

## Lernspiele und Aufgaben

Die Lehrkraft oder der Gruppenleiter bzw. die Gruppenleiterin kann die Spieler in kleine, möglichst gleich große Gruppen aufteilen (höchstens 4/5 Personen), oder aber man beginnt das Spiel individuell. Jeder Spieler, jede Spielerin oder jede Gruppe bekommt ein Startkapital an Spielmarken, die Karten werden nach Kategorien in fünf verschiedene Stößen geordnet. Am Beginn der Spielrunde nimmt jeder Spieler und jede Spielerin eine Karte von jedem Stoß und zeigt diese den anderen. Im Rahmen der vorgegebenen Zeit müssen alle einen kompletten Satz formulieren oder eine Geschichte erfinden. Wer einen Joker zieht, darf eine neue Karte der entsprechenden Kategorie ziehen.

In jeder Runde ist es erlaubt, die Karte einer Kategorie auszutauschen. Dabei legt man die aussortierte Karte unter den Stoß und zieht eine neue. Für diese Operation muss man allerdings eine Spielmarke zahlen.

Der erste Spieler, die erste Spielerin oder die erste Gruppe, die bereit ist, einen Satz zu sagen oder eine Geschichte zu erzählen, verkündet: „Ich habe / Wir haben eine Geschichte!“

Enthält der Satz oder die Geschichte alle Wörter und wird von den Gegnern als gut bewertet, bekommt der Spieler, die Spielerin oder die Gruppe eine Spielmarke. Dann sind die nächsten Spieler an der Reihe, ihre Geschichte zu erzählen.

Die Bewertung der Geschichte kann unter verschiedenen Gesichtspunkten erfolgen: Originalität von Text und Stil, grammatikalische Korrektheit, Komplexität der verwendeten Strukturen, logischer Aufbau, die Verwendung aller Karten bzw. Wörter.

6

## Varianten

- Wer einen Joker zieht, kann ihn mit einer Karte der anderen Mitspieler und Mitspielerinnen oder Gruppen derselben Kategorie austauschen, die den Joker dann erneut verwenden können.
- Wenn es das Sprachniveau der Gruppe oder der Klasse erlaubt, kann man weitere Hürden einführen:
  - Mit dem Würfel der Verbzeiten muss der Satz oder die Geschichte bestimmte Strukturen enthalten, sodass das Verb in der entsprechenden Konjugation verwendet werden kann;
  - Mit dem Würfel der Art der Erzählung soll der Satz oder die Geschichte einem bestimmten Genre entsprechen (Drama, Liebesgeschichte, Abenteuer, Krimi/Thriller, Fantasy/Science-Fiction, Komödie).
- Die Anzahl der Karten kann verdoppelt werden, oder im Fall von Gruppen mit geringeren Deutschkenntnissen kann erlaubt werden, dass in jeder Runde eine Karte ausgetauscht wird.
- Eine andere Möglichkeit ist auch, dass die Sätze bzw. Geschichten erst geschrieben und dann vorgelesen werden.

*Bei diesen Aufgaben und Spielen handelt es sich natürlich nur um Vorschläge, wie man **Die Erzählwerkstatt** einsetzen kann. Je nach Sprachkenntnissen der Klasse oder Lerngruppe und den Zielen, die erreicht werden sollen, kann die Lehrkraft sie nach ihren Wünschen anpassen und mit ihrer Erfahrung und Kreativität weitere Varianten oder Aufgaben entwickeln, damit die Lernenden ihr Deutsch verbessern.*

7

GER: Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen

A1	Anfänger
A2	Grundlegende Kenntnisse
B1	Fortgeschrittene Sprachverwendung
B2	Selbständige Sprachverwendung
C1	Sachkundige Sprachverwendung
C2	Annähernd muttersprachliche Kenntnisse

## Die Erzählwerkstatt

von Chiara Colucci

© 2020 ELI s.r.l.

Postfach 6 - 62019 Recanati - Italien

Tel. +39 071 750701 - Fax +39 071 977851

www.elionline.com

Deutsche Version: Iris Faigle

Art Director: Letizia Pignini

Redaktion: Gigliola Capodaglio

Illustrationen: Matteo Gaggia

Produktionsleitung: Francesco Capitano

Grafik und Layout: Gianni Caputo

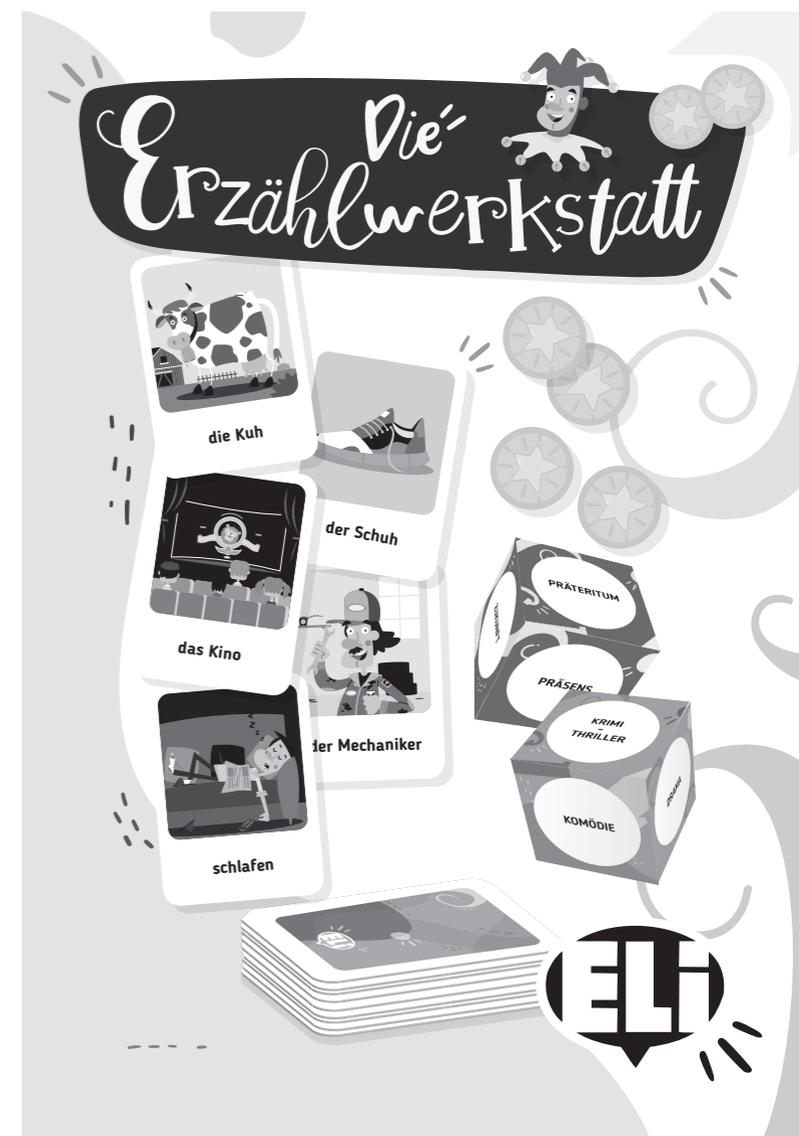
Gedruckt in Italien von Tecnostampa Pignini Group

Printing Division - Loreto-Trevi

ISBN: 978-88-536-2999-9

Die vollständige oder teilweise Reproduktion dieser Publikation sowie deren Übermittlung in jeglicher Form und mit irgendwelchen Mitteln, auch durch Fotokopien, ist ohne die Genehmigung des Verlags ELI streng verboten.

8



## Sprachliche Ziele

Das Kartenspiel **Die Erzählwerkstatt** wendet sich an Deutschlerner und -lernerinnen, die das Niveau **A2/B1 (GER)** erreicht haben und somit über solide Grundkenntnisse der deutschen Sprache verfügen. Das Spiel fördert die Erweiterung des Wortschatzes (**Personen, Tiere, Orte, Gegenstände**) und festigt die Grammatik, die Konjugation der Verben in verschiedenen Zeiten und den Satzbau.

Es handelt sich um ein perfektes Hilfsmittel für das freie Formulieren von Sätzen und einen ausgezeichneten Anstoß zum Erzählen von Geschichten: Die Auswahl an Personen, Orten, Gegenständen und Handlungen garantiert vielseitige Kombinationsmöglichkeiten.

Darüber hinaus stellt das Spiel eine gute Gelegenheit dar, die korrekte Anwendung von Artikeln und Präpositionen in der freien Formulierung zu üben.

Das Spiel fördert durch die Beurteilung der gegnerischen Spieler und Spielerinnen auch die Bewertungsfähigkeit und den dazugehörigen Wortschatz: ausgezeichnet – sehr gut – gut – befriedigend – ausreichend – in Ordnung – nicht schlecht – Probiere es noch einmal – Das kann man verbessern – Tut mir leid, das überzeugt mich nicht – mangelhaft.

## Material

Das Spiel besteht aus:

- **132 Karten**, die in fünf verschiedenfarbige Stöße aufgeteilt sind, eine Farbe für jede Kategorie (Personen, Tiere, Orte, Gegenstände, Verben). Zu jeder Kategorie gibt es auch zwei Joker. Auf jeder Karte befindet sich ein Bild und das entsprechende Wort.

Aufteilung der Karten in Kategorien:

- 20 Karten mit Personenbezeichnungen (violette Karten) + 2 Joker
- 20 Karten mit Tierbezeichnungen (grüne Karten) + 2 Joker
- 20 Karten mit Ortsbezeichnungen (orangefarbene Karten) + 2 Joker
- 20 Karten mit Gegenständen aus dem Alltag (rote Karten) + 2 Joker
- 42 Karten mit häufig verwendeten Verben (blaue Karten) + 2 Joker

- **1 Würfel** zum Anzeigen der **Art der Erzählung**: Drama, Liebesgeschichte, Abenteuer, Krimi/Thriller, Fantasy/Science-Fiction, Komödie.

- **1 Würfel** zum Anzeigen der **Erzähl- bzw. Verbzeiten**:
  - zwei Seiten für die Gegenwart (Präsens)
  - drei Seiten für die Vergangenheit (Präteritum, Perfekt)
  - eine Seite für die Zukunft (Futur)

- **60 Spielmarken**
- **1 Spielanleitung mit Regeln und Vorschlägen**

### PERSONEN

die Schauspielerin  
der Anwalt  
die Kellnerin  
die Sängerin  
die Köchin  
die Ärztin  
der Elektriker  
der Paketbote  
der Gärtner  
der Klempner  
die Lehrerin  
der Einbrecher  
der Mechaniker  
die Verkäuferin  
die Frisörin  
der Polizist  
die Schülerin  
der Taxifahrer  
die Tierärztin  
der Feuerwehrmann  
2 Joker



der Mechaniker

### TIERE

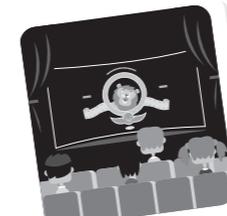
der Hund  
das Pferd  
der Elefant  
der Schmetterling  
die Katze  
die Giraffe  
die Grille  
die Eule  
der Löwe  
die Kuh  
der Bär  
der Papagei  
die Fledermaus  
die Spinne  
der Frosch  
der Affe  
der Skorpion  
die Schlange  
die Schildkröte  
die Maus  
2 Joker



die Kuh

### ORTE

der Flughafen  
die Bibliothek  
das Haus  
das Kino  
die Wüste  
die Höhle  
das Hotel  
die Insel  
das Meer  
das Gebirge  
das Geschäft  
das Krankenhaus  
das Fitnesscenter  
der Park  
das Schwimmbad  
das Restaurant  
die Schule  
der Bahnhof  
die Straße  
das Theater  
2 Joker



das Kino

### GEGENSTÄNDE

das Auto  
das Glas  
die Tasche  
der Hut  
der Schlüssel  
das Messer  
das Seil  
die Schere  
der Käfig  
der Schmuck  
das Buch  
die Sonnenbrille  
die Perücke  
der Stift  
der Topf  
der Schuh  
der Karton  
das Geld  
der Spiegel  
das Handy  
2 Joker



der Schuh

### VERBEN

lieben  
öffnen  
hören  
warten  
tanzen  
trinken  
fallen  
gehen  
singen  
suchen  
fragen  
schließen  
schlagen  
kaufen  
laufen  
kochen  
zeichnen  
schlafen  
schreien  
fahren  
lesen



schlafen

essen  
sich verstecken  
zahlen  
sprechen  
verlieren  
weinen  
bringen  
deklamieren  
lachen  
zerschlagen  
stehlen  
springen  
grüßen  
weglaufen  
schreiben  
träumen  
lernen  
zerschneiden  
telefonieren  
sich anziehen  
reisen  
2 Joker