Partnerarbeit
Materialien:	Whiteboard/Kreidetafel, Marker/Kreide
Ablauf:	<p>Die Lernenden folgen den schrittweisen Anweisungen für ein Bild. Wenn die Lehrkraft zum Beispiel möchte, dass sie ein Haus zeichnen, könnte die Anleitung so aussehen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Zeichnen Sie ein großes Quadrat in die Mitte der Seite.</i> • <i>Ziehen Sie dann ein kleines Rechteck senkrecht auf den Boden des Quadrats.</i> • <i>Zeichnen Sie zwei kleine Quadrate auf beiden Seiten des Rechtecks.</i> • <i>Zeichnen Sie nun ein großes Dreieck auf das größte Quadrat.</i> <p>Diese Anweisungen sollten die Lernenden zu einem fertigen Bild führen, das erst bei den letzten Anweisungen erkennbar ist. Um den Teilnehmenden die Orientierung zu erleichtern, können Sie ihnen vorformulierte Anweisungen für mehrere Bilder geben und ihnen die Möglichkeit geben, aus Ihrer Auswahl auszuwählen. Die Lernenden zeigen dann ihr Kunstwerk, um zu sehen, ob ihre Zeichnungen den vorgegebenen Anweisungen entsprechen. Alternativ kann ein/e Lernende:r den anderen Gruppenmitgliedern Anweisungen vorlesen oder zwei Teams können sich gegenseitig Anweisungen geben.</p>
Ziel:	Üben und Festigen der Kenntnisse von Begriffen, die den Ort, die Form und die Lage beschreiben ("unten", "viereckig", "oben", usw.) und diese in eigenen Sätzen verwenden
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Diese Aktivität kombiniert Audioanweisungen mit visueller Interpretation. Diese multisensorische Aktivität hilft den Lernenden, die Verbindung zwischen der empfangenen Audiobotschaft, der Interpretation in ihrem Kopf und der endgültigen Visualisierung auf der Tafel zu üben und zu stärken. Außerdem ermutigt sie die Lernenden, zusammenzuarbeiten und sich auf die Anweisungen der anderen zu verlassen, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen.

TEXTREKONSTRUKTION

Lernformat:	Einzelarbeit, Partnerarbeit, Plenum
Materialien:	von der Lehrkraft vorbereiteter Text
Ablauf:	Die Lehrkraft liest mehrmals einen speziell vorbereiteten kurzen Text (ca. 50-60 Wörter) vor, der bestimmte grammatikalische Strukturen enthält. Die Lernenden versuchen zunächst einzeln, so viele Informationen wie möglich aufzuschreiben. Dann bilden sie Paare und vergleichen ihre Notizen, vervollständigen und korrigieren die Informationen. In der nächsten Arbeitsphase schließen sich zwei Paare zu einer Vierergruppe zusammen und wiederholen die Aktivitäten. Am Ende ihrer Arbeit sollten sie den von der Lehrkraft zu Beginn vorgelesenen Text rekonstruieren.
Ziel:	Übung des Hörverstehens und des selektiven Hörens
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Die mehrstufige Tätigkeit, die Möglichkeit, sich mit anderen abzusprechen, und das gemeinsame Sammeln von Materialien reduzieren den Stress, der mit dem Risiko verbunden ist, die Aufgabe nicht zu bewältigen, was die Neurotransmitterfunktion verbessert. Darüber hinaus unterstützt die Interaktionsorientierung den Lernprozess, da die Lernenden ihre Notizen präsentieren, sie mit anderen vergleichen, die besten Notizen auswählen, verhandeln und miteinander diskutieren müssen. Die Interaktion ist besonders stark, wenn die Lernenden aktiv an der Vorbereitung, Durchführung und Kontrolle von Aufgaben und Übungen beteiligt sind.

ICH BIN MIR SICHER

Lernformat:	individuell, paarweise
Materialien:	-
Ablauf:	Die Lernenden hören sich eine Audioaufnahme 2–3-mal an und notieren in dieser Zeit die relevanten Informationen in Form einer Tabelle mit zwei Spalten: "Ich bin mir sicher" und "Ich bin mir nicht sicher". In die erste Spalte tragen sie die Informationen ein, die sie gut verstanden haben und deren Bedeutung und Funktion im Text sie sicher einschätzen können. In der zweiten Spalte notieren sie unvollständige Informationen, deren Bedeutung und Funktion sie nicht ganz sicher sind. Anschließend vergleichen sie in Zweiergruppen ihre Notizen und vervollständigen sie. Zum Schluss stellt jedes Paar die gesammelten Informationen vor.
Ziel:	Übung des Hörverstehens und des selektiven Hörens
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Eine Interaktionsorientierung unterstützt den Lernprozess, denn die Lernenden müssen ihre Notizen präsentieren, sie mit anderen vergleichen, die besten auswählen, miteinander verhandeln und diskutieren. Die Interaktion ist besonders stark, wenn die Studierenden aktiv an der Vorbereitung, Durchführung und Kontrolle von Aufgaben und Übungen beteiligt sind. Bei Übungen dieser Art wird die Autonomie der Lernenden gefördert, da sie selbst auf die Lösung des Problems kommen. Die Lehrkraft gibt keine vorgefertigten Antworten, sondern unterstützt, begleitet und führt sie auf den richtigen Weg, wenn sie spezielle Probleme der Lernenden wahrnimmt.

WO IST MEIN ZUG?

Lernformat:	individuell
Materialien:	Zugfahrkarten
Ablauf:	Jede Person erhält eine Zugfahrkarte. Sie nimmt eine Weile die Informationen auf der Fahrkarte auf. Dann macht ein/e Vorlesende:r Durchsagen wie auf dem Bahnhof. Die Lernenden, die die Details ihrer Reise hören, stehen auf. Die Lehrkraft kann im Voraus Abschnitte in verschiedenen Teilen des Raums vorbereiten, die den Bahnsteig- und Gleisnummern entsprechen. Dann müssen sich die Lernenden an der entsprechenden Stelle im Klassenzimmer aufstellen. Es können auch Durchsagen über Verspätungen und Änderungen der Bahnsteignummern hinzugefügt werden. Dann müssen die Lernenden richtig reagieren, indem sie ihren Platz wechseln.
Ziel:	Wiederholung und Festigung von Informationen über Zugreisen und Übung des Hörverstehens.
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Die handlungsorientierte Übung bietet den Lernenden Situationen und Themen, die ihnen im wirklichen Leben begegnen können. Die Lernenden nehmen die Nützlichkeit der Übung wahr, weil sie sich wahrscheinlich schon einmal in einer ähnlichen Situation befunden haben oder befinden werden, was sich positiv auf ihre Beteiligung und somit auch auf ihren Lern- und Gedächtnisprozess auswirkt. Die Übung ist mit der realen Welt verknüpft und ermöglicht das Erlernen von Inhalten und authentischer Sprache. Die Lernenden können im Unterricht Sätze und Konstruktionen üben, die in ähnlichen Situationen außerhalb des Kurses anwendbar sind, unterstützt durch authentische Materialien. Die Bewegungselemente, die mit der Bewegung im Raum verbunden sind, unterstützen ebenfalls die Lernprozesse und werden besonders von kinästhetischen Lernenden geschätzt.

AUF GEFÜHLE HÖREN

Lernformat:	Einzelarbeit
Materialien:	Hörtext
Ablauf:	Beim Anhören einer Audionachricht (Dialog oder Monolog) sollen die Lernenden beschreiben, wie sich die Personen fühlen, und zwar anhand des Tons ihrer Stimmen. Sie sollen das Vorhandensein oder Fehlen von Emotionen (neutraler, engagierter, distanzierter Tonfall) und die Art der Gefühlsdarstellung (glücklich, traurig, wütend, ängstlich, etc.) identifizieren. Diese Aufgabe kann visuell mit Emojis/Bildern unterstützt werden.
Ziel:	Förderung des interkulturellen Lernens; Verstehen menschlicher Emotionen, wie sie aus Worten entstehen; Üben der Hypothesenbildung
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Die Aktivität bezieht den Hörsinn mit ein und konzentriert sich auf Emotionen. Die Aktivität fördert interkulturelles Lernen, da die Lernenden auf die Satzmelodie und ihre Beobachtungen an ihr kulturelles Vorwissen über den Ausdruck von Gefühlen anpassen müssen.

KARTEN HOCH

Lernformat:	Plenum
Materialien:	Karten mit Schlüsselwörtern aus einem Hörtext
Ablauf:	Die Schlüsselbegriffe eines Hörtextes werden auf Karten notiert und an die Teilnehmenden verteilt. Anhand dieser Schlüsselbegriffe stellen die Teilnehmenden den Hörtext nach, wobei die Aufmerksamkeit auf die Schlüsselbegriffe gelenkt wird. Im Vorfeld sollten Hypothesen über den Inhalt des Hörtextes aufgestellt werden. Alternativ kann die Aktivität auch auf eine herausfordernde Art und Weise eingesetzt werden – jede/r Lernende erhält mehrere Karten mit der Antwort auf eine Zuordnungsaufgabe (z. B. sollen sie sich den Hörtext anhören und die fehlenden Wörter/Sätze eines Lückentextes anhand des Hörtextes ergänzen). Die Karte mit der passenden Antwort wird in die Luft gehoben. Die Person, der es zuerst gelingt, die Hand zu heben, erhält einen Punkt.
Ziel:	Förderung des Zuhörens als Vorentlastung, Lockerung durch Bewegung
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Die Aktivität beinhaltet körperliche Aktivität; sie konzentriert sich auf die Bedeutungsfindung anhand von zwei Arten von Input (Audio und Schrift) und bietet somit eine mehrfache sensorische Exposition.

ZWEI WAHRHEITEN UND EINE LÜGE

Lernformat:	Plenum/Partnerarbeit
Materialien:	-
Ablauf:	Beginnen Sie mit einem Beispiel: Sagen Sie drei Sätze, zwei wahre Aussagen und eine Lüge. Diese können von Ihrem Leben, Ihren Präferenzen und Abneigungen, Erfahrungen oder Abenteuern, Erlebnissen oder Textinhalten handeln. Die Lernenden versuchen, die Lüge zu erkennen. Anschließend bereitet jede Person ihre persönlichen drei Sätze vor und präsentiert sie (im Plenum oder zu zweit). Das Lernziel kann von der Reaktivierung von Vorkenntnissen bis hin zur Festigung grammatikalischer Strukturen und/oder der Übung des Sprechens reichen.
Ziel:	Förderung des detailorientierten Zuhörens
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Je nach Lernziel kann sich die Aktivität auf interkulturelle Erkenntnisse konzentrieren und Emotionen oder Humor einbeziehen. Gleichzeitig kann die Aktivität die intrinsische Motivation erhöhen, indem sie persönliche Erfahrungen nutzt (persönliche Geschichten erzählen).

WAS HABEN SIE GEHÖRT?

Lernformat:	Plenum
Materialien:	verschiedene Begriffe
Ablauf:	<p>Den Lernenden werden verschiedene Begriffe gezeigt (bis zu 20). Dann wird ein Hörtext abgespielt. Etwa 75 % der Begriffe stammen direkt aus dem Hörtext und etwa 25 % sind nicht verwandte Wörter. Die Lernenden sollen markieren, welche Begriffe sie gehört haben.</p> <p><i>Anmerkung zu Binnendifferenzierung:</i> Innerhalb der Lernendengruppe können unterschiedliche Begriffe erarbeitet werden.</p> <p><i>Hinweis:</i> Bei der Verwendung im Blended Learning kann die Lehrkraft die Begriffe per Bildschirmfreigabe zeigen.</p> <p><i>Variation:</i> Leicht bis schwer: Begriffe sind in der richtigen Reihenfolge - mehr richtige als falsche Begriffe - weniger schwierige Wörter - viele falsche oder fast ausschließlich richtige Begriffe - Begriffe sind durcheinander - mehr Begriffe. Wenn möglich, sollten die Lernenden selbst entscheiden können, wie schwer die Aufgabe an diesem Tag sein soll.</p>
Ziel:	aufmerksames Zuhören, um relevante Informationen zu erhalten
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Aufmerksames Zuhören fördert die Beteiligung, und wenn Lernende noch unsicher mit neuen Vokabeln sind, hilft es, zwischen möglicherweise richtigen und falschen Wörtern zu wählen.

HÖRVERSTEHEN MIT RADIO & NACHRICHTEN

Lernformat:	Einzelarbeit, Gruppenarbeit, Plenum
Materialien:	gesprochene Nachrichten oder Radiobeiträge
Ablauf:	<p>Nachrichten stellen ein nützliches Lernmaterial dar, da sie als authentische Quelle für den Fremdsprachenunterricht dienen. Für das Erlernen von Fremdsprachen gibt es viele Ressourcen, die speziell auf die Bedürfnisse von Sprachlernenden zugeschnitten sind. In jedem Fall hören die Teilnehmenden einen Ausschnitt und müssen Fragen beantworten oder ihren Standpunkt zum besprochenen Thema darlegen.</p> <p><i>Hinweis:</i> Bei Blended-Learning-Formaten muss die Lehrkraft darauf achten, dass die Ausschnitte leicht abspielbar und verständlich sind und dass die technischen Voraussetzungen gegeben sind.</p>
Ziel:	aufmerksames Zuhören
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Sprachliches Material, das sich auf aktuelle Geschehnisse bezieht, hat Relevanz und kann zu Übungszwecken im Alltag eingesetzt werden. Es ist eine gute Möglichkeit, Meinungen auszudrücken und ein geeigneter Ausgangspunkt für weitere Diskussionen, was dem vernetzten Lernen zugutekommt.

WER SAGT DIE WAHRHEIT?

Lernformat:	Plenum
Materialien:	<ul style="list-style-type: none"> • Beispielbilder, Werbefotos, Kunstpostkarten (auf Karton geklebt) • Attrappe (ein Stück Karton, das wie die Fotos oder Postkarten auf der Rückseite aussieht). • Wichtig: Die Rückseiten der Fotos, der Karten und des Modells müssen gleich aussehen. • Umschläge für die Fotos oder Karten
Ablauf:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stecken Sie jeweils ein Bild und die Attrappe in einen Umschlag. 2. Bitten Sie 2 Teilnehmende, mit Ihnen für kurze Zeit vor die Tür zu gehen. Jede/r Teilnehmende wählt einen der beiden Umschläge aus. 3. Erklären Sie nun den beiden Teilnehmenden, dass sie ein Bild beschreiben werden. 4. Allerdings hat nur ein/e Teilnehmende:r ein Bild, der/die andere hat eine Attrappe. 5. Bitten Sie die Person mit der Attrappe, sich ein Bild vorzustellen, das er/sie gut kennt, z.B. ein Kalenderbild. 6. Geben Sie den Teilnehmenden 2 Minuten Zeit, um eine Beschreibung zu verfassen. 7. Gehen Sie in der Zwischenzeit zurück in den Kursraum und sagen Sie, dass alle nun 2 Beschreibungen des Bildes hören werden. Allerdings spricht nur eine Person über das richtige Bild, die andere "lügt". 8. Die beiden Teilnehmenden kommen in den Kursraum und sprechen 2-3 Minuten lang über ihre Bilder. 9. Die Gruppe darf spekulieren, wer ein Bild hat. 10. Anschließend versuchen die Teilnehmenden, durch Fragen herauszufinden, ob die Vermutungen richtig waren. <p><i>Anmerkung:</i> Die Teilnehmenden müssen das Bild oder die Attrappe so halten, dass die Gruppe nicht sehen kann, wer was in den Händen hält. Nach zwei oder drei Runden können Sie beiden Teilnehmenden ein Bild oder eine Attrappe geben.</p>
Ziel:	über Eigenschaften sprechen, beschreibende Ausdrücke üben, Präpositionen und Adjektive wiederholen
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Das rätselorientierte Verfahren der Aufgabe trägt zum Gamification-Element des Unterrichts bei und wirkt sich positiv auf die Motivation der Lernenden aus. Es ist auch eine nützliche Übung, um nonverbale Kommunikationssignale zu üben, da die Teilnehmenden herausfinden müssen, welche Person lügt.

SCHREIBEN

Niveaustufe: A1

ZWEI MENSCHEN TREFFEN SICH

Lernformat:	Partnerarbeit
Materialien:	Papier, Stift
Ablauf:	Die Lehrkraft wählt ein Thema aus, mit dem die Lernenden bereits vertraut sind (im Restaurant, nach dem Weg fragen, einen Plan machen). Dann bilden die Lernenden Paare und ihre Aufgabe ist es, einen kurzen und einfachen Dialog zwischen zwei Personen in der spezifischen Situation, z.B. im Restaurant, aufzuschreiben. Die Lernenden können so kreativ wie möglich sein und im Rahmen ihrer begrenzten Sprachkenntnisse lustige Situationen usw. einbauen. Wenn der Dialog fertig ist, beginnen die Lernenden mit dem Üben des Dialogs. Diese Aktivität wird durch die Aufführung des Dialogs vor der Gruppe bereichert. Die Lernenden können sich in die Situation hineinversetzen und sie so realistisch wie möglich gestalten, einschließlich Intonation, Gestik usw..
Ziel:	Aktivierung der Vorstellungskraft, Entwicklung von Schreibfähigkeiten, Verknüpfung von realen Erfahrungen mit dem Sprachenlernen
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Diese Aktivität ermöglicht es den Lernenden, ihre Kreativität zu zeigen und selbständig zu arbeiten. Sie ist eine ausgezeichnete Gelegenheit, die Kreativität und die Vorstellungskraft zu fördern, die Zusammenarbeit in der Gruppe zu verbessern, humoristische Elemente einzubeziehen und ein positives Umfeld im Kursraum zu schaffen. Es schafft engere Beziehungen zwischen den Lernenden, was zu einem stressfreien, ermutigenden Umfeld führt. Die Verwendung von Situationen, die mit dem Leben der Lernenden zu tun haben, hilft ihnen, die Bedeutung dieser Unterrichtsaktivität zu erkennen. Die vertraute Situation erhöht die Motivation, das Interesse und die Aufmerksamkeit.

GESCHICHTEN UMSCHREIBEN

Lernformat:	Gruppenarbeit (optional Einzelarbeit, Partnerarbeit)
Materialien:	berühmte Kurzgeschichten auf A1-Niveau
Ablauf:	Die Lernenden teilen sich in Gruppen von 3-5 Personen auf. Jede Gruppe erhält eine kurze Geschichte in schriftlicher Form (die idealerweise allen bekannt ist). Ziel ist es, den Text nach den von der Lehrkraft vorgegebenen Kriterien umzuschreiben, z. B. jedes Substantiv durch ein anderes zu ersetzen. In diesem Fall schreiben die Lernenden nicht mehr über Die drei kleinen Schweinchen, sondern über Die drei kleinen Kaffeetassen. Ermutigen Sie die Lernenden, kreativ und witzig zu sein. Am Ende liest jede Gruppe die "neue" Geschichte laut vor. Die Lernenden können sie aufwerten, indem sie ihre Darbietung mit Pantomime ergänzen.
Ziel:	Förderung der Kreativität, Wortschatzarbeit, Zusammenarbeit und positive Erfahrungen unter den Gruppenmitgliedern, Vertiefung der Kompetenzen im gemeinsamen Lesen und Präsentieren

Neurodidaktische Erkenntnisse:	Diese Aktivität ist eine ausgezeichnete Gelegenheit, Kreativität und Vorstellungskraft zu entwickeln, die Zusammenarbeit in der Gruppe zu verbessern, humorvolle Elemente einzubeziehen und ein positives Umfeld im Kursraum zu schaffen. Diese Elemente wirken sich positiv auf die Emotionen aus und steigern die Motivation, die Konzentrations- und Erinnerungsfähigkeit sowie den Gemeinschaftssinn, was zu effizienterem Lernen führt.
---------------------------------------	--

WER TAT WAS, WO?

Lernformat:	Kombination aus Einzelarbeit und Plenum
Materialien:	Papier und Stifte
Ablauf:	<p>Die Lernenden erstellen gemeinsam eine Geschichte. Jede Person erhält ein Blatt Papier. Auf die Oberseite des Papiers schreibt jede/r zuerst ein Adjektiv und knickt die Oberseite des Papiers so, dass die nächste Person die geschriebenen Wörter nicht sehen kann. Dann geben alle Lernenden den Zettel an die Person weiter, die neben ihnen sitzt. Dann schreiben alle "wer" auf und wiederholen den Vorgang - sie knicken den Zettel um und geben ihn an die Person neben sich weiter. Dies wird mit den folgenden Kriterien (Fragen) fortgesetzt:</p> <p>Ich frage:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>was, welche - blau, Art... (ein Adjektiv)</i> 2. <i>wer - Mutter, Baum, Emma... (eine Person, eine Sache)</i> 3. <i>tat was - kletterte, schlief, spielte... (Verb)</i> 4. <i>wann - im Frühjahr, um 17 Uhr, in der Nacht</i> 5. <i>wo - in der Schule, auf dem Hausdach... (Ort)</i> 6. <i>mit wem/was - mit seinem Hund, Freund, Stift... (eine Person, eine Sache)</i> 7. <i>warum - weil... sie zu alt waren; das Wetter schön war (ein Grund, warum er/sie es getan hat)</i> <p>Wenn die Lernenden das letzte "Warum" aufgeschrieben haben, geben sie es noch einmal weiter. Es ist Zeit, die Geschichten zu lesen.</p>
Ziel:	Förderung der Kreativität und der Vorstellungskraft, Schulung der Schreib- und Lesefähigkeit, Wiederholung und Erwerb von Vokabeln
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Der Einsatz von Humor und Kreativität steigert das Interesse, die Aufmerksamkeit, die Motivation und den Gemeinschaftssinn der Lernenden, baut Stress ab und schafft ein positives und sicheres Umfeld, das die Fähigkeit zum Denken, Erinnern, Abrufen und Aufrechterhalten der Aufmerksamkeit verbessert.

WILLKOMMEN AUF DER PARTY

Lernformat:	individuell, paarweise/im Plenum
Materialien:	Beispiele für verschiedene Einladungen
Ablauf:	Zunächst lesen und analysieren die Lernenden die von der Lehrkraft bereitgestellten Einladungstexte. Dann versuchen sie in kleinen Gruppen/Paaren, Sätze und Formulierungen auszuwählen, die für diese Form typisch sind. Im nächsten Schritt erstellen sie auf der Grundlage des analysierten Materials und mit Hilfe der Lehrkraft ein Schema für eine Einladung. In Gruppen/Paaren versuchen sie, eine Einladung für ihre Gruppenmitglieder zu einer Geburtstagsfeier zu schreiben. Alle Gruppen/Paare präsentieren dann ihre Arbeit und überarbeiten sie gemeinsam.
Ziel:	Die Lernenden sollen sich mit der neuen Schriftform vertraut machen, das Schema analysieren und ihre Schreibfähigkeiten entwickeln.
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Teamarbeit führt zu aktiver Teilnahme, positiver emotionaler Beteiligung, besseren sozialen Kompetenzen, multisensorischer Aktivierung und besserem Verständnis. Eine alltägliche Situation, mit der sich die Lernenden identifizieren können und in der sie zukünftige Vorteile für sich selbst sehen, erhöht die Motivation. Das selbstständige Entdecken der Regeln trägt ebenfalls zu einer größeren Beteiligung bei.

WAS KAM ALS NÄCHSTES?

Lernformat:	Einzelunterricht, Plenum
Materialien:	-
Ablauf:	Die Lehrkraft sagt einen beliebigen kurzen Satz, z. B. "Sie stieg in das Auto und fuhr weg". Die Lernenden überlegen sich ein paar Minuten lang Fragen, die sie stellen können, um mehr Informationen zu erhalten. Dann stellen sie diese der Lehrkraft und notieren die Antworten. Nachdem sie weitere Informationen gesammelt haben, schreibt jede Person eine Geschichte, die von diesem Satz inspiriert ist, und verwendet dabei das gewonnene Wissen.
Ziel:	Kreatives Schreiben üben
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Je amüsanter die Antworten des Lehrers sind, desto besser, denn der Einsatz von Lachen und Humor im Unterricht hat viele Vorteile. Der Teil der Übung, in dem die Lernenden Fragen stellen, lässt sie aktiv an der Vorbereitung der Übung und dem gesamten Lernprozess teilnehmen.

SCHÜTTELWÖRTER

Learning format:	individuell
Materials:	von der Lehrkraft vorbereitete Texte
Procedure:	Die Lehrkraft verteilt Texte an die Lernenden und informiert sie über die Aufgabe: Es gab ein Erdbeben in der Welt des Textes und die Wörter und Sätze haben sich verschoben und sind ganz durcheinander. Die Lernenden müssen versuchen, den Text in seiner ursprünglichen Form oder in einer anderen Form zu rekonstruieren, die auch den Sinn beibehält. Abschließend präsentieren die Lernenden die Ergebnisse ihrer Arbeit.
Aim:	Übung für die Kohärenz und die Bedeutungsrelationen in Texten, Übung der logischen Reihenfolge (Textorganisation)
Neurodidactic insights:	Die ungewöhnliche Form der Tätigkeit und die Abwechslung zu den alltäglichen Aktivitäten wecken bei den Lernenden positive Emotionen, die sich in der Effektivität ihrer Arbeit niederschlagen. Das Zulassen anderer Versionen als die der Lehrkraft ermöglicht es den Lernenden, ihre Kreativität zu zeigen und selbstständig zu arbeiten. Die Möglichkeit, ihre Version vor der Klasse zu präsentieren und mit anderen Lernenden darüber zu sprechen, fördert den Aufbau sozialer Beziehungen und die Interaktion zwischen Gruppenmitgliedern.

TAGEBUCH SCHREIBEN

Lernformat:	Einzelarbeit
Materialien:	persönliche Datei im Computer oder persönliches Taschenbuch oder Heft
Ablauf:	<p>Die Lernenden werden aufgefordert, ein tägliches oder wöchentliches Tagebuch über persönliche Themen zu führen, aber vor allem über ihre Überlegungen zu dem, was sie im Kurs gelernt haben, die Herausforderungen, denen sie sich gegenübersehen, und die Strategien, die sie zur Bewältigung dieser Herausforderungen eingesetzt haben. Sie werden gebeten, das zu beschreibende Thema und die Gefühle, die sie dabei hatten, zu benennen und dies in den ersten Satz eines Absatzes zu setzen. Anschließend sollen sie die Reaktionen beschreiben, die sie auf ein bestimmtes neues Element oder ein aufgetretenes Problem gezeigt haben, und den Hauptgedanken mit Hilfe von Nebensätzen vertiefen, indem sie den Hauptaspekt im Detail beschreiben, erklären, verdeutlichen und veranschaulichen. Der Absatz sollte mit einer kleinen Selbstbetrachtung und einer möglichen Lösung enden. Jedem Thema sollte nur ein Absatz gewidmet werden.</p> <div style="border: 1px dashed blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Beispiel:</p> <p style="text-align: right;"><i>Tagebucheintrag</i></p> <p style="text-align: right;"><i>23rd Januar 2023</i></p> <p><i>Heute schlug der Sportlehrer vor, dass wir den Unterricht im Freien abhalten sollten, obwohl es nur 2 Grad hatte, und ich war empört. Es war sehr kalt und völlig unangemessen, in Schläppchen auf dem Eis zu laufen und die eisige Luft einzuatmen. Da ich mich gerade von einer schweren Erkältung erholt habe und 10 meiner Klassenkamerad:innen aus demselben Grund fehlen, fand ich seine Entscheidung unangemessen. Ich wollte meinen Lehrer daraufansprechen, hatte aber nicht den Mut dazu, denn es ist nie eine gute Idee, die Entscheidungen eines Lehrers in Frage zu stellen. Sollte ich mutiger sein, wenn sich die Situation wiederholt? Ich werde auf jeden Fall meine Mutter um ihre Meinung bitten, denn sie ist Lehrerin und kann das Problem vielleicht besser von innen angehen.</i></p> </div>
Ziel:	Üben von Satzbau und Problembeschreibung
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Diese Aufgabe hilft bei der Entwicklung von kritischem Denken, bei der Selbstbeobachtung, dem Einordnen von Dingen in eine bestimmte Perspektive, der Analyse eines Problems, der Angabe einer persönlichen Meinung, dem Hinterfragen realer Zusammenhänge und bei der Entwicklung von Lösungen.

KREATIVES SCHREIBEN

Lernformat:	Partnerarbeit oder Gruppenarbeit
Materialien:	Bildkarten = visuelle Aufforderungen (z. B. Dixit-Spiel) und Copybooks
Ablauf:	Den Lernenden wird ein Satz von Bildkarten vorgelegt, die verschiedene Elemente enthalten: Figuren in verschiedenen Kontexten, die unterschiedliche Kleidung tragen, Gegenstände, Ansichten, Natur, Instrumente, Tiere, Schauplätze usw., aus denen eine zufällige Auswahl von 5 getroffen werden kann. Zur Belustigung der Lernenden kann der Moment der Auswahl eine lustige Aktivität darstellen, bei der zwei Teilnehmende gebeten werden, vor die Klasse zu treten und die Karten per Zufall auszuwählen. In Paaren oder Gruppen werden die Lernenden aufgefordert, eine Geschichte aus den ausgewählten Stichworten zu erfinden, ihre Fantasie zu aktivieren und eine fiktive Welt zu schaffen, die die Entwicklung ihrer Ideen unterstützen kann. Am Ende der Aktivität werden die Geschichten mit den anderen geteilt, um einen Gewinner zu küren und zu belohnen.
Ziel:	Förderung der Kreativität, Umsetzung von visuellen Hinweisen in einem zusammenhängenden Text und Einübung in angeleitetem kreativem Schreiben
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Diese Aktivität ist spielerisch und nutzt das Dixit-Spiel, das zu Beginn eingeführt wurde, aber auch spielorientiert, da die Lernenden bei der Erstellung ihrer Geschichten hauptsächlich freie Wahl haben, die Gewinner:innen am Ende gewählt werden und Spaß ein zentrales Element während der gesamten Aktivität darstellt. Außerdem beinhaltet die Aktivität Bewegung, sowohl zu Beginn, bei der Auswahl der Karten, als auch am Ende, wenn die Gruppen ihre Geschichten vorstellen. Außerdem wird die Vorstellungskraft angeregt, so dass das Gehirn die sozialen Kompetenzen aktiviert. Noch wichtiger ist jedoch, dass diese Aktivität den Informationstransfer von visuellen Hinweisen zu schriftlichem Text ermöglicht.

BLOGGEN

Lernformat:	Einzelarbeit / Partnerarbeit / Gruppenarbeit
Materialien:	PC/Tablet/Mobiltelefon/Laptop und Internetanschluss
Ablauf:	Die Lernenden erhalten ein Thema, das ihrem Alter und ihren Interessen entspricht, realitätsnah ist und/oder sich an tagesaktuellen Debatten/Themen orientiert. Sie werden gebeten, einzeln, zu zweit oder in Gruppen einen Blogbeitrag zu verfassen, nachdem sie die notwendigen Informationen über diese Art der Texterstellung und ihre Funktionen erhalten haben. Dazu müssen sie auch ihre digitalen Kompetenzen einbringen, da spezielle Plattformen genutzt werden können; von didaktischen Plattformen wie ClassDojo bis hin zu echten Blogging-Plattformen wie WordPress, Ghost oder Tumblr. Die Lernenden sollten sich mehrerer Aspekte bewusst sein, wie z. B. kreatives Schreiben mit freier Meinungsäußerung, logische Argumentation von Ideen, kritisches Denken, gemeinsames Schreiben, journalistischer Stil und soziale Auswirkungen.
Ziel:	Textsortenkompetenz, Schreibkompetenz
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Diese Aktivität lädt zur Aktivierung des kritischen Denkens und der Argumentationsfähigkeit ein, entwickelt Empathie und verbessert gleichzeitig Prozesse wie Gedächtnisleistung und Reflexion und hilft so den Lernenden, neue Informationen besser zu behalten, sie besser zu verstehen und zu verarbeiten.

DIE KOCHSHOW

Lernformat:	Einzelarbeit, Plenum
Materialien:	Arbeitsblatt mit Zutatenliste
Ablauf:	<p>Jede Person erhält ein Arbeitsblatt. Dann werden Verben gesammelt, die mit der Bedeutung von "kochen" zu tun haben (z. B. sautieren, einlegen, rühren, braten, schmoren, etc.). Die Teilnehmenden wählen dann vier Zutaten auf dem Arbeitsblatt aus (plus Mengenangaben) und erfinden mit diesen ein Rezept. Anschließend präsentieren die Teilnehmenden das Rezept so, als würden sie es vor einem Publikum zubereiten.</p> <p><i>Hinweis:</i> Anschließend können die Teilnehmenden über Essgewohnheiten, Lieblingsgerichte usw. sprechen. Beim Einsatz im Blended Learning kann die Lehrkraft ein Brainstorming-Tool verwenden, bei dem die Teilnehmenden zusammenarbeiten und Vokabeln sammeln können. Beim Online-Schreiben des Rezepts können die Kameras und der Ton ausgeschaltet werden, um sich zu konzentrieren, und es kann eine bestimmte Zeit bis zur Fertigstellung der Aufgabe festgelegt werden. Wenn man über Rezepte und andere lebensmittelbezogene Themen spricht, ist es am besten, wenn alle Kameras aktiviert sind, da dies die Interaktion fördert.</p>
Ziel:	Erweiterung der Schreibkompetenz
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Diese Aufgabe bietet die Möglichkeit, kreativ zu sein, und die dramapädagogische Komponente mit Bewegungen und Gesten trägt dazu bei, einen nachhaltigen Lerneffekt zu erzielen und das Selbstvertrauen spielerisch zu stärken.

TEXTE ÜBER SICH SELBST SCHREIBEN

Lernformat:	Einzelarbeit, Plenum
Materialien:	ggf. sprachliche Chunks oder didaktische Unterstützung zur Erleichterung der Textstruktur
Ablauf:	<p>Die Teilnehmenden schreiben einen Text mit persönlichen Bezügen.</p> <p><i>Hinweis:</i> Das Schreiben von Texten ist für Lernende eine Herausforderung, daher eignet sich diese Aktivität zur Vorbereitung zwischen den Unterrichtsstunden - vorausgesetzt, es gibt ein entsprechendes Feedback von der Lehrkraft. Bei Blended-Learning-Formaten sollten die Lehrkräfte die Textlänge in Grenzen halten, damit der laufende Unterricht nicht durch zu lange Schreibphasen "unterbrochen" wird. Beliebte Themen für das Schreiben in einer Fremdsprache sind die Familie, der Heimatort oder Lieblingsdinge.</p> <p><i>Alternative:</i> Eine weniger anspruchsvolle Version eines regulären Textes ist ein Elfchen. Hier müssen die Teilnehmenden einen kurzen Text schreiben, der aus elf Wörtern besteht, die in fünf Verszeilen niedergeschrieben werden. Zu jeder Zeile gibt es eine Vorgabe, z. B. eine Tätigkeit oder ein Merkmal (eine ausführliche Anleitung ist online verfügbar).</p>

SPRECHEN

Niveaustufe: A1

WIE LAUTET DAS WORT?

Lernformat:	Plenum, Partnerarbeit, Gruppenarbeit
Materialien:	Papier, Wandtafel (optional)
Ablauf:	Vor dem Spiel geht die Lehrkraft mit den Lernenden die neuen Vokabeln durch. Eine Person sitzt vor der Tafel mit Blick auf den Kursraum. Hinter dieser Person zeigt die Lehrkraft dem Rest des Kurses ein Bild mit einem Wort oder einem Ausdruck darauf. Die Lernenden versuchen zu beschreiben, was auf dem Bild zu sehen ist, ohne das Wort oder seinen Wortstamm zu verwenden. Die Person, die dem Rest der Klasse zugewandt ist, errät das Wort.
Ziel:	Verfeinerung und Erweiterung des Wortschatzes, Entwicklung von Kommunikationsfähigkeit, Verbesserung der kognitiven Fähigkeiten und der Informationsverarbeitungsgeschwindigkeit
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Das Produzieren und Stellen von Fragen ist ein effizienter Weg, um Lernende zu aktivieren, deren Aufmerksamkeit zu halten und ihre Beteiligung zu erhöhen. Die Kombination von visuellen und verbalen Aspekten intensiviert den Lernprozess und verbessert die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden. Diese Aktivität erfordert Zusammenarbeit und ein faires Miteinander.

ASSOZIATIONEN

Lernformat:	Gruppenarbeit
Materialien:	-
Ablauf:	Die Lernenden bilden zwei Reihen auf einer Seite des Raumes, die der gegenüberliegenden Seite des Raumes zugewandt sind. In jeder Reihe sitzt die gleiche Anzahl von Personen. Dann wählt die Lehrkraft ein Wort aus, das die Lernenden bereits kennen, und sagt es laut. Die Teilnehmenden am Ende der Reihe müssen ein Wort sagen, das mit dem vorhergehenden verbunden (assoziiert) ist, z. B. Auto - Bus - Flugzeug usw. Wenn eine Person das richtige Wort sagt, geht er/sie an das Ende der Reihe. Das Team, das als erstes die gegenüberliegende Seite des Raumes erreicht, gewinnt. Die Lehrkräfte können ein positives Umfeld schaffen, indem sie die Wörter mit Pantomimen verbinden.
Ziel:	Schulung der kognitiven Funktionen und der Aussprache, Erweiterung und Wiederholung des Wortschatzes, Förderung der Zusammenarbeit und Kommunikation unter den Lernenden
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Bewegung ist ein wesentliches Element zur Verbesserung der Gedächtnisleistung. Die Verbindung von Dingen, die zur gleichen Kategorie gehören, fördert das vernetzte Denken, und Wettbewerb und Teamarbeit steigern die Motivation der Lernenden, was zu einer besseren Konzentration, einer höheren Denkgeschwindigkeit und einer größeren Teilnahmebereitschaft führt. Pantomime, bei denen gelacht wird, helfen Stress

	abzubauen und ein positives Umfeld zu schaffen, das die Aufmerksamkeit und das Erinnerungsvermögen erheblich beeinflusst.
--	---

CHAMÄLEONS

Lernformat:	Plenum
Materialien:	-
Ablauf:	Jede/r Lernende erfindet eine fiktive Person mit Details über sie (Alter, Geschlecht, Ausbildung usw.) und verkörpert diese Figur einschließlich visueller und auditiver Aspekte (Akzent, Stimme, körperliche Merkmale usw.). Zum Beispiel: Ich bin eine 80-jährige afroamerikanische Frau mit einem Buckel und Problemen mit dem Hinken. Je witziger und kreativer, desto besser. Dann kommen die Lernenden in die Klasse und stellen sich gegenseitig vor. Die jeweils andere Person hört aufmerksam zu und versucht, sich so viel wie möglich über die andere fiktive Figur zu merken. Wenn beide Lernenden mit der Vorstellung fertig sind, schlüpfen sie in die fiktive Figur des anderen. Jede/r Lernende macht mit der neuen Figur weiter und sucht sich eine/n neue/n Partner:in, mit dem/der die Figuren getauscht werden. Am Ende stellt jeder Lernende seine aktuelle Figur vor dem Rest der Klasse vor. Die Person, die die ursprüngliche Figur erstellt hat, stellt dann die entsprechende „Urform“ vor. Anschließend vergleicht die Gruppe diese Versionen (um Unterschiede und Gemeinsamkeiten festzustellen).
Ziel:	Gedächtnistraining; Entwicklung von Kommunikationsfähigkeiten; Erkennen von kulturellen, geschlechtsspezifischen und anderen Vorurteilen und Stigmata; Förderung der Kreativität durch die Schaffung und Darstellung neuer Charaktere
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Diese Aktivität beinhaltet Bewegung, die die Denkfähigkeit der Lernenden fördert. Das Nachahmen von fiktiven Charakteren in allen Aspekten schafft eine entspannte Umgebung, die durch Lachen ergänzt wird. Diese Aspekte wirken sich positiv auf die Aufmerksamkeit und das Speichern von Informationen sowie auf die Stimmung unter den Lernenden aus, was wiederum zu einem positiven Klima im Kursraum beiträgt.

DIE STADT, IN DER ICH GERNE LEBEN WÜRD

Lernformat:	individuell
Materialien:	Informationen aus dem Internet, Fotos, Multimedia-Präsentation
Ablauf:	Die Lehrkraft stellt mehrere ausgewählte Städte in Form einer Multimedia-Präsentation vor. Sie gibt Informationen über Lage, Größe, Sehenswürdigkeiten und Attraktionen. Die Lernenden werden dann gebeten, eine Stadt auszuwählen (sie muss sich von der von der Lehrkraft vorgestellten unterscheiden), die notwendigen Informationen darüber zu sammeln und eine Präsentation in beliebiger Form zu erstellen. Am Ende der Stunde sollten die Lernenden darüber diskutieren, warum sie diese Stadt ausgewählt haben und warum sie gerne dort leben würden. Nehmen Sie sich am Ende der Stunde ein paar Minuten Zeit für eine Diskussion, in der Sie Erwartungen, Vor- und Nachteile der besprochenen Städte vergleichen.
Ziel:	Die Teilnehmenden lernen beliebte Städte kennen, üben Vokabeln im Zusammenhang mit dem Stadtleben, können die gesammelten Informationen präsentieren und entwickeln Argumentationsfähigkeiten.
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Das Anknüpfen an die eigenen Erfahrungen und Wünsche der Lernenden (Personalisierung der Inhalte) erhöht die Motivation und die Beteiligung. Die Möglichkeit, die Präsentationsmethode frei zu wählen, erhöht die Attraktivität des Unterrichts, da das Ergebnis auf unterschiedliche Weise präsentiert werden kann. Das Stellen von Fragen und die Abgabe von Kommentaren ist eine Möglichkeit, die Lernenden zu aktivieren.

WIE KOMME ICH NACH...?

Lernformat:	individuell, paarweise
Materialien:	Karten mit dem Stadtplan, Papierblätter mit Namen von städtischen Objekten
Ablauf:	Jede Person erhält eine Karte. Alle gehen in der "Stadt", d.h. im Klassenzimmer, umher. Zu beliebigen Zeitpunkten ziehen sie Karten, auf denen steht, wo sie sich gerade befinden und welchen Punkt sie suchen. Jede/r Teilnehmende muss eine andere Person ansprechen und nach dem Weg fragen, z. B. "Entschuldigen Sie, ich bin in der Apotheke. Wie kann ich zum Supermarkt kommen?"
Ziel:	Üben, den Weg zu weisen, die Namen von städtischen Gebäuden/Orten zu wiederholen und Präpositionen zur Ortsbestimmung zu verwenden
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Bei dieser Aktivität liegt der Schwerpunkt auf der Entwicklung der kommunikativen Kompetenz und der Handlungskompetenz. Eine authentische Situation, mit der sich die Lernenden identifizieren und deren Nützlichkeit im wirklichen Leben erkennen können, und die Möglichkeit der Wiederholung in einer außerschulischen Situation sind gleichermaßen wichtig. Die Beteiligung der Lernenden wird erhöht. Soziale Verknüpfungen und die Fähigkeit, in einer Fremdsprache zu interagieren, werden ebenfalls aufgebaut.

WAS IST GESCHEHEN?

Lernformat:	individuell, Plenum
Materialien:	Spielkarten
Ablauf:	Je nach Größe der Gruppe kann diese Aktivität einzeln (in kleinen Gruppen) durchgeführt werden oder die Gruppe kann in kleinere Teams aufgeteilt werden. Ein/e Lernende:r oder ein/e Vertreter:in des Teams zieht eine Karte. Auf jede Karte werden Informationen geschrieben: wer, wo, wann, was passiert ist. Die Aufgabe der Person ist es, ein paar Sätze mit allen genannten Informationen zu bilden. Die Person/das Team erhält einen Punkt für die Erfüllung der Aufgabe.
Ziel:	Sprachkompetenz fördern, spontanes Sprechen üben
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Die Aktivität bringt Elemente des Spaßes, des Lachens und des Humors in den Unterricht ein, was den Lernstress oder das Risiko des Scheiterns reduziert. Das Turnierformat wirkt sich positiv auf die intrinsische Motivation und das Engagement der Lernenden aus. Die große inhaltliche Freiheit ermutigt die Lernenden zu kreativem und unkonventionellem Denken.

Niveaustufe: B1

50/50 oder STOP-GESPRÄCH

Lernformat:	Gruppenarbeit, Zweiergruppen oder Einzelarbeit
Materialien:	-
Ablauf:	Vor dem Spiel bittet die Lehrkraft die Lernenden, eine Anekdote zu erfinden oder sich daran zu erinnern. Eine Person erzählt dann eine Anekdote in der Vergangenheitsform. Wenn die Lehrkraft in die Hände klatscht, erzählt diese Person die Geschichte weiter, allerdings lediglich mit Gesten. Die Lehrkraft gibt erneut das Signal und die entsprechende Person benutzt erneut Worte, um sich auszudrücken. Die Lernenden werden dabei ermutigt, sich wie ein/e Geschichtenerzähler:in auszudrücken, sich zu artikulieren und ihren Tonfall zu adaptieren, um die Aufmerksamkeit des Publikums zu gewinnen. Nach dem Spiel bittet die Lehrkraft die Zuhörenden, die Geschichte zusammenzufassen oder eine der gespielten Passagen zu wiederholen. Alternativ kann auch eine Person eine kurze Anekdote nachspielen. Wenn die Szene vorbei ist, schreibt eine andere Person die Geschichte auf. Hilfestellung für das mündliche Verständnis: Eine Person erzählt eine Anekdote mündlich, während eine andere sie gleichzeitig nachahmt.
Ziel:	eine Geschichte/Anekdote aus der Vergangenheit erzählen, um vor anderen sprechen zu üben
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Erstens ermöglicht diese Aktivität einen multisensorischen Ansatz: Hören und Sehen. Je mehr das Gehirn auf unterschiedliche Weise stimuliert wird, desto mehr entwickelt es sich. Zweitens beinhaltet diese Aktivität eine aktive Pädagogik, bei der die Lernenden sich ihrer selbst durch Bewegung bewusst werden. Und schließlich kann diese Aktivität mit Humor gespielt werden, da die Gesten lustig sein können.

FILMKRITIK

Lernformat:	Gruppenarbeit, Zweiergruppen oder Einzelarbeit
Materialien:	ein Fragebogen, ein Mobiltelefon, ein MP3-Rekorder oder ein Diktiergerät (optional)
Ablauf:	Vor dem Spiel bittet die Lehrkraft die Teilnehmenden, Paare zu bilden: eine/n Journalist:in und eine/n Interviewpartner:in. Der/die Interviewenden wählen einen Film aus, den sie kürzlich gesehen haben. Die Journalist:innen bereiten eine Liste mit Fragen vor. Dann spielen die Teilnehmenden ein Interview am Ausgang des Kinos nach. Alternativ dazu kann der/die Journalist:in den/die Regisseur:in oder die Schauspieler:innen des Films um Selbstkritik bitten.
Ziel:	Meinungsäußerung unter Verwendung verschiedener grammatikalischer Strukturen und funktionaler Ausdrücke, Aktivierung des Wortschatzes für die Beschreibung von Personen und Situationen, Entwicklung eines interkulturellen Bewusstseins und kritischen Denkens
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Diese Aktivität beinhaltet viel Bewegung angesichts der Rollen, die zu spielen sind. Außerdem erfordert sie Teamarbeit, eine projektbasierte Pädagogik, die alle Lernenden aktiv werden lassen soll. Außerdem wird das Gedächtnis aktiviert, damit das Wissen

	besser aufgenommen werden kann. Es fördert eine unmittelbare Rückmeldung durch Aufzeichnung, denn Feedback ist wichtig, um die neuronalen Verbindungen anzupassen. Wenn das Feedback negativ ist, kann es Korrekturmechanismen im Gehirn ankurbeln und die Wiederholung von Fehlern einschränken. Ist das Feedback positiv, ermöglicht es einen Dopaminschub, ein Gefühl des Wohlbefindens und der Zufriedenheit und den Wunsch und die Motivation, die gleichen positiven Erfahrungen zu wiederholen.
--	--

SONNE UND MOND

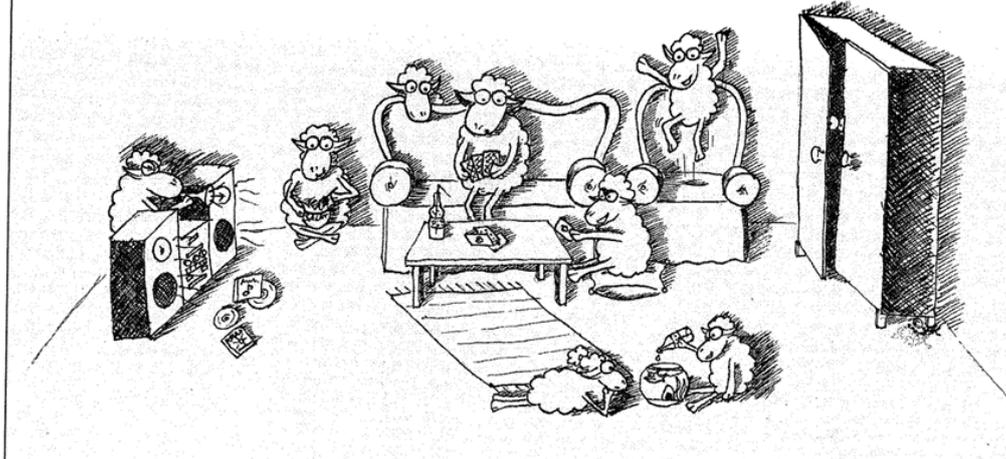
Lernformat:	Gruppenarbeit oder Zweiergruppe
Materialien:	Karten mit Gegensatzpaaren
Ablauf:	<p>Die Lehrkraft bereitet Gegensatzpaare vor. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt: fröhlich - traurig, heiß - kalt, Gemüse - Fleisch, Radio - Fernsehen, etc. An jeder Seite des Raumes wird ein Wort angebracht. Die Teilnehmenden werden gebeten, sich zu einem der Wörter zu stellen. Danach gibt es verschiedene Möglichkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gruppenaktivität: Die Gruppe muss eine kurze Erklärung vorbereiten, warum das gewählte Wort das bessere ist oder warum sie dieses Wort gewählt haben. • Einzelarbeit: Die Teilnehmenden erhalten einen Ball. Die erste Person, die den Ball hat, sagt einen Satz, der mit dem Wort zusammenhängt (z.B. Ich habe früher Radio gehört und möchte bald wieder Radio hören.) und gibt den Ball an die andere Gruppe weiter. Die Aussagen werden so lange hin und her gewechselt, bis alle etwas gesagt haben. Um eine Binnendifferenzierung zu ermöglichen, kann es der Gruppe überlassen werden, wie viel jede Person sagt. Alternativ kann die Aktivität auch dazu genutzt werden, neue Themen einzuführen. Es könnte eine gegenteilige These aufgestellt oder eine These aufgestellt werden. Zwei Ecken des Raumes könnten zu "Zustimmung" und "Ablehnung" erklärt werden. Die Teilnehmenden könnten sich zwischen die beiden Pole stellen und ihre Entscheidung kurz kommentieren.
Ziel:	Entwicklung des argumentativen Sprechens
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Diese Aktivität ist sehr produktiv für Wortschatzübungen beim Lernen neuer Wörter, da die beiden Gehirnhälften aktiviert werden würden. Es handelt sich um eine Aktivität, die Bewegung und aktive Pädagogik beinhaltet und die Aktivierung der mit dem Lernen verbundenen Neuronen ermöglicht. Gleichzeitig werden das Interesse und die Aufmerksamkeit der Lernenden geweckt, sie werden in Aktion versetzt und das Verständnis wird gefördert. Diese Aktivität kann auch ein sehr lustiger Weg sein, um den Wortschatz zu aktivieren. Einige der Argumente können humorvoll sein, ein wichtiges Mittel, um die Motivation der Lernenden zu steigern, indem die Aufmerksamkeit erhöht und ein freundliches Umfeld geschaffen wird. Diese Aktivität fördert die Teamarbeit und damit die Fähigkeit zu lernen, wenn man etwas gemeinsam mit anderen tut.

DER ALLES-VERKÄUFER

Lernformat:	Plenum
Materialien:	Beispielbild mit Musterartikeln
Ablauf:	<p>Die Lehrkraft beschreibt zunächst die Situation: Ein Nobelgeschäft leert sein Lager, um Platz für neue Produkte zu schaffen. Das bedeutet, dass sowohl die Verkaufsperson als auch der/die Kundin sehr vornehm und höflich sind. Dann zeigt die Lehrkraft den Teilnehmenden die Artikel, die verkauft werden sollen.</p> <p>Die Aufgabe der Teilnehmenden besteht darin, jeweils einen Gegenstand auszuwählen und ihn so teuer wie möglich zu verkaufen. Dazu müssen sie argumentieren, dass die Gegenstände wertvoller sind, als sie es tatsächlich sind. Die Lehrkraft führt dazu ein Beispielgespräch mit einem ausgewählten Teilnehmenden in der Rolle einer Verkaufsperson durch, um das Chunking und die Satzstruktur zu verbessern. Dann wird den Teilnehmenden Zeit gegeben, sich auf das Verkaufsgespräch vorzubereiten. Die Lehrkraft wählt dann zwei Teilnehmende pro Runde aus, die genau dieses Verkaufsgespräch führen. Das Spiel endet, wenn alle Punkte besprochen wurden.</p> <div data-bbox="411 922 976 1818" style="border: 1px dashed gray; padding: 10px; text-align: center;"> <p style="font-size: small; margin-top: 5px;">© Oliver Gahr, Sprechende Bilder, Stuttgart 2014 www.sbilder.de Alle Rechte vorbehalten. Reproduktion für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet. ISBN 978-3-02-42796-9</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">101</p> </div>
Ziel:	Übung des logischen Denkens, Förderung der Kreativität
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Kontextuelles Lernen mit Hilfe von direkten Erfahrungen und Gesprächsabsichten hilft bei der Verarbeitung von Lerninhalten. Außerdem fördert die Möglichkeit, zu übertreiben und

sich absurde Möglichkeiten zur Verwendung der Gegenstände auszudenken, die Kreativität und die Diskussionsfähigkeit.

SCHARFPARTY

Lernformat:	Einzelarbeit, Plenum
Materialien:	Foto(s) 
Ablauf:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Je nach Sprachniveau ist eine vorherige Unterstützung mit Vokabeln und Redemitteln erforderlich. 2. Die Teilnehmenden sehen sich das Bild an und jede/r wählt heimlich ein Schaf aus. 3. Die Teilnehmenden schlüpfen dann in die Rolle des gewählten Schafes, geben ihm einen Namen und überlegen, was ihr Schaf auf der Party erlebt haben könnte. 4. Nacheinander werden der Gruppe die Geschichten der Schafe vorgestellt, ohne dabei zu konkret zu werden. 5. Die Gruppe muss jeweils erraten, um welches Schaf es in der Geschichte geht. <p><i>Variation:</i> Je nach Sprachniveau können auch andere Bilder verwendet werden. Besonders geeignet sind Wimmelbilder oder Bilder, die zu weiteren Diskussionen anregen.</p>
Ziel:	über Eigenschaften sprechen, das Berichten in der Vergangenheit üben, Kreativität fördern
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Geschichten rund um eine versteckte Figur zu erfinden und andere raten zu lassen, verbessert das Geschichtenerzählen, macht Spaß, ist kreativ und verlängert die Aufmerksamkeitsspanne.

Lernformat:	Plenum
Materialien:	ausformulierte Gründe, warum die Diva verärgert ist
Ablauf:	<p>1. Eine Person spielt die Diva (unabhängig vom Geschlecht!). Die Diva ist dafür bekannt, dass sie extrem schwierig und launisch ist. Sie thront auf ihrem Stuhl, während der Kreis ihrer Freund:innen, Fans und Mitarbeiter:innen - die anderen Teilnehmenden - in respektvollem Abstand um sie herumsteht.</p> <p>2. Die Lehrkraft erklärt den Teilnehmenden, warum sich im Moment alle Sorgen um die Diva machen. Es geht darum, sie zu überzeugen, ihr Verhalten zu ändern. Mögliche Gründe könnten zum Beispiel die folgenden sein (Es sind natürlich auch ganz andere Gründe vorstellbar):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Diva hat seit drei Tagen nichts mehr gegessen. • Die Diva ist urlaubsreif. • Die Diva hat einen Vitaminmangel, weil sie nur Pudding isst. • Die Diva will nicht mehr nach draußen gehen, seit ihr Welpen gestorben ist. <p>3. Eine Person aus der Gruppe geht vorsichtig einen Schritt auf die Diva zu und macht einen Vorschlag. Wenn die Diva bereit ist, weiter zuzuhören, macht sie einen weiteren Schritt nach vorne und spricht weiter mit der Diva. Aber Vorsicht! Wenn die Diva eine negative Haltung zeigt, sollte man sich schnell zurückziehen, denn ihre Wutausbrüche sind gefürchtet. In diesem Fall wird es jemand anderes versuchen.</p> <p>4. Wer es schafft, die Diva zu überreden, übernimmt ihre Rolle und setzt sich auf den Diva-Thron. Für die neue Runde wird ein neues Problem angekündigt.</p> <p><i>Hinweis:</i> Sobald die Teilnehmenden das Spiel kennen, können sie sich selbst neue Probleme ausdenken, die sie verwenden können.</p>
Ziel:	Üben, Ratschläge zu erteilen, Gefühle zu zeigen und jemanden zu überzeugen
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Der Einsatz von übersteigerten Emotionen und die Suche nach überzeugenden Argumenten erfordert theatralische und kreative Ansätze, die eine Verbindung zwischen Lerninhalten und Emotionen herstellen sollen. Außerdem ist eine szenenorientierte Didaktik von Vorteil, wenn es um kontextualisiertes Lernen und Alltagsbezug geht.

GRAMMATIK

Niveaustufe: A1

AMERIKANISCHE BEGRÜßUNG

Lernformat:	Plenum, Gruppenarbeit
Materialien:	-
Ablauf:	Die Lernenden gehen im ganzen Raum umher. Wenn sie jemandem begegnen, schütteln sie beide ihre rechte Hand; beide sagen ihren Namen (Mein Name ist Peter. - Mein Name ist Daria.). Dann wechseln sie zur linken Hand und sagen beide den Namen der anderen Person (Du bist Daria. - Du bist Peter.). Dann gehen sie wieder weiter. Runde 2: Name und Alter Runde 3: Name, Alter und Lieblingsfarbe Runde 4: Name, Alter, Lieblingsfarbe, usw. <i>Variation:</i> Wenn die Teilnehmenden sich nicht die Hände schütteln wollen, können sie einfach "Hallo" sagen und einander leicht zunicken, mit der rechten/linken Hand winken usw.
Ziel:	Einüben von Strukturen (z. B. Fragen stellen, Sätze in der Vergangenheit usw.), Training der Gedächtnisleistung
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Zunächst einmal hilft die Aktivität dabei, die Lernenden zu aktivieren und ihren Geist durch Bewegung aufzufrischen. Außerdem verwenden sie Phrasen und Vokabular als Basis für eine relevante Situation (sie stellen sich anderen vor und sammeln Informationen über andere), was der gesamten Übung einen Sinn verleiht und hilft, die erworbenen Fähigkeiten zu speichern und aufrechtzuerhalten.

KORRIGIEREN MIT POST-ITS

Lernformat:	Plenum, Gruppenarbeit
Materialien:	Gruppentische, verschiedenfarbige Papierbögen oder Haftnotizen, Stifte
Ablauf:	Die Teilnehmenden bilden 2 oder 3 Gruppen. Jede Gruppe erhält ein Raster mit falschen Sätzen und mindestens 12 Klebezettel. Jede Gruppe bekommt eine andere Farbe. Die Gruppen korrigieren die Fehler und schreiben die korrigierten Sätze leserlich auf je einen Klebezettel. Zur besseren Übersicht können die Klebezettel auf das Raster geklebt werden, so dass die falschen Sätze abgedeckt sind. Das von der Lehrkraft vorbereitete Raster wird nun an einer Pinnwand, Tafel oder Wand aufgehängt. Wenn alle Gruppen mit ihren Korrekturen fertig sind, entscheiden sie, welche Gruppe mit dem Spiel beginnt. Das Ziel ist es, so viele zusammenhängende Felder wie möglich mit ihrer Farbe abzudecken (d.h. Felder, die sich an einer schmalen oder langen Seite berühren). Die erste Gruppe wählt ein Feld aus, klebt den entsprechend vorbereiteten Klebezettel auf und liest den Satz vor. Wenn der Korrekturversuch richtig ist, bleibt der Zettel kleben, wenn nicht, wird er wieder entfernt. In beiden Fällen ist die nächste Gruppe an der Reihe.
Ziel:	Fehler korrigieren

Neurodidaktische Erkenntnisse:	Die Assoziation von Farben mit einer bestimmten Art von grammatikalischem Fehler hilft, die Aufmerksamkeit für Details zu verbessern.
---------------------------------------	---

GEMEINSAMKEITEN FINDEN

Lernformat:	Partnerarbeit, Gruppenarbeit
Materialien:	-
Ablauf:	<p>Erklären Sie, dass wir alle etwas mit den Menschen um uns herum gemeinsam haben können. Das Ziel dieses Spiels ist es, so viele Gemeinsamkeiten wie möglich mit den Gruppenmitgliedern zu entdecken oder die erste Person zu sein, die fünf Gemeinsamkeiten findet. Machen Sie mit dem ganzen Kurs ein Brainstorming und notieren Sie Vorschläge, z. B:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wir haben beide langhaarige Katzen. • Wir haben beide Robbie Williams live gesehen. • Wir alle mögen Harry Potter. • Wir haben beide eine jüngere Schwester namens Georgia. • Unsere Lieblingsfarbe ist grün. • Unsere Familien gehen in denselben Supermarkt, in dieselbe Kirche, in denselben Verein, in denselben Ferienort. • Wir glauben beide an Liebe auf den ersten Blick, Geister, Wunder usw. <p>Geben Sie den Teilnehmenden ein Zeitlimit, um so viele Gemeinsamkeiten wie möglich herauszufinden. Diejenige Person mit den meisten Gemeinsamkeiten ist der Gewinner. Alternativ können Sie sie darum bitten, fünf Dinge zu finden, und die erste Person, die "fünf" ruft, ist der/die Gewinner:in.</p>
Ziel:	"wie" usw. richtig verwenden; mit anderen Gruppenmitgliedern ins Gespräch kommen und mehr über sie herausfinden
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Feedback (Realitätsprüfung), Informationsspeicherung, soziale Interaktion

WER IST ZUERST AM ZIEL?

Lernformat:	Gruppe, individuell
Materialien:	Spielbrett, Würfel, Spielfiguren
Ablauf:	Bei einer großen Gruppe können die Teilnehmenden in kleinere Gruppen aufgeteilt werden. Jede Gruppe erhält einen Spielplan im Format A4 (oder größer), der in 25 Kästchen (oder entsprechend mehr) unterteilt ist. Das erste Feld ist mit START betitelt, das letzte Feld mit META. In jedem Feld gibt es eine grammatikalische Aufgabe zu lösen, z. B. das Bilden der richtigen Formen (Zeitformen, Fälle usw.). Die Lernenden würfeln abwechselnd und ziehen so viele Felder, wie sie gezogen haben. Sie lesen die Aufgabe, auf die ihre Spielfigur gesetzt wurde, vor und lösen sie. Wenn sie die Aufgabe richtig erfüllen, bleiben sie auf diesem Feld, wenn nicht, müssen sie auf das vorherige Feld zurückgehen. Wer als Erste:r die Ziellinie überquert, hat gewonnen.
Ziel:	Wiederholung und Festigung der von der Lehrkraft ausgewählten grammatikalischen Formen und Strukturen
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Das Wettbewerbselement wirkt sich positiv auf die Beteiligung und die Motivation der Lernenden aus und ermutigt sie, zu handeln und Anweisungen zu befolgen. Lernen durch Spielen ist effektiver. Humor und Lachen während des Spiels wirken sich ebenfalls positiv auf das Lernen und Einprägen aus. Das Ersetzen der traditionellen Grammatikübungen durch ein Spielbrett ist ein weiteres Element, das die Effektivität des Unterrichts erhöht.

UHRZEIT-BINGO

Lernformat:	individuell
Materialien:	Bingokarten, Karten zum Ziehen
Ablauf:	Jede Person erhält eine Übersicht, auf der die Stunden in mehreren Spalten und Zeilen geschrieben sind. Es sollten mehrere Angaben mit verschiedenen Anordnungen der Stunden vorhanden sein. Die Lehrkraft zieht Zettel, auf denen die Uhrzeit steht, und liest sie laut vor. Die Lernenden versuchen, die Uhrzeit auf ihrer Übersicht zu finden. Die Lehrkraft überprüft die Richtigkeit. Wer zuerst eine ganze Zeile oder Spalte gefunden hat, hat gewonnen. Um das Spiel zu erschweren, können die Uhrzeiten an der Tafel im offiziellen System geschrieben und von der Lehrkraft im inoffiziellen System vorgelesen werden.
Ziel:	Wiederholung und Festigung des Uhrzeitensystems in zwei Varianten. Das Spiel kann an verschiedene grammatikalische Themen angepasst werden
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Der Einsatz attraktiver Lernhilfen wie Bingokarten und die Umwandlung der Grammatikübung in ein Spiel wirken sich positiv auf die Effektivität der Arbeit und auf die Beteiligung der Lernenden aus. Spielerisches Lernen ist eine der gehirnfreundlichsten

	Methoden. Das Element des Wettbewerbs unter Gleichaltrigen erhöht die Bereitschaft und Fähigkeit der Lernenden, den Anweisungen zu folgen.
--	--

WAS; WENN...?

Lernformat:	Einzelarbeit, Plenum
Materialien:	-
Ablauf:	Die Lehrkraft beginnt mit "Was wäre, wenn..." und beendet den Satz z. B. mit "Was wäre, wenn Adam pünktlich zum Zug gekommen wäre?". Die erste Person antwortet, z. B. "Wenn Adam den Zug rechtzeitig erreicht hätte, wäre er pünktlich zum Treffen gekommen". Die nächste Person beginnt an dieser Stelle und setzt die Geschichte fort: "Wenn er pünktlich zur Sitzung erschienen wäre, wäre er befördert worden".
Ziel:	Festigung von Konditionalsätzen
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Eine solche Aktivität ist eine hervorragende Gelegenheit, die Kreativität der Lernenden zu fördern. Interessante, unkonventionelle und manchmal sogar ungewöhnliche Ideen bringen Elemente von Humor, Lachen und Spaß mit sich, die sich sehr positiv auf den Lernprozess auswirken. Das gemeinsame Erfinden einer lustigen Geschichte erhöht die Beteiligung der Teilnehmenden.

DURCHEINANDERGEWÜRFELTE STRUKTUREN

Lernformat:	Plenum, Partnerarbeit, Gruppenarbeit
Materialien:	Schnipsel mit Sätzen oder Textteilen
Ablauf:	Die Lernenden erhalten einen Ausschnitt mit einem Satzteil/Textteil und werden gebeten, eine/n Partner:in zu finden, sodass die Ausschnitte zusammengesetzt einen korrekten Satz/Text ergeben. Sie sollen so viele Versionen wie möglich bilden und diese aufschreiben. Die Versionen werden entweder im Plenum besprochen oder mit Hilfe eines Lösungsblattes verglichen. Mit den richtigen Sätzen/Texten kann dann ein Lernposter zur richtigen Satzbildung erstellt werden.
Ziel:	Erkennen des Satzsystems (erste Position - zweite Position - mittlere Position) und der Logik eines Textes.
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Die Aktivität beinhaltet Bewegung und konzentriert sich darauf, gemeinsam mit einem Partner eine Bedeutung zu finden. Sie kann zu aktiver Teilnahme, positiver emotionaler Beteiligung und einem besseren Verständnis der grammatikalischen Struktur führen.

GRAMMATIK-AUKTION

Lernformat:	Gruppenarbeit
Materialien:	(Live-)Arbeitsblätter, virtuelles Geld
Ablauf:	Die Lehrkraft teilt die Lernenden in Gruppen ein, gibt ihnen 500 Euro als virtuelles Geld und legt ihnen das Arbeitsblatt "Grammatikauktion" vor. Das Arbeitsblatt enthält 20 Sätze, von denen einige falsch sind. Die Aufgabe der Teilnehmenden ist es, virtuelles Geld auf jeden Satz zu setzen (zwischen 5 EUR und 50 EUR) und zu bestimmen, welche Sätze richtig sind und welche nicht. Wenn ihre Antwort richtig ist, gewinnen sie das Geld, das sie gesetzt haben. Wenn nicht, verlieren sie es. Es gewinnt das Team, das am Ende den größten Gewinn bzw. den geringsten Verlust hat. Das Arbeitsblatt kann eine Mischung aus verschiedenen Grammatikstrukturen enthalten oder sich auf eine bestimmte Grammatikstruktur konzentrieren, die zuvor im Unterricht besprochen wurde.
Ziel:	Grammatikstrukturen üben und festigen
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Die Aktivität beinhaltet Elemente des Spieledesigns und fördert die Beteiligung der Lernenden, indem sie ihnen Erfolgserlebnisse verschafft, die sich auf Aktivitäten im realen Leben wie Ausgaben, Sparen und Budget übertragen lassen. Gleichzeitig macht der Lernprozess mehr Spaß, was positive Gefühle hervorruft.

“EINEN FADEN SPINNEN”

Lernformat:	Plenum
Materialien:	Karten mit verschiedenen Satzteilen (z. B. Konditional, Relativ) in einem Hut oder einer Schachtel
Ablauf:	Die Lehrkraft bereitet die verschiedenen Satzteile vor, legt sie in einen Hut/eine Schachtel und bittet die Lernenden, sich in einen Kreis zu setzen. Die Lehrkraft beginnt die Geschichte (z. B. Wir saßen alle in unserem Wohnzimmer und spielten Monopoly, als wir dieses seltsame Geräusch von draußen hörten) und die erste Person zieht eine Karte aus dem Hut/der Schachtel. Die besagte Person muss die Geschichte so lange fortsetzen, bis er/sie die Karte in die Geschichte einbauen kann (z. B.: Zuerst dachten wir, es käme von unserem Nachbarn, der seine neuen Erfindungen oft in seiner Garage testet). Sobald das Stichwort eingebaut ist, wird der Hut/die Schachtel an die nächste Person weitergereicht. Die Teilnehmenden setzen die Geschichte fort und versuchen, einen weiteren Relativsatz zu verwenden. Die Lernenden müssen den Relativsatz nicht gleich im ersten Satz verwenden, sondern setzen die Geschichte fort, bis sie den Relativsatz einbauen können. Wenn ihnen nichts einfällt oder sie den Relativsatz auf unlogische oder falsche Weise verwenden, müssen sie aufstehen und die nächste Person übernimmt. Gewonnen hat diejenige Person, die sitzen bleibt. Als Alternative kann die Lehrkraft Karten mit Verben, Präpositionen, Quantitäten, Adverbien oder anderen grammatikalischen Strukturen verwenden.
Ziel:	Grammatikstrukturen einüben
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Die Aktivität gibt den Lernenden die Möglichkeit, kreativ zu sein. Sie aktiviert auch die rechte Gehirnhälfte, da sie von den Lernenden verlangt, ihre Vorstellungskraft zu nutzen und die Geschichte individuell zu gestalten. Gleichzeitig ist die Entwicklung der Geschichte unerwartet und das schafft Interaktion: Die Lernenden arbeiten zusammen, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen.

SELTSAME ENTSCULDIGUNGEN

Lernformat:	Gruppenarbeit
Materialien:	Signalgeber (Glocke, Musik, Pfeife), mehrere Beispielausreden
Ablauf:	<p>1. Die Teilnehmenden werden in zwei Gruppen aufgeteilt: Die eine Hälfte sind Lehrer:innen, die andere Hälfte sind Schüler:innen.</p> <p>2. Die Situation ist wie folgt: Einige Schüler:innen haben gestern im Unterricht gefehlt. Zufällig treffen sie ihre/n jeweiligen Lehrer:in in der Stadt. Beide sind sehr höflich und sprechen das Thema nicht direkt an. Erst nach einem kleinen Smalltalk kommen sie auf das Thema zu sprechen, und der/die Schüler:in muss sich für die Abwesenheit entschuldigen und die Situation entsprechend beschönigen. Die Lehrer:innen versuchen dabei, die falschen Entschuldigungen durch Nachfragen zu entlarven.</p> <p>3. Die Schüler:innen und Lehrer:innen gehen durch den Raum (eventuell mit Musik). Auf ein Signal der eigentlichen Lehrkraft hin (Musik stoppen, pfeifen, etc.) kommen jeweils ein/e Schüler:in und ein/e Lehrer:in zusammen und beginnen ihren Dialog. Beispiel für eine mögliche Entschuldigung: <i>Ich wäre ja zum Unterricht gekommen, wenn mein Hund nicht krank geworden wäre.</i></p> <p>4. Nach einem weiteren Signal Kursleitung verabschieden sich die Partner:innen. Alle Teilnehmenden gehen wieder durch den Raum, bis die echte Lehrkraft ein weiteres Signal gibt und sich die Schüler:innen- und Lehrer:innenpaare wieder zusammenfinden.</p> <p>5. Nach zwei Runden werden die Rollen getauscht.</p> <p>6. Am Ende wird die beste Entschuldigung in der Großgruppe gewählt. <i>Hinweis:</i> Sammeln Sie vor dem Spiel mögliche Gründe für die Abwesenheit. Außerdem funktioniert das Spiel auch mit einfacheren Redemitteln und kann gespielt werden, sobald das Präsens und das Perfekt als Zeitformen eingeführt worden sind.</p>
Ziel:	Wiederholung und Festigung von grammatikalischen Strukturen und Satzmustern
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Die neurodidaktische Stärke dieser Übung liegt in der Freiheit, sich absurde und weit hergeholte Entschuldigungen auszudenken, kombiniert mit einer realen Situation, die den meisten Teilnehmenden vertraut ist (zumindest das Zuspätkommen zum Unterricht, wenn nicht unbedingt das Schwänzen). Die geführten Gespräche stellen einen Austausch von kontextbezogener und kreativer Sprachproduktion dar, der sowohl dem Langzeitgedächtnis als auch der Motivation zugutekommt.

GENIALE MASCHINEN

Lernformat:	Gruppenarbeit, Plenum
Materialien:	Papier und Stifte, Bild einer Fantasiemaschine

Ablauf:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zeigen Sie den Teilnehmenden die Maschine. Die Teilnehmenden sollen raten, um welche Art von Maschine es sich handeln könnte und beschreiben, was man mit ihr machen kann. 2. Bitten Sie die Teilnehmenden, selbst eine Fantasiemaschine zu zeichnen. 3. Bei Bedarf können Ideen ins Plenum abgegeben werden, z. B. eine Elefantenmaschine, eine elektronische Haushaltshilfe, ein spezieller Wecker usw. 4. Am Ende werden die Maschinen in Gruppen vorgestellt und die beste Erfindung wird ausgewählt. <p><i>Hinweis:</i> Passiv und Passivalternativen sind eine Möglichkeit zur sprachlichen Umsetzung von Beschreibungen. Die Sätze müssen nicht unbedingt die gleiche Struktur haben, sonst wirken die Beschreibungen nicht authentisch.</p>
Ziel:	Einüben von Passivstrukturen, Verstehen und Produzieren von mechanischen Funktionen und Anweisungen
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Das Überraschungselement, das in der Aktivität enthalten ist, wirkt sich positiv auf die Motivation der Teilnehmenden aus, und die Möglichkeit, fiktive Maschinen zu erfinden, fördert die Kreativität und damit Speicherungsprozesse im Gehirn.

WAS KANN MAN DORT MACHEN?

Lernformat:	Partnerarbeit, Gruppenarbeit
Materialien:	vorbereitete Standorte oder geläufige Orte in der Stadt (bei Blended Learning einzeln per Chat verschickt)
Ablauf:	Den Teilnehmenden wird jeweils ein bestimmter Ort zugewiesen (per Chat oder auf einem Zettel). Dort ist angegeben, was man dort tun kann, was man dort nicht tun darf und was man dort tun sollte oder muss. Sie formulieren Sätze und die anderen Teilnehmenden müssen daraufhin erraten, um welchen Ort es sich handelt.
Ziel:	Übung und Festigung von "kann", "sollte" und "muss"
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Ratespiele sind spannend und halten die Aufmerksamkeit hoch.

WORTSCHATZ

Niveaustufe: A1

BUCHSTABENSALAT

Lernformat:	Plenum, Partnerarbeit, Gruppenarbeit
Materialien:	Buchstabenkarten, Kreidetafel/Whiteboard, Stift und Papier
Ablauf:	Die Lehrkraft schreibt einige der Vokabeln der letzten Stunde an die Tafel - allerdings unter Verwechslung der Buchstaben. Die Lernenden müssen nun das Wort finden, das sich hinter den vertauschten Buchstaben verbirgt.
Ziel:	(Wieder-)Einstieg in die Lektion, denn die Teilnehmenden müssen sich an die letzte Lektion erinnern. Alternativ können die Teilnehmenden die Wörter auch aufschreiben.
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Das Hauptziel der Aktivität ist die neurodidaktische Reaktivierung des in den vorhergehenden Lerneinheiten erworbenen Wissens. Darüber hinaus beinhaltet sie den Primacy-Recency-Effekt und trägt dazu bei, am Ende der Lektion eine angenehme Lernatmosphäre zu schaffen.

FARBIGE ASSOZIATIONEN

Lernformat:	Plenum, Gruppenarbeit
Materialien:	Ball (vorzugsweise in der Größe eines Volleyballs oder ähnlich)
Ablauf:	Eine Person beginnt mit einem Ball. Er wirft ihn einem Gruppenmitglied zu und sagt dabei eine Farbe. Diese/r muss nun an etwas denken, das er/sie mit dieser Farbe verbindet. Auf A1-Niveau handelt es sich eher um einzelne Ausdrücke; fortgeschrittene Lernende können stattdessen einen ganzen Satz bilden. Beispiel: "blau" - "Meer" - "Ich war letztes Jahr im Urlaub am Meer."
Ziel:	Training des assoziativen Denkens und Sprechens sowie des spontanen sprachlichen Ausdrucks.
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Das Spiel beinhaltet Bewegung/Körperübungen, die dazu beitragen, die Konzentration zu fördern und den Geist der Lernenden während der Lerneinheit aufzufrischen. Außerdem bringt es etwas Spaß in den Unterricht. Nicht zuletzt unterstützt es die Entwicklung von Kommunikationskompetenzen in einer zweiten Sprache, die assoziatives Denken und das Behalten des Grundwortschatzes erfordern.

FOKUS AUF DAS VERTRAUTE

Lernformat:	Einzelarbeit, Partnerarbeit
Materialien:	gedruckte Texte, Schreibutensilien
Ablauf:	Die Lehrkraft teilt Texte zum Lesen aus. Die Lernenden sollen nun alle Wörter markieren, die sie kennen. Im zweiten Schritt werden die Texte in Partnerarbeit verglichen und ergänzt. Bei Bedarf kann nun ein zweiter Schritt in einer Vierergruppe hinzugefügt werden, um die Texte zu vergleichen und das gemeinsame Wissen zu ergänzen.
Ziel:	gemeinsames Erweitern des Wortschatzes, um eine strategische Informationserschließung zu unterstützen
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Feedback (Realitätsprüfung), Erinnerungsvermögen, soziale Interaktion

DIE IDEALE LEHRKRAFT

Lernformat:	Partner-, Gruppenarbeit
Materialien:	-
Ablauf:	Die Lernenden denken in Gruppenarbeit über Charaktereigenschaften nach, die eine ideale Lehrperson haben sollte, und schreiben diese auf. Sie erstellen eine Liste mit wünschenswerten Eigenschaften und Verhaltensweisen. Anschließend bereiten sie kurze Szenen vor, die veranschaulichen, wie sich die ideale Lehrkraft verhalten sollte und was sie in typischen Unterrichtssituationen sagen sollte. Nach jeder Szene kommentiert der Rest der Gruppe das Verhalten der „Lehrkraft“ und äußert seine eigene Meinung über dessen Verhalten.
Ziel:	Wiederholung und Festigung des Wortschatzes über Charaktereigenschaften
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Die Arbeit in Gruppen/Paaren ermöglicht eine aktive Teilnahme, eine positive emotionale Beteiligung, eine bessere Sozialisierung, die Aktivierung mehrerer Sinne und ein besseres Verständnis. Rollenspiele sind eine attraktive Möglichkeit, Vokabeln zu festigen, damit sie sich besser einprägen. Indem man den Teilnehmenden die Möglichkeit gibt, ihre eigene Meinung zu äußern und am Ende der Übung einen Kommentar abzugeben, können sie nicht nur eine persönliche Verbindung, sondern auch einen Bezug zu ihren eigenen Erfahrungen herstellen. Außerdem kann die Lehrkraft ein Feedback darüber erhalten, was die Lernenden von ihr erwarten.

WÄSCHE AUFHÄNGEN

Lernformat:	Einzelarbeit, Plenum
Materialien:	Schnur, die durch den Raum gespannt ist, Vokabelkarten, Korb, Wäscheklammern
Ablauf:	Die Lernenden erhalten einen "Wäschekorb", der Karten mit Vokabeln enthält, die sie bereits in der Lektion gelernt haben. Ihre Aufgabe ist es, die gezogenen Wörter in die entsprechenden Kategorien einzuteilen und sie an die richtige Schnur zu hängen.
Ziel:	Wiederholung und Festigung des im Unterricht erlernten Wortschatzes
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Dies ist eine Möglichkeit, ein wenig Bewegung in den Sprachunterricht zu bringen. Die Lernenden müssen durch den Raum gehen und Karten hochhalten - das bringt das Blut in Bewegung. Die Lernenden machen die Übung außerdem im Stehen. Das interessante Format der Übung fördert auch eine positive Kursatmosphäre und baut positive Emotionen auf.

ESCAPE ROOM

Lernformat:	individuell
Materialien:	QR-Codes
Ablauf:	An verschiedenen Stellen im Raum werden QR-Codes angebracht, unter denen sich Wortschatzteile befinden, die in entsprechende Kategorien unterteilt sind. Die Lernenden steuern die Punkte in beliebiger Reihenfolge und in ihrem eigenen Tempo an und sammeln dabei Informationen.
Ziel:	Lernende mit neuen Vokabeln vertraut machen
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Bewegung und das Bedürfnis, sich im Raum zu bewegen, wirken sich positiv auf die Gehirnfunktion aus. Außerdem berücksichtigt die auf diese Weise vorbereitete Übung unterschiedliche Lernstile und ist sowohl für visuelle als auch für kinästhetische Lernende geeignet. Außerdem können die Lernenden individuell und in ihrem eigenen Tempo arbeiten, wobei sie selbst entscheiden können, in welcher Reihenfolge sie die einzelnen Stationen besuchen. Der Einsatz moderner Technologien wirkt sich positiv auf das Interesse der Teilnehmenden an dem Thema und an der Arbeit aus.

Niveaustufe: B1

ALLES, WAS...

Lernformat:	Plenum
Materialien:	-
Ablauf:	<p>Eine Person beginnt mit einem bestimmten Satz ("Alles, was...") und nennt eine Farbe, zum Beispiel rot. Die Lehrkraft gibt allen Teilnehmenden den Auftrag, innerhalb einer Minute so viele Wörter wie möglich für Dinge aufzuschreiben, die rot sind: Tomate, Erdbeere, Kirsche, Herz, etc.</p> <p>Nach einer Minute ruft die Lehrkraft "Stop", sammelt die Wörter ein und bespricht sie im Plenum. Es können weitere Runden folgen und je nach Schwerpunkt der Unterrichtsstunde können auch Alternativen verwendet werden: Alles, was teuer ist/ Alles, was es nur im Sommer gibt/ Alles, was man essen kann/ Alles, was man in seiner Wohnung hat usw.</p>
Ziel:	Wortschatz nach verschiedenen Kriterien ordnen.
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Die Aktivität beinhaltet die Aktivierung von semantischen Netzwerken im Gehirn. Sie fördert die Ausweitung der Anzahl der Netzwerke, die mit dem neu Gelernten in Verbindung stehen, wodurch eine langfristige Speicherung wahrscheinlicher wird.

THINK-(JOT)-SHARE-PAIR

Lernformat:	Partnerarbeit
Materialien:	Post-Its (zum Notieren von Ideen)
Ablauf:	<p>Die Lernenden arbeiten zusammen, um ein gemeinsames Verständnis des von der Lehrkraft vorgestellten Schlüsselbegriffs zu entwickeln. Bevor sie sich dem Gespräch zuwenden oder sich mit einem/einer Partner:in zusammentun, werden die Teilnehmenden gebeten, einen Moment (1-2 Minuten) unabhängig voneinander über das Thema/Schwerpunktwort nachzudenken, um sich auf den Gedankenaustausch vorzubereiten. Die Lernenden bilden Paare, um ihre Erkenntnisse zu beschreiben, zu erklären und zu vergleichen (3 Minuten). Am Ende gleichen sie ihr Verständnis in Partnerarbeit ab. Die Lernenden können ihre Erkenntnisse formulieren, indem sie einen Satz schreiben oder ein Bild malen (3-5 Minuten). Alternativ kann die Lehrkraft die Lernenden bitten, einige Ideen auf Post-its zu notieren, bevor sie sich mit ihrer Partnerperson zusammentun.</p>
Ziel:	Förderung der Lernendeninteraktion und Aufbau einer Gemeinschaft durch Partnerarbeit und Austausch der Ergebnisse.
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Die Aktivität kann das Selbstvertrauen derjenigen Lernenden stärken, die sich normalerweise nicht gerne laut vor einer großen Gruppe äußern. Das Diskutieren mit einem/einer Partner:in maximiert die Beteiligung, fokussiert die Aufmerksamkeit und bindet die Lernenden in die Aktivität ein.

WAS PASST NICHT

Lernformat:	Plenum
Materialien:	Wortketten (5-7 Wörter), bei denen ein Wort nicht passt; Bilder oder Karten
Ablauf:	Die Lehrkraft zeigt den Lernenden die Wortgruppen und bittet sie zu erklären, warum jeweils ein Wort nicht passt. Je nach Sprachkenntnissen werden die Lernenden gebeten, die Auswahl zu begründen und den Oberbegriff zu finden. Beispiel: Obst = Apfel - Kirsche - Banane - Gurke (das „falsche“ Wort). Wenn die Lernenden zu wenig Wortschatz haben, kann die Lehrkraft Illustrationen/Bilder/Karten verwenden und die Teilnehmenden bitten, die Wörter darunter zu schreiben.
Ziel:	Erkennen von Kategorien, Erlernen von Oberbegriffen, Unterscheidung der einzelnen Sprachebenen und Wortbedeutungen, Vertiefung des Gelernten.
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Die Aktivität beinhaltet kritisches Denken, das es den Lernenden ermöglicht, Verbindungen zu ihren bisherigen Lerninhalten herzustellen, die Relevanz zu erhöhen und Möglichkeiten für den Transfer zu auszumachen.

Niveaustufe: B2

ONKEL OTTO/ TANTE ANNA

Lernformat:	Gruppenarbeit
Materialien:	Papier und Bleistift
Ablauf:	Die Teilnehmenden finden in Gruppen Synonyme für Sätze mit folgender Struktur: Onkel Otto feiert seinen Geburtstag mit einem Kuchen am Sonntag um 16 Uhr. Zum Beispiel: Tante Anna geht am Mittwochmittag mit einem Esel ins Schwimmbad.
Ziel:	Satzstrukturen überprüfen, Spaß haben und auflockern
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Da die Lernenden die Möglichkeit haben, verrückte Sätze zu bilden, werden Kreativität, Spaß und spielerisches Lernen gefördert. Die individuelle Art der Interaktion führt zu einer positiven Lernerfahrung.

ICH PACKE MEINEN KOFFER

Lernformat:	Plenum
Materialien:	-
Ablauf:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Lehrkraft stellt den Satz „<i>Ich packe meinen Koffer und nehme mit: (...)</i>“ vor. Die Lehrkraft erklärt dann, dass alle gemeinsam einen Koffer packen und einen Gegenstand auswählen sollen, den sie mitnehmen möchten. 2. Die Teilnehmenden sagen nacheinander immer wieder denselben Satz, wiederholen die bereits vorgestellten Begriffe und fügen dann ihre Begriffe hinzu. 3. Wenn ein/e Teilnehmende:r allein nicht weiterkommt oder sich einen bestimmten Gegenstand nicht merken kann, kann er/sie entweder Hilfe bekommen oder ausscheiden. Das Spiel kann eine Runde oder mehrere Runden lang gespielt werden. <p><i>Hinweis:</i> Das Vokabular kann je nach Sprachniveau/Inhalt angepasst werden und es ist spannender, wenn sich die Teilnehmenden absurde Objekte, Konzepte oder sogar immaterielle Dinge vorstellen.</p>
Ziel:	Wiederholung des Wortschatzes
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Indem man sich so viele Vokabeln auf einmal merkt und sich absurde Packgegenstände ausdenkt, werden Kreativität und Wettbewerb gefördert, was der Speicherung von Lerninhalten zugutekommt.

WER BIN ICH?

Lernformat:	Partnerarbeit
Materialien:	-
Ablauf:	Die Teilnehmenden wählen heimlich eine berühmte Person und beschreiben sie. Die anderen müssen raten, um wen es sich handelt. Dabei sollten viele Adjektive verwendet werden, um die Person identifizieren zu können.
Ziel:	motivierende Sprechansätze schaffen, Wiederholung von Adjektiven und Personenbeschreibungen
Neurodidaktische Erkenntnisse:	Ratespiele sind gut für die Motivation, und Teamarbeit ist erforderlich.

Teil 2. Integrierte Skripte für Blended Learning.
Best-Practice-Beispiele für Niveaustufe A1-B2.

LESEVERSTEHEN

Niveaustufe: **A1**

Rahmenpunkte:	Schwerpunkt: Leseverstehen Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning
Einführung:	<p>(kollaboratives Vorgehen, online oder offline) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jede/r Lernende oder jede Gruppe erhält einen Text, der in Großbuchstaben und ohne Punkt und Komma geschrieben ist (in einem Online-Word-Dokument). • Die Lernenden müssen die Wortgrenzen erkennen, Groß- und Kleinschreibung richtig anwenden und Satzzeichen verwenden. <p><i>Beispiel:</i> Meine Großmutter ist zum Arzt gegangen, weil sie ein Magenprobleme hatte.</p>
Hauptlerneinheit:	<p>(Live-Veranstaltung, face-to-face):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft druckt die korrekte Version des Textes aus und teilt sie aus. • Die Lernenden wechseln sich beim Lesen ab. Jeder Lernende liest einen Satz. • Vor der Lektüre wählt die Lehrkraft bestimmte Wörter aus, die im Text häufig vorkommen. • Jedem/jeder Teilnehmenden wird ein Wort zugewiesen. Jedes Mal, wenn das Wort genannt wird, muss diejenige Person, der das Wort zugewiesen wurde, das erwähnte Wort pantomimisch darstellen. Die Lernenden können die Form der Pantomime ändern. <p><i>Beispiel:</i> Eine Person bekommt das Wort "Tänzer" zugewiesen. Jedes Mal, wenn das Wort "Tänzer" oder eine Form davon vorgelesen wird, muss die Person es pantomimisch darstellen – also so tun, als wäre er/sie eine Ballerina; Michael Jackson; einen Hühnertanz machen, ... Je kreativer und lustiger, desto besser.</p> <p>Alternativ dazu müssen die Lernenden jedes Mal, wenn sie eine falsche Aussprache verwenden, aufstehen und das Wort pantomimisch darstellen.</p>
Nachbereitung:	<p>(Online-Inhalte):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft lädt auf der gemeinsamen Online-Plattform den (korrekten) Originaltext und ein Video oder eine Aufnahme des Textes hoch, damit die Lernenden die korrekte Aussprache hören können. • Die Lernenden können sich selbst aufnehmen (Diktiergerät, HP5...) und den Text laut vorlesen. Dann hören sie es sich an und korrigieren die Fehler, die sie gemacht haben (sie können die von der Lehrkraft zur Verfügung gestellte Aufnahme verwenden, um die richtige Aussprache zu hören).

	<ul style="list-style-type: none"> Sie können ihre Versionen mit den anderen Kursmitgliedern auf der gemeinsamen Online-Plattform teilen.
Bewertung:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkraft kann H5P verwenden, um eine Übung zu erstellen, bei der die Lernenden Textabsätze in die richtige Reihenfolge bringen müssen.
Follow-up:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkraft kann dem Quizlet-Set neue Wörter hinzufügen, die die Lernenden üben können.

Niveaustufe: A2

Rahmenpunkte:	Schwerpunkt: Leseverstehen Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning
Einführung:	(kollaboratives Vorgehen, online oder offline) : <ul style="list-style-type: none"> In einer App wie Google Forms füllen die Lernenden einen Fragebogen aus und entscheiden, welches Thema in der nächsten Unterrichtsstunde behandelt werden soll.
Hauptlernerinheit:	(Live-Veranstaltung, face-to-face): <ul style="list-style-type: none"> Die Lernenden betreten das Kursraum und finden einen QR-Code vor, der in verschiedenen Bereichen des Raums platziert ist. Nachdem sie ihn gescannt haben, erhalten sie einen Teil der Geschichte. Sie müssen ihn aufmerksam lesen und dann die wichtigsten Fakten für andere Gruppenmitglieder zusammenfassen. Die übergreifende Aufgabe besteht darin, die Fragmente zu einem logischen Ganzen zusammenzufügen.
Nachbereitung:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none"> Auf der Plattform lädt die Lehrkraft den gesamten Text sowie klassische Verständnisfragen wie Richtig/Falsch, Lückentexte und kurze Antwortfragen hoch. Sie fügt auch einen Antwortschlüssel hinzu, damit die Lernenden ihr Textverständnis überprüfen können.
Bewertung:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none"> In einem Online-Comic-Generator, z. B. storyboardthat.com, werden die Lernenden gebeten, einen kurzen Comic auf der Grundlage des im Unterricht gelesenen Textes zu erstellen. Sie können auch aufgefordert werden, eine alternative Version oder Fortsetzung der Geschichte zu erstellen.
Follow-up:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkraft veröffentlicht auf der Plattform einen Text, in dem bestimmte Schlüsselwörter fehlen. In jedem Fall erhalten die Lernenden 3-4 Vorschläge, aus denen sie wählen können. Das sind alle Synonyme, aber nur eines passt zum Kontext.

Rahmenpunkte:	Schwerpunkt: Leseverstehen Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning
Einführung:	<p>(kollaboratives Vorgehen, online oder offline):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft stellt eine Online-Umfrage auf einer E-Plattform (z. B. typeform.com) zur Verfügung und bittet die Lernenden, für ein bestimmtes Thema (aus der Minimalbeschreibung für das Niveau B1) zu stimmen, das sie in der laufenden Woche behandeln möchten. • Nach der Auswahl des Themas werden die Lernenden gebeten, die erste Spalte der Online-Version der Tabelle (z. B. app.creately.com) (Ich weiß - Ich möchte wissen - Ich habe gelernt) mit 3-5 Schlüsselwörtern oder beschreibenden Sätzen zu füllen. Die Lernenden achten darauf, dass sie nicht bereits niedergeschriebene Versionen wiederholen, und wenn sie keine Informationen zu einem bestimmten Thema haben, geben sie dies an, damit die Lehrkraft einen geeigneten Text zum Lesen suchen kann.
Hauptlerneinheit:	<p>(Live-Veranstaltung, face-to-face):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft zeigt die ausgefüllte Spalte auf dem Bildschirm an und tauscht sich über die vorbereitete Aktivität aus (Informationen, die sie bereits über das gewählte Thema wissen). Mittels Brainstormings vervollständigen die Lernenden die zweite Spalte der Tabelle bezüglich der Informationen, die sie über das gewählte Thema wissen möchten (diese Aktivität kann mündlich oder mit Hilfe von tricider.com durchgeführt werden). • Die Lehrkraft bereitet das zu lesende Material und eine zweiseitige Tabelle vor und fordert dann die Lernenden auf, den Text einzeln zu lesen und in der ersten Spalte Sätze oder Ideen aus dem Text zu notieren, die ihnen besonders wichtig sind. Die zweite Spalte wird mit Kommentaren zu den ausgewählten Informationen, unbekanntem Wörtern/Ausdrücken, Fragen zum Text oder sogar den Gefühlen, die sie beim Lesen des Textes empfunden haben, ausgefüllt (Double-entry journal). Nach der individuellen Arbeit teilen die Lernenden ihre Beobachtungen mit der Klasse und setzen die neuen Wörter in einen Kontext. • Die Lehrkraft teilt die Lernenden mit Hilfe der Online-App wheelofnames.com in sechs Gruppen ein. Jede Gruppe erhält einen farbigen Hut, der eine bestimmte Bedeutung hat und eine bestimmte Art von Aufgabe repräsentiert (Sechs Denkhüte): weißer Hut - Informationen über den Text; roter Hut - Gefühle, Instinkte und Emotionen; gelber Hut - Probleme im Text im positivsten Licht betrachten; grüner Hut - neue Ideen entwickeln; schwarzer Hut - kritisches Urteil; blauer Hut - Schlussfolgerungen und Fazit. Während sie die Ergebnisse/Schlussfolgerungen präsentieren, müssen sie sich entsprechend der Farbe des Hutes ausdrücken und dabei geeignete nonverbale und paraverbale Signale mit einbeziehen. • Die Lernenden werden gebeten, zu einer Folgeaktivität beizutragen, indem sie eine Frage auf ein Arbeitsblatt schreiben, die das Textverständnis widerspiegelt. Das Papier wird zu einem Ball zusammengerollt und etwa 5 Minuten lang von einer Person zur anderen geworfen (Schneeballwerfen). Jede Person ist mit der Beantwortung der Frage an der Reihe; Lernende, die falsch antworten und die

	niedrigste Punktzahl erreichen, erhalten eine „Strafe“ (z. B. "Lies den Text noch einmal" / "Schreibe zwei Ideen auf, die du aus dem Text gelernt hast", "Nenne 3 Schlüsselwörter aus dem Text" usw.). Während die Lernenden antworten, füllt die Lehrkraft die dritte Spalte der Tabelle aus: "Ich habe gelernt".
Nachbereitung:	<p>(Online-Inhalte):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden werden gebeten, ein kurzes Video (z. B. info.flipgrid.com) einzureichen, in dem sie in der Rolle eines Fernsehmoderators/ einer Fernsehmoderatorin ihre Meinung zur zentralen Idee des Textes zum Ausdruck bringen. Dabei müssen sie nicht nur ein angemessenes Vokabular verwenden, sondern auch geeignete nonverbale und paraverbale Signale wie Gestik, Mimik, Körperhaltung, Tonfall und die richtige Intonation der Stimme, Tonhöhe, Pausen usw. • Die anderen Lernenden werden besonders markante Videos schätzen und darauf reagieren oder Kommentare hinterlassen.
Bewertung:	<p>(Online-Inhalte):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Für Lernende, die den Unterricht verpasst haben oder ihre Lesefähigkeiten auffrischen wollen, lädt die Lehrkraft den Text auf eine E-Plattform hoch und bittet die Lernenden, Übungen zu lösen, die das Textverständnis widerspiegeln, wie z. B. Lückenfüller, Richtig-Falsch-Übungen, Multiple-Choice-Fragen usw. (z. B. goformative.com).
Follow-up:	<p>(Online-Inhalte):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft lädt auf der E-Plattform einen Text (Paralleltext) hoch, der dem im Unterricht behandelten Text ähnelt, wobei nur einige Wörter durch ihre Synonyme ersetzt werden. Die Lernenden werden gebeten, die beiden Texte zu lesen, um die Unterschiede zwischen ihnen zu finden. Als Zusatzaufgabe können sie eine Vergleichsübung zwischen den Wörtern im ersten Text und ihren Synonymen im zweiten Text lösen (z. B. learningapps.com).

Niveaustufe: B2

Rahmenpunkte:	Schwerpunkt: Leseverstehen Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning
Einführung:	(kollaboratives Vorgehen, online oder offline): <ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmenden erhalten Texte mit falschen Wörtern (anstelle der entsprechenden Lernwörter) und müssen diese dann digital oder persönlich korrigieren/austauschen. • Vorzugsweise handelt es sich um einen Text, der sich auf aktuelle Unterrichtsthemen bezieht. • Wenn die Interaktion in Blended-Learning-Formaten etwas geringer ist, kann die Lehrkraft entscheiden, wer an der Reihe ist, das nächste Wort zu erteilen, oder die Teilnehmenden entscheiden selbst, wer die nächste Person sein soll.
Hauptlernerinheit:	(Live-Veranstaltung, face-to-face): <ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmenden wählen ein Thema zu einem von der Lehrkraft vorgegebenen Oberbegriff • (z. B. Nachhaltigkeit: Fast Fashion - Gefährdung von Bienenvölkern - umweltfreundliches Leben). • Sie entscheiden sich für ein Thema und für die Art und Weise, wie sie die entsprechenden Texte einzeln oder in der Gruppe bearbeiten wollen. Interessanter wird es, wenn die Textarten variieren (z.B. Interview, Artikel, beschreibender Text etc.). • Dann werden die verschiedenen Texte gelesen. Das müssen die Teilnehmenden tun: • Hauptinhalte für die anderen Klassenmitglieder präsentieren • Vorbereitung von Fragen für die weitere Diskussion in der Klasse • UND einen der folgenden Punkte: • seine Meinung äußern/ über Erfahrungen zu einem bestimmten Thema sprechen • Verfassen eines Blogbeitrags oder eines Briefes oder kreativ werden (z. B. nach weiteren Tipps für einen umweltfreundlichen Lebensstil suchen oder ein neues umweltfreundliches Produkt erfinden und es an die anderen Kursmitglieder verkaufen) • Es ist von Vorteil, mit authentischem Sprachmaterial zu arbeiten, das viele Sprechkanäle bietet und etwas mit dem Alltag der Teilnehmenden zu tun hat. • Jede Gruppe stellt den Inhalt ihres Textes und die von ihr gewählte Zusatzaktivität vor.
Nachbereitung:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft bietet zusätzliches Material an (Videos, Bilder, Diagramme), z. B. ein Video über Leseempfehlungen für Fremdsprachenlernende (z. B. Belletristik, Blogs, Nachrichten-Websites usw.). • Die Teilnehmenden müssen dann einen kurzen Beitrag darüber schreiben, was sie für diesen Zweck und/oder für andere Sprachkenntnisse (Sprechen, Schreiben usw.) empfehlen würden.
Bewertung:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none"> • Der erste Teil des Spiels "Haus der Fragen" wird individuell online vorbereitet. • Schritt 1: Einzelarbeit • Die Teilnehmenden lesen einen Text (vorzugsweise zu einem entsprechenden Thema der abgeschlossenen Klasse) und markieren wichtige Stellen oder schreiben Stichworte auf. Dann nehmen sie die Hausvorlage (siehe unten) zur Hand und lesen die Hinweise im ersten Stock, bevor sie mit diesen Hinweisen zwei Fragen entwickeln. Anschließend beantworten

	<p>sie die Fragen in der Gruppe, nachdem sie ihre Antworten auf diese Fragen aufgeschrieben haben.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der zweite Teil (Gruppenarbeit und Plenum) wird in die nächste Stunde verlegt und dient als Einführung/Wiederholung: • Schritt 2: Gruppenarbeit/Plenum • Eine/r der Teilnehmenden stellt eine Frage, die anderen beantworten sie und so weiter. • Danach geht die Gruppe in den zweiten Stock. Die Schritte 1 und 2 sollen für den ersten Stock und das Dachgeschoss wiederholt werden. • Letztendlich werden die interessantesten oder unbeantwortete Fragen im Unterricht gestellt. • Struktur des Hauses: <p>DACHBODEN: <i>Hinweis:</i> Fragen, die von den anderen Teilnehmenden eine Beurteilung und Reflexion verlangen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie beurteilen Sie den Inhalt des Textes? Gibt es etwas, mit dem Sie nicht einverstanden sind? Warum? Welchen Ideen stimmen Sie zu? - Kennen Sie, was in dem Text steht? Haben Sie das schon einmal in Ihrer Umgebung erlebt? - Was können Sie aus dem Text lernen? - Wie verständlich ist der Text? Warum? - ... <p>ERSTES OBERGESCHOSS: <i>Hinweis:</i> Stellen Sie Fragen zu Zusammenhängen, die nicht im Text stehen und die Sie für das Textverständnis brauchen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was ist die Ursache für...? Wie kommt es zu...? - Was sind die Folgen von...? - Wie hängt ... mit ... zusammen? - Vergleichen Sie: Wie unterscheiden sich ... von ...? Was ist gemeinsam mit ...? - Erklärungen: Was bedeutet ...? - ... <p>ERDGESCHOSS <i>Hinweis:</i> Es handelt sich um Fragen, deren Antworten im Text zu finden sind. Die Fragen sollten sich auf wichtige Dinge beziehen. Fragen Sie nach einzelnen Informationen. Verwenden Sie dazu zum Beispiel W-Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was passiert...? - Wer ist wichtig? - Wann...? <ul style="list-style-type: none"> • Hinweis: Bitten Sie die anderen Teilnehmenden, die Antworten in ihren eigenen Worten zu formulieren.
<p>Follow-up:</p>	<p>(Online-Inhalte):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmenden erhalten einen Lesetext/Lückentext zu einem Thema, das mit dem Unterricht in Zusammenhang steht. Es könnte auch ein Thema sein, das etwas mit dem Alltag der Teilnehmenden zu tun hat, z. B. Freizeitaktivitäten und der sogenannte "Freizeitdruck/ FOMO (fear of missing out)" in modernen Gesellschaften, da es nicht nur wichtig ist, achtsam mit unserer Umwelt umzugehen, sondern auch mit sich selbst.

- Um bei dem obigen Beispiel zu bleiben, sollen die Teilnehmenden zunächst den Lückentext bearbeiten (grammatikalische Strukturen werden ausgelassen, und unter dem Text werden Aufforderungen zur Unterstützung gegeben).
- Abschließend sollen die Teilnehmenden die folgenden Fragen zu ihrer Wahrnehmung und Realisation von Freizeit beantworten und zur Diskussion in die nächste Unterrichtsstunde mitbringen:
- Was entspannt Sie nach der Arbeit und warum?
- Laden Sie lieber allein oder unter Menschen ihre Energie auf?
- Welche Aspekte sind für Sie in Ihrer Freizeit wichtig?
- Gibt es etwas, das Sie in Ihrer Freizeit stört?
- Gibt es etwas, das Sie in dieser Hinsicht ändern möchten? Warum?
- Da es einen grammatikalischen Schwerpunkt gibt, könnten die entsprechenden Antworten je nach Sprachniveau bestimmte grammatikalische Begriffe wie Nominalisierungen oder Konnektoren enthalten.
- Die Nachbereitung kann auch durch das Spiel Was hättest du getan? zu den behandelten Themen erweitert werden. Dazu kann die Lehrkraft ein Kommunikationstool (z. B. Padlet) einrichten und einige knifflige Situationen gemäß den Spielregeln vorgeben. Die Teilnehmenden können dann online Perspektiven, Meinungen und Argumente austauschen und gleichzeitig die Lerninhalte wiederholen und überarbeiten. Es ist auch möglich, dieses Spiel in den Hauptteil des Unterrichts zu integrieren, da es auch ein Element des Meinungsaustauschs enthält.

HÖRVERSTEHEN

Niveaustufe: **A1**

Rahmenpunkte:	Schwerpunkt: Hörverstehen Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning
Einführung:	(kollaboratives Vorgehen, online oder offline): <ul style="list-style-type: none">• Die Lehrkraft verteilt eine kurze Audioaufnahme mit einem einfachen Text/Dialog zusammen mit einer Reihe von Fragen/Behauptungen. Die Lernenden sollen sich die Audioaufnahme anhören und dann die Fragen beantworten oder feststellen, ob die Behauptungen wahr oder falsch sind.• Beispiel: Zwei Personen diskutieren über die Liste der Produkte, die sie in einem Lebensmittelgeschäft kaufen werden. Die Fragen sollten Artikel enthalten, die von einem Paar gekauft werden bzw. nicht gekauft werden sollen, die Auswahl der Geschäfte, in denen sie diesen oder jenen Artikel kaufen werden, usw.• Alternativ kann der Text auch nur eine kurze Beschreibung oder eine Auflistung von Gegenständen sein, je nach dem tatsächlichen Sprachniveau des Kurses.
Hauptlernerinheit:	(Live-Veranstaltung, face-to-face): <ul style="list-style-type: none">• Die Lernenden treffen sich mit der Lehrkraft und gehen die richtigen Antworten auf die Fragen/Forderungen aus der Vor-Lernphase durch. Die Lehrkraft schreibt Wörter/Sätze, die schwer zu verstehen waren, auf die Rückseite der Tafel.• Anschließend gehen die Lernenden zur Aktivität Alle Vögel fliegen hoch über, um ihren Körper zu aktivieren und ihren Geist zu erfrischen.• Zunächst wird ein allgemeines Thema vereinbart - zum Beispiel: "essbar". Die Lehrkraft oder ein/e Lernende/r sagt eine Reihe von Wörtern: Wurst - Brot - Bananenschale - Erdbeere...• Die Lernenden müssen bei jedem Wort, das etwas zu essen beschreibt, aufstehen (d. h., wenn sie "Bananenschale" sagen, müssen sie sich hinsetzen).• Jemand formuliert richtige oder falsche Sätze. Bei richtigen Sätzen müssen Sie aufstehen (Bayern ist ein Bundesland in Deutschland.), bei falschen Sätzen müssen Sie sitzen bleiben (In der Schweiz spricht man Spanisch).• Alternativ dazu erzählt jede/r Teilnehmende etwas über sein/ihr Leben. ("Ich war in Paris." - "Ich habe sieben Geschwister." - usw.).• Alternativ kann der Kurs stattdessen die Aktivität Flüsterpost verwenden, um ihre Gedanken zu aktivieren.• Die anderen Teilnehmenden entscheiden durch Aufstehen (ja) oder Hinsetzen (nein), ob sie ihm/ihr glauben.• Zum Schluss kommt der Kurs zur Aktivität Zeichne das!. Die Lehrkraft liest die Anweisungen für ein Bild vor. Jede Person zeichnet auf seinem/ihrer Papier bzw. seiner/ihrer Tafel (wenn es die Möglichkeit gibt, mehrere Papiere bzw. Tafeln übereinander zu legen, wäre das ideal) nach diesen Anweisungen.• Diese Anweisungen sollten die Lernenden zu einem fertigen Bild führen, das erst bei den letzten Anweisungen erkennbar ist.

	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn eine Lehrkraft beispielsweise möchte, dass Teilnehmenden ein Haus zeichnen, könnte die Anleitung so aussehen: • Zeichnen Sie ein großes Quadrat in die Mitte der Seite. • Ziehen Sie dann ein kleines Rechteck senkrecht auf den Boden des Quadrats. • Zeichnen Sie zwei kleine Quadrate auf beiden Seiten des Rechtecks. • Zeichne nun ein großes Dreieck auf das größte Quadrat.
Nachbereitung:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none"> • Am Ende vergleichen die Lernenden ihre Zeichnungen und diskutieren mit der Lehrkraft über das richtige Ergebnis.
Bewertung:	(Online-Inhalte): Quizfragen <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden werden gebeten, sich eine kurze Geschichte anzuhören, die von der Lehrkraft vorgelesen wird (dies kann während der Unterrichtsstunde oder als individuelle Hausaufgabe geschehen). Ihre Aufgabe ist es, alle Wörter, die sie nicht verstehen, herauszufinden und zu versuchen, deren Bedeutung aus den Sätzen, in denen sie vorkommen, zu entschlüsseln. Die Lehrkraft legt die Lösung in einem separaten Ordner ab und gibt den Teilnehmenden Zugang, damit sie überprüfen können, ob sie mit ihren Vermutungen richtig lagen.
Follow-up:	(Online-Inhalte): Wortschatz <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft schreibt einen Teil des Wortschatzes der letzten Lektion in eine Online-Datei - allerdings vertauscht sie dabei die Buchstaben. Die Lernenden müssen nun das Wort finden, das sich hinter den vertauschten Buchstaben verbirgt.

Niveaustufe: **A2**

Rahmenpunkte:	Schwerpunkt: Hörverstehen Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning
Einführung:	(kollaboratives Vorgehen, online oder offline): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden werden in kleinere Gruppen eingeteilt und arbeiten in separaten Räumen, z. B. auf der Teams-Plattform. • Sie versuchen, so viele wetterbezogene Vokabeln wie möglich zu sammeln: Wetterelemente (Regen, Sonnenschein, Hagel usw.), Verben (scheint, weht usw.), Adjektive (Welcher Tag?) und Adverbien (Wie ist es?). • Die Lehrkraft fasst die Gruppen dann zu größeren Gruppen zusammen, damit die Lernenden ihre Ideen austauschen und eventuelle Lücken füllen können. Die Übung wird so lange wiederholt, bis die Lernenden im Plenum zusammenkommen.
Hauptlerneinheit:	(Live-Veranstaltung, face-to-face): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft teilt den Lernenden mit, dass das heutige Thema die Wettervorhersage sein wird. Zunächst erhält jede/r eine Konturenkarte eines Landes und Aufkleber, auf denen typische Wetterelemente und die Temperatur markiert sind. Die Lernenden hören sich die Wetteransage an. Ihre Aufgabe ist es, die richtigen Symbole richtig zu platzieren.

	<ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft teilt dann den Text der Wettervorhersage aus, den sie zuvor gehört haben. Diesmal müssen die Lernenden die Lücken mit den fehlenden Informationen füllen. • Am Ende erhalten die Lernenden in Paaren oder kleineren Gruppen Wetterkarten. Ihre Aufgabe ist es, eine eigene Wettervorhersage vorzubereiten, die nach den Abendnachrichten vorgetragen werden kann.
Nachbereitung:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft kann vorschlagen, sich YouTube-Videos oder Podcasts anzuhören, in denen Menschen über das Klima und das Wetter in verschiedenen Teilen der Welt sprechen.
Bewertung:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft kann die Lernenden dazu anregen, einige Online-Aufgaben zum Thema Wetter zu lösen.
Follow-up:	(Online-Inhalte) <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft schlägt vor, dass die Lernenden sich "Singin' In The Rain" anhören und dann die Lücken im Text ausfüllen. Ein solcher Text kann mit einem Lückengenerator (z.B. progmar.net.pl) vorbereitet werden. Die Lernenden können das Lied jederzeit unterbrechen und sich Teile davon so oft wie nötig anhören.

Niveaustufe: **B1**

<p>Rahmenpunkte:</p>	<p>Schwerpunkt: Hörverstehen Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning</p>
<p>Einführung:</p>	<p>(kollaboratives Vorgehen, online oder offline):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden werden gebeten, gemeinsam zu entscheiden, welche der von der Lehrkraft vorgeschlagenen Themen (ausgewählt aus einer Liste mit Themen aus der Minimalbeschreibung für das Niveau B1) sie in dieser Woche behandeln möchten. • Dann werden sie gebeten, einen Beitrag (z. B. Vokabelsafari) mit einem kurzen Video (entweder im Original oder aus den verfügbaren Videos ausgewählt) zu leisten, das das gewählte Thema darstellt. • Das Video wird zusammen mit 5-7 Schlüsselwörtern/Beschreibungen auf eine Plattform hochgeladen, damit jede/r Zugang dazu hat. Die Lernenden haben die Möglichkeit, für das interessanteste Material zu stimmen.
<p>Hauptlerneinheit:</p>	<p>(Live-Veranstaltung, face-to-face):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden treffen sich mit der Lehrkraft und tauschen sich über die vorbereitende Aktivität aus - wie sie sich für das Thema entschieden haben, wie leicht/schwer die Entscheidung über den Inhalt/das auszuwählende/zu drehende Video war, usw. Sie überprüfen die drei besten Videos, die die Lernenden für das beste hochgeladene Video gewählt haben, und erstellen eine Mindmap der Schlüsselwörter an der Tafel/Whiteboard rund um das vorgeschlagene zentrale Thema (dies dient auch als Vorhersage für die folgende Aktivität). • Die Lehrkraft bereitet das Hörmaterial vor, das aus fünf kurzen Monologen verschiedener Sprecher:innen bzw. einem Dialog mit mehreren Sprecher:innen (die mit Vornamen identifiziert werden) zu einem bestimmten Thema besteht. Die Lernenden werden gebeten, sich die Aufnahme einmal anzuhören und die Sprechenden und die Hauptthemen zu identifizieren. Die Namen werden an der Tafel/Whiteboard notiert. Nach dem ersten Anhören diskutieren die Lernenden die Ähnlichkeiten/ Unterschiede zwischen ihren Vorhersagen und dem Gehörten. • Die Lernenden werden gebeten, die Emotionen hinter der Stimme jedes Sprechers/ jeder Sprecherin zu identifizieren (Emotionen identifizieren – Wie hören sie sich an?) und ein beschreibendes Wort dafür vorzuschlagen, das an der Tafel neben dem Namen des Sprechers/ der Sprecherin notiert wird. Falls erforderlich, stellt die Lehrkraft eine Liste mit Wörtern zur Verfügung, um den Prozess zu unterstützen. • Die Lernenden werden gebeten, sich die Aufnahme ein zweites Mal anzuhören, um die Sprechenden den detaillierten Aktivitäten/Meinungen zuzuordnen, die zu jedem von ihnen gehören (z. B. mit Wordwall). Für eine schwierigere Aufgabe kann die Lehrkraft 1-2 Ablenkungen hinzufügen. Nach der Überprüfung der richtigen Antworten kann die Lehrkraft vorschlagen, die Aufnahme ein drittes Mal anzuhören, um sicherzustellen, dass jeder die richtige Bedeutung verstanden hat. • Alternativ dazu kann die Lehrkraft Karten mit verschiedenen Antworten/ oder Stichwörtern vorbereiten und jeder Person eine geben (Karten aufdecken). Nach dem Zuhören hebt die Person, die die Karte mit der richtigen Antwort/dem passenden Stichwort in der Hand hält, ihre Karte hoch, um zu markieren, dass sie die Antwort/ das Stichwort erkannt hat.

	<ul style="list-style-type: none"> Die Lernenden werden gebeten, zu einer Folgeaktivität beizutragen, indem sie sich drei Kurzgeschichten (zwei Wahrheiten und eine Lüge) über sich selbst ausdenken und sie ihren Kursmitglieder:innen erzählen, die anhand von z. B. nonverbalen Hinweisen erraten sollen, welche davon gelogen sind. Lernende, die die Aufgabe nicht während des Unterrichts lösen können, werden ermutigt, eine kurze Aufnahme (z. B. auf einer elektronischen Plattform) einzureichen, und die anderen Kursmitglieder können innerhalb der nächsten 24 Stunden für die gelogene Geschichte stimmen.
Nachbereitung:	<p>(Online-Inhalte): Videos zur Überarbeitung der Inhalte, Referenzmaterialien</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkraft kann zusätzliches Material (Videos oder sogar kurze Artikel) darüber anbieten, wie Emotionen klingen, oder über die nonverbalen Hinweise, die uns helfen, sie zu erkennen und zu verstehen.
Bewertung:	<p>(Online-Inhalte): Quizfragen</p> <ul style="list-style-type: none"> Für Lernende, die den Unterricht verpasst haben oder bereit sind, ihr Hörverständnis zu verbessern, lädt die Lehrkraft die Aufnahme hoch (z. B. auf eine elektronische Plattform) und bittet die Lernenden, einen nach dem Skript angepassten Lückentext mit 1-3 fehlenden Wörtern zu ergänzen.
Follow-up:	<p>(Online-Inhalte): Wortschatz</p> <ul style="list-style-type: none"> Eine umfangreiche Liste von Emotionen wird online zur Verfügung gestellt, zusammen mit ihren Definitionen/ Beschreibungen/ Beispielen/ kontextualisierenden Hinweisen. Dies kann den Lernenden helfen, sich auf weitere Aufgaben vorzubereiten, die mit dem Thema zusammenhängen.

Rahmenpunkte:	Schwerpunkt: Hörverstehen Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning
Einführung:	<p>(kollaboratives Vorgehen, online oder offline): Zur Einführung wird das Spiel Wer sagt die Wahrheit? gespielt:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Stecken Sie je ein Bild und eine Attrappe in einen Umschlag. 2. Bitten Sie 2 Teilnehmende, mit Ihnen für kurze Zeit vor die Tür zu gehen. Jede/r Teilnehmende wählt einen der beiden Umschläge aus. 3. Erklären Sie nun den beiden Teilnehmenden, dass sie ein Bild beschreiben werden. 4. Allerdings hat nur ein/e Teilnehmende:r ein Bild, der/die andere hat eine Attrappe. 5. Bitten Sie die Person mit der Attrappe, sich ein Bild vorzustellen, das er/sie gut kennt, z.B. ein Kalenderbild. 6. Geben Sie den Teilnehmenden 2 Minuten Zeit, um eine Beschreibung zu verfassen. 7. Gehen Sie in der Zwischenzeit zurück in den Kursraum und sagen Sie, dass alle nun 2 Beschreibungen des Bildes hören werden. Allerdings spricht nur ein/e Teilnehmende:r über ein Bild, der/die andere "lügt". 8. Die beiden Teilnehmenden kommen in den Kursraum und sprechen 2-3 Minuten lang über ihre Bilder. 9. Der Kurs darf spekulieren, wer ein Bild hat. 10. Anschließend versuchen die Teilnehmenden, durch Fragen herauszufinden, ob die Vermutungen richtig waren. <p>Hinweis: Bei Blended-Learning-Formaten ist es am besten, wenn Sie den gesamten Ablauf zunächst für alle Teilnehmenden beschreiben. Dann können Sie die Bilder bzw. die Attrappen per Chat verschicken und allen Teilnehmenden etwas Zeit geben, ihre Antworten zu formulieren, bevor sie paarweise "präsentieren".</p> <p>Wenn Sie beim Kernthema Nachrichten bleiben (siehe unten), können Sie eine Verbindung zum Nachrichtenformat herstellen, indem Sie gemeinsam eine Wettervorhersage beschreiben oder die "Nachrichtensprache" einführen (Merkmale der Nachrichten in verschiedenen Medienformaten). Für letzteres werden die Teilnehmenden z. B. gebeten, einen kurzen Bericht für die Fernsehrichten zu schreiben (realistisch oder fiktiv) und wenn sie im Kurs Zeit haben, könnten sie auf dieser Grundlage auch ihre Nachrichtensendung gestalten.</p>
Hauptlernerinheit:	<p>(Live-Veranstaltung, face-to-face):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Anhören von Nachrichten ist sowohl für kulturelle Studien als auch für authentisches Audiomaterial in der jeweiligen Landessprache von Vorteil. • In diesem Zusammenhang hören die Teilnehmenden je nach ihrem Sprachniveau Audiomaterial. • Es wird eine Kombination aus Hörverstehen und Transferfragen/-aufgaben empfohlen.

	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmenden sollten sich die Audiodatei zweimal anhören: einmal ohne sprachliche Informationen und einmal mit Hilfe des entsprechenden Textes. • Als Transferaufgabe können Gruppen gebildet werden, die sich mit den verschiedenen Schlagzeilen in den Nachrichten befassen. • Anschließend sollen sie ihre Nachrichten aus demselben Themenbereich mit erfundenen Ereignissen schreiben. Die Themen können bei Bedarf von der Lehrkraft weiter spezifiziert werden. • Die Nachrichten aus dem Kursraum werden schließlich nacheinander präsentiert, ergänzt durch eine/n freiwillige/n Reporter:in vor Ort oder den Wetterbericht, je nach den Vorlieben der Gruppen.
Nachbereitung:	<p>(Online-Inhalte):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft bietet zusätzliches Material an, z. B. weitere soziale, kulturelle oder politische Informationen zu den behandelten Themen. Die Lehrkraft kann zum Beispiel Lernressourcen anbieten, die den Materialien von BBC Learning English ähneln. Wenn es in den Nachrichten um Inflation und steigende Lebenshaltungskosten geht, könnten sich die Teilnehmenden beispielsweise das Video über Geld ansehen. Wenn es in den Nachrichten um den Klimawandel geht, könnten sich die Teilnehmenden ein Video über Transportmittel (Autos, öffentliche Verkehrsmittel usw.) oder Bio-Lebensmittel ansehen. Dies gilt auch für andere Lernsprachen (mit ähnlichem Sprachlernmaterial).
Bewertung:	<p>(Online-Inhalte):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Den Teilnehmenden werden verschiedene Begriffe gezeigt (bis zu 20). • Anschließend hören sie sich ein Audio an, das einige der gezeigten Ausdrücke enthält. • Etwa 75 % der Begriffe stammen direkt aus dem Hörtext und etwa 25 % sind nicht verwandte Wörter. • Die Lernenden müssen angeben, welche Begriffe sie gehört haben und ihre Lösungen einreichen. • Die Lehrkraft korrigiert die Arbeit der Lernenden digital. • Die Komplexität der Aufgabe richtet sich nach dem Kenntnisstand der Lernenden - die Begriffe können z. B. in der richtigen Reihenfolge stehen, gemischt werden oder leicht/schwer zu verstehen sein.
Follow-up:	<p>(Online-Inhalte): Lesen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmenden werden gebeten, Internetrecherchen (Artikel, Nachrichten, etc.) über die Nachrichten in der entsprechenden Zielsprache von vor genau 1, 5 oder 10 Jahren durchzuführen. Die Ergebnisse werden auf einer kollaborativen Online-Plattform (z. B. Padlet) gesammelt und dienen als Einführung/Starteraktivität für kommende Unterrichtsstunden. Fragen könnten sein: Wie war Ihre damalige Lebenssituation? Ist dieses Thema für Sie immer noch relevant/im weiteren Sinne? Wie war die weitere Entwicklung dieses speziellen Ereignisses? Welche Träume und Sehnsüchte hatten Sie zu dieser Zeit?

SCHREIBEN

Niveaustufe: **A1**

Rahmenpunkte:	Schwerpunkt: Schreiben Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning
Einführung:	(kollaboratives Vorgehen, online oder offline): <ul style="list-style-type: none">• Die Lehrkraft wählt einige Texte aus, die sich auf mehrere Lernende in der Gruppe beziehen, so dass 4-5 Lernende dieselbe Geschichte haben (idealerweise ein bekanntes Märchen), und verändert das Märchen so, dass es Fehler enthält (Zeitformen, verwendetes Vokabular, Rechtschreibung, Satzstruktur usw.).• Für jede Geschichte erstellt die Lehrkraft ein Online-Word-Dokument und teilt jede Geschichte mit 4-5 Lernenden. Anschließend informiert die Lehrkraft die Lernenden über die Art und Anzahl der Fehler.• Sie müssen alle Fehler in dem gemeinsamen Dokument finden und sie korrigieren.• Die Lernenden müssen die Fehler erkennen.
Hauptlerneinheit:	(Live-Veranstaltung, face-to-face): <ul style="list-style-type: none">• Die Lehrkraft druckt die korrigierte Fassung des Märchens aus und gibt jeder Gruppe ein Exemplar.• Ziel ist es, den Text nach den von der Lehrkraft vorgegebenen Kriterien umzuschreiben, z. B. jedes Substantiv durch ein anderes zu ersetzen. In diesem Fall schreiben die Lernenden nicht mehr über Die drei kleinen Schweinchen, sondern über Die drei kleinen Kaffeetassen.• Ermutigen Sie die Lernenden, kreativ und lustig zu sein. Am Ende liest jede Gruppe die "neue" Geschichte laut vor.• Die Lernenden können sie aufwerten, indem sie ihre Darbietung durch Pantomime ergänzen.
Nachbereitung:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none">• Die Lehrkraft lädt die Originalgeschichte ohne Fehler und mit hervorgehobenen Schlüsselinformationen (Vergangenheits-/Präsensform, Adjektive usw.) auf der Grundlage des aktuellen Sprachniveaus hoch.• Sie können Kommentare zu der gewählten Dimension hinzufügen, z. B. den Grund für diese bestimmte Zeitform, Deklination, Worterklärung, Satzstruktur usw.
Bewertung:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none">• Die Lehrkraft lädt die Originalgeschichte hoch, gibt aber anstelle von Fehlern 3 Optionen an, von denen nur eine richtig ist (die Lehrkraft kann dieses Quiz z. B. in HP5 erstellen)
Follow-up:	(Online-Inhalte):

- Die Lernenden bilden eine Online-Gruppe (Chat, Videoanruf - Messenger, Skype, Universitätsplattform...) von 7 Personen und erstellen einen Mentimeter.
- Dann erhält jede Person eines der folgenden Themen (1-7)
 1. was, welche - blau, Art... (ein Adjektiv)
 2. wer - Mutter, Baum, Emma... (eine Person, eine Sache)
 3. tut was/ tat was - kletterte, schlief, spielte... (Verb)
 4. wann - im Frühjahr, um 17 Uhr, in der Nacht
 5. wo - in der Schule, auf dem Hausdach... (Ort)
 6. mit wem/was - mit seinem Hund, Freund, Stift... (eine Person, Sache)
 7. warum - weil... sie zu alt waren; das Wetter schön war (ein Grund, warum er/sie es getan hat)
- Jede Person muss sich nur die Informationen aus dem Märchen merken und verwenden.
- Eine Person mit der Nummer 5 wird z. B. ein Aschenputtelschloss verwenden, Nummer 2 einen Piraten usw.
- Dann benutzt jede Person sein/ihr Telefon und sendet eine Antwort in Mentimeter (Nummer aufschreiben!).
- Wenn alle fertig sind, werden die Antworten aufgedeckt.
- Wenn die Lernenden online anrufen, liest eine/r von ihnen die neue Geschichte vor und alle können gemeinsam lachen.
- Wenn sie es wünschen, können sie es mit anderen Gruppen teilen.

Niveaustufe: A2

Rahmenpunkte:	Schwerpunkt: Schreiben Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning
Einführung:	(kollaboratives Vorgehen, online oder offline): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden erstellen auf der Plattform oder in einem gemeinsamen Dokument eine Liste mit den Berufen, die sie für die Zukunft halten. • Sie sammeln auch separat die Eigenschaften und Merkmale, die ihrer Meinung nach ein guter Mitarbeiter haben sollte.
Hauptlernerinheit:	(Live-Veranstaltung, face-to-face): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden präsentieren das zuvor gesammelte Material und diskutieren kurz über die Themen. • Die Lehrkraft zeigt ein Beispiel für einen Lebenslauf. Die Aufgabe der Lernenden ist es, den Text zu lesen, das Formular zu analysieren und zu erraten, auf welche Stelle sich die Bewerbenden, die diese Dokumente eingereicht haben, bewerben könnten. • Gemeinsam erörtern sie (eventuell mit Hilfe der Lehrkraft), welche Elemente eines Lebenslaufs obligatorisch und fakultativ sind und wie dieser Text gestaltet werden kann. • Die Lehrkraft stellt dann verschiedene Stellenanzeigen vor. Die Lernenden sollen die für sie interessanteste auswählen und ihre Entscheidung kurz begründen.
Nachbereitung:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden lesen eine auf genial.ly vorbereitete Präsentation über das Verfassen eines Lebenslaufs. • Die Lernenden lösen redaktionelle Aufgaben, die von der Lehrkraft vorgeschlagen werden.
Bewertung:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden werden gebeten, einen Lebenslauf für eine in der Hauptphase gewählte Stelle in einem Online-Programm (z. B. jobseeker.com) zu erstellen und ihn dann per E-Mail an die Lehrkraft zu senden, wobei sie die Rolle eines/einer Arbeitssuchenden übernehmen.
Follow-up:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden sehen sich auf YouTube oder auf Websites verfügbare Anleitungen an, wie man einen Lebenslauf richtig schreibt.

<p>Rahmenpunkte:</p>	<p>Schwerpunkt: Schreiben Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning</p>
<p>Einführung:</p>	<p>(kollaboratives Vorgehen, online oder offline):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft weist die Lernenden durch einen Beitrag in der Class Story der verwendeten eLearning-Plattform (vorzugsweise Class Dojo, https://teach.classdojo.com) darauf hin, wo sie ihrem Alter und ihren Interessen entsprechend geeignete Blogbeiträge finden können. • Die Lernenden werden aufgefordert, das Internet zu durchsuchen, auf die von der Lehrkraft angegebenen Quellen zuzugreifen und Merkmale des Blog-Schreibens zu identifizieren. • Die Lernenden werden auch aufgefordert, ihre Digitalkompetenzen im Hinblick auf das Surfen im Internet zu aktivieren. • Einzeln oder in Gruppen/Paaren posten die Lernenden auf Class Dojo die ermittelten Merkmale in Form einer Zeichnung = Diagramm, das als Aufgabentyp auf dieser Unterrichtsplattform ausgewählt werden kann.
<p>Hauptlerneinheit:</p>	<p>(online oder offline):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft fordert die Lernenden auf, selbst zu entscheiden, wie sie arbeiten wollen: in Gruppen, zu zweit oder einzeln, wobei jede/r die Wahl hat, die er/sie für sich selbst trifft, ohne einen allgemeinen Stil vorzuschreiben. • Die Lehrkraft projiziert die Diagrammantworten der Teilnehmenden, die sie vor Beginn der Unterrichtsstunde auf die Plattform hochgeladen haben, auf einen Bildschirm und wählt aus den Antworten die repräsentativsten Merkmale der Textart "Blogbeitrag" aus, wobei sie gleichzeitig die fehlenden Merkmale (falls vorhanden) ergänzt. • Die Lernenden werden aufgefordert, in den von ihnen gebildeten Paaren/Gruppen oder einzeln zu entscheiden, zu welchem Thema sie einen Blogbeitrag schreiben möchten. Dazu können sie ein Brainstorming aus den Blogs machen, die sie zuvor recherchiert haben, oder sie können sich auch ein Thema ausdenken, das sie interessiert. • Die Lernenden werden dann aufgefordert, die von ihnen gewählten Themen (zu zweit, in Gruppen oder einzeln) für ihre Kolleginnen und Kollegen zum Erraten aufzuführen. Die Kreativität wird herausgefordert, verschiedene Arten von Medien können verwendet werden, und vor allem kann eine Vielzahl von Sinnen im Prozess der Darstellung des Themas aktiviert werden. Interaktivität kann auch dadurch erreicht werden, dass die anderen Lernenden aufgefordert werden, Vorschläge für die Mimik oder die Darstellung der "Schauspielenden" zu machen. • Nach dem Ratespiel sind die Lernenden aufgefordert, ihren Blogbeitrag auf Webseiten zu bearbeiten und dabei die Regeln zu beachten, indem sie einen ersten Entwurf und einen zweiten Entwurf erstellen. • Die Phase des Korrekturlesens kann im Wechsel durchgeführt werden, wobei die Paare/Gruppen/Einzelpersonen verschiedene Möglichkeiten des Austauschs nutzen. Diese Phase ist mit viel Bewegung der Lernenden verbunden, da sie vor den Bildschirmen, die sie bisher benutzt haben, die Plätze tauschen.

	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn die endgültige Version ihres Textes fertig ist, werden die Lernenden aufgefordert, ihn auf der Class Dojo-Plattform in Form eines Textportfolios einzureichen, damit die Lehrkraft ihn bewerten kann. • Die Lehrkraft gibt für jeden Blogeintrag auf der Plattform ein Feedback, so dass die Lernenden den Kursraum mit der endgültigen Form ihrer Texte verlassen.
Nachbereitung:	<p>(Online-Inhalte):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden werden gebeten, ihre eigene Webpage/Blog-Seite auf einer Website zu erstellen, die diesem Bereich gewidmet ist: www.weebly.com oder https://wordpress.com/. <p>Wenn einige der Lernenden in dieser Hinsicht nicht so gut mit dem Computer umgehen können, kann die Plattform http://www.storyjumper.com/ als einfachere Version eines Tools zur Erstellung von Online-Geschichten verwendet werden.</p>
Bewertung:	<p>(Online-Inhalte):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft besucht die von den Lernenden erstellten Blogseiten und vergibt diskrete Punkte für beide Aspekte der Erstellung des Blogeintrags: Textart (Schreibkompetenz) und Textform (digitale Kompetenz).
Follow-up:	<p>(Online-Inhalte):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden werden gebeten, den Blogeintrag in einen Vlog-Eintrag umzuwandeln und ihn auf der Class Dojo-Plattform als Video zu veröffentlichen.

Niveaustufe: B2

Rahmenpunkte:	Schwerpunkt: Schreiben Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning
Einführung:	<p>(kollaboratives Vorgehen, online oder offline):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeder Lernende erhält ein Arbeitsblatt. Als Nächstes werden gemeinsam Verben im Zusammenhang mit dem Kochen gesammelt (z. B. Verben - sautieren, einlegen, umrühren, braten, schmoren usw.). • Hinweis für Blended Learning: Beim Blended Learning kann die Lehrkraft ein Brainstorming-Tool bereitstellen, mit dem die Teilnehmenden zusammenarbeiten und Vokabeln sammeln können. • Anschließend sollen die Lernenden einen Elfchen über ihr Lieblingsessen schreiben und ihn auf einem vorbereiteten Padlet veröffentlichen. • Die Elfchen werden im Plenum oder in Partnerarbeit vorgelesen und dienen als Einstieg in eine Diskussion über Lebensmittel im Alltag der Teilnehmenden (z. B. "Warum ist das mein Lieblingsessen? Gibt es ein Lebensmittel, das ich nicht mag? Warum das?") • Wenn die Interaktion gering ist, kann ein Ball zwischen den Teilnehmenden geworfen werden, um den Redeanteil zu erhöhen, oder, wenn dies digital geschieht, wählen die Teilnehmenden jeweils aus, wer als nächstes an der Reihe ist.
Hauptlernerinheit:	<p>(Live-Veranstaltung, face-to-face):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jede Person erhält ein Arbeitsblatt mit vielen Lebensmitteln. • Die Teilnehmenden wählen dann auf dem vorgegebenen Arbeitsblatt vier Zutaten (plus Mengenangaben) aus und erfinden mit diesen ein Rezept (~ 150 Wörter). • Hinweis für Blended Learning: Beim Schreiben des Rezepts können die Kameras und der Ton ausgeschaltet werden, um den Fokus zu erhöhen, und es kann eine bestimmte Zeit bis zur Fertigstellung der Aufgabe festgelegt werden. Wenn man über Rezepte und andere lebensmittelbezogene Themen spricht, ist es am besten, wenn alle Kameras eingeschaltet sind, da dies die Interaktion fördert. • Anschließend präsentieren die Teilnehmenden das Rezept so, als würden sie es vor dem Publikum zubereiten und so tun, als wären sie in einer Live-Kochshow. Die Lehrkraft sollte die Teilnehmenden ermutigen, sich in ihre Rollen hineinzusetzen, um den anderen Appetit auf das eigene Gericht zu machen. • Anschließend können die Teilnehmenden darüber sprechen, welches Rezept (außer ihrem eigenen) ihnen am besten gefallen hat und warum. Über das beliebteste Gericht der Gruppe kann abgestimmt werden. Es ist auch möglich, über Essgewohnheiten oder über die Esskultur in der Familie zu sprechen, insbesondere in heterogenen Gruppen.
Nachbereitung:	<p>(Online-Inhalte):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilder eignen sich hervorragend für Schreibenregungen. Besonders gut funktionieren mehrdeutige Bilder oder solche, die auf etwas Verborgenes oder einen größeren Zusammenhang hinweisen (Wimmelbilder, Quizbilder). In diesem Fall können die Teilnehmenden Vermutungen anstellen, von ihren Erfahrungen

	<p>berichten, ihre Sichtweise zum Ausdruck bringen oder über mögliche Szenarien sprechen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden werden gebeten, ein vorbereitetes Bild eines Lebensmittels zu beschreiben und einen Text (~150 Wörter) darüber zu schreiben. Die Aufgabe sollte die Wiederholung von behandelten Themen oder Kompetenzen wie Grammatik oder Wortschatz beinhalten. • Im Zusammenhang mit Essen und Kochen kann das Referenzbild die Bedeutung von Lebensmitteln in einem breiteren Rahmen aufzeigen, z. B. Fleischersatzprodukte, im Labor gezüchtetes Fleisch oder Insekten als Nahrungsquelle.
Bewertung:	<p>(Online-Inhalte):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmenden sollen einen Text mit persönlichem Bezug schreiben (~150 Wörter). Genauer gesagt besteht die Aufgabe darin, über ein Gericht zu schreiben, das sie wahrscheinlich für Gäst:innen zu einem besonderen Anlass zubereiten werden, z. B. eine Einweihungsparty, ein bestimmtes Fest (z. B. Halloween) oder andere Anlässe. Es ist von Vorteil, wenn die Texte einen thematischen Bezug zu anstehenden Themen haben. • Als unterstützendes Element kann die Lehrkraft sprachliche Hinweise zum Satzbau geben.
Follow-up:	<p>(Online-Inhalte): Hörverstehen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es gibt viele Phrasen und Redewendungen, die mit Lebensmitteln zu tun haben und die sich für Hörverständnis- und Vokabelübungen eignen. • Die Teilnehmenden werden z. B. gebeten, sich eine Audiodatei über Lebensmittelsprüche anzuhören. • Anschließend müssen sie Redewendungen aus ihrer Sprache sammeln und sie den anderen digital präsentieren. Dies kann als Einführung für kommende Unterrichtsstunden dienen. Wenn das Audio eher schwierig ist, können Verständnisaufgaben ergänzt werden.

SPRECHEN

Niveaustufe: **A1**

Rahmenpunkte:	Schwerpunkt: Sprechen Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning
Einführung:	(kollaboratives Vorgehen, online oder offline): <ul style="list-style-type: none">• Vor dem Unterricht müssen die Lernenden eine fiktive Figur mit möglichst vielen Details vorbereiten und sich diese Persona einprägen.• Anschließend drehen sie ein kurzes Video, in dem sie diese Figur (die "Ich"-Form) vorstellen, und laden es auf eine gemeinsame Online-Plattform hoch.
Hauptlernerinheit:	(Live-Veranstaltung, face-to-face): <ul style="list-style-type: none">• Jede Person verkörpert seinen/ihren Charakter, einschließlich der visuellen und auditiven Aspekte der Figur (Akzent, Stimme, körperliche Merkmale usw.) Ich bin zum Beispiel eine 80-jährige afroamerikanische Frau mit einem Buckel und Problemen mit dem Hinken. Je witziger und kreativer, desto besser.• Dann gehen die Lernenden in die Klasse und stellen sich gegenseitig vor.• Die andere Person hört aufmerksam zu und versucht, sich so viel wie möglich über die andere fiktive Figur zu merken.• Jedes Mal, wenn ein neues Wort dazukommt, wird es aufgeschrieben.• Wenn beide Partner:innen mit der Vorstellung fertig sind, schlüpfen sie in die fiktive Rolle des/der anderen.• Jede Person macht mit der neuen Figur weiter und sucht sich eine/n neue Partner:in, um die Figuren auszutauschen.• Am Ende stellt jede Person seine aktuelle Figur im Plenum vor. Die Lehrkraft spielt dann das Video der Originalfigur ab, das auf die gemeinsame Online-Plattform hochgeladen wurde.• Anschließend vergleicht das Plenum diese Versionen (um Unterschiede und Gemeinsamkeiten festzustellen). Während dieser Diskussion schreibt die Lehrkraft alle unbekannt Wörter an die Tafel.• Wenn die Diskussion beendet ist, geht eine Person nach der anderen an die Tafel und wählt ein Wort aus, ohne es den anderen zu sagen.• Jede Person beschreibt das Wort, ohne dieses oder seinen Wortstamm zu verwenden.• Die anderen erraten das Wort, und derjenige/diejenige, der/die es richtig errät, ist der/die Nächste.
Nachbereitung:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none">• Die Lehrkraft stellt allen Lernenden die Videos zur Verfügung, die sie in der ersten Aktivität erstellt haben, und lädt sie mit allen neuen Wörtern auf die gemeinsame Online-Plattform hoch.• Zusätzlich kann die Lehrkraft Quizlet nutzen und die neuen Wörter dort hochladen.
Bewertung:	-

Follow-up:	<p>(Online-Inhalte):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jede Person wählt eines der neuen Wörter aus und muss eine Video- oder Audionachricht aufnehmen, in der er den jeweiligen Buchstaben erklärt. • Dann lädt die Lehrkraft sie in das erstellte Quizlet-Set hoch, so dass alle Lernenden die neuen Vokabeln wiederholen können.
------------	---

Niveaustufe: **A2**

Rahmenpunkte:	<p>Schwerpunkt: Sprechen Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning</p>
Einführung:	<p>(kollaboratives Vorgehen, online oder offline):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf einem digitalen Whiteboard (z. B. Jamboard) listen die Lernenden in einer Mindmap die Assoziationen auf, die sie mit den Begriffen Stadt und Dorf verbinden.
Hauptlerneinheit:	<p>(Live-Veranstaltung, face-to-face):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zunächst diskutieren die Lernenden in lockerer Runde über die Vor- und Nachteile des Lebens auf dem Land und in der Stadt. Die Lernenden werden je nach ihren Präferenzen in zwei Gruppen aufgeteilt. • Diese beiden Gruppen werden von der Lehrkraft in kleinere Gruppen aufgeteilt, die eine Liste der Vor- und Nachteile des Lebens in der Stadt bzw. auf dem Land erstellen. Nach ein paar Minuten führt die Lehrkraft die kleineren Gruppen zu größeren zusammen, damit die Lernenden ihre Ideen austauschen und die Liste vervollständigen können. • Nachdem die Vor- und Nachteile zusammengetragen wurden, tragen die Gruppenvertretenden ihre Argumente vor und diskutieren mit der Gruppe, die anderer Meinung ist. Die Lehrkraft hat ein Auge auf die Beschaffenheit und die Kultur der Diskussion. • Um die Arbeit zu erschweren und eine tiefergehende Analyse zu provozieren, können die Gruppen gebeten werden, die Argumente in umgekehrter Reihenfolge vorzubereiten, d.h. die Befürworter:innen des Lebens auf dem Lande müssen die Vor- und Nachteile des Lebens auf dem Lande vorbereiten.
Nachbereitung:	<p>(Online-Inhalte):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft ermutigt die Lernenden, Artikel über das behandelte Thema und statistische Daten zu lesen.
Bewertung:	<ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden lösen ein in einer Anwendung, z. B. Kahoot!, vorbereitetes Quiz über Vokabeln zum Leben auf dem Land und in der Stadt.
Follow-up:	-

<p>Rahmenpunkte:</p>	<p>Schwerpunkt: Sprechen Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning</p>
<p>Einführung:</p>	<p>(kollaboratives Vorgehen, online oder offline):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft schlägt eine Liste mit qualifizierenden Adjektiven vor und die Lernenden müssen das Wort mit der entgegengesetzten Bedeutung angeben (z. B. in WordWall). • Dann schlägt die Lehrkraft die Aktivität "Sonne und Mond" vor, die für das Online-Lernen angepasst wurde. Die Lernenden arbeiten einzeln. Jede/r sagt einen Satz, der mit dem Wort zu tun hat, das sie/er bereits in der Vokabelübung bearbeitet hat (z. B. Ich habe mich in der Klasse gelangweilt, aber jetzt bin ich interessiert), und nennt eine andere Person, die fortfahren soll. • Anschließend werden die Lernenden aufgefordert, ein Video anzusehen, in dem Grammatikstrukturen behandelt werden, z. B. die Vergangenheitsform. Nachdem sie das Video gesehen haben, schreiben die Lernenden eine kurze Beschreibung eines Films in der Vergangenheitsform, die sie auf die Online-Plattform hochladen. • Das Video und die Wortwolke werden auf die Online-Plattform hochgeladen, damit jede/r darauf zugreifen kann.
<p>Hauptlerneinheit:</p>	<p>(Live-Veranstaltung, face-to-face):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden treffen sich mit der Lehrkraft, tauschen sich über die vorbereitende Aktivität aus und stellen Fragen zum Inhalt des Videoclips, der Grammatik enthält. • Nach der Aufwärmphase werden die Lernenden aufgefordert, die von ihren Kolleg:innen erstellten Beschreibungen des Films in verschiedenen Tonlagen zu lesen. Dazu ziehen sie das Los für die Karte mit der Beschreibung des Tons, eine Karte, die ein Emoticon enthält, das mit dem Ton verbunden ist, den sie verwenden müssen: traurig, fröhlich, gelangweilt, geheimnisvoll, usw. • Nach Abschluss dieser Aktivität werden die Lernenden in mehrere Teams aufgeteilt, die eine Geschichte aus einem Film vorbereiten. Die Geschichte wird in der Vergangenheitsform im Plenum erzählt (Stop Talk). Eine Person erzählt eine Geschichte in der Vergangenheitsform. Wenn die Lehrkraft in die Hände klatscht, setzen die Lernenden ihre Geschichte mit Gesten fort. Die Lehrkraft gibt erneut das Signal und die jeweilige Person spricht erneut. Die Lernenden werden ermutigt, sich wie ein/e Geschichtenerzählende:r auszudrücken, sich zu artikulieren und ihren Tonfall zu ändern, um die Aufmerksamkeit des Publikums zu gewinnen. Nach dem Spiel bittet die Lehrkraft das Publikum, die Geschichte zusammenzufassen oder eine der vorgespielten Passagen vorzutragen. Das Plenum stimmt über den/die besten Geschichtenerzähler:in ab. • Eine weitere mündliche Produktionsaktivität könnte Stummes Interview/Kritik sein, bei der die Lernenden die in der Vorlernphase erarbeiteten qualifizierenden Adjektive verwenden können. • Die Lehrkraft bittet die Lernenden, sich in Paaren zusammenzufinden: jeweils ein/e Journalist:in und ein/e Interviewpartner:in. Die Interviewpartner:innen wählen einen Film aus, den sie kürzlich gesehen haben. Die Journalist:innen bereiten eine Liste mit Fragen vor. Die Lernenden spielen ein Interview am Ausgang des Kinos

	nach. Diese Improvisation wird aufgezeichnet, um sprachliche Fehler nachbesprechen zu können.
Nachbereitung:	<p>(Online-Inhalte):</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkraft kann zusätzliches Material über Filmbeschreibungen, Vergangenheitsformen und qualifizierende Adjektive anbieten.
Bewertung:	<ul style="list-style-type: none"> Für diejenigen, die den Unterricht verpasst haben oder ihre Sprechfertigkeit auffrischen wollen, lädt die Lehrkraft alle Materialien auf die Online-Plattform hoch und bittet die Lernenden, in Gruppen oder einzeln an einem Podcast zu arbeiten, in dem sie einen Film in der Vergangenheitsform und mit qualifizierenden Adjektiven erzählen müssen. Die Lernenden arbeiten an dem Podcast mit Audacity, das auch die Arbeit an medienbezogenen Fähigkeiten ermöglicht.
Follow-up:	-

<p>Rahmenpunkte:</p>	<p>Schwerpunkt: Sprechen Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning</p>
<p>Einführung:</p>	<p>(kollaboratives Vorgehen, online oder offline):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Spiel Diva wird zur Einführung gespielt: • Eine Person spielt die Diva (unabhängig vom Geschlecht!). Die Diva ist dafür bekannt, dass sie extrem schwierig und launisch ist. Sie thront auf ihrem Stuhl, während der Kreis ihrer Freund:innen, Fans und Mitarbeitenden - die anderen Teilnehmenden - in respektvollem Abstand um sie herumsteht. • Erklären Sie den Teilnehmenden, warum sich im Moment alle Sorgen um die Diva machen. Es geht darum, sie zu überzeugen, ihr Verhalten zu ändern. • Mögliche Gründe könnten zum Beispiel die folgenden sein (sie können sich natürlich auch andere Gründe vorstellen): <ul style="list-style-type: none"> - Die Diva hat seit drei Tagen nichts mehr gegessen. - Die Diva ist bereit für einen Urlaub. - Die Diva hat einen Vitaminmangel, weil sie nur Pudding isst. - Die Diva will nicht mehr nach draußen gehen, seit ihr Welpen gestorben ist. • Eine Person geht vorsichtig einen Schritt auf die Diva zu und macht einen Vorschlag. Wenn die Diva bereit ist, weiter zuzuhören, macht sie einen Schritt nach vorne und spricht weiter mit der Diva. Aber Vorsicht: Wenn die Diva eine negative Haltung zeigt, sollte man sich schnell zurückziehen, denn ihre Wutausbrüche sind gefürchtet. In diesem Fall wird es jemand anderes versuchen. • Wer es schafft, die Diva zu überreden, übernimmt ihre Rolle und setzt sich auf den Thron der Diva. Für die neue Runde wird ein neues Problem angekündigt. <p>Hinweis: Für Blended Learning-Zwecke sollte die erste Diva von der Lehrkraft bestimmt werden, und wer die nächste sein möchte, sollte die Funktion der erhobenen Hand nutzen (z. B. in MS Teams), damit die Online-Konversation nicht zu chaotisch wird.</p> <p>Das Spiel schlägt eine perfekte Brücke zum Core Learning, da überzeugendes Sprechen eine Schlüsselkompetenz in vielen realen Situationen ist und man die Diva aus dem vorgestellten Spiel mit der Verkäufer:in-Kund:in-Beziehung vergleichen kann.</p>
<p>Hauptlernerinheit:</p>	<p>(Live-Veranstaltung, face-to-face):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmenden üben, Argumente zu formulieren und überzeugend zu sprechen. Zu diesem Zweck wird das Spiel Der Allesverkäufer vorgestellt. • Hier sollen sich die Teilnehmenden vorstellen, dass sie Verkäufer:in von edlen Waren sind: Ein vornehmer Laden leert sein Lager, um Platz für neue Produkte zu schaffen. Sowohl die Verkaufenden als auch die Kund:innen sind sehr vornehm und höflich. • Die Lehrkraft zeigt dann, welche Gegenstände verkauft werden sollen (das können Alltagsgegenstände wie ein Flaschenöffner, ein Schneebesen oder ein Kleiderbügel sein). • Die Aufgabe der Teilnehmenden besteht darin, jeweils einen Gegenstand auszuwählen und ihn so teuer wie möglich zu verkaufen. Zu diesem Zweck müssen sie argumentieren, dass die Gegenstände wertvoller sind, als sie sind. • Die Lehrkraft führt daher ein Gesprächsbeispiel mit einer ausgewählten Person in der Rolle eines Verkäufers/ einer Verkäuferin durch, um das Chunking und die Satzstruktur zu verbessern.

	<ul style="list-style-type: none"> • Anschließend haben die Teilnehmenden ein paar Minuten Zeit, um sich auf das Verkaufsgespräch vorzubereiten. Die Lehrkraft wählt dann zwei Teilnehmende pro Runde aus, die genau dieses Verkaufsgespräch führen. • Das Spiel endet, wenn alle Gegenstände verkauft wurden. • Hinweis: Die Lehrkräfte sollten die Teilnehmenden ermutigen, zu übertreiben und die Gegenstände so überzeugend wie möglich anzupreisen.
Nachbereitung:	<p>(Online-Inhalte):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft bietet zusätzliches Material (Videos, Bilder, Grafiken) an, um den Überblick über die behandelten Ausdrucksmittel zu festigen und eine andere Kommunikationssituation zu schaffen, die die erarbeiteten Gesprächsbausteine/den Gesprächsverlauf enthält, z. B. ein Verkaufsgespräch im Einzelhandel. • Die Teilnehmenden müssen entsprechende Fragen beantworten.
Bewertung:	<p>(online):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmenden erhalten ein Bild von Schafen, die eine Party feiern (Sheep Party). • Sie sollen dann heimlich ein Schaf auswählen und beschreiben, was dieses Schaf auf der Party erlebt. • Nacheinander werden der Gruppe die Geschichten der Schafe vorgestellt, ohne dabei zu konkret zu werden. • Die Gruppe muss jedes Mal erraten, welches Schaf beschrieben wird. • Hinweis: Das Gleiche kann auch mit anderen Arten von sprachanregenden Bildern, je nach Sprachniveau, erreicht werden, z. B. mit Wimmelbildern.
Follow-up:	<p>(online): Wortschatz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmenden sehen sich ein Video über Fast Fashion an, das sich auf das behandelte Verkaufsgespräch im Post-Learning bezieht (z. B. How Fast Fashion Became Faster and Worse for the Earth - The New York Times). • Anschließend müssen sie eine individuelle Mindmap mit den entsprechenden Vokabeln erstellen und ihre Meinung über Fast Fashion auf einem Padlet für die nächste Klasse eintragen (bei Bedarf kann die Lehrkraft eine Übersicht mit Ausdrücken der Meinungsäußerung zur Verfügung stellen).

GRAMMATIK

Niveaustufe: **A1**

<p>Rahmenpunkte:</p>	<p>Schwerpunkt: Grammatik Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning</p>
<p>Einführung:</p>	<p>(kollaboratives Vorgehen, online oder offline):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft stellt den Lernenden eine "Richtungsübung" vor. Ihre Aufgabe ist es, zu beschreiben, wie sie den Kursraum finden. • Jede Person zeigt auf der Karte den Ort, an dem er/sie seine Reise beginnen wird, und die Adresse des Kursraums. Dann beschreiben sie (entweder mündlich oder durch Hinzufügen der Datei mit der Beschreibung) ihren Weg in Worten (z. B.: "Ich verlasse mein Haus, gehe nach links und gehe 50 Meter bis zur Kreuzung. Dann biege ich rechts ab und gehe über die Straße...") • Jede Person erhält dann eine der Richtungsbeschreibungen und versucht, den Kursraum von einem ausgewählten Ziel auf einer Karte aus zu erreichen (alternativ können sie es auch im wirklichen Leben versuchen), wobei sie die von ihren Kurskolleg:innen vorbereiteten Beschreibungen verwenden. • Die Lernenden können über ihre Erfahrungen mit den beschriebenen Wegen nachdenken und darüber, ob es ihnen gelungen ist, das Klassenzimmer zu erreichen.
<p>Hauptlerneinheit:</p>	<p>(Live-Veranstaltung, face-to-face):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden treffen sich mit der Lehrkraft und tauschen sich über die Vorschläge aus - wie sie sich für diese entschieden haben, wie einfach/schwierig es war, den Weg gemäß den Anweisungen zu finden, usw. Die Lehrkraft schreibt die Vorschläge der einzelnen Teams an die Tafel. • Die Lehrkraft stellt die Aktivität American Greetings vor und weist die Lernenden an, sich auf diese Weise gegenseitig kennenzulernen und sich vorzustellen. Im nächsten Schritt nutzen die Lernenden die Aktivität, um mehr über die anderen herauszufinden, z. B. ihr Alter, ihre Lieblingsfarbe usw. Auf diese Weise können sich die Lernenden mit den anderen vertraut machen und die Atmosphäre zu Beginn des Unterrichts auflockern. Darüber hinaus erhöht es die Motivation der Lernenden, wenn sie das erworbene Wissen in realen Situationen anwenden. • Die Lehrkraft teilt die Teilnehmenden in 2-3 Teams ein, stattet sie mit Gruppentischen, verschiedenfarbigen Papierbögen oder Haftnotizen aus und stellt sicher, dass sie mit Stiften/Schreibutensilien ausgestattet sind. Dann führt die Lehrkraft das Spiel Korrigieren mit Post-Its ein. • Die Lernenden spielen das Spiel Korrigieren mit Post-Its. Jede Gruppe erhält ein Raster mit falschen Sätzen und mindestens 12 Klebezettel. Zur besseren Übersicht können die Klebezettel auf das Raster geklebt werden, so dass die falschen Sätze abgedeckt sind. • Das von der Lehrkraft vorbereitete Raster wird nun an einer Pinnwand, Tafel oder Wand aufgehängt. Wenn alle Gruppen mit ihren Korrekturen fertig sind, entscheiden sie, welche Gruppe mit dem Spiel beginnt. Ziel ist es, so viele zusammenhängende Felder wie möglich abzudecken. (d.h. Felder, die sich an einer schmalen oder langen Seite berühren, mit ihrer Farbe abzudecken). • Die erste Gruppe wählt ein Feld aus, klebt den entsprechend vorbereiteten Klebezettel auf und liest den Satz vor. Wenn der Korrekturversuch richtig ist, bleibt der Zettel kleben, wenn nicht, wird er wieder entfernt. In beiden Fällen ist die nächste Gruppe an der Reihe.

	<ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft überwacht die Aktivität und bietet bei Bedarf Hilfe beim Vokabular an. • Wenn das Spiel beendet ist, bespricht die Lehrkraft die Leistungen der einzelnen Teams sowie die Ergebnisse und Resultate der Aktivität. • Die Lernenden werden gebeten, an einer Folgeaktivität mitzuwirken: Sie bilden Gruppen von 5-6 Personen und stellen die Aktivität Gemeinsamkeiten zusammen. Die Aktivität selbst dauert etwa 15-20 Minuten und am Ende präsentiert jede Gruppe das Ergebnis - was sie als Gemeinsamkeiten innerhalb der Gruppe herausgefunden haben - den anderen.
Nachbereitung:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft bietet zusätzliches Material an (Videos, Diagramme, Schaubilder usw.), um die Lernenden zu ermutigen, Informationen visuell zu ordnen und Zusammenhänge herzustellen.
Bewertung:	(online): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft bittet die Lernenden, eine Reihe von Zuordnungsaufgaben zu lösen (z. B. auf WordWall, Live Worksheets).
Follow-up:	(online): Hörverstehen <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft teilt das Bild mit verschiedenen Personen und einem Text aus, in dem sie eine kurze Beschreibung des Bildes vorliest, in der einige der Personen auf dem Bild beschrieben werden. Die Lernenden unterschreiben alle Personen auf dem Bild und schicken ihre Ergebnisse an die Lehrkraft, die sie über die richtigen Antworten informiert.

Niveaustufe: A2

Rahmenpunkte:	Schwerpunkt: Grammatik Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning
Einführung:	(kollaboratives Vorgehen, online oder offline): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft veröffentlicht eine Online-Umfrage (z. B. Microsoft Forms), in der die Lernenden wählen können, welches Grammatikthema sie in den nächsten Lektionen lernen möchten. • Nach der Auswahl des Themas werden die Lernenden gebeten, eine interaktive Tabelle auf der Plattform entsprechend ihrer Ideen auszufüllen. Darin wird das Problem, mit dem der/die Einzelne konfrontiert ist, kurz charakterisiert (z. B. Ich glaube, ich habe in letzter Zeit etwas zugenommen, oder ich arbeite viel, ich habe einen sehr stressigen Job). Die Aufgabe der Lernenden besteht darin, ihnen gute und schlechte Ratschläge zu geben, was sie tun sollten, um ihre Probleme zu lösen.
Hauptlernerinheit:	(Live-Veranstaltung, face-to-face): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft stellt das gesammelte Material vor und wählt gemeinsam mit der Klasse die interessantesten Beispiele für Lösungen der beschriebenen Probleme aus. • Die Lehrkraft stellt dann diese Ratschläge im Imperativ vor. Die Lernenden analysieren die Sätze und versuchen herauszufinden, welche Regeln für die Bildung dieser grammatikalischen Konstruktion gelten. • Die Lernenden schreiben gemeinsam mit der Lehrkraft die Regeln für die Bildung von imperativen Formen an die Tafel. • Die in der Einführungsphase erstellten Ratschläge werden so umgewandelt, dass sie die imperativen Formen enthalten. • Die Lehrkraft teilt den Kurs in Gruppen mit mehreren Personen auf. Jede Gruppe hat die Aufgabe, eine Sammlung für gesunde Ernährung, erfolgreiches Lernen für eine Prüfung, Schutz der Umwelt usw. zu erstellen und dabei Imperativformen zu verwenden. Die Gruppenvertreter:innen stellen die gesammelten Richtlinien im Plenum vor.
Nachbereitung:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft zeigt Grammatikübungen auf Wordwall-Plattformen, um die Bildung und Verwendung der Imperativformen zu festigen. Die Lernenden wählen aus den angegebenen Übungen aus und lösen sie.
Bewertung:	(online): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden lösen ein Quiz zur Bildung und Verwendung des Imperativs, das in einer Anwendung wie Kahoot! erstellt werden kann.
Follow-up:	(online): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft stellt den Lernenden wertvolles Material in Form von Links auf der YouTube-Plattform, Blogs oder Instagram-Profilen zur Verfügung, in denen Lehrkräfte dieses grammatikalische Phänomen diskutieren. Er oder sie ermutigt die Lernenden, diese aufzurufen, um das erworbene Wissen zu festigen.

Niveaustufe: **B1**

Rahmenpunkte:	Schwerpunkt: Grammatik
----------------------	------------------------

	<p>Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende</p> <p>Lernform: Blended Learning</p>
Einführung:	<p>(kollaboratives Vorgehen, online oder offline):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft erstellt ein interaktives Erlebnis (z. B. Gänsejagd), indem sie 8-10 statische und dynamische Missionen hinzufügt. • Die Lernenden werden gebeten, sich einem Team anzuschließen und die Aufgaben zu erfüllen. Einige Aufgaben enthalten ein Schlüsselwort, das gesammelt werden muss, damit die Lernenden das Thema der aktuellen Unterrichtsstunde erkennen können. • Bei einer der Aufgaben geht es um durcheinander gewürfelte Strukturen. Die Mitglieder eines Teams müssen eine passende Fortsetzung eines vorgegebenen Satzfragments (z. B. Wenn ich der Bürgermeister der Stadt wäre...) finden und so schreiben, dass sie einen richtigen Satz bilden. • Am Ende der interaktiven Erfahrung stellt jede Gruppe die Schlüsselwörter auf der E-Plattform ein und macht Vorschläge für das Thema.
Hauptlerneinheit:	<p>(Live-Veranstaltung, face-to-face):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden treffen sich mit der Lehrkraft und tauschen sich über die Vorschläge aus - wie haben sie sich für sie entschieden, wie leicht/schwer war es, eine Entscheidung auf der Grundlage der Schlüsselwörter zu treffen usw. Die Lehrkraft schreibt die Vorschläge der einzelnen Teams an die Tafel. • Die Lehrkraft teilt die Lernenden in zwei Teams ein und weist sie darauf hin, dass es der Abend vor der Parlamentswahl ist und die beiden großen Parteien die letzte Chance haben, die Wählerschaft davon zu überzeugen, für sie zu stimmen. Um den Spaß nicht zu kurz kommen zu lassen, schlägt die Lehrkraft lustige Namen für die Parteien vor, wie z. B. Muffin-Partei oder Milchshake-Partei. Die Lernenden haben 3 bis 5 Minuten Zeit, um über ihre Politik zu entscheiden und darüber, wie sie die Öffentlichkeit davon überzeugen wollen, für sie zu stimmen. Die Lehrkraft kann ein paar Beispiele an die Tafel schreiben (z. B. "Wenn ihr uns wählt, bekommt jeder an seinem Geburtstag einen kostenlosen Milchshake"). • Die Lehrkraft überwacht die Aktivität und bietet bei Bedarf Hilfe beim Vokabular an. • Die Vertreter:innen jeder Partei kommen an die Tafel und schreiben ihre Sätze auf. Sobald die Sätze an die Tafel geschrieben sind, überprüft die Lehrkraft, ob es Fehler oder Unklarheiten gibt, klärt sie und entscheidet, wer die Debatte gewonnen hat. • Die Lehrkraft bereitet Teile von Konditionalsätzen vor, legt sie in einen Hut/eine Schachtel und bittet die Lernenden, sich in einen Kreis zu setzen (spinning a yarn). Die Lehrkraft beginnt die Geschichte und die erste Person zieht eine Karte aus dem Hut/der Schachtel. Die Person muss die Geschichte fortsetzen, bis sie die Karte in die Geschichte einbauen kann. Sobald die Klausel eingebaut ist, wird der Hut/die Schachtel an die nächste Person weitergereicht. Die Lernenden setzen die Geschichte fort und versuchen dabei, einen anderen Konditionalsatz zu verwenden. Wenn ihnen nichts mehr einfällt oder sie den Konditionalsatz nicht richtig verwenden, müssen sie aufstehen und die nächste Person übernimmt. Gewonnen hat derjenige/diejenige, der/die sitzen bleibt. • Alternativ teilt die Lehrkraft die Lernenden in Gruppen ein, bietet ihnen 500 EUR als virtuelles Geld an und legt ihnen ein Grammatik-Auktionsblatt vor. Das Arbeitsblatt enthält 20 Konditionalsätze, von denen einige falsch sind. Die Aufgabe der Lernenden besteht darin, virtuelles Geld auf jeden Satz zu setzen (zwischen 5 EUR und 50 EUR) und zu bestimmen, welche Sätze richtig sind und welche nicht. Wenn ihre Antwort richtig ist, gewinnen sie das Geld, das sie gesetzt haben. Wenn nicht,

	<p>verlieren sie es. Es gewinnt das Team, das am Ende den größten Gewinn bzw. den geringsten Verlust hat.</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Lernenden werden gebeten, sich an einer Folgeaktivität zu beteiligen: Sie müssen eine/n Kurskolleg:in auswählen, ein kurzes Interview (2-3 Minuten) zum Thema Urlaub vorbereiten und aufnehmen. Die Aufnahme wird auf der Online-Plattform veröffentlicht und alle können in den nächsten 24 Stunden für das beste Interview abstimmen.
Nachbereitung:	<p>(Online-Inhalte):</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkraft bietet zusätzliches Material an (Videos, Diagramme, Schaubilder usw.), um die Lernenden zu ermutigen, Informationen visuell zu ordnen und Zusammenhänge herzustellen.
Bewertung:	<p>(online):</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkraft bittet die Lernenden, eine Reihe von Zuordnungsaufgaben zu lösen (z. B. auf WordWall, Live Worksheets).
Follow-up:	<p>(online): Sprechen und Schreiben</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkraft lädt das Lied "If I were a rich man" aus dem Musical "Fiddler on the Roof" hoch oder gibt einen Link zum Videoclip an. Die Lernenden befragen sich gegenseitig darüber, was sie tun würden, wenn sie reich wären, schreiben einen kurzen Bericht über die Ergebnisse (150 Wörter) und laden ihn auf der Online-Plattform hoch.

Niveaustufe: B2

Rahmenpunkte:	Schwerpunkt: Grammatik Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning
Einführung:	(kollaboratives Vorgehen, online oder offline): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden müssen ein grammatikalisches Kreuzworträtsel lösen, das von der Lehrkraft im Voraus erstellt wurde, um frühere grammatikalische Themen (z. B. Deklination des Konjunktivs) zu üben. Die Lösungen werden zu Beginn der Stunde besprochen. • Zu Beginn der Stunde wird danach Merkwürdige Entschuldigungen gespielt (siehe Aktivitäten B2), um die behandelten grammatikalischen Themen zu wiederholen und zu festigen. Dabei sollen die Teilnehmenden in der Rolle von Lehrer:innen und Schüler:innen Gespräche führen. Die Schüler:innen müssen sich fragwürdige Ausreden für ihre Abwesenheit im Unterricht einfallen lassen, während die Lehrer:innen versuchen, diese durch Fragen zu entkräften. Das Spiel kann in seiner Komplexität je nach Sprachniveau angepasst werden, und beim Blended Learning können die Teilnehmenden nacheinander in Form einer Kettenübung sprechen.
Hauptlerneinheit:	(Live-Veranstaltung, face-to-face): <ul style="list-style-type: none"> • Als Nächstes wird das Spiel Geniale Maschinen gespielt, um einen kreativen Zugang zur Textart von Anweisungen und Maschinen zu bekommen. Dazu kann das Plenum zunächst entsprechende Verben und Redewendungen sammeln und anschließend die Struktur von Anleitungen und Handbüchern anhand von Beispieltexten erarbeiten. • Für das Spiel soll sich jedes Team eine fiktive Maschine und eine dazugehörige Beschreibung ausdenken. • Nachdem die Teilnehmenden ihre Beschreibungen und Benutzerempfehlungen für ihre fiktiven Maschinen aufgeschrieben haben, präsentieren sie diese möglichst überzeugend und enthusiastisch, damit das Wettbewerbselement des Spiels genutzt werden kann.
Nachbereitung:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft stellt ein Video über das behandelte grammatikalische Thema zur Verfügung (z. B. Passivstrukturen).
Bewertung:	(online): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft bittet die Teilnehmenden, Rätsel für das Spiel "Was kann man da machen?" zu dem behandelten grammatikalischen Thema vorzubereiten und sie auf einer kollaborativen Plattform (Padlet etc.) zu sammeln, damit sie als Grundlage für die Einführung in die nächste Unterrichtsstunde dienen können.
Follow-up:	(online): Schreiben <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft lädt ein Video über merkwürdige Guinness-Weltrekorde hoch. • Die Lehrkraft gibt den Teilnehmenden den Auftrag, über die einzigartigste Art eines Rekords zu schreiben, die sie sich vorstellen können (und viele Verben einer bestimmten Kategorie einzubauen), sowie darüber, wie das Verfahren im Detail aussehen könnte (~ 150 Wörter). • Der Text kann auf die Online-Lernplattform hochgeladen werden.

WORTSCHATZ

Niveaustufe: **A1**

Rahmenpunkte:	Schwerpunkt: Wortschatz Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning
Einführung:	(kollaboratives Vorgehen, online oder offline): <ul style="list-style-type: none">• Die Lehrkraft teilt Texte zum Lesen aus. Die Lernenden sollen nun alle Wörter markieren, die sie kennen (Aktivität: Auf Bekanntes fokussieren).• Im zweiten Schritt werden die Texte in Partnerarbeit verglichen und ergänzt. Bei Bedarf kann nun ein zweiter Schritt in Online-Vierergruppen hinzugefügt werden, um die Texte zu vergleichen und das gemeinsame Wissen zu ergänzen.
Hauptlerneinheit:	(Live-Veranstaltung, face-to-face): <ul style="list-style-type: none">• Die Lernenden treffen sich mit der Lehrkraft und tauschen sich über die gesammelten Vokabelkenntnisse aus. Die Lehrkraft schreibt schwer zu definierende Vokabeln auf die Rückseite der Tafel, damit die Lernenden sie nicht sehen. Allerdings schreibt sie einige der Vokabeln, während sie die Buchstaben vertauscht.• Die Lernenden beginnen mit der Aktivität Colour Call. Sie sitzen im Kreis und die Lehrkraft nimmt einen Ball (einen Volleyball oder eine andere geeignete Größe) heraus.• Eine Person beginnt mit einem Ball. Er wirft ihn einer anderen Person zu und sagt dabei eine Farbe. Die zweite Person muss nun an etwas denken, das sie mit dieser Farbe assoziiert.• In Niveau A1 kann es nur ein Wort sein; fortgeschrittene Lernende können stattdessen einen ganzen Satz bilden. Beispiel: "blau" - "Meer" - "Ich war letztes Jahr im Urlaub am Meer."• Nach dem Spiel kehren die Lernenden an ihren ursprünglichen Platz im Kursraum zurück.• Die Lehrkraft deckt dann die Tafel auf, und die Lernenden können nun die verzwickten Wörter sehen.• Die Lernenden müssen nun das Wort finden, das sich hinter den vertauschten Buchstaben verbirgt (Aktivität Buchstabensalat). Sie werden daran erinnert, dass es sich um die Wörter aus der Übung vom Pre-Learning handelt.• Die Kombination und der Zeitplan der Aktivitäten tragen dazu bei, die Lernenden an die Erkenntnisse aus der Anfangszeit des Unterrichts zu erinnern und ihr Erinnerungsvermögen zu stärken.
Nachbereitung:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none">• Die Lehrkraft bietet zusätzliches Material an (Videos, Diagramme, Schaubilder usw.), um die Lernenden zu ermutigen, Informationen visuell zu ordnen und Zusammenhänge herzustellen.

Bewertung:	<p>(online):</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Lernenden werden gebeten, eine Online-Wortbildungsaktivität durchzuführen (z. B. Live Worksheets): Sie müssen die korrekte Form des Wortes in Klammern eingeben, um die Lücken mit arbeits- und/oder berufsbezogenen Vokabeln, maskulinen oder femininen Substantiven zu füllen.
Follow-up:	<p>(online): Hörverständnis</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Lernenden werden gebeten, sich eine kurze Geschichte anzuhören, die von der Lehrkraft vorgelesen wird (dies kann während der Unterrichtsstunde oder als individuelle Hausaufgabe geschehen). Ihre Aufgabe ist es, alle Wörter, die sie nicht verstehen, zu identifizieren und zu versuchen, deren Bedeutung aus den Sätzen, in denen sie vorkommen, zu entschlüsseln. Die Lehrkraft legt die Lösung in einem separaten Ordner ab und gibt den Lernenden Zugang, damit sie überprüfen können, ob sie mit ihren Vermutungen richtig lagen.

Niveaustufe: A2

Rahmenpunkte:	Schwerpunkt: Wortschatz Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning
Einführung:	(kollaboratives Vorgehen, online oder offline): <ul style="list-style-type: none"> • In Wordwall oder genial.ly werden die Lernenden aufgefordert, die Namen der Tiere mit ihren Schatten/Umrissen zu verbinden. • Die Lernenden sammeln Informationen über die Laute der häufigsten Tiere (z. B. Katze, Hund, Ente usw.) sowohl in der Sprache des Gastlandes als auch in ihrer Muttersprache.
Hauptlerneinheit:	(Live-Veranstaltung, face-to-face): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden tauschen die gesammelten Informationen aus und vergleichen die Sprachen. • Sie erhalten von der Lehrkraft Bilder von Tieren. In Paaren oder kleinen Gruppen klassifizieren sie die Tiere in Haus-, Wild- und Nutztiere. • Die Lehrkraft erklärt dann, was phraseologische Verbindungen sind. Die Lehrkraft verteilt Karten an die Lernenden. Jede Karte enthält Tiernamen, aber diese Informationen werden entfernt. Die Lernenden versuchen in Zweier- oder Kleingruppenarbeit, die Sätze mit dem Namen eines passenden (aus einer vorgegebenen Liste ausgewählten) Tieres zu vervollständigen und ihre Bedeutung zu erklären.
Nachbereitung:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft schlägt den Lernenden vor, in der Zielsprache nach Liedern zu suchen, die Tiernamen enthalten.
Bewertung:	(online): <ul style="list-style-type: none"> • In einer Anwendung wie Kahoot! nehmen die Lernenden an einem Quiz teil, bei dem es darum geht, die richtige Wortassoziation (die den Namen eines Tieres enthält) zu wählen, die die richtige Antwort auf die dargestellte Situation darstellt.
Follow-up:	(online): <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft stellt auf der Plattform eine umfangreiche Liste mit Namen verschiedener Tiere und phraseologischer Zusammensetzungen ein, die nicht in der Lektion vorkommen und in einer späteren Lernphase hilfreich sein können.

Niveaustufe: **B1**

Rahmenpunkte:	Schwerpunkt: Wortschatz Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning
Einführung:	(kollaboratives Vorgehen, online oder offline): <ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkraft lädt einen Text über die königliche Familie oder ein kurzes Video (z. B. The Crown, The King's Speech, The Queen) hoch und bittet die Lernenden, während des Lesens/Zuschauens 3-5 Adjektive zu notieren, die mit Gefühlen zusammenhängen (z. B. glücklich, traurig, neugierig, begeistert usw.). Die Lernenden werden gebeten, ihre Wahl auf einer Online-Plattform mitzuteilen.
Hauptlerneinheit:	(Live-Veranstaltung, face-to-face): <ul style="list-style-type: none"> Die Lernenden treffen sich mit der Lehrkraft und tauschen sich über die gesammelten Adjektive zum Thema Gefühle aus. Die Lehrkraft schreibt einige der Adjektive an die Tafel und bittet die Lernenden, sich an das zu erinnern, was sie in einer früheren Stunde gelernt haben, und aus den gegebenen Adjektiven Substantive zu bilden: z.B. glücklich - Glück, traurig - Traurigkeit, neugierig - Neugier, etc. Die Lehrkraft teilt die Lernenden in Gruppen ein und gibt ihnen eine Liste mit Wortgruppen, die berufsbezogenes Vokabular enthalten. Die Kursleitung bittet die Teilnehmenden zu erklären, warum jeweils ein Wort nicht in die Gruppe passt (Odd one out): z. B. Musiker - Arzt - Mathematiker – Linguist; Linguist - Pianist - Apotheker - Lehrer usw. Jede Gruppe wird gebeten, die Endungen/Suffixe in ihrer Liste zu identifizieren und sie mit den Endungen/Suffixen zu ergänzen, die von der Gruppe vor ihnen identifiziert wurden. Die Lehrkraft schreibt alle Endungen/Suffixe auf, die von allen Gruppen identifiziert wurden. Der Lehrer erinnert die Lernenden daran, dass sie einen Text gelesen/ein Video über die königliche Familie gesehen haben. Die Lehrkraft bittet eine Person, ein Spiel mit dem Satz "Alles, was... königlich ist" zu beginnen. Die Lehrkraft weist alle Teilnehmenden an, innerhalb einer Minute so viele Wörter wie möglich aufzuschreiben, die sich auf die königliche Familie beziehen: König, Königin, Prinz, Prinzessin, Herzog, Herzogin, usw. Nach einer Minute ruft die Lehrkraft "Stop", sammelt die Wörter ein und bespricht sie im Plenum unter dem Gesichtspunkt der grammatikalischen Geschlechtsbildung, wobei zwischen Substantiven mit eigenständigen Formen für männlich und weiblich (z. B. König - Königin, Ehemann - Ehefrau, Bruder - Schwester usw.) und anderen Formen unterschieden wird.
Nachbereitung:	(Online-Inhalte): <ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkraft bietet zusätzliches Material an (Videos, Diagramme, Schaubilder usw.), um die Lernenden zu ermutigen, Informationen visuell zu ordnen und Zusammenhänge herzustellen.
Bewertung:	(online): <ul style="list-style-type: none"> Die Lernenden werden gebeten, eine Online-Wortbildungsaktivität durchzuführen (z. B. Live Worksheets): Sie müssen die korrekte Form des Wortes in Klammern eingeben, um die Lücken mit arbeits- und/oder berufsbezogenen Vokabeln, maskulinen oder femininen Substantiven zu füllen.

Follow-up:	<p>(online): Schreiben</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Lernenden werden gebeten, eine Geschichte zu schreiben, die sich um ein Wort dreht, das sie aus dem arbeitsbezogenen Wortschatz auswählen. Die Geschichte kann aus ihrem eigenen Leben stammen oder fiktiv sein.
------------	--

Niveaustufe: **B2**

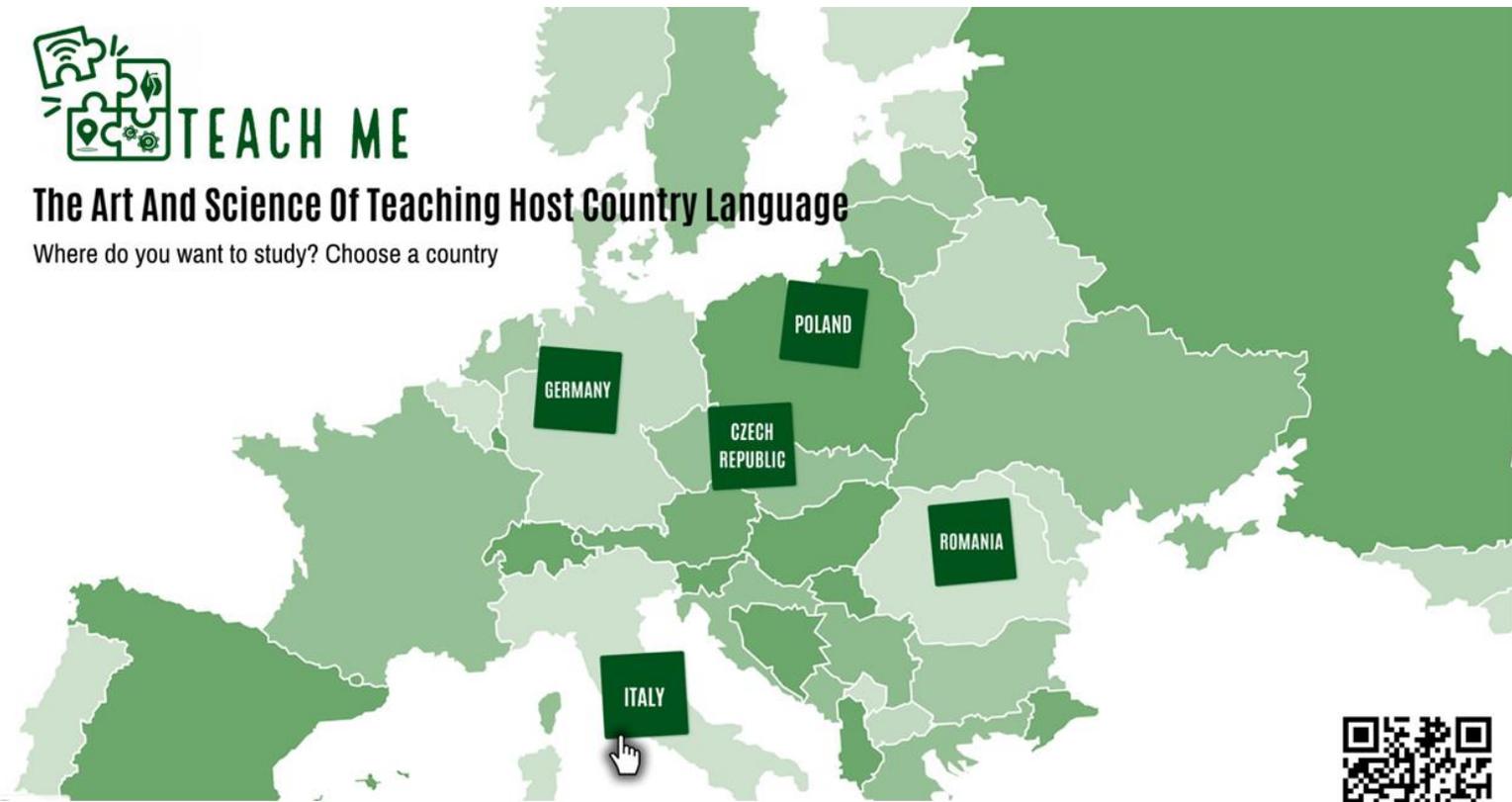
Rahmenpunkte:	<p>Schwerpunkt: Wortschatz Gruppengröße: 10-20 Teilnehmende Lernform: Blended Learning</p>
Einführung:	<p>(kollaboratives Vorgehen, online oder offline):</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Lernenden müssen Vokabeln zu zusammengesetzten Verben sammeln (dies eignet sich als Konzept für zusammengesetzte Wortstrukturen). Die Antworten können auf einer kollaborativen Plattform für Blended Learning gesammelt werden. Als Einstieg in den Unterricht kann das Spiel "Ich packe meinen Koffer" gespielt werden, um ein Gefühl für die Verbindung von Wörtern als sprachliches Konzept zu bekommen. Hier müssen die Teilnehmenden Gegenstände sammeln, die nacheinander in einen Koffer gepackt werden können, und sich dabei alle Gegenstände merken und richtig benennen (funktioniert online und offline). Je nach Sprachniveau können die Gegenstände realistischer oder fiktiver Natur sein und verschiedene Elemente wie Verben, Substantive oder beides enthalten. Alternativ kann die Lehrkraft thematisch verwandte Verben vorstellen und die Teilnehmenden sollen den Oberbegriff erraten und dabei erklären, wie sie zu ihren Schlussfolgerungen gekommen sind.
Hauptlernerinheit:	<p>(Live-Veranstaltung, face-to-face):</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkraft stellt entsprechende Unterrichtsmaterialien zur Verbzusammensetzung zur Verfügung (z. B. Vokabellisten), was für die Gruppenarbeit vorzuziehen ist. Anschließend kann das Spiel Onkel Otto/Tante Anna zur Festigung von Satzstrukturen mit zusammengesetzten Verben eingesetzt werden. Hier sollen die Lernenden strukturelle Synonyme für den Satz „Onkel Otto feiert seinen Geburtstag mit einer Torte am Sonntag um 16 Uhr“ finden. Der Schwierigkeitsgrad des Basissatzes kann je nach Lernendengruppe angepasst werden. Die Teilnehmenden sollten motiviert werden, ihre Fantasie und Kreativität einzusetzen, um weit hergeholte Sätze mit zusammengesetzten Verben zu bilden, da dies den Lern- und Erinnerungsprozess fördert. Zusätzlich kann ein Bilderquiz genutzt werden, um gemeinsam weitere Vokabeln zu finden.
Nachbereitung:	<p>(Online-Inhalte):</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkraft bietet zusätzliches Material (Videos, Bilder, Grafiken) an, um die Lernenden zu ermutigen, das behandelte Vokabular zu visualisieren, z. B. mit Hilfe einer Mind-Map oder einer Online-Dropbox.
Bewertung:	<p>(online):</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Teilnehmenden werden gebeten, ein Würfelspiel (on- oder offline) zu spielen, um zusammengesetzte Verben zu üben.
Follow-up:	<p>(online): Spechen</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Teilnehmenden werden gebeten, ein kurzes Video/Audio zum Spiel Wer bin ich? zu erstellen, in dem sie eine berühmte Person beschreiben und dabei viele behandelte Verben verwenden, z. B. indem sie deren Lieblings- oder charakteristische Merkmale hervorheben. Die anderen müssen erraten, welche Personen mit den vorgegebenen Beschreibungen gemeint sind. Die Videos/Audiomaterialien sollen auf die entsprechende Lernplattform hochgeladen werden.



The Art And Science Of Teaching Host Country Language

Where do you want to study? Choose a country



This project has been funded with support from the European Commission.
This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use, which may be made of the information contained therein.

