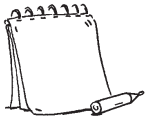




Schüler sind mit den gefragten Wörtern und Formen vertraut.



Schülerhefte und Wortschatzliste, Tafel mit Kreide

Durchführung:

- Der Lehrer macht den Schülern eine Wortschatz-Vorgabe für das Bingo-Gitter.
- Die Schüler erstellen entsprechend der Vorgabe ein Bingo-Gitter im Heft.
- Lehrer sagt nacheinander Formen an und hält diese an einer Tafel-Rückseite fest.
- Hat jemand eine der Formen in seinem Bingo-Gitter, markiert er das entsprechende Feld. Bei drei markierten Feldern – diagonal, vertikal oder horizontal – ruft der betreffende Schüler laut „Bingo“ und liest seine markierten Formen vor. Wenn alle drei korrekt sind, ist der Schüler „Bingo-König“.
- Zum Abschluss macht die Lehrkraft alle verwendeten Formen zur Kontrolle an der Tafel für die Schüler sichtbar.

Beispiel:

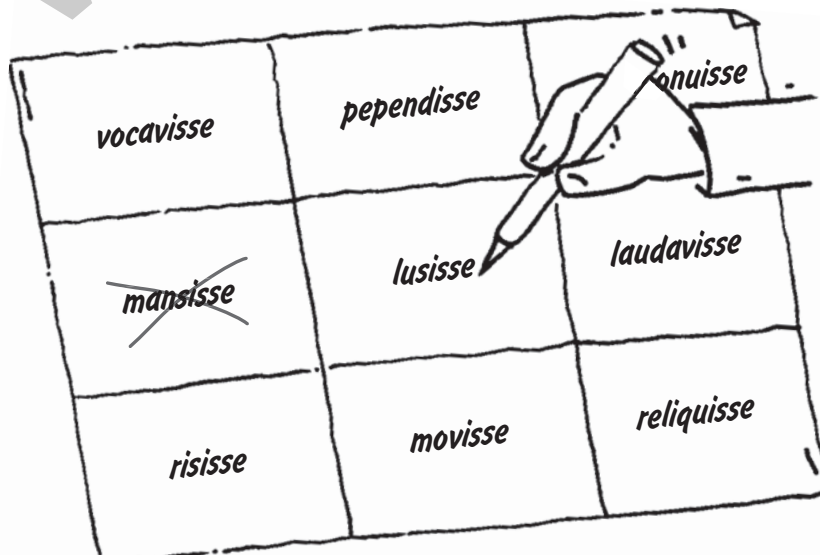
Mögliche Wortschatz-Vorgabe: Infinitiv Perfekt aller Verben der Kapitel 10 bis 12.

Lehrer: „Infinitiv Perfekt von *manere*.“ (wird im Bingo-Gitter markiert)

Lehrer: „Infinitiv Perfekt von *comple*.“ („Nullrunde“ im Bingo-Gitter, d. h. keine Form kann markiert werden)

Lehrer: „Infinitiv Perfekt von *ludere*.“ (wird im Bingo-Gitter markiert)

Usw.





Weitere Hinweise:

Der Schwierigkeitsgrad kann variiert werden, je nachdem, ob nach der Ansage die gesuchte Form von einem Schüler für alle genannt wird oder von jedem Schüler selbst gebildet werden muss.

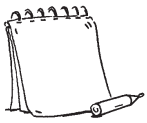
Die Möglichkeiten für die Vorgabe sind zahlreich: Pronomina können genauso verwendet werden wie Verbformen oder bestimmte Kasus von Substantiven.

Die Dauer dieses Einstiegs lässt sich über die Art der Vorgabe steuern: Je größer die Auswahl an möglichen Formen für das Bingo-Gitter ist, desto länger dauert es, einen „Bingo-König“ zu ermitteln. Erfahrungsgemäß kommt Bingo – gerade bei jüngeren Schülern – so gut an, dass oft der Wunsch nach der Bestimmung eines zweiten und dritten Platzes laut wird.





keine besonderen Voraussetzungen



keine Materialien notwendig

Durchführung:

- Die Schüler finden sich in Paaren zusammen. Jedes Paar wird im weiteren Verlauf ein Duett ausarbeiten, das der Klasse vorgetragen wird.
- Ein Duett ist in diesem Zusammenhang ein Vortrag lateinischer Formen, der von zwei Schülern gehalten wird.
- Es werden verschiedene Duett-Titel zur Auswahl gestellt, z. B. Formen von *hic, haec, hoc*; vorwärts/rückwärts Deklinieren der u-Deklination; Konjugieren im Perfektstamm ...
- Die Paare versuchen nun, die lateinischen Formen dem Rest der Klasse möglichst kreativ und professionell zu präsentieren unter Berücksichtigung ausgewählter Kriterien, wie z. B. Richtigkeit, Schwierigkeitsstufe, Rhythmus, Melodie, Schnelligkeit, Synchronität, Lautstärke, Sicherheit der Stimme und Kreativität.
- Die Schüler können dabei entscheiden, ob sie gleichzeitig oder abwechselnd sprechen.
- Es gewinnt das Paar, das unter Berücksichtigung der ausgewählten Kriterien die beste Leistung erzielen konnte.
- Die Bestimmung des Siegers kann dabei durch den Lehrer, eine Jury oder durch Abstimmung der ganzen Klasse erfolgen.
- Bei groben Fehlern sollte der Lehrer korrigierend einschreiten.



**Beispiel:**

Duett-Titel: Konjugieren von *audire*, *facere* und *tacere* im Präsens

Die Schüler beginnen abwechselnd:

Schüler A	Schüler B
<i>audio</i>	<i>audis</i>
<i>audit</i>	<i>audimus</i>
<i>auditis</i>	<i>audiunt</i>
<i>facio</i>	<i>facis</i>
<i>facit</i>	<i>facimus</i>
<i>facitis</i>	<i>faciunt</i>

gemeinsam

taceo, taces, tacet, tacemus, tacetis, tacent

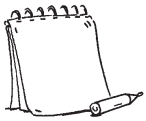
Weitere Hinweise:

Auf welche Weise die Schüler das Duett präsentieren, bleibt ihrer Kreativität überlassen. Der Schwierigkeitsgrad des Duetts kann gut variiert werden: So kann Deklinieren entgegen der den Schülern bekannten Reihenfolge gefordert werden. Beim Konjugieren besteht die Möglichkeit, jeweils eine Personalendung auszulassen oder zwischen verschiedenen Tempora zu springen. Bei den Demonstrativpronomina können Formen, die mehrfach vorkommen, durch bestimmte Gesten besonders betont werden.

„Das schönste Duett“ fordert von den Schülern ein konzentriertes Zuhören, es fördert Kreativität, Zusammenarbeit und das Sich-gegenseitige-Unterstützen und -Inspirieren.



keine besonderen Voraussetzungen



keine Materialien notwendig

Durchführung:

- Der Lehrer wählt zu Beginn ein Übereinstimmungsmerkmal aus dem Grammatikbereich aus, z. B. Verben aus der konsonantischen Konjugation mit i-Erweiterung oder Verben mit Reduplikationsperfekt oder Substantive, die Neutra sind oder Adjektive, die unregelmäßig gesteigert werden usw.
- Dieses Merkmal wird den Schülern nicht verraten.
- Das Spiel beginnt mit drei Aussagen zu Willi nach folgendem Schema: „Willi mag/liebt x, y mag er aber nicht.“
- Die Schüler haben nun die Aufgabe, das Rätsel zu lösen, also das Prinzip zu verstehen, das Merkmal zu identifizieren und somit herauszufinden, was Willi mag.
- Die Schüler versuchen, durch eine festgelegte Frageform das Prinzip zu durchschauen: „Mag Willi z?“ Sie dürfen dieses jedoch nicht explizit nennen.
- Wenn ein Schüler das Prinzip erkannt hat, wird er in den Willi-Club aufgenommen und kann dem Rest der Klasse weitere „Willi mag“-Hinweise geben.
- Wenn der Schüler ein anderes Prinzip vermutet hat, antwortet der Lehrer so, dass deutlich wird, dass ein anderes Kriterium Willis Präferenz zu Grunde liegt.

Beispiel:

Der Lehrer wählt das Übereinstimmungsmerkmal „Substantive, die Neutra sind“.

Er macht drei Aussagen zu Beginn des Rätsels:

„Willi mag *iter*, aber *inter* mag er nicht.

Er mag *templum*, aber *temptare* mag er nicht.

Willi liebt *munus*, doch *mundus* mag er nicht.“

Mögliche Schülerfrage:

„Liebt Willi *salus*, aber *animus* mag er nicht?“

(Der Schüler vermutet das Prinzip konsonantische Deklination.)

Mögliche Lehrerantwort:

„Willi mag weder *salus* noch *animus*, aber *corpus* mag er sehr.“



Weitere Schülerfrage:

„Mag Willi *tempus*, aber *dies* nicht? Und Willi mag auch *aedificia*, aber *basilica* mag er nicht.“

(Der Schüler hat das Prinzip durchschaut und das Übereinstimmungsmerkmal identifiziert. Er wird nun in den Willi-Club aufgenommen und darf den anderen Schülern weitere Hinweise geben.)

Weitere Hinweise:

Das Rätsel ist manchmal nicht ganz einfach zu lösen. Deshalb kann es auch über den Verlauf einer längeren Unterrichtssequenz gespielt werden. Dabei gibt der Lehrer in einem festgelegten zeitlichen Abstand (z. B. zu Beginn und am Ende jeder Stunde) einen neuen Hinweis zu Willis Präferenz. Die Schüler müssen sich in diesem Fall alle Hinweise notieren. Als Hausaufgabe können sie sich dann weitere „Mag Willi ...?“-Fragen ausdenken, die zur Lösung des Rätsels beitragen könnten.

