

Alle Altersstufen

Friedhelm Heitmann

DaZ- SPIELE

1

Spielvorschläge
& -material

Kopiervorlagen

Lösungen zur
Selbstkontrolle

Grundniveau



Lernen mit Erfolg

KOHL VERLAG

www.kohlverlag.de

DaZ-Spiele in drei Niveaustufen

Band 1: Grundniveau

2. Digitalauflage 2020

© Kohl-Verlag, Kerpen 2017
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Friedhelm Heitmann & Kohl-Verlag

Coverbild: © Jasmin Merdan - fotolia.com

Grafik & Satz: Kohl-Verlag

Bilder:

S.4/5/6: siehe verwendete Seiten, S.5: © clipart.com (2x); S.6: © clipart.com; S.8: © Brian Goff - fotolia.com, © Jan Engel + Brian Goff - fotolia.com, © Jan Engel - fotolia.com(2x); S.13: © clipart.com; S.14: © clipart.com (3x); S.15: © clipart.com; S.16: © clipart.com (3x); S.17/18: © clipart.com (je 4x); S.19: © clipart.com; S.20: © clipart.com (3x); S.21-28: © clipart.com (je 4x); S.29: © clipart.com; S.30: © julien tromeur - fotolia.com; © clipart.com (2x); S.31: © clipart.com; S.32: © diego1012 - fotolia.com; © clipart.com (2x); S.33/34: © clipart.com; S.35: © clipart.com (2x); © Piumadaquila - fotolia.com; S.36: © Robert Kneschke - fotolia.com; © Piumadaquila - fotolia.com; © clipart.com; S.37: © clipart.com (2x); © Piumadaquila - fotolia.com; S.38: © Piumadaquila - fotolia.com; © clipart.com; © Piumadaquila - fotolia.com; © clipart.com; S.39: © clipart.com; S.40-42: © clipart.com (je2x); S.43: © clipart.com; S.44: © clipart.com (3x); S.45: © clipart.com; S.46: © clipart.com; © Spencer - fotolia.com; © clipart.com; S.47: © clipart.com; S.48: © clipart.com (2x); S.49: © clipart.com; S.50: © clipart.com (2x); S.51: © clipart.com; S.52: © clipart.com (3x); S.53: © clipart.com; S.54: © clipart.com (3x); S.55: © clipart.com; S.56: © clipart.com (3x); S.57: © clipart.com; S.58: © clipart.com (2x); S.59: © clipart.com; S.60: © Aleksandar Mijatovic - fotolia.com; © clipart.com; S.61: © clipart.com; S.62: © fotomek - fotolia.com; © clipart.com; S.63: © clipart.com; S.64: © diego1012 - fotolia.com; © clipart.com; S.65: © clipart.com; S.66: © Robert Kneschke - fotolia.com (2x); © clipart.com; S.67: © clipart.com; S.68: © Robert Kneschke - fotolia.com; © clipart.com; S.69/70: © Thomas Söllner - fotolia.com; © clipart.com; S.71: © clipart.com; S.72: © fotomek - fotolia.com; © clipart.com; S.73: © clipart.com; S.74: © fotomek - fotolia.com; © clipart.com; S.75: © clipart.com; S.76-78: © clipart.com (je 3x); S.79/80: © clipart.com

Bestell-Nr. P11 991

ISBN: 978-3-96040-671-6

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

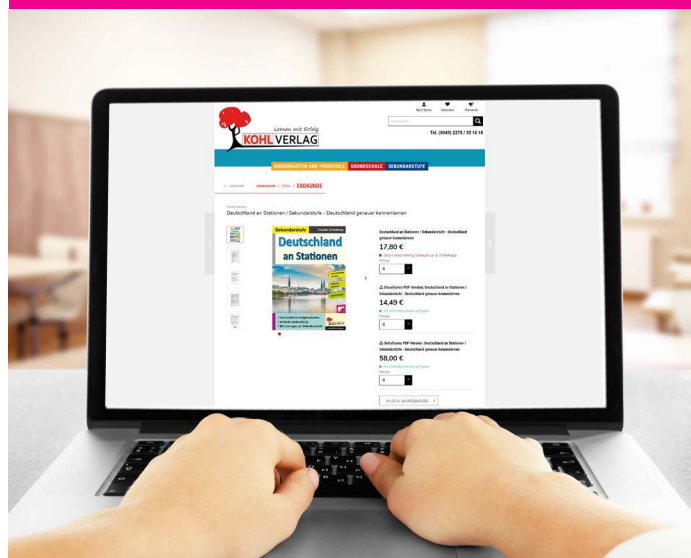
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung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

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

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

Kohl-Verlag, Kerpen 2020

Unsere Lizenzmodelle



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

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



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

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

Inhalt

Vorwort	⇨	4
Anleitung: Das große Deutschtrainings-Spiel	⇨	5 - 7
Joker-Karten	⇨	8
Themenkarten	⇨	8 - 12
Aufgabenblätter & Lösungsblätter	⇨	13 - 80
 Nomen beginnend mit A..., B..., C...	⇨	13 - 14
 Wörterkette	⇨	15 - 16
 Nomen ohne den 1. Buchstaben	⇨	17 - 18
 Buchstaben ordnen	⇨	19 - 20
 Buchstabenwechsel (Wörter aus 3 Buchstaben)	⇨	21 - 22
 Buchstabenwechsel (Wörter aus 4 Buchstaben)	⇨	23 - 24
 Unbestimmte Artikel	⇨	25 - 26
 Bestimmte Artikel	⇨	27 - 28
 Plural von Nomen	⇨	29 - 30
 Beugung (= Deklination) von Nomen	⇨	31 - 32
 Artikel (1) - Gebrauch der Fälle	⇨	33 - 34
 Artikel (2) - Gebrauch der Fälle	⇨	35 - 36
 Nomen mit bestimmten Präpositionen	⇨	37 - 38
 Artikel und Präpositionen (1)	⇨	39 - 40
 Artikel und Präpositionen (2)	⇨	41 - 42
 Verben beginnend mit a..., b..., c...	⇨	43 - 44
 Regelmäßige Verben im Präsens	⇨	45 - 46
 Unregelmäßige Verben im Präsens	⇨	47 - 48
 Hilfsverben im Präsens	⇨	49 - 50
 Infinitiv	⇨	51 - 52
 Imperativ	⇨	53 - 54
 Regelmäßige Verben im Präteritum	⇨	55 - 56
 Unregelmäßige Verben im Präteritum	⇨	57 - 58
 Hilfsverben im Präteritum	⇨	59 - 60
 Regelmäßige Verben im Perfekt	⇨	61 - 62
 Unregelmäßige Verben im Perfekt	⇨	63 - 64
 Regelmäßige Verben im Plusquamperfekt	⇨	65 - 66
 Unregelmäßige Verben im Plusquamperfekt	⇨	67 - 68
 Futur (1)	⇨	69 - 70
 Futur (2)	⇨	71 - 72
 Stammformen (Verben)	⇨	73 - 74
 Adjektive beginnend mit a..., b..., c...	⇨	75 - 76
 Beugung von Adjektiven	⇨	77 - 78
 Steigerung von Adjektiven	⇨	79 - 80

Vorwort



Liebe Kolleginnen, liebe Kollegen,

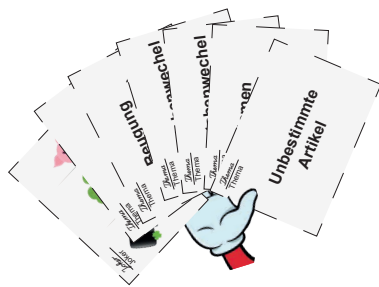
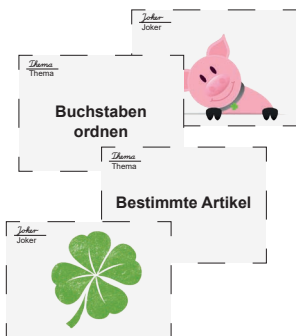
Sie haben sich für „**Das große Deutschtrainings-Spiel**“ entschieden. Dieses Spiel entstand im Laufe meiner langjährigen Tätigkeit als Lehrer und hat sich somit in der Praxis bewährt. Ich setze dieses Spiel oftmals – auch mit unterschiedlichen Variationen – im Unterricht ein, u.a. bei lernschwächeren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

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

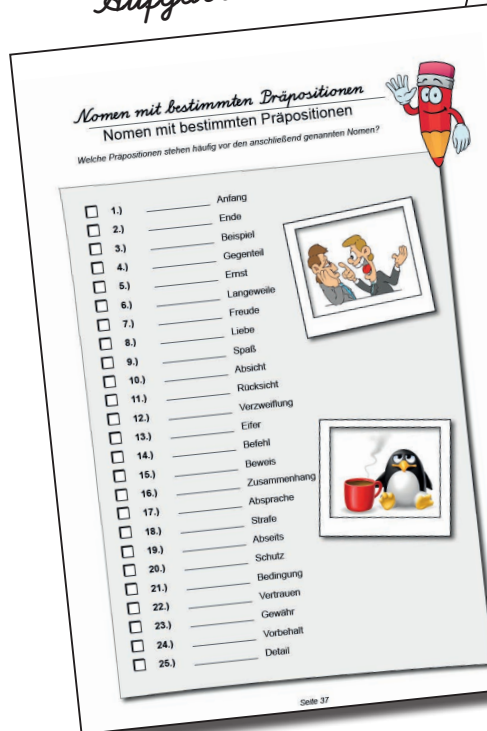
Viel Spaß und Erfolg mit den Materialien wünscht Ihnen

Friedhelm Heitmann

Themenkarten



Aufgabenblätter



Lösungen zu den Aufgabenblättern



Das große Deutschtrainings-Spiel

Papierspiel

Spielerzahl:

2, 3 oder 4 Spieler/Teams je Spiel

Spielmaterialien:

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

Themenkarten



Aufgabenblätter

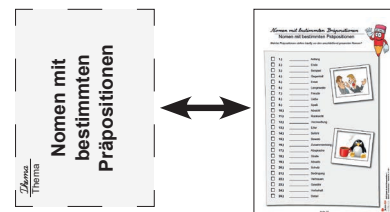


Vorbereitung:

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

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

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



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

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



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

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

Das große Deutschtrainings-Spiel

Spielregeln: Spielmöglichkeit 1

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

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

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

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

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

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

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

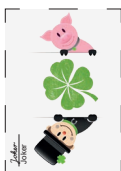
Ist eine Themenkarte komplett abgearbeitet, d.h. wurden alle 25 Fragen beantwortet, wird sie aus dem Spiel genommen.

Spielsieg:

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



Joker:



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

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



Einsatz der Arbeitsblätter im Unterricht

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

Das große Deutschtrainings-Spiel

Spielvarianten / Spielmöglichkeiten:

2. „Schnelligkeit“

Hier gibt es kein alleiniges Antwortrecht. Der Spielleiter wählt ein Aufgabenblatt aus. Er nennt das Thema und liest die erste Aufgabe vor. Das Team, welches zuerst die richtige Antwort nennt, gewinnt und erhält somit einen Punkt. Um bei dieser Variante die Lautstärke zu minimieren, eignen sich Buttons (Hörsignale), die gedrückt werden müssen, wenn das Team antwortbereit ist. So ist die Schnelligkeit der rivalisierenden Teams durch den Spielleiter leichter kontrollierbar.

3. Wie 2. „Schnelligkeit“, jedoch bei falscher Beantwortung wird 1 Punkt abgezogen.

4. „Take Turns“: Die Teams wechseln sich nach jeder Aufgabe ab, d.h. jedes Team erhält nur eine Aufgabe, danach ist das nächste Team an der Reihe.

5. Die Aufgabenblätter werden vor Spielbeginn gemischt und anschließend gestapelt abgelegt. Sie werden der Reihe nach „abgearbeitet“.

6. Wie 5., jedoch bei Teamwechsel immer unter den Stapel gelegt, sodass die Themenbereiche stets wechseln. Hier muss abgehakt werden, damit man weiß, was bereits bearbeitet wurde.

7. Das Team, welches an der Reihe ist, nennt eine Zahl zwischen 1 und 25. Das Team muss nun die Aufgabe mit der genannten Nummer beantworten (Beispiel: Nennt das Team die Zahl 11, ist Aufgabe 11 zu beantworten. Ist diese schon beantwortet, darf der Spieler eine andere Zahl nennen.).

8. Für die richtige Beantwortung einer Aufgabe erhält das Team die Zahl an Pluspunkten, mit der die Aufgabe auf dem Themenblatt nummeriert ist. Ist die Aufgabe falsch beantwortet, gibt es entsprechend Minuspunkte. Beispiel: Wird Aufgabe Nr. 16 richtig beantwortet, erhält der Spieler/das Team 16 Pluspunkte. Gelingt dies nicht, werden 16 Minuspunkte angerechnet.

9. Würfelspiel (für max. 4 Personen): Die Spieler bekommen ein Aufgabenblatt und je eine Spielfigur ausgehändigt. Gespielt wird mit einem Würfel mit den Augenzahlen 1 – 6. Alle Spieler starten bei der Überschrift. Die gewürfelte Zahl bestimmt, um wie viele Zahlen/Aufgabennummern der Spieler vorrücken darf. Wurde die Frage richtig beantwortet, bleibt er stehen. Wurde die Frage falsch beantwortet, muss er um die gewürfelte Zahl zurück ziehen. Er darf nicht vorrücken. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Gewonnen hat, wer zuerst die Zahl 25 erreicht bzw. diese überschreitet.

Digitale Variante:

Um Papier zu sparen und digitale Medien einzusetzen, werden die Aufgabenblätter projiziert (per Laptop, Tablet, Beamer, Apple-TV, Fernseher, Whiteboard...).





Alle schauen nach vorne und spielen wie gewohnt, lediglich die 34 Themenkarten werden zum Ziehen/Aussuchen kopiert.

In der digitalen Variante wird nicht abgehakt, sondern jedes Aufgabenblatt auch bei Teamwechsel zu Ende gespielt. Ist ein neues Aufgabenblatt an der Reihe, wird wieder aus den Themenkarten gezogen/ausgesucht. Spielsieg durch zuvor festgelegte Punktzahl.

OHP-Variante:

Die Aufgaben werden auf Folie mit Foliestift am OHP (Overhead-Projektor) abgehakt.

Joker-Karten

<p><u>Joker</u> Joker</p> 	<p><u>Joker</u> Joker</p> 
<p><u>Joker</u> Joker</p> 	<p><u>Joker</u> Joker</p> 

Themenkarten

<p><u>Thema</u> Thema</p> <p>Nomen beginnend mit A..., B..., C...</p>	<p><u>Thema</u> Thema</p> <p>Wörterkette</p>
--	---