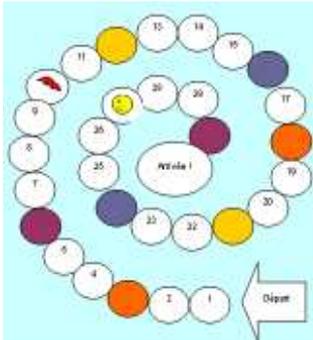


E3: Aktivität 5: Gänsespiel erstellen (Schritte 1-4)

Füreinander ein « Gänsespiel » kreieren, in das die Schüler ihre Eindrücke und Erlebnisse der Begegnung integrieren.

<p>Allgemeine Zielsetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nachbereitung und Auswertung der physischen Begegnung ▪ Gegenseitiges Vermitteln der Eindrücke und Erlebnisse der physischen Begegnung in spielerischer Form . <p>Ziele aus dem Bereich: Sprachkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Wortschatz Spiel; für den Partner einfache und verständliche Regeln formulieren <p>Ziele aus dem Bereich: Interkulturelle Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielverhalten und den Umgang mit Regeln beobachten ▪ Erlebnisse aus der Begegnung reflektieren, hinterfragen und diskutieren <p>Ziele aus dem Bereich: Medienkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Umgang mit PowerPoint und Einscannen von Bildern

Schritte	Kurzbeschreibung	Material
<p>Schritt 1: Vorstellen der Aktivität – Austausch: Begegnungserlebnisse</p> <p>Sprachenwahl</p> <p>😊: MS</p> <p>😊😊😊: MS</p> <p>Dauer</p> <p>🕒 10 Min.</p>	<p>Ort:</p> <p>Deutscher Klassenraum</p> <p>Aktivität:</p> <p>Rückblick auf die Begegnung und Fotos anschauen und aussuchen</p> <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vorstellen aller Schritte der Aktivität 1. ▪ Austausch der Erlebnisse der Begegnung ▪ Beiträge auf einem Poster festhalten 	<ul style="list-style-type: none"> • Programm sichtbar an der Wand aufhängen • • Fotos von der Begegnung ausdrucken
<p>Schritt 2: Übertragen der Ergebnisse aus Schritt 1 in das « Gänsespiel »</p> <p>Sprachenwahl</p> <p>😊: MS</p> <p>😊😊😊: MS</p> <p>Dauer</p> <p>🕒 30 Min.</p>	<p>Ort: Klassenraum in D</p> <p>Aktivität:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vorstellen der Spielvorlage mit den « Ereigniskarten » und Inhalte des Spiels festlegen <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Anhand der Kartenvorlagen ordnen Schüler in der KG ihre Inhalte den jeweiligen Karten zu ▪ Zusammentragen aller Karten 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotos auf einem Tisch ausbreiten • Kartenvorlagen und Beispiele ausdrucken •
<p>Schritt 3: Spielelemente herstellen (Karten für die verschiedenen Kategorien)</p> <p>Sprachenwahl</p> <p>😊: MS+FS</p> <p>😊😊😊: MS+FS</p> <p>🕒 60 Min.</p>	<p>Ort: Klassenraum in D</p> <p>Aktivität:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Karten für das Spiel herstellen <p>Interaktion:</p> <p>Die Schüler übertragen die Resultate aus Schritt 2 in den Computer und drucken die Karten aus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vorlage für Karten mit Beispiel: PPT • Originalfotos (digital) • Computer (2 und mehr) • Scanner (bei Bedarf) • Drucker
<p>Schritt 4: Einfache Spielregeln besprechen und festlegen</p> <p>Sprachenwahl</p> <p>😊: MS</p> <p>😊😊😊: MS</p> <p>🕒 45 Min.</p>	<p>Ort: Klassenraum in D</p> <p>Aktivität:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einfache und verständliche Spielregeln formulieren <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielregeln aushandeln • Gut verständliche Formulierungen finden 	<p>Poster</p> <p>Digitalkamera</p> <p>Computer</p>
<p>Der Partnerklasse die Arbeitsfortschritte mitteilen</p>		<p>E-Mail und Dateianhang</p>



E3- Aktivität 5: Gänsespiel erstellen

Füreinander ein « Gänsespiel » kreieren, in das die Schüler ihre Eindrücke und Erlebnisse der Begegnung integrieren.

Allgemeine Zielsetzung:

- Nachbereitung und Auswertung der physischen Begegnung
- Gegenseitiges Vermitteln der Eindrücke und Erlebnisse der physischen Begegnung in spielerischer Form .

E3 A5: Schritt 1: Vorstellen der Aktivität – Austausch über das Erlebte

Beschreibung

Ort: Klasse

Personen:

- Lehrkraft und Schüler

Interaktion:

Vorstellen aller Schritte der Aktivität 1.
Austausch der Erlebnisse der Begegnung
Beiträge auf einem Poster festhalten

Sozialform:

Plenum (die ganze Klasse)

Kommunikationsinhalte:

- Sammeln und Austauschen der Eindrücke der Begegnung

Durchführung und Ablauf

Das Programm der Begegnung hängt für alle sichtbar an der Wand (oder Folie-OHP)

Lehrer und Schüler schauen zusammen das Programm und die Fotos der Begegnung an und tauschen informell ihre Erinnerungen aus.

Aufgabe für die Schüler:

- Sie suchen 2 Fotos aus:
 1. Foto: Was hat dir gefallen?
 2. Foto: Was hat dir nicht so gefallen?
- Sie zeigen die ausgewählten Fotos den anderen Schülern und begründen ihre Wahl.

Ergebnisse auf einem großen Blatt Papier (Poster) festhalten.

Die Lehrkraft erklärt nun die weiteren Aktivitäten für das Gänsespiel.

Sprachenwahl

☺: MS

☺☺☺: MS

Dauer

10 🕒 Min.

Vorbereitung

Programm sichtbar an der Wand aufhängen

Fotos drucken

Material

1. Programm der Begegnung
2. großes Blatt Papier (Poster)
3. Fotos, Souvenirs etc. von der Begegnung

E3 A5: Schritt 2: Übertragen der Ergebnisse aus Schritt 1 in das « Gänsespiel »

Beschreibung Ort: Klasse Personen: ▪ Lehrkraft und Schüler Sozialform: In Kleingruppen oder Tandem Kommunikationsinhalte: ▪ Vorstellen der Spielvorlage mit den « Ereigniskarten » ▪ Konkrete Inhalte der Ereigniskarten festlegen (Fotos u. Text den Karten zuordnen etc.) Interaktion: Kartenvorlagen an KG verteilen Schüler ordnen in der KG ihre Inhalte den jeweiligen Karten zu Zusammentragen aller Karten Durchführung und Ablauf Auf einem Tisch werden alle Fotomaterialien etc. ausgebreitet. Die Schüler gehen in der KG jeweils an einen Tisch. Sie bekommen folgende Vorlagen für Spielkarten: Ereignis (Ereignis steht für Erlebnis, Ausflug, Freund..), « Nie wieder », « Noch einmal », « Öfter » , Joker und « Geh Zurück » Die Schüler suchen für die verschiedenen Kategorien weitere Fotos aus. Dann ordnen sie den Spielkarten (Kartenkategorien) jeweils ein Foto zu und suchen für jede Karte ein « Etikett » mit einem Wort, einem Ausdruck oder einem Titel aus. Beispiel: PPT mit Ereigniskarte und Karte « à refaire »	Sprachenwahl ☺: MS ☺☺☺: MS Dauer 30 ⌚ Min. Vorbereitung • Fotos auf einem Tisch ausbreiten • Kartenvorlagen und Beispiele ausdrucken Material 1. Fotos, Souvenirs etc. von der Begegnung, ausgedruckt
---	--

E3 A5: Schritt 3: Karten herstellen (PPT-Version erstellen)

Beschreibung Ort: Klasse + Computer Personen: ▪ Lehrkraft und Schüler + Technischer Assistent Sozialform: In zwei Gruppen (abhängig von der Anzahl der Computer) Interaktion: In der Kleingruppe stellen die Schüler die Karten für das Spiel her. Ablauf und Durchführung: Die Schüler bearbeiten ihr Material für den Computer: ▪ Bilder einscannen, Fotos beschriften, Farben etc. ▪ in eine Powerpoint oder in ein Worddokument als Bild einfügen ▪ Karten ausdrucken ▪ die Karten im Plenum vorstellen und an der Wand aufhängen Siehe Beispiel: PPT mit Ereigniskarte	Sprachenwahl ☺: MS ☺☺☺: MS Dauer 60 ⌚ Min. Vorbereitung • Ordner auf dem Computer anlegen mit Beispieldatei PPT u. Originalfotos (digital) • PPT-Beispiele ausdrucken Material 2. Computer (2 und mehr) 3. Scanner (bei Bedarf) Drucker
---	--

E3 A5: Schritt 4: Einfache Spielregeln besprechen und festlegen

Beschreibung

Ort: Klasse

Personen:

- Lehrkraft und Schüler

Sozialform:

Zwei Gruppen

Kommunikationsinhalte:

- Vorschlag und Definition des Spielablaufs
- Einfache und verständliche Spielregeln formulieren

Interaktion:

Spielregeln aushandeln

Gut verständliche Formulierungen finden

Durchführung und Ablauf

- Spielablauf im Plenum beschreiben: Die Klasse trägt ihre Ideen zusammen und hält sie auf einem Poster fest (Was machen die Spieler, wenn sie auf ein Ereignisfeld kommen?)
- In zwei Gruppen: Spielregeln aufstellen
- Sie stellen ihr Ergebnis den anderen vor. (Form: z.B. Poster) und einigen sich auf die endgültigen Spielregeln.
- In KG: Spielregeln einfach und verständlich formulieren.
- Plenum: Ergebnis vorstellen und Endversion der Formulierungen definieren

Bemerkung: Lehrkraft erstellt eine End-PPT mit den Folien aus den Schüler-PPTs (Ereigniskarten) und den definitiven Spielregeln (z.B. Poster mit Spielregeln fotografieren).

Sprachenwahl

😊: MS

😊😊😊: MS

Dauer

45 🕒 Min.

Vorbereitung

- Vorlage für Spiel

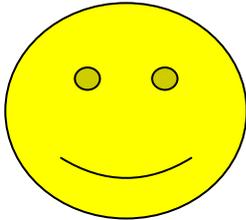
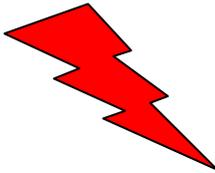
Material

1. Poster
2. evtl. Fotoapparat
3. Computer mit PPT

Gänsespiel – Vorlage

1 START	2	3	4 Ereignis	5	6
					7 opfer
13 14 Nie wieder	12 	11	10	9 noch einmal	8
15					
16	17	18 noch einmal	20	21 Nie wieder	22 
					23
29 ZIEL	28 Ereignis	27	26 opfer	25	24

Ereignisfelder: Karten

EREIGNIS	öfter	NIE WIEDER	NOCH EINMAL
EREIGNIS	öfter	NIE WIEDER	NOCH EINMAL
EREIGNIS	öfter	NIE WIEDER	NOCH EINMAL
EREIGNIS	öfter	NIE WIEDER	NOCH EINMAL
EREIGNIS	öfter	NIE WIEDER	NOCH EINMAL
			

Kartenbeispiel für das Gänsepiel (PowerPoint)

