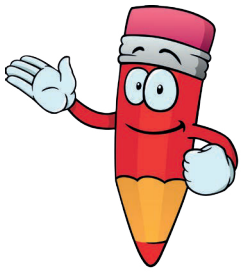
Vorwort



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.

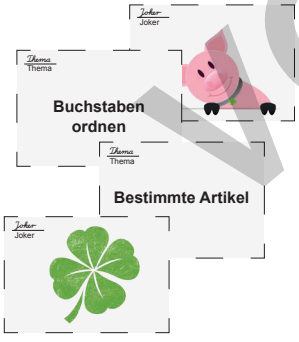
Die Spielvarianten eignen sich bestens zur Vermittlung, Festigung sowie Überprüfung von grundlegenden Kenntnissen in der deutschen Sprache. Sie tragen nicht unwesentlich zu Leistungsverbesserungen bei Schülerinnen und Schülern bei – besonders auch bei Schülerinnen und Schülern mit Migrationshintergrund. 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

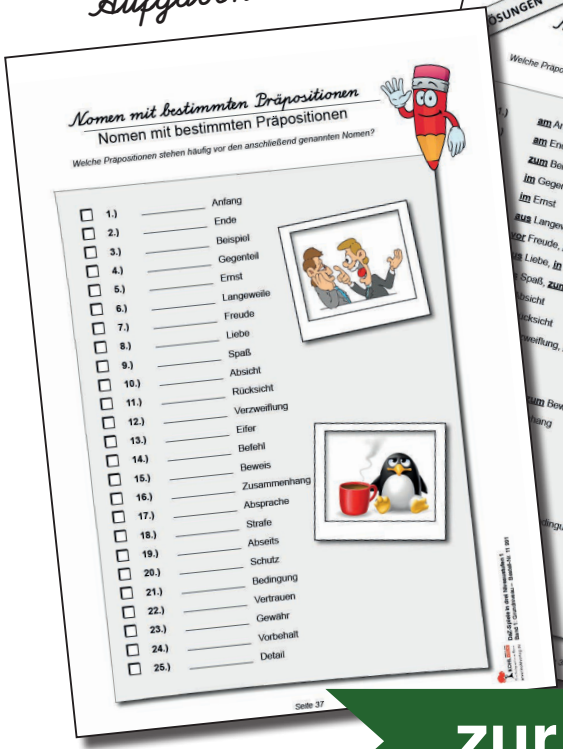
Friedhelm Heitmann

VORSCHAU

Themenkarten



Aufgabenblätter



Lösungen zu den Aufgabenblättern

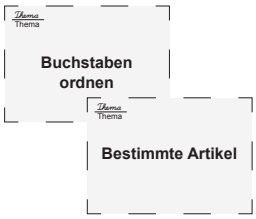
DaZ-Spiele in drei Niveaustufen
Band 1: Grundniveau – Bestell-Nr. P11 991
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

Das große Deutschtrainings-Spiel

☞ Papierspiel

Themenkarten



Aufgabenblätter

Spielerzahl:

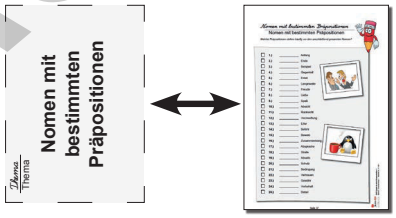
2, 3 oder 4 Spieler/Teams je Spiel

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)

Vorbereitung:

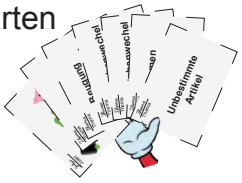
Die Themenkarten werden auf A4- oder A3-Format vergrößert und auf das jeweilige Aufgabenblatt rückseitig kopiert.



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.

VORSCHAU

DaZ-Spiele in drei Niveaustufen
Band 1: Grundniveau – Bestell-Nr. P11 991
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

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:

Aufgaben werden auf Folie mit Folienstift am OHP (Ov

VORSCHAU

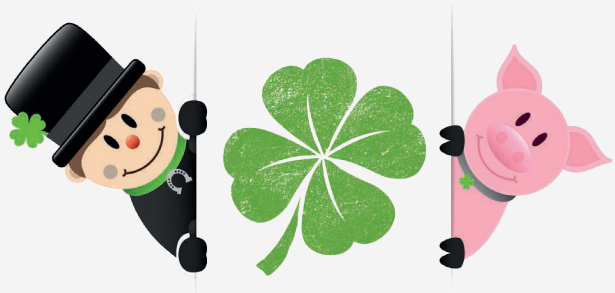
DaZ-Spiele in drei Niveaustufen
Band 1: Grundniveau – Bestell-Nr. P11 991
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

Joker-Karten

Joker
Joker

Joker
Joker



Joker
Joker

Joker
Joker

VORSCHAU

Themenkarten

Thema
Thema

Nomen beginnend mit A..., B..., C...

Thema
Thema

Wörterkette

DaZ-Spiele in drei Niveaustufen
Band 1: Grundniveau – Bestell-Nr. P11 991
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

Themenkarten

Thema
Thema

Artikel (1) - Gebrauch der Fälle

Thema
Thema

Artikel (2) - Gebrauch der Fälle

Thema
Thema

Nomen mit bestimmten Präpositionen

Thema
Thema

Artikel und Präpositionen (1)

Thema
Thema

Artikel und Präpositionen (2)

Thema
Thema

Verben beginnend mit a..., b..., c...

Thema
Thema

Regelmäßige Verben im Präsens

Thema
Thema

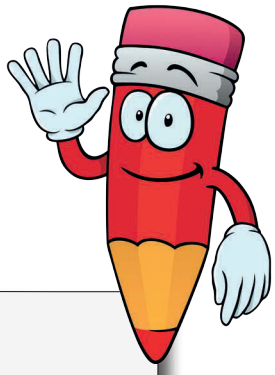
Unregelmäßige Verben im Präsens

VORSCHAU

DaZ-Spiele in drei Niveaustufen
Band 1: Grundniveau – Bestell-Nr. P11 991
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

Nomen beginnend mit A..., B..., C...



Welche Nomen kennst du?
Notiere jeweils 3 Nomen mit den vorgegebenen Anfangsbuchstaben!

☐	**1.)**	A...	⇨ _____
☐	**2.)**	B...	⇨ _____
☐	**3.)**	C...	⇨ _____
☐	**4.)**	D...	⇨ _____
☐	**5.)**	E...	⇨ _____
☐	**6.)**	F...	⇨ _____
☐	**7.)**	G...	⇨ _____
☐	**8.)**	H...	⇨ _____
☐	**9.)**	I...	⇨ _____
☐	**10.)**	J...	⇨ _____
☐	**11.)**	K...	⇨ _____
☐	**12.)**	L...	⇨ _____
☐	**13.)**	M...	⇨ _____
☐	**14.)**	N...	⇨ _____
☐	**15.)**	O...	⇨ _____
☐	**16.)**	P...	⇨ _____
☐	**17.)**	Q...	⇨ _____
☐	**18.)**	R...	⇨ _____
☐	**19.)**	S...	⇨ _____
☐	**20.)**	T...	⇨ _____
☐	**21.)**	U...	⇨ _____
☐	**22.)**	V...	⇨ _____
☐	**23.)**	W...	⇨ _____
☐	**24.)**	Z...	⇨ _____
☐	**25.)**	Z...	⇨ _____

VORSCHAU

DaZ-Spiele in drei Niveaustufen
Band 1: Grundniveau – Bestell-Nr. P11 991
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

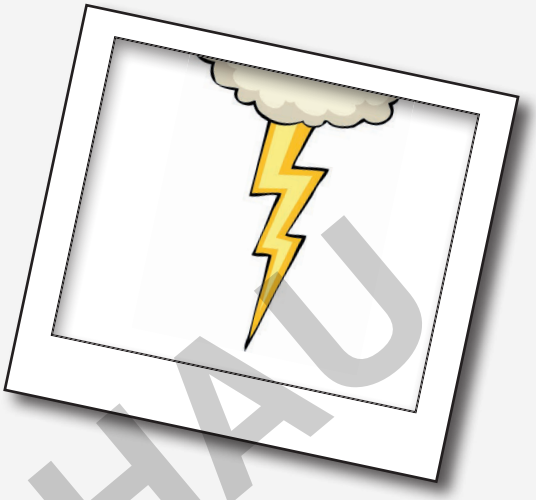
LÖSUNGEN

Nomen beginnend mit A..., B..., C...

Nomen beginnend mit A..., B..., C...

Welche Nomen kennst du?
Notiere jeweils 3 Nomen mit den vorgegebenen Anfangsbuchstaben!

1.)	A...	⇨	***Ampel***
2.)	B...	⇨	***Blitz***
3.)	C...	⇨	***Cent***
4.)	D...	⇨	***Durst***
5.)	E...	⇨	***Erde***
6.)	F...	⇨	***Fenster***
7.)	G...	⇨	***Garten***
8.)	H...	⇨	***Haus***
9.)	I...	⇨	***Insel***
10.)	J...	⇨	***Juni***
11.)	K...	⇨	***Kaffee***
12.)	L...	⇨	***Lied***
13.)	M...	⇨	***Milch***
14.)	N...	⇨	***Nacht***
15.)	O...	⇨	***Ohr***
16.)	P...	⇨	***Papier***
17.)	Q...	⇨	***Quadrat***
18.)	R...	⇨	***Raum***
19.)	S...	⇨	***Schatz***
20.)	T...	⇨	***Tag***
21.)	U...	⇨	***Unfall***
22.)	V...	⇨	***Vater***
23.)	W...	⇨	***Wasser***
24.)	Z...	⇨	***Zaun***
25.)	Z...	⇨	***Zug***



VORSCHAU

DaZ-Spiele in drei Niveaustufen – Bestell-Nr. P11 991
Band 1: Grundniveau
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

Beugung (=Deklination) von Nomen

Beuge die Nomen.

☐	**1.)**	1. Fall Einzahl: Mann	⇨ _____
☐	**2.)**	2. Fall Einzahl: Mann	⇨ _____
☐	**3.)**	3. Fall Einzahl: Mann	⇨ _____
☐	**4.)**	4. Fall Einzahl: Mann	⇨ _____
☐	**5.)**	1. Fall Mehrzahl: Mann	⇨ _____
☐	**6.)**	2. Fall Mehrzahl: Mann	⇨ _____
☐	**7.)**	3. Fall Mehrzahl: Mann	⇨ _____
☐	**8.)**	4. Fall Mehrzahl: Mann	⇨ _____
☐	**9.)**	1. Fall Einzahl: Frau	⇨ _____
☐	**10.)**	2. Fall Einzahl: Frau	⇨ _____
☐	**11.)**	3. Fall Einzahl: Frau	⇨ _____
☐	**12.)**	4. Fall Einzahl: Frau	⇨ _____
☐	**13.)**	1. Fall Mehrzahl: Frau	⇨ _____
☐	**14.)**	2. Fall Mehrzahl: Frau	⇨ _____
☐	**15.)**	3. Fall Mehrzahl: Frau	⇨ _____
☐	**16.)**	4. Fall Mehrzahl: Frau	⇨ _____
☐	**17.)**	1. Fall Einzahl: Kind	⇨ _____
☐	**18.)**	2. Fall Einzahl: Kind	⇨ _____
☐	**19.)**	3. Fall Einzahl: Kind	⇨ _____
☐	**20.)**	4. Fall Einzahl: Kind	⇨ _____
☐	**21.)**	1. Fall Mehrzahl: Kind	⇨ _____
☐	**22.)**	2. Fall Mehrzahl: Kind	⇨ _____
☐	**23.)**	3. Fall Mehrzahl: Kind	⇨ _____
☐	**24.)**	4. Fall Mehrzahl: Kind	⇨ _____
☐	**25.)**	3. Fall Mehrzahl: Schüler	⇨ _____

VORSCHAU

DaZ-Spiele in drei Niveaustufen
Band 1: Grundniveau – Bestell-Nr. P11 991
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

Artikel (1) - Gebrauch der Fälle

Setze die genannten Artikel in den nachfolgenden Sätzen an den richtigen Stellen ein.
das, dem, den, der, des, die

☐ **1.)** _____ Schüler malt ein Bild.

☐ **2.)** Das Heft _____ Schülers ist leer.

☐ **3.)** Der Hausmeister gibt _____ Schüler einen Besen.

☐ **4.)** Der Lehrer lobt _____ Schüler.

☐ **5.)** _____ Schüler sitzen auf den Stühlen.

☐ **6.)** Die Bücher _____ Schüler sind schon alt.

☐ **7.)** Die Lehrerin zeigt _____ Schülern einen Film.

☐ **8.)** Der Schulleiter ruft _____ Schüler auf.

☐ **9.)** _____ Frau liest eine Zeitung.

☐ **10.)** Die Uhr _____ Frau liegt auf dem Tisch.

☐ **11.)** Der Onkel schenkt _____ Frau eine Kette.

☐ **12.)** Die Ärztin untersucht _____ Frau.

☐ **13.)** _____ Frauen trinken Kaffee.

☐ **14.)** Die Kleider _____ Frauen sehen schön aus.

☐ **15.)** Das Fest gefällt _____ Frauen gut.

☐ **16.)** Der Mann fotografiert _____ Frauen.

☐ **17.)** _____ Kind spielt in der Sandkiste.

☐ **18.)** Die Hose _____ Kindes ist schmutzig.

☐ **19.)** Die Jacke gehört _____ Kind.

☐ **20.)** Die Mutter wäscht _____ Kind.

☐ **21.)** _____ Kinder schauen Fernsehen.

☐ **22.)** Der Spielplatz _____ Kinder ist klein.

☐ **23.)** Das Essen schmeckt _____ Kindern.

☐ **24.)** Die Eltern holen _____ Kinder ab.

☐ **25.)** Die Mutter glaubt _____ Kind.

VORSCHAU

DaZ-Spiele in drei Niveaustufen – Bestell-Nr. P11 991
Band 1: Grundniveau
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

LÖSUNGEN

Nomen mit bestimmten Präpositionen

Nomen mit bestimmten Präpositionen

Welche Präpositionen stehen häufig vor den anschließend genannten Nomen?

1.) **am** Anfang
2.) **am** Ende, **beim** Ende
3.) **zum** Beispiel
4.) **im** Gegenteil
5.) **im** Ernst
6.) **aus** Langeweile
7.) **vor** Freude, **zur** Freude
8.) **aus** Liebe, **in** Liebe
9.) **aus** Spaß, **zum** Spaß
10.) **mit** Absicht
11.) **aus** Rücksicht
12.) **zur** Verzweiflung, **aus** Verzweiflung
13.) **im** Eifer
14.) **auf** Befehl
15.) **als** Beweis, **zum** Beweis
16.) **im** Zusammenhang
17.) **in** Absprache
18.) **zur** Strafe
19.) **im** Abseits
20.) **zum** Schutz
21.) **als** Bedingung, **zur** Bedingung
22.) **im** Vertrauen
23.) **ohne** Gewähr
24.) **unter** Vorbehalt
25.) **im/ins** Detail

VORSCHAU

DaZ-Spiele in drei Niveaustufen
Band 1: Grundniveau – Bestell-Nr. P11 991
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion