

Download

Sibylle Pugliarelli

12 Stundeneinstiege Italienisch zum Wortschatz einfach, kreativ, motivierend

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

 **netzwerk
lernen** **Auer**



zur Vollversion

12 Stundeneinstiege Italienisch zum Wortschatz

einfach, kreativ, motivierend

VORSCHAU

Dieser Download ist ein Auszug aus dem Originaltitel
55 Stundeneinstiege Italienisch - einfach, kreativ, motivierend
Über diesen Link gelangen Sie zur entsprechenden Produktseite im Web.

<http://www.auer-verlag.de/go/dl6794>



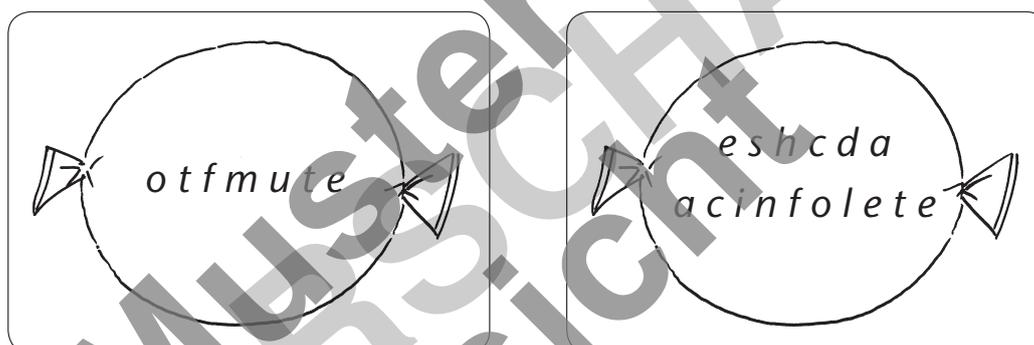
keine besonderen Voraussetzungen



Folie mit Wörtern (siehe Beispiel)

Durchführung:

- Lehrer bereitet auf einer Folie Wörter vor, deren Buchstaben er durcheinandergewürfelt hat.
- Um die Wörter herum malt er eine Verpackung.
- Er fordert nun einzelne Schüler auf, herauszufinden, was für ein Geschenk sie bekommen.

Beispiele:*fumetto**scheda telefonica***Weitere Hinweise:**

Auf diese Weise lassen sich einfach Vokabeln wiederholen. Die „verpackten Wörter“ können auch lustige oder verrückte Kombinationen aus Adjektiv und Substantiv sein.



Lehrer hat die Arbeitsanweisungen auf Italienisch selbst schon öfter vor der Klasse gebraucht, ohne sie jedoch zu thematisieren.



Arbeitsblätter, Stifte

Durchführung:

- Lehrer bereitet zwei Arbeitsblätter vor, das eine mit Arbeitsanweisungen auf Italienisch, das andere mit denselben Anweisungen auf Deutsch.
- Er teilt den Schülern das erste Arbeitsblatt mit deutschen Anweisungen aus und fordert sie auf, beim Zuhören (er liest die Anweisungen auf Italienisch vor) die Reihenfolge der Anweisungen mit Ziffern neben die vorliegenden Sätze zu schreiben. Danach wird die Richtigkeit der Aufzeichnungen überprüft, indem der Lehrer nochmals auf Italienisch vorliest und das jeweilige deutsche Pendant von den Schülern einfordert.
- Im Anschluss kann die Übung umgekehrt durchgeführt werden, d. h. der Lehrer liest nun auf Deutsch vor und die Schüler vermerken auf dem italienischen Blatt die Reihenfolge.

Beispiele:

1. *Aprite il libro.*
2. *Rispondi.*
3. *Ascoltate.*
4. *Come si dice in tedesco?*
5. *Leggi ad alta voce.*
6. *Ripeti.*
7. *Leggete.*
8. *Prendete da scrivere.*
9. *Tutto chiaro?*
10. *Correggiamo il compito.*



Weitere Hinweise:

Um das Verständnis der Verbformen zu überprüfen, können auch mehrere sich ähnelnde Kommandos gegeben werden, z. B. *leggiamo* und *leggete*.



Schüler kennen die Zahlen auf Italienisch



Folie mit Zungenbrecher

Durchführung:

- Lehrer zeigt den Schülern einen selbst geschriebenen Zungenbrecher, der eine Zahl enthält.
- Er fordert die Schüler auf, selbst einen solchen verrückten (*dare i numeri* = Blödsinn daherreden, durchdrehen) Zungenbrecher mit einer Zahl zu verfassen.

Beispiele:

1. *Certo, ci sono centodieci cinesi al cinema.*
2. *Trentatré treni tornano a Trento.*
3. *Trovami trecentotredici tramezzini.*

Weitere Hinweise:

Der Lehrer kann, um das Ganze zu beschleunigen, einzelnen Gruppen oder Reihen auch eine Zahl zuteilen (z. B. nimmt die erste Reihe die Zahl *ottantotto*, die zweite die Zahl *quarantaquattro* usw.). Im Anschluss können Ausspracheregeln wiederholt werden.



Schüler beherrschen Kleidungsstücke, Farben und andere Vokabeln zur Beschreibung des Äußeren von Personen



farbige Bilder oder Zeichnungen von verschiedenen Personen mit ähnlichen Merkmalen auf Folie

Durchführung:

- Lehrer fordert einen Schüler auf, eine Person zu wählen, ohne zu sagen, welche er gewählt hat.
- Die anderen Schüler müssen nun Fragen zum Aussehen der Person stellen, um herauszufinden, wer sie ist.

Beispiel:

1. *Hai gli occhi blu?*
2. *Indossi una maglietta rossa?*
3. *Porti una borsa marrone?*
4. *Stai sorridendo?*



Weitere Hinweise:

Die Personen auf den Bildern müssen teilweise Merkmale gemeinsam haben, damit das Spiel nicht gleich zu Ende ist. Zum Beispiel sollten mehrere Brillenträger dabei sein, mehrere Personen mit blonden Haaren oder Jeans usw. Sinn der Methode ist, das Beschreiben von Personen zu üben. Anhand der Fragen kann man außerdem das Siezen und Duzen üben. Um sicherzugehen, dass die Schüler auch genügend reden, kann man beispielsweise erst einmal fünf Fragen stellen lassen, bevor sich der Schüler zu erkennen gibt.



Schüler kennen die verlangten Vokabeln



Klassenliste mit Nummern und Vokabeln

Durchführung:

- Der Lehrer vergibt an jeden Schüler auf der Klassenliste eine Nummer (diese muss nicht mit seiner Position auf der Liste übereinstimmen) und eine Vokabel, die er auf Deutsch neben dessen Namen schreibt. Er vervielfältigt die Liste und verteilt sie an die Klasse.
- Jeder Schüler schreibt die italienische Übersetzung seiner Vokabel in seine Zeile.
- Der Lehrer ruft nach und nach die vergebenen Zahlen auf. Sobald die Schüler ihre Nummer hören, sagen sie ihr Wort laut. Die anderen Schüler tragen dieses in ihre Liste neben die jeweilige deutsche Übersetzung ein.
- Der Lehrer kann auch einzelne Nummern mehrmals nennen, vor allem, wenn sie zu Schülern gehören, die nicht richtig aufgepasst haben oder Ausspracheschwierigkeiten mit ihrem Wort hatten.

Weitere Hinweise:

Hier geht es sowohl um eine gemeinsame Vokabelwiederholung als auch um die Einprägung bzw. Wiederholung der Zahlen. Um das Ganze zu erschweren, könnte man auch anstatt der Zahlen auch Preise nehmen und sie verschiedenen „Waren“ zuordnen. Soll themenspezifisches Vokabular wiederholt werden, bekommt jeder Schüler auf der Liste eine themenrelevante Vokabel. Wichtig bei diesem Spiel ist die Schnelligkeit, mit der der Lehrer die Nummern vorliest und die Schüler reagieren sollen. Am Anfang ist es geschickt, die Klassenlisten verdeckt auszuteilen, sodass alle Schüler zum gleichen Zeitpunkt ihr Wort erfahren.

Alternativ kann auch nur eine Liste auf Folie kopiert werden, wobei die Schüler dann nicht mitschreiben müssen.



Schüler haben die Präpositionen durchgenommen und kennen den verwendeten Wortschatz

eine vorher gestaltete Folie, Papier und Stift

Durchführung:

- Lehrer überlegt sich im Vorfeld ein einfach zu realisierendes Bild und zeichnet dieses auf eine Folie.
- Er fordert die Schüler auf, seinen Malanweisungen zu folgen, und „diktiert“ sozusagen sein Bild, wobei er viele Präpositionen verwendet.
- Zum Vergleich zeigt er am Ende das „Originalbild“ auf Folie.

Beispiel:

1. *Disegnate un tavolo al centro.*
2. *Accanto al tavolo, a sinistra, c'è una sedia.*
3. *A destra del tavolo, c'è un bambino che gioca con un cane.*
4. *Sotto il tavolo, c'è la cartella del bambino.*
5. *Nella cartella c'è un libro.*
6. *Sul tavolo, ci sono un bicchiere e una bottiglia.*
7. *Sopra il tavolo, si vede una finestra.*
8. *Dietro al bambino c'è sua madre.*
9. *Tra il tavolo e la sedia c'è un topo.*



Weitere Hinweise:

Bei einer weiteren Runde „Zeichnen“ kann auch ein Schüler die Anweisungen geben, indem er ein Bild beschreibt. Der Lehrer kann die Schüler auch auffordern, dem Bild einen Titel zu geben. Das Bild kann auch zu einem neuen Lektionskontext überleiten.



keine besonderen Voraussetzungen



Schülerhefte oder Zettel, Liste mit ca. 17–20 Wörtern

Durchführung:

- Lehrer fordert Schüler auf, ein Bingoraster von 3 mal 3 Feldern aufzuzeichnen.
- Schüler müssen aus der Liste eine Auswahl von neun Wörtern treffen, die sie in das Gitter eintragen.
- Lehrer definiert Wörter aus der Liste; erkennt der Schüler diese, streicht er sie durch.
- Je nach verfügbarem Zeitfenster werden Regeln festgelegt, nach denen Punkte vergeben werden, z. B. für den ersten, der zwei aufeinanderfolgende Kästchen hat, für den ersten mit drei aufeinanderfolgenden Wörtern (vertikal, horizontal, diagonal), für den ersten mit einem Fünfer-Kreuz, für den ersten, der alle Wörter markiert hat usw.

Beispiel:**Weitere Hinweise:**

Mit diesem Spiel können sowohl Vokabeln abgefragt als auch Wörter reaktiviert werden, die in der betreffenden Stunde noch inhaltlich eine Rolle spielen werden. Erklärt der Lehrer (oder ein Schüler) geschickt, können auch Inhalte der Vorstunde wiederholt werden.

Diese Methode bietet sich auch zur Einschleifung von Verbformen an, wenn beispielsweise verschiedene Konjunktivformen die Liste bilden und der Lehrer einfache Sätze vorliest, die diese enthalten.

Sogar Stilfiguren wie *metafora*, *ironia* usw. können bei älteren Schülern so abgeprüft werden, indem der Lehrer diese entweder erklärt oder konkrete Beispiele gibt. Je nach Zeitbedarf kann das Spiel gekürzt oder in die Länge gezogen werden. Soll der Gewinner ein komplett gefülltes Raster aufweisen, müssen die Wörter auf der Liste mehr als 15 sein.



keine besonderen Voraussetzungen



Papier und Stift, Buchstabenkärtchen

Durchführung:

- Schüler zeichnen, ähnlich wie bei Stadt/Land/Fluss, auf ein Blatt eine Tabelle mit verschiedenen Kategorien wie z. B. *luogo, attività, oggetto, cibo*.
- Ein Schüler zieht aus einem vom Lehrer vorbereiteten Buchstabenstapel einen Buchstaben und liest ihn laut vor.
- Nun müssen alle versuchen, für jede Kategorie ein Wort, das mit diesem Buchstaben beginnt, zu suchen.
- Der Schüler, der diese Aufgabe am schnellsten erfüllt hat, hat gewonnen.

Beispiele für Kategorien:

1. *luogo, attività, oggetto, cibo*
2. *moda, lavoro, città, vacanze*
3. *verbo, aggettivo, sostantivo*

Weitere Hinweise:

Man muss sich vorher überlegen, ob die Schüler für die gewählten Buchstaben auch genügend Wörter kennen, die in die ausgesuchten Kategorien passen. Die Auswahl der Buchstaben kann auch sehr begrenzt sein. Je älter die Schüler sind, desto anspruchsvoller kann man das Spiel gestalten. Im Anschluss ist denkbar, die einzelnen Kategorien vom Buchstaben unabhängig zu ergänzen bzw. inhaltlich auf eine bestimmte Kategorie überzuleiten.





Schüler kennen die definierten Wörter

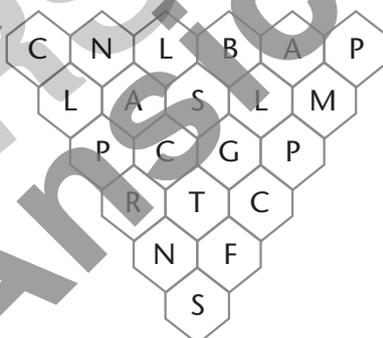


Folie mit Buchstabengitter, zwei verschiedenfarbige Folienstifte, vorbereitete Fragen

Durchführung:

- Lehrer bereitet ein Gitter aus Sechsecken vor und schreibt in jedes dieser Sechsecke einen Buchstaben (die Buchstaben treten mehrmals auf).
- Die Buchstaben sind die Anfangsbuchstaben verschiedener italienischer Vokabeln. Für jeden Buchstaben überlegt sich der Lehrer mehrere Vokabeln.
- Die Klasse wird in zwei gleich starke Gruppen eingeteilt, die gegeneinander spielen.
- Beide Gruppen fangen oben mit einem Buchstaben an. Ziel ist es, auf dem schnellsten Weg nach unten zu gelangen.
- Der Lehrer stellt den Gruppen abwechselnd Fragen zum Wortschatz, die Antworten beginnen jeweils mit den Buchstaben in den Kästchen. Weiß eine Gruppe eine Antwort nicht, so bleibt der Weg nach unten über das Kästchen mit dem Buchstaben, das nicht gewusst wurde, verschlossen und die Gruppe muss einen Umweg gehen.

Beispiel:



Weitere Hinweise:

Es ist besser, die Gruppen abwechselnd dranzunehmen, da sonst die Gefahr besteht, dass eine Gruppe so weit voranschreitet, dass sich die andere Gruppe langweilt. Dadurch, dass es Sechsecke sind, ergibt sich die Möglichkeit, auch auf Umwegen nach unten zu gelangen. Dieses Spiel kann entweder zur Wiederholung oder Reaktivierung von thematisch relevanten Vokabeln herangezogen werden.



keine besonderen Voraussetzungen



kein Material

Durchführung:

- Zu jedem Buchstaben des Alphabets muss ein Wort gefunden werden.
- Es geht reihum, sodass ein Schüler nach dem anderen an der Reihe ist.
- Muss ein Schüler zu lange überlegen, scheidet er aus.
- Schwierige Buchstaben wie y oder w werden einfach ausgelassen.

Beispiel:

1. A come *arrivare*
2. B come *bevanda*
3. C come *candela*
4. D come *dado*

**Weitere Hinweise:**

Bei fortgeschrittenen Schülern mit ausreichend fundiertem Wortschatz kann auch ein Oberbegriff gegeben werden, auf den die einzelnen Wörter bezogen werden, wie z. B. „*scuola*“: A come *alunno*, B come *bocciare*, C come *cartella*, D come *dettato*, ...

Alternativ kann der Lehrer ein Zeitlimit geben, und die Schüler versuchen, allein oder paarweise so weit wie möglich im Alphabet zu gelangen.



keine besonderen Voraussetzungen



kein Material

Durchführung:

- Lehrer gibt ein Wort vor.
- Ein Schüler sucht ein Wort, das mit dem Ausgangswort in Verbindung steht und begründet seine Wahl.
- Der nächste Schüler assoziiert wieder ein neues Wort mit dem Wort seines Vorgängers usw.

Beispiel:

1. *casa*
2. *stanza: In una casa ci sono varie stanze.*
3. *camera: Una stanza con un letto si chiama camera.*
4. *armadio: Nella mia camera c'è un grande armadio.*

**Weitere Hinweise:**

Es ist auch möglich, den Schülern das Wort vorzugeben und anschließend eine gewisse Zeit (z. B. 2 Minuten) festzusetzen, innerhalb der sie entweder allein oder zu zweit eine solche assoziative Wortkette finden sollen. Gewonnen hat der Schüler bzw. das Schülerpaar mit der längsten Kette.

Mit dieser Methode kann man die Klasse auf ein bestimmtes Thema einstimmen oder Inhalte wiederholen.



Schüler sind mit den gewählten Oberbegriffen vertraut



Blatt und Stift, Lineal

Durchführung:

- Lehrer fordert Schüler auf, eine Tabelle mit vier Spalten zu zeichnen.
- In die vier Spalten werden vier Oberbegriffe eingetragen.
- Nun müssen die Schüler jeweils zwei Wörter zu den Oberbegriffen finden und dann ihr Blatt mit dem Nachbarn austauschen, der weitere zwei Begriffe hinzufügt, ohne seine eigenen zu wiederholen.
- Am Ende wird wieder ausgetauscht und einige Schüler tragen ihre Ergebnisse vor.

Beispiele für Oberbegriffe:

1. *la felicità, la solitudine, il tempo libero, la famiglia*
2. *la città, la campagna, il mare, la montagna*
3. *il benessere, il lavoro, il tempo libero, i soldi*
4. *l'abbigliamento, il cibo, i mobili, i mezzi di trasporto*

Weitere Hinweise:

Durch diese Methode kann thematischer Wortschatz reaktiviert bzw. wiederholt werden und die Schüler auf ein bestimmtes Thema eingestimmt werden. Es kann auch gestattet werden, anstatt einzelner Wörter Ausdrücke zu schreiben, so wie z. B. bei „*l'attività fisica*“, „*il benessere*“. Die Schüler sollten aufgefordert werden, neben Substantiven auch andere Wortkategorien abzudecken.