

ERASMUS+

„Kreatives Lernen“

Das zweite Projekttreffen

Varna

27.05.2018 – 01.06.2018



Inhaltsverzeichnis

Tagesplan des zweiten Projekttreffens	3
Fach Deutsch als Fremdsprache	4
Fach Geschichte	8
Fach Biologie	10

#

Erasmus +



„Kreatives Lernen“

Das zweite Projekttreffen Varna

Wochenprogramm

Tag	Tagesplan		
Montag 28.05.2018	8.30-10 Uhr: Kennenlernenspiele <i>10 – 10.20 Uhr Pause</i> 10.20 – 12 Uhr Quizspiele /Bulgarien, Dänemark, Ungarn, Italien, Deutschland/ *Jede Schule hat 20 Minuten zur Verfügung <i>12 – 12.20 Uhr Pause</i> 12.20 – 13.20 Uhr: Spiele: Emoji, Begriffsmemory, Kettenwörter, Antitabu, Dodelschach	13.30-14.10 Mittagessen	14.30 -16.30 Stadtrally durch Varna
Dienstag 29.05.2018 Biologie / Geschichte	8.30-10 Uhr: Biologiespiele <i>10 – 10.20 Uhr Pause</i> 10.20 – 12 Uhr: Geschichtsspiele <i>12 – 12.20 Uhr Pause</i> 12.20 – 13.20 Uhr: Was? Wo? Wann? – die Stunde der Wissenden	13.30-14.10 Mittagessen	15.00 -16.00 Das archäologische Museum und das älteste Gold in der Welt
Mittwoch 30.05.2018 Deutsch als Fremdsprache	8.30-10 Uhr: Wortschatzspiele <i>10 – 10.20 Uhr Pause</i> 10.20 – 12 Uhr: Mannschaftsspiele /Brettspiele <i>12 – 12.20 Uhr Pause</i> 12.20 – 13.20 Uhr: Vorbereitung auf „Tag der Spiele“ – Workshop I	13.30-14.10 Mittagessen	-
Donnerstag 31.05.2018	Ganztägiger Ausflug von 8.30 Uhr – ca. 17 Uhr Altstadt von Nessebar – eine Stadt des UNESCO Weltkulturerbes in Europa		
Freitag 01.06.2018 Tag der Spiele	8.30-10 Uhr: Vorbereitung auf „Tag der Spiele“ – Workshop II <i>10 – 10.20 Uhr Pause</i> 10.20 – 12 Uhr: „Tag der Spiele“ /Die Schüler, die Deutsch als 1. Und 2. FS lernen, nehmen an der Veranstaltung teil/ <i>12 – 12.20 Uhr Pause</i> 12.20 – 13.20 Uhr: Evaluation und Schluss des Proekttreffens	13.30-14.10 Mittagessen	-

Globale Ziele:

Kenntnisse ausüben können
Kenntnisse vertiefen und verbreiten können
Kenntnisse in neuen typischen und untypischen Alltagssituationen anwenden können
Angst vor Fehlern reduzieren können
die Aktivitäten der Schüler intensiver werden können
Kommunikationsfähigkeiten entwickeln können
Unterschiedlichen Leistungsstand durch den Wechsel ausgeglichen werden können
Motivation und Lernfreude wecken und fördern können
Positive Einstellung zum Fach aufbauen können

FACH „DEUTSCH ALS FREMDSPRACHE“

Wortschatzübungen - Ziel: Wortschatz speichern, aktivieren oder festigen können

Telegramm Übung

Ziel: ein Gespür für die informationsreichsten Elemente in einem Text entwickeln können

Zielgruppe: 15 -17 jährige

Dauer im Unterricht: 7 Minuten

Sozialform: Gruppenarbeit

Benötigtes Material: ein nicht so langer Text

Spielablauf: Die Aufgabe besteht darin, aus einem Text nur diejenigen Informationen herauszufiltern, die man in einem Telegramm nennen würde. Der Lehrer liest den Text zweimal vor. Die Schüler machen Notizen /Wer? Was? Wann? Wo?/ während des zweiten Hörens.

Zahlen Bingo

Ziel: Zahlen üben und festigen können

Zielgruppe: 15 -17 jährige

Dauer im Unterricht: 7 Minuten

Sozialform: Einzelarbeit

Benötigtes Material: Bingo-Zettel

Spielablauf: Die Schüler markieren die Zahlen, die gehört werden. Der Gewinner muss alle Zahlen, die der Lehrer vorliest, markieren. Im Verlauf der Progression der Übung läßt sich nun das Tempo langsam bis zu einem normalen Sprechtempo steigern, an das sich die Schüler schrittweise gewöhnen können.

Wort Zahlen Lotto

Ziel: Zahlen üben und festigen können

Zielgruppe: 15 -17 jährige

Dauer im Unterricht: 3 Minuten

Sozialform: Einzelarbeit

Benötigtes Material: Arbeitsblätter

Spielablauf: Der Lehrer liest einige Zahlen vor. Die Schüler verbinden die Punkte bei den Zahlen mit einem Strich. Wenn sie die Zahlen richtig gehört und verbunden haben, entsteht ein Wort.

„Ich gehe an den Strand“

Ziel: um flüssig sprechen zu lernen

Zielgruppe: 15 -17 jährige

Dauer im Unterricht: 10 Minuten

Sozialform: Gruppenarbeit

Benötigtes Material: Diese Übung kann spontan und ohne Vorbereitung durchgeführt werden.

Spielablauf: Das ist eine Ketteübung, die Schnelligkeit/ Flüssigkeit übt. Das Wort soll schnell genannt werden oder Sätze nennen, um einen sinnvollen Text zu schaffen. Das erste Kind nennt ein Wort: Ich nehme meine Brille mit. Das zweite Kind wiederholt und nennt sein Wort: Ich nehme meine Brille und meine Sonnenmilch mit. Die Gruppe soll bis 7 Schüler sein.

Test zur Flexibilität und Kreativität

Ziel: Vorwissen aktivieren und anwenden können, Wortschatz festigen

Zielgruppe: 15 -17 jährige

Dauer im Unterricht: 15 Minuten

Sozialform: Partner-/Einzelarbeit

Benötigtes Material: Arbeitsblätter

Spielablauf: Die Schüler müssen die Abkürzungen erraten und die ganzen Ausdrücke oder Sätze beschreiben.

z.B. 1000=G in einem K – 1000 Gramm in einem Kilo

5F hd H - 5 Finger hat die Hand.

Wortschatzerweiterungsübungen

Ziel: der notwendige Wortschatz erarbeiten und erweitern können, auf die Textproduktion vorbereiten können

Zielgruppe: 15 -17 jährige

Dauer im Unterricht: 10 Minuten

Sozialform: Gruppenarbeit

Benötigtes Material: Arbeitsblätter

Spielablauf:

1. „Wortkette“ - Der erste Schüler nennt ein Wort, z.B. Haus. Der zweite nennt ein Wort mit dem letzten Buchstaben, z.B. Sonne u.s.w.

2. „Wortschlange“ - Der erste Schüler nennt ein Wort, z.B. Sommerferien. Der zweite nennt ein Wort mit dem Grundwort vom Komposita, z.B. Feriendorf u.s.w.

3. „Ich und du“ –Die Schüler müssen Wörter finden, in denen ein Personalpronomen vorkommt, z.B. Licht.

4. „Wortsätze“ - Ein Wort ist vorgegeben, z.B. Mond. Aus den Buchstaben soll ein Satz gebildet werden:

Mein Onkel nascht Datteln.

5. „Wortbilder“ – Die Wörter weder in den Zeichnungen versteckt. Das Spiel hat zwei Runden:

1. Die Schüler haben 1 Minute Zeit, um möglichst mehr Wörter mit den Artikeln zu

schreiben. 2. Die Mannschaften haben 7 Minuten Zeit etwas Ungewöhnliches auf dem Bild zu entdecken und Sätze zu bilden.

6.„TEE TRINKEN“ – Die Schüler suchen nach vielen Substantiven und Verben, die mit den gleichen Buchstaben beginnen.

8 Unser Wort ist

Benötigtes Material: Zettel mit Buchstaben – z. B. L-R, B-S, E-A, I-N, T-E

Spielablauf: Jeder Schüler aus der Gruppe bekommt pro 2 Buchstaben. Der Lehrer gibt ein Hinweis, z.B. Gegenteil von Zwerg. Die Schüler müssen sehr schnell das Wort RIESE bilden.

9 Namenscrable

Aus den Anfangsbuchstaben der Vor- und Nachnamen der Teilnehmer muss ein möglichst langes Wort gebildet werden.

Mannschaftsspiele/ Brettspiele – Ziel: Motivation und Lernfreude wecken und fördern können, Positive Einstellung zum Fach aufbauen können

Kartenspiel HUT

Ziel: Vorwissen aktivieren und anwenden können, Wortschatz festigen können

Zielgruppe: 15 -17 jährige

Dauer im Unterricht: 5 Minuten

Sozialform: Partner-/Gruppenarbeit

Benötigtes Material: Arbeitsblätter/Karten

Spielablauf: Es gibt zwei Runden und einen Hut, wo sich die Wörter befinden. In der ersten verfügt man über 1 Minute Zeit, um mit Sätzen Begriffe zu erklären. In der zweiten Runde ist die Aufgabe gleich, aber man muss nicht mit Sätzen, sondern mit Mimik und Gestik das Wort erklären. Man kann die unbekannt Wörter in Hut zurückstellen.

Domino

Ziel: der notwendige Wortschatz erarbeiten und erweitern können, auf die Textproduktion vorbereiten können, schriftliche Aktivitäten teilweise üben

Zielgruppe: 15 -17 jährige

Dauer im Unterricht: 20 Minuten

Sozialform: Gruppenarbeit

Benötigtes Material: Dominokärtchen

Spielablauf: Die Schüler spielen einen typischen Domino: *Nomen –Verb Verbindungen, Landeskundedomino, Wortschatzdomino.*

Fehlerverteigerung

Ziel: auf die Fehler konzentrieren können, eigene grammatische Kenntnisse aktivieren können

Zielgruppe: 15 -17 jährige

Dauer im Unterricht: 20 Minuten

Sozialform: Gruppenarbeit

Benötigtes Material: Geldscheine, Sätze

Spielablauf: Jeder Mannschaft stehen 5000 € zur Verfügung. Der Lehrer bietet den Schülern 10 Sätze in Briefumschlägen an. Die Sätze können richtig oder falsch sein. Sie kennen das nicht, weil sie die Sätze nicht lesen können. Die Auktion beginnt mit 200€ pro Satz. Bei der Auktion steigen die Gebote an. Das höchste Gebot wird zuletzt genannt und diese Gruppe

FACH „GESCHICHTE“

Schritt für Schritt

Ziel: auf die Aufgabe und die information gut konzentrieren können, Richtiges vom Falschen unterscheiden können, die falschen Aussagen nennen können

Zielgruppe: 15 -17 jährige

Dauer im Unterricht: 5 Minuten

Sozialform: Gruppenarbeit

Benötigtes Material: falsche / richtige Aussagen

Spielablauf: Alle TeilnehmerInnen stehen in einer Reihe gegen den Moderator. Vor jedem Schüler/ jeder Schülerin gibt es einen Weg, der aus zehn Schritten besteht. Der Moderator liest 20 Aussagen, die alle mit der Geschichte verbunden sind. Nach dem Vorlesen jeder Aussage verfügen die TeilnehmerInnen über 10 Sekunden, um zu entscheiden, ob die Behauptung stimmt oder nicht. In den Händen hat jeder Mensch zwei Zettel mit den Buchstaben R und F. Nach einem Signal heben alle TeilnehmerInnen einen der beiden Zettel im Zusammenhang damit, ob der Schüler/ die Schülerin die jeweilige Aussage für richtig oder falsch hält. Alle, die die Wahrhaftigkeit des Satzes richtig abgeschätzt haben, bewegen sich einen Schritt vorwärts. Die Anderen bleiben an derselben Stelle. Wer den ganzen Weg am schnellsten zurücklegt, der ist der Sieger. Falls niemand nach der zwanzigsten Aussage ans Finale gelangt ist, dann gewinnt derjenige/ diejenige, der/ die sich in der größten Nähe des Finals befindet.

Meine Visitenkarte

Ziel: die Erfahrungen aktivieren und anwenden können, die berühmten Persönlichkeiten erraten und nennen können

Zielgruppe: 15 -17 jährige

Dauer im Unterricht: 10 Minuten

Sozialform: Partnerarbeit

Benötigtes Material: Zettel mit Namen der berühmten Personen

Spielablauf: Auf dem Rücken der Schüler werden kleine Zettel geklebt. Die Schüler müssen den verschiedenen Mitschülern /während sie durch den Raum spazieren/ oder ihren Partnern Ja-Nein Fragen stellen: Bin ich eine Dame? Bin ich ein Schriftsteller? Arbeite ich als Politiker? In 10 Minuten müssen die Schüler ihre Persönlichkeit erraten, ohne den Zettel zu lesen.

Silbenanagramm / Buchstabenanagramm

Ziel: Vorwissen aktivieren und anwenden können

Zielgruppe: 15 -17 jährige

Dauer im Unterricht: 5 Minuten

Sozialform: Gruppenarbeit/ Einzelarbeit

Benötigtes Material: Arbeitsblätter

Spielablauf: Ein Blatt mit Silben und Buchstaben wird den Lernenden gegeben. In einer Minute müssen sie Namen der historischen Personen nennen.

Dunkle /Schwarze/ BÜchse

Ziel: die Erfahrungen und Vorwissen aktivieren und anwenden können, Motivation wecken können

Zielgruppe: 15 -17 jährige

Dauer im Unterricht: 15 Minuten

Sozialform: Gruppenarbeit

Benötigtes Material: Gegenstände /Kartoffeln, Seide u.s.w./

Spielablauf: In einer BÜchse sind verschiedene Gegenstände versteckt, die mit einer historischen Epoche verbunden sind. Nach Hinweis des Lehrers müssen die Schüler die Gegenstände erraten,

z. B.

In seiner Heimat Südamerika nennt man das „große Erdbeere“. Die Spanier brachten sie in Europa und nannten sie „peruanischen Apfel“. Die Franzosen nennen diese Pflanze „der Apfel der Liebe“. Wie nennen die Italiener diese Pflanze? die Tomate

Dodelschach /mit wichtigen Daten, Namen oder Fotos/

Ziel: Vorwissen aktivieren können, Begriffe und Daten festigen können

Zielgruppe: 15 -17 jährige

Dauer im Unterricht: 10 Minuten

Sozialform: Gruppenarbeit

Benötigtes Material: Arbeitsblätter mit Dodelschach

Spielablauf: Hier benutzen die Schüler die Regeln vom Dodelschach. Sie bemerken aber nur, wenn sie die Daten oder Namen richtig erklären und beschreiben.

FACH „BIOLOGIE“

Am meisten werden die Spiele zum Einüben, Wiederholen und Festigen der Fachvokabulars und Fachkenntnisse im Biologieunterricht angewendet. Manche Spiele sind nur ein Teil des Unterrichts, und dauern cirka 10 Min.

Fliegenklatschen

Ziel: Wiederholen und Festigen des Fachvokabulars und des Fachinhalts

Zielgruppe: 9. Klasse, Mittelstufe, Niveau B1

Dauer im Unterricht: 30 Minuten.

Sozialform: Gruppenarbeit

Benötigtes Material: Fliegenklappen, nummerierte Kärtchen, Flipchart

Spielablauf: Es werden verschiedene Fragen und die Lösungen auf einem Blatt aufgeschrieben. Die Lösungen werden auf einem großen Flipchart Papier aufgeschrieben und an die Tafel angeklebt. Vor der Tafel werden zwei Fliegenklatschen auf einem Tisch hingelassen. Die Schüler werden in zwei Gruppen geteilt und werden in zwei Columnen gegenüber der Tafel geordnet. Jeder von der Gruppe bekommt eine Nummer. Der Lehrer liest die Fragen vor und nennt eine Nummer. Die Schüler aus den beiden Gruppen, die entsprechende Nummer haben laufen nach vorne, greifen auf die Fliegenklatsche und schlagen auf der richtige Lösung an der Tafel. Der am schnellsten, auf die richtige Lösung geschlagen hat, bekommt einen Punkt. Am Ende gewinnt die Gruppe, die mehr Punkte bekommen hat.

Pantomime

Ziel: Wiederholen und Festigen des Fachvokabulars.

Zielgruppe: 9. Klasse, Mittelstufe, Niveau B1

Dauer im Unterricht: 20 Minuten.

Sozialform: Gruppenarbeit

Benötigtes Material: Karten mit Begriffen

Spielablauf: Die Schüler werden in Mannschaften von 4 Personen geteilt. In der Mitte steht eine Schachtel mit Karten. Auf jeder Karte steht ein Begriff, der pantomimisch erklärt werden muss. Ein Schüler aus der Mannschaft zieht eine Karte und erklärt pantomimisch seinen Mitspielern den Begriff. Das Spiel gewinnt die Mannschaft, die in 1 Minute mehr Begriffe erkannt hat.

Stille Post

Ziel: Vorwissen aktivieren, Motivation steigern, Entspannungsübung

Zielgruppe: 9. Klasse, Mittelstufe, Niveau B1

Dauer im Unterricht: 10 Minuten.

Sozialform: Gruppenarbeit

Benötigtes Material: Zettel mit Sätzen.

Spielablauf: Alle Teilnehmer stehen im Kreis und einer von ihnen bekommt einen Satz, der mit biologischen Fakten verbunden ist. Diesen Satz flüstert er zu seinem Nachbarn, der keinen Zettel hat und aufmerksam zuhören muss. Der Nachbar spricht dann den Satz seinem nächsten Nachbarn weiter. Und so weiter. Das Spiel ist nicht wettbewerbsorientiert. Also der

letzte, der den Satz gehört hat, sagt ihn laut und das Ziel ist natürlich, der Satz richtig zu sein.
z. B.

1. Es ist unmöglich, mit offenen Augen zu niesen.
2. Das Skelett besteht aus 206 Knochen.
3. Das Herz besteht aus 2 Vorkammern und 2 Hauptkammern.
4. Schildkröten können mehr als 150 Jahre leben
5. 70 Liter Tränen weinen wir in unserem Leben
6. 50 Tonnen Nahrung verdaut ein Mensch im Laufe des Lebens
7. 180 Mal in der Minute bewegt sich unser Auge hin und her.
8. Wir atmen 900 Mal in der Stunde.

ZAP

Ziel: Vorwissen aktivieren, das Gelernte festigen und wiederholen

Zielgruppe: 9. Klasse, Mittelstufe, Niveau B1

Dauer im Unterricht: 10 Minuten.

Sozialform: Gruppenarbeit

Benötigtes Material: Briefumschläge mit Fragen

Spielablauf: Auf der Tafel gibt es 9 (Brief)umschläge und jeder enthält 3 Spielkarten. Die Spielkarten können negativ und positiv - z.B +2 oder -2, verdoppelnd usw. sein. Wenn das Team die ZAP-Karte zieht, verliert es die gesammelten Punkte. Wenn das Geschriebene auf der Karte nicht passend für das Team ist, hat es das Recht, die Karte einem anderen Team zu geben. Alle Spielenden teilen sich in drei oder mehr Teams. Jeder Gruppe wird eine Frage gestellt. Wenn die Gruppe eine richtige Antwort gibt, zieht sie eine Karte aus einem der Umschläge. Wenn die Antwort falsch ist, hat eine andere Gruppe die Möglichkeit, zu antworten. Das Spiel kommt zum Ende, wenn es nicht mehr Karten gibt. Der Gewinner ist das Team mit dem höchsten Endergebnis.