

## Per viaggiare ho bisogno di ... Mit Spielkarten die Sprechfähigkeit fördern

Ein Beitrag von Anita Olivieri, Ludwigsburg, nach einer Idee von Dorothea Buschmann, Möhneseesee

**G**odersi il panorama, Osservare gli uccelli oder Nascondersi dalle bestie feroci – drei Dinge, die man auf einem Baum tun kann. Das wussten Sie nicht? Na, dann nichts wie ran an die Spielkarten! Sie lesen einen Sprechimpuls vor und erhalten ungewöhnliche, kreative und unterhaltsame Antworten von Ihren Schülerinnen und Schülern. So wiederholen Sie spielerisch den Wortschatz oder leiten eine lebendige Diskussion ein.

Die Kärtchen mit den Sprechansätzen sind unabhängig vom Lehrwerk einsetzbar und können somit beliebig lange zum Beispiel zu Beginn oder gegen Ende einer Unterrichtsstunde verwendet werden. Auch für Vertretungsstunden sind Sie damit bestens gerüstet.



© Colourbox.com

Was kann man so alles auf einem Baum machen?

### Das Wichtigste auf einen Blick

#### Kompetenzen:

Die Schüler ...

- reagieren spontan auf Sprechimpulse.
- kennen den Wortschatz aus dem ersten bzw. den ersten beiden Lernjahren.
- denken divergent und kreativ.

#### Dauer:

bis zu 1 Unterrichtsstunde

#### Niveau:

Klasse 9 bzw. 11 (G8);  
Klasse 10 bzw. 12 (G9)  
ab 2. Lernjahr  
GeR: A2

#### Bereich:

Spiel, Sprechfertigkeit, Wortschatz-  
arbeit

## F

Ein wichtiger Aspekt beim Erlernen einer Fremdsprache besteht darin, dass die Schülerinnen und Schüler<sup>1</sup> die Angst vor dem Sprechen und vor Fehlern verlieren. Daher sollten Sprechanlässe regelmäßig in den Unterricht integriert werden, unabhängig von Lehrwerk und Lernstoff. Zudem gilt es, das oft als mühsam empfundene Vokabellernen durch spielerische **Wo** aufzulockern.

Mit diesen **S** ist sowohl die Wiederholung von bereits erlerntem Wortschatz als auch die Erarbeitung eines neuen Wortfeldes möglich. Zudem können auf die Sprechimpulse Anschlussfragen folgen, die ein Gespräch oder eine Diskussion einleiten.

Viele der **S** auf den Kärtchen sind bei den Schülern emotional besetzt, wie zum Beispiel die Kärtchen zu den Themen „Familie“ oder „Freundschaft“. Es ist daher davon auszugehen, dass der Motivationsfaktor hoch ist und die Schüler zu beinahe allen Kärtchen etwas sagen können.

<sup>1</sup> Im weiteren Verlauf wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur „Schüler“ verwendet.

## Di

### Zur Lerngruppe

Die Spielkarten sind für Schüler **a** Lernjahr gedacht: bei Italienisch als dritte Fremdsprache in der Sekundarstufe I ab Klasse 9 (G8) bzw. 10 (G9) und bei Italienisch als neu einsetzende Fremdsprache in der Oberstufe ab Klasse 11 (G8) bzw. 12 (G9).

### Zur Einbettung

Die Spielkarten dienen zur Auflockerung der Lehrbucharbeit. Sie können in unterschiedlichen Unterrichtsszenarien zum Einsatz kommen (siehe unten).

Die Fragen sind in Bezug auf die Themen und den **Wo** an die Lehrwerke „**Appunto 1**“ bzw. „**In Piazza**“ (beide C.C. Buchner) angelehnt. Einige Sprechimpulse beinhalten den italienischen **condizionale presente** und erfordern ihn auch in der Schülerantwort. Dieser wird in der ersten Lektion von „**Appunto 2**“ bzw. in Lektion 7 von „**In Piazza**“ eingeführt. Die Schüler sollten diese Form ab Beginn des zweiten Lernjahres also anwenden können.

Folgende Vokabeln sind aus den Lehrwerken nicht bekannt und sollten von der Lehrkraft im Vorfeld an der Tafel erläutert werden.

- „**Appunto**“: *infastidire (-isc-), litigare, la professione, riflettere, il sogno*
- „**In Piazza**“ (berücksichtigt sind Vokabeln bis einschließlich Lektion 7): *l'albero, dimenticare, infastidire (-isc-), il lusso, la paura, la professione, riflettere, il segreto, il sogno, la strada*

Die Lehrkraft kann die Kärtchen aussortieren, die ihr sprachlich oder inhaltlich für ihre Lerngruppe zu schwierig erscheinen. Den verschiedenen Niveaus entsprechend können die Kärtchen auch mit bunten Punkten versehen werden.

### Zur Spielvorbereitung

Die Karten werden auf festes Papier kopiert, gegebenenfalls laminiert und zerschnitten.

### Zu den Spielvarianten

Zur Nutzung der Sprechimpulse werden vier Varianten vorgeschlagen. Dabei ist die **S** variabel: Denkbar sind Gruppenarbeit, Partnerarbeit oder Frontalunterricht.

**Variante 1 – Wortschatzwiederholung:** Die Kärtchen werden zur reinen Wortschatzwiederholung eingesetzt. Die Lehrkraft liest den Impuls vor, einige Schüler nennen ihre Antworten, die kommentarlos stehen gelassen werden.

**Variante 2 – Sprechanelasse:** Bei sehr vielen Karten können die Antworten der Schüler als weiterführende Sprechanelasse genutzt werden. So bieten sich zum Beispiel folgende Anschlussfragen an, die zu einem Unterrichtsgespräch führen können:

Beispiel 1:

*“Nomina due persone che vorresti incontrare personalmente.”*

Auf die Antworten „Lady Gaga“ oder „Dirk Nowitzki“ kann weitergefragt werden:

*“E perché è così interessante? Cosa faresti se avessi la possibilità di incontrarla/-lo? Come reagirebbero i tuoi genitori/amici?”* etc.

Beispiel 2:

*“Nomina una cosa che non vorresti mangiare mai più.”*

Auch hier kann nachgefragt werden: *“Dove l’hai mangiato,-a? Perché non ti è piaciuto,-a?”*

Die interessantesten oder ungewöhnlichsten Antworten können prämiert werden. Der Impuls *“Nomina tre cose che puoi fare su un albero”* lässt sicher besonders unkonventionelle und kreative Antworten zu.

**Variante 3 – Wortschatzarbeit:** Im Zusammenhang mit den Fragen bzw. Themen auf den Kärtchen können ganze Wortfelder erarbeitet werden.



Beispiel: Bei der Aufforderung *“Nomina otto cose che hanno a che fare con ‘viaggiare’”* kann das gesamte Wortfeld „Reisen“ als Mindmap ausgearbeitet werden.

**Variante 4 – Ratespiel:** Einige der Kärtchen lassen sich als Ratespiel einsetzen. Die Schüler mutmaßen, welche Antworten ihre Klassenkameraden geben würden.

Beispiel: *“Nomina tre possibilità di passare una giornata senza far niente.”* → *“Secondo te come passerebbe X la giornata senza far niente?”*

**Mögliche Erweiterung:** Um die Kreativität der Schüler weiter zu nutzen, können sie auch eigene Impulskarten erstellen.

## M 1

## Carte da gioco

Nomina tre cose che non puoi comprare con i soldi.	Nomina due domande che ti infastidiscono.
Nomina tre motivi per cui hai bisogno di un buon amico.	Nomina tre cose di lusso.
Nomina tre cose che fai solo in inverno.	Nomina due persone che non vorresti mai incontrare.
Nomina cinque cose di cui hai bisogno per fare una festa.	Nomina due cose che trovi in quasi tutti i quartieri di una città italiana.
Nomina tre possibilità di passare una giornata senza far niente.	Nomina due motivi per imparare una lingua straniera.
Nomina tre cose che potrebbero andar male venerdì 17. (In Germania venerdì 13)	Nomina tre cose che puoi fare in un concerto.