

Auf den Seiten 13 – 49 finden Sie **14 verschiedene Vorlagen für Grammatikspiele**. Jedes Spiel besteht aus einer zweiseitigen Kopiervorlage. Auf der Vorderseite stehen Aufgaben, auf der Rückseite mit Häkchen ✓ stehen die Lösungen.

Zu jeder Vorlage gibt es **acht verschiedene Einsatzmöglichkeiten**, z. B. als Gruppenspiel mit 18 Kärtchen, als Brettspiel oder als Wettbewerb.

Grammatikthemen und Wortschatz passen zu den einzelnen Lektionen von *Schritte international Neu*, können aber auch zu anderen Lehrwerken eingesetzt werden.

Möglichkeit 1: Kartenspiel mit Spielbrett 1

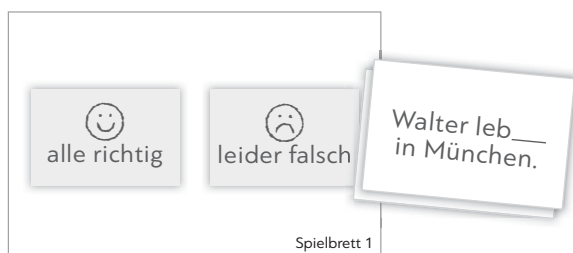
VORBEREITUNG

Kopieren Sie für jede Gruppe ein Grammatikspiel zweiseitig auf stärkeres Papier. Auf der Vorderseite stehen 18 Aufgaben, auf der Rückseite die passenden Lösungen. Beachten Sie dabei die Kopierhinweise auf Seite 2.

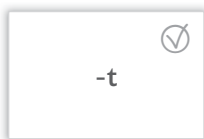
Zerschneiden Sie nun jede Kopie in 18 Grammatikkärtchen oder bringen Sie genug Scheren mit, damit die TN die Karten selbst ausschneiden können.

Kopieren Sie außerdem für jede Gruppe das Spielbrett 1 auf Seite 6.

- 1 Die TN bilden Dreiergruppen.
- 2 Jede Gruppe erhält einen Stapel mit 18 ausgeschnittenen Grammatikkarten und ein Spielbrett 1.
- 3 Spielbrett 1 wird auf den Tisch gelegt. Die Grammatikkarten liegen mit der Vorderseite nach oben auf einem Stapel.

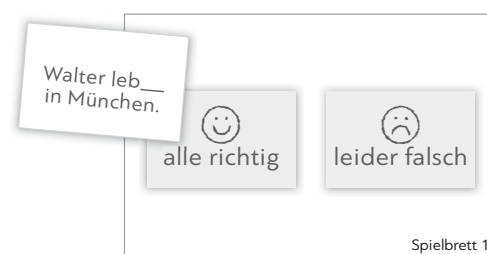


- 4 Alle TN lesen die oberste Grammatikkarte. TN 1 löst die erste Aufgabe. TN 2 und TN 3 stimmen zu bzw. machen einen Gegenvorschlag.
- 5 Anschließend wird die Lösung mithilfe der Rückseite der Grammatikkarte überprüft.



- 6 Haben alle TN einer Kleingruppe die richtige Lösung genannt, kommt die Grammatikkarte auf

das Feld „alle richtig“, andernfalls wird sie auf das Feld „leider falsch“ gelegt.



- 7 Nun ist TN 2 mit der nächsten Karte dran. TN 1 und 3 kommentieren ihre/seine Lösung. Es folgen Schritt 5 und Schritt 6. Dann macht TN 3 weiter.
- 8 In einem zweiten Durchgang werden nur noch die auf dem Feld „leider falsch“ liegenden Karten bearbeitet. Bei Bedarf können noch weitere Durchgänge folgen.
- 9 Das Spiel endet, wenn alle Grammatikkarten auf dem Feld „alle richtig“ liegen.

Möglichkeit 2: Kartenspiel mit Spielbrett 1 und Lückenkarten

Bei den Spielvorlagen zu Lektion 2, 3, 4, 7 und 14 gibt es eine zusätzliche Kopiervorlage mit sogenannten Lückenkarten (z. B. Seite 15).

VORBEREITUNG

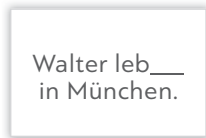
Kopieren Sie für jede Gruppe ein Grammatikspiel zweiseitig auf stärkeres Papier. Auf der Vorderseite stehen 18 Aufgaben, auf der Rückseite die passenden Lösungen. Beachten Sie bitte die Kopierhinweise auf Seite 2.

Zerschneiden Sie nun jede Kopie in 18 Grammatikkärtchen.

Kopieren Sie außerdem für jede Gruppe die Kopiervorlage mit den Lückenkarten auf stärkeres Papier und schneiden Sie die Kärtchen aus.

Kopieren Sie auch für jede Gruppe das Spielbrett 1 auf Seite 6.

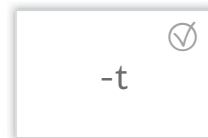
Grammatikkarte Vorderseite



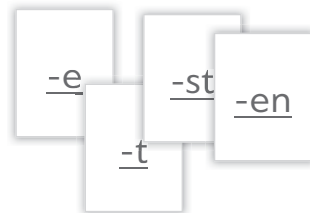
Spielbrett 1



Grammatikkarte Rückseite



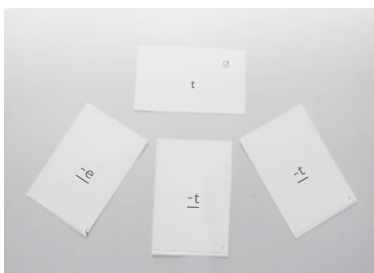
Lückenkartenset



- 1 Die TN bilden Dreiergruppen.
- 2 Jede Gruppe erhält einen Stapel mit 18 ausgeschnittenen, zweiseitigen Grammatikkärtchen, ein Spielbrett 1 und drei Sets Lückenkarten (Seite 15).
- 3 Spielbrett 1 wird auf den Tisch gelegt. Die Grammatikkarten liegen mit der Vorderseite nach oben auf einem Stapel. Jeder Spieler erhält ein Set Lückenkarten, die er verdeckt in der Hand hält.



- 4 Die TN lesen die oberste Grammatikkarte. Jede/r TN einer Gruppe legt, ohne zu sprechen, die passende Lückenkarte verdeckt auf den Tisch.
- 5 Anschließend werden alle Lückenkarten aufgedeckt und mit der Lösung auf der Rückseite der Grammatikkarte verglichen.



- 6 Haben alle TN einer Kleingruppe die richtige Lösung gewählt, kommt die Grammatikkarte auf das Feld „alle richtig“, andernfalls wird sie auf das Feld „leider falsch“ gelegt.
- 7 In einem zweiten Durchgang werden nur noch die auf dem Feld „leider falsch“ liegenden Karten bearbeitet. Bei Bedarf können noch weitere Durchgänge folgen.
- 8 Das Spiel endet, wenn alle Grammatikkarten auf dem Feld „alle richtig“ liegen.

Möglichkeit 3: Gegenseitiges Abfragen

VORBEREITUNG

Kopieren Sie für jede Gruppe ein Grammatikspiel zweiseitig auf stärkeres Papier. Auf der Vorderseite stehen 18 Aufgaben, auf der Rückseite die passenden Lösungen. Beachten Sie dabei die Kopierhinweise auf Seite 2. Zerschneiden Sie nun jede Kopie in 18 Grammatikkärtchen oder bringen Sie genug Scheren mit, damit die TN die Karten selbst ausschneiden können.

- 1 Die TN arbeiten zu zweit. Jede Zweiergruppe erhält ein Set mit 18 Grammatikkarten, das die TN unter sich aufteilen. Jede/r TN bekommt also neun Kärtchen.
- 2 Die TN fragen sich abwechselnd ab und benutzen die Rückseite der Karten zur Kontrolle. Geübte TN lesen die Aufgabe vor, ungeübte zeigen der Partnerin / dem Partner die Karte.
- 3 Richtig gelöste Aufgaben werden abgelegt, falsch gelöste Aufgaben werden in der nächsten Runde noch einmal abgefragt.
- 4 Das Spiel endet, wenn jede/r TN die neun Aufgaben richtig gelöst hat. Besonders schwierige Sätze können im Heft notiert werden.
- 5 Anschließend können die Partner ihre neun Kärtchen tauschen und weitere Durchgänge spielen.

Möglichkeit 4: Gruppenwettbewerb

VORBEREITUNG

Kopieren Sie ein Grammatikspiel zweiseitig auf stärkeres Papier. Auf der Vorderseite stehen 18 Aufgaben, auf der Rückseite die passenden Lösungen. Beachten Sie dabei die Kopierhinweise auf Seite 2. Zerschneiden Sie nun die Kopie in 18 Grammatikkärtchen.

Variante: Projizieren Sie die Vorderseite des Grammatikspiels (z. B. mit Tageslichtprojektor) an die Wand und decken Sie dann eine Aufgabe nach der anderen auf.

- 1 Das Spiel wird in Form eines Wettbewerbs für zwei, drei oder sechs Kleingruppen durchgeführt. Die 18 Grammatikkärtchen werden gleichmäßig auf die Gruppen verteilt.
- 2 Eine /Ein TN liest den gegnerischen Gruppen die Aufgabe auf einer Karte vor. Die Gruppe, die sich zuerst meldet und die richtige Lösung nennt, bekommt die Karte. War die Antwort falsch, haben die anderen Gruppen die Möglichkeit zu antworten.
- 3 Dann ist die nächste Gruppe mit dem Vorlesen einer Aufgabe an der Reihe usw. Die Gruppe, die am Ende die meisten Karten (richtige Antworten) hat, hat gewonnen.

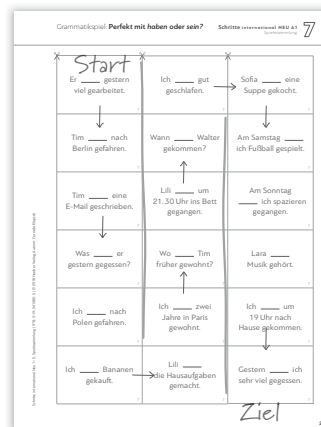
Variante: Bei schwierigen Aufgaben ist es besser, die Vorderseite des Grammatikspiels zu projizieren und nach und nach aufzudecken.

Möglichkeit 5: Brettspiel

VORBEREITUNG

Kopieren Sie für jede Gruppe die Vorderseite eines Grammatikspiels, am besten auf DIN-A3 vergrößert als Spielbrett. Schreiben Sie auf das Spielbrett oben links „Start“ und unten rechts „Ziel“, nummerieren Sie die Felder und geben Sie Richtungspfeile und Trennlinien vor, damit die TN wissen, wie sie sich auf dem Spielbrett bewegen müssen.

Darüber hinaus brauchen Sie für jede/n TN einen Spielstein und für jede Kleingruppe einen Würfel. **Variante:** Stellen Sie die Rückseite des Grammatikspiels als Lösungsschlüssel zur Verfügung. Dabei ist jedoch zu beachten, dass die Spalten dann spiegelverkehrt sind. Daher sollten Sie vor dem Kopieren die Spalten 1 und 3 vertauschen oder die einzelnen Felder nummerieren.



- 1 Die TN bilden Gruppen zu je 3 – 4 TN. Jede/r TN erhält einen Spielstein. Jede Gruppe bekommt einen Würfel und ein Spielbrett.
- 2 TN 1 würfelt, zieht und löst die jeweilige Aufgabe. Ist die Antwort falsch, muss sie/er zwei Felder zurück. Dann ist TN 2 an der Reihe.
- 3 Gewonnen hat, wer zuerst das Ziel erreicht.
- 4 Wenn die Gruppe sehr schnell fertig ist, kann sie weitere Durchläufe machen.

Variante: Wenn Sie die Rückseite der Kopiervorlage als Lösung verwenden möchten, sollten Sie eine/n TN der Gruppe bestimmen, die/der nicht direkt mitspielt, sondern nur mit dem Lösungsblatt die Antworten überprüft. Dann ist es sinnvoll, mehrere Runden zu planen, sodass jede/r einmal „Kontrollleur“ ist. Zur Binnendifferenzierung bietet es sich an, den schwächsten Spieler in der ersten Runde als Kontrollleur einzusetzen.

Möglichkeit 6: Lernstationen

VORBEREITUNG

Wählen Sie verschiedene Grammatikthemen, Wortschatzspiele, Artikel oder Mini-Gespräche aus. Kopieren Sie von jedem Spiel ein oder zwei Sätze zweiseitig auf stärkeres Papier. Auf der Vorderseite stehen die Aufgaben, auf der Rückseite die passenden Lösungen. Beachten Sie bitte die Kopierhinweise auf Seite 2.

Zerschneiden Sie nun die Kopien in einzelne Kärtchen.

Bauen Sie je nach TN-Zahl genügend Stationen mit unterschiedlichen Aufgaben im Kursraum auf. Weisen Sie an jeder Station darauf hin, was genau geübt werden soll. Legen Sie außerdem bei Bedarf zu jeder Aufgabe eine schriftliche Anleitung aus.

Die TN gehen von Station zu Station und lösen die Aufgaben selbstständig oder in Partnerarbeit. Die Kontrolle erfolgt mithilfe der Lösung auf der Rückseite. Stehen Sie für Fragen zur Verfügung.

Möglichkeit 7: Lernkartei

VORBEREITUNG

Wählen Sie verschiedene Grammatikthemen, Wortschatzspiele, Artikel oder Mini-Gespräche aus. Kopieren Sie von jedem Spiel ein oder zwei Sätze zweiseitig auf stärkeres Papier. Auf der Vorderseite stehen die Aufgaben, auf der Rückseite die passenden Lösungen. Beachten Sie bitte die Kopierhinweise auf Seite 2.
Schaffen Sie einen Karteikasten an, in den Sie die Kärtchen nach Themen oder Lektionen sortiert einordnen. Der Karteikasten steht für alle zugänglich im Kursraum.

TN, die bereits einige Zeit vor Unterrichtsbeginn eintreffen oder die bei gemeinsamen Übungen schneller als andere fertig sind, nehmen sich die Kärtchen und können auf diese Weise die Zeit zur Wiederholung nutzen.

Alternativ können Sie die Kärtchen auch für die TN kopieren oder sie schwächeren TN zur Wiederholung nach Hause mitgeben.

Möglichkeit 8: Arbeitsblatt

VORBEREITUNG

Kopieren Sie die Vorderseite eines Grammatikspiels für jede/n TN als Arbeitsblatt.
Variante: Kopieren Sie auf die Rückseite die Blanko-Vorlage von Seite 8.

- 1 Die TN bearbeiten das Arbeitsblatt.
- 2 Anschließend wird die Aufgabe korrigiert.

Variante: Wenn Sie auch die Blanko-Vorlage kopiert haben, können die TN die Lösung auf die Rückseite schreiben. Manche TN verwirrt es, dass die Blanko-Vorlage spiegelverkehrt ausgefüllt werden muss. In diesem Fall ist es hilfreich, die einzelnen Felder auf beiden Seiten zu nummerieren. Nachdem die Aufgaben im Plenum korrigiert wurden, können die Karten ausgeschnitten und zum selbstständigen Üben mit einer eigenen Lernkartei (siehe Möglichkeit 7) verwendet werden.

Einsatz im Unterricht

Die Grammatikspiele eignen sich besonders

- zur Vertiefung und Automatisierung bekannter Strukturen: Die Grammatikspiele sind vor allem für die Phase nach der Einführung neuer Strukturen als zusätzliches Übungsmaterial geeignet.
- zur Aktivierung der Teilnehmer: Besonders, wenn es um Grammatik geht, haben manche TN Hemmungen, sich zu äußern. Sie fürchten sich, Fehler vor der Gruppe zu machen oder korrigiert zu werden. Durch die spielerische Übungsform werden auch zurückhaltende TN dazu angeregt, sich aktiv zu beteiligen.
- zur Wiederholung und Auffrischung bekannter Strukturen: Setzen Sie die Spiele gern auch einige Lektionen oder gar Niveaustufen später ein, um die Kenntnisse aufzufrischen. Auch kurz vor einem Test ist eine spielerische Wiederholung hilfreich.
- zur Binnendifferenzierung: Wenn nur einzelne TN Schwierigkeiten haben, können Sie diese in einer Kleingruppe zusammenfassen und intensiv unterstützen, während die anderen Kleingruppen mithilfe der Lösungen auf der Rückseite selbstständig mit den Grammatikspielen arbeiten. In heterogenen Kleingruppen helfen stärkere TN in der Regel gern schwächeren TN. Wenn Sie schwächeren TN oder TN, die im Unterricht gefehlt haben, zusätzliche Übungsmöglichkeiten geben möchten, können Sie ihnen die Karten nach Hause mitgeben. Hier bietet es sich auch an, die TN beim Aufbau einer eigenen Lernkartei zu unterstützen.
- zur Auflockerung und Motivation: Der spielerische Charakter trägt zur Auflockerung des Unterrichts bei. Durch die Arbeit in Kleingruppen sind alle TN aufgefordert, sich aktiv zu beteiligen. Manche TN spornt es an, sich mit anderen zu messen. Außerdem können die TN sich gegenseitig motivieren und Lernerfahrungen austauschen.

Quellenverzeichnis

Seite 10: Fotos © Hueber Verlag/Nina Metzger; Seite 54: Fotos © Hueber Verlag/Nina Metzger;
Seite 68: zwei Wolken: Gisela Specht, Weßling; Seite 78: Karte: Gisela Specht, Weßling;
Seite 80: Flughafen: Gisela Specht, Weßling; Seite 86: Fotos © Hueber Verlag/Nina Metzger;
Seite 139: Stift: Gisela Specht, Weßling

Bildredaktion: Iciar Caso, Hueber Verlag, München

Um die Vorder- und Rückseiten der Karten deckungsgleich zu kopieren, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

- Trennen Sie die gewünschte Seite entlang der Perforationslinie heraus.
- Aktivieren Sie an Ihrem Kopierer den Modus zum doppelseitigen Kopieren.
- Legen Sie nun die Vorderseite der Spielkarten am linken oberen Rand des Kopierers an.
- Die Rückseite sollte dann oben rechts, an der Markierung für DIN-A4-Format, anliegen.
- Bei den Kopiervorlagen S. 129 und S. 131 werden freie Lösungen eingesetzt. Deshalb sind die Rückseiten nicht bedruckt.

Der Verlag weist ausdrücklich darauf hin, dass im Text enthaltene externe Links vom Verlag nur bis zum Zeitpunkt der Buchveröffentlichung eingesehen werden konnten. Auf spätere Veränderungen hat der Verlag keinerlei Einfluss. Eine Haftung des Verlags ist daher ausgeschlossen.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf deshalb der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlags.

Hinweis zu § 52a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung überspielt, gespeichert und in ein Netzwerk eingespielt werden. Dies gilt auch für Intranets von Firmen, Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

Eingetragene Warenzeichen oder Marken sind Eigentum des jeweiligen Zeichen- bzw. Markeninhabers, auch dann, wenn diese nicht gekennzeichnet sind. Es ist jedoch zu beachten, dass weder das Vorhandensein noch das Fehlen derartiger Kennzeichnungen die Rechtslage hinsichtlich dieser gewerblichen Schutzrechte berührt.

3. 2. 1. | Die letzten Ziffern
2022 21 20 19 18 | bezeichnen Zahl und Jahr des Druckes.
Alle Drucke dieser Auflage können, da unverändert,
nebeneinander benutzt werden.

1. Auflage

© 2018 Hueber Verlag GmbH & Co. KG, München, Deutschland
Umschlaggestaltung: Sieveking · Agentur für Kommunikation, München
Zeichnungen: Jörg Saupe, Düsseldorf
Layout und Satz: Sieveking · Agentur für Kommunikation, München
Verlagsredaktion: Tamara Demberger, Hueber Verlag, München
Druck und Bindung: Kessler Druck + Medien GmbH & Co. KG, Bobingen
Printed in Germany
ISBN 978-3-19-341082-5