

Die Welt der Tiere



Die Welt der Tiere

Niveau

Die Welt der Tiere ist ein Spiel für Deutschlerner auf dem Niveau A1 – A2 des Europäischen Referenzrahmens für Sprachen. Die Lehrperson kann den Spielverlauf an das Sprachniveau ihrer Lerngruppe / Klasse anpassen und entscheiden, ob sie beim Bingo-Spielen nur den Wortschatz trainieren, die mehr oder weniger komplexen Strukturen im Zusammenhang mit den Tieren automatisieren, oder andere Spielvarianten ausprobieren will, die in dieser Handreichung vorgeschlagen werden.

Sprachliche Zielsetzung

- Förderung des Erlernens, des Übens und der korrekten Anwendung von Wortschatz und einfachen sprachlichen Strukturen im Zusammenhang mit Tieren.
- Wortschatzerweiterung durch die Einführung der Tiere und der Körperteile in einem ansprechenden und unterhaltsamen Rahmen: Wo leben sie? Wie sehen sie aus? Was fressen sie?

Material

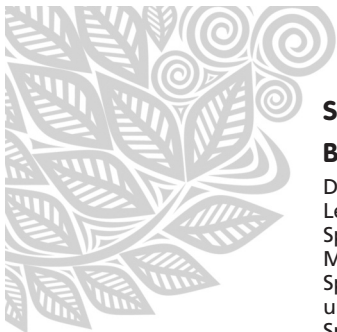
Die Welt der Tiere besteht aus:

- einem Stoß mit 66 Fotokarten
- 36 Spielbrettern zum Bingo-Spielen mit der Liste der Tiere auf der Rückseite.

Auf jeder Karte befindet sich das Foto des jeweiligen Tieres mit dem Tiernamen darunter. Man kann sie sowohl als kleine Flashcards als auch zum Spielen verwenden.

Auf jedem Spielbrett befinden sich sechs Fotos. Auf der Rückseite steht die Liste der Tiere, die der jeweilige Spieler sammeln muss.





Spielregeln

Bingo

Das Spiel kann sowohl in der Klasse (mit dem Lehrer) als auch zu Hause (mit einem Spielleiter) verwendet werden. Jeder Mitspieler erhält ein oder mehrere Spielbretter. Der Spielleiter mischt die Karten und zieht jeweils eine. Er zeigt sie den Spielern, die dann das entsprechende Bild, falls vorhanden, auf ihrem Spielbrett abdecken.

Die einfachste Form des Spieles besteht darin, das Bild zu zeigen und den Tiernamen auszusprechen. Etwas schwieriger ist es, wenn nur der Name genannt wird, ohne das Bild zu zeigen.

Es gewinnt der Mitspieler, der als erster alle Bilder auf seinem Spielbrett abgedeckt hat.

Die Liste der Tiere

Der ganze Kartenstoß wird an die Mitspieler ausgeteilt. Jeder hat die Karten und eine Liste der Tiere in der Hand.

Der erste Spieler wendet sich an einen Mitspieler und fragt (zum Beispiel): *Hast du das Kaninchen?* Besitzt der Gefragte die Karte mit dem Kaninchen, antwortet er: *Ja, ich habe das Kaninchen*, und gibt die Karte dem Frager. Dieser antwortet *Danke* und nimmt die Karte. Jetzt kann er sich mit einer weiteren Frage an einen anderen Mitspieler wenden.

Hat der Gefragte die Karte nicht, antwortet er: *Nein, das Kaninchen habe ich nicht*. Jetzt darf er einen anderen Mitspieler nach einem Tier seiner Liste fragen. Nach jedem Tier darf mehrmals gefragt mujs man sie jedoch die Karte erhalten hat, muss man sie auf Anfrage eines anderen Mitspielers wieder abgeben. Es gewinnt derjenige, der die meisten Tiere seiner Liste zusammengetragen hat.



Wortschatz in alphabetischer Reihenfolge

- | | |
|-------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Adler, der | 34. Kuh, die |
| 2. Affe, der | 35. Leopard, der |
| 3. Ameise, die | 36. Löwe, der |
| 4. Biene, die | 37. Marienkäfer, der |
| 5. Delfin, der | 38. Maulwurf, der |
| 6. Eichhörnchen, das | 39. Maus, die |
| 7. Eisbär, der | 40. Meeresschildkröte, die |
| 8. Eisfuchs, der | 41. Murmeltier, das |
| 9. Elefant, der | 42. Nashorn, das |
| 10. Ente, die | 43. Nilpferd, das |
| 11. Esel, der | 44. Panda, der |
| 12. Eule, die | 45. Papagei, der |
| 13. Fledermaus, die | 46. Pferd, das |
| 14. Fliege, die | 47. Pinguin, der |
| 15. Frosch, der | 48. Qualle, die |
| 16. Gans, die | 49. Regenwurm, der |
| 17. Gazelle, die | 50. Robbe, die |
| 18. Giraffe, die | 51. Schaf, das |
| 19. Goldfisch, der | 52. Schlange, die |
| 20. Gorilla, der | 53. Schmetterling, der |
| 21. Hahn, der | 54. Schnecke, die |
| 22. Hai, der | 55. Schwein, das |
| 23. Hirsch, der | 56. Spinne, die |
| 24. Huhn, das | 57. Steinbock, der |
| 25. Hund, der | 58. Strauß, der |
| 26. Igel, der | 59. Tiger, der |
| 27. Kanarienvogel, der | 60. Truthahn, der |
| 28. Känguru, das | 61. Wal, der |
| 29. Kaninchen, das | 62. Walross, das |
| 30. Katze, die | 63. Wildschwein, das |
| 31. Krake, der/die | 64. Wolf, der |
| 32. Krebs, der | 65. Zebra, das |
| 33. Krokodil, das | 66. Ziege, die |

Spiele und Aufgaben zum Lernen

Vorschlag für weitere Spiele und Aufgaben, die die Lehrperson in Bezug auf das Niveau der Lerngruppe / Klasse verändern und anpassen kann.

BUCHSTABEN UND TIERE

Ziel dieser Aufgabe ist es, so schnell wie möglich Tiernamen zu finden, die mit demselben Buchstaben beginnen.

Beispiel: *Schreibt alle Tiernamen auf, die mit dem Buchstaben A beginnen.*

Antworten: *Adler, Affe, Ameise*

Folgenden Buchstaben sind nicht möglich: D, J, O, U, V, X, Y.

Es gibt einen Punkt für jede richtige Antwort, Sieger ist, wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat.

DER ARTIKEL DER TIERNAMEN

Bilden Sie Gruppen in der Klasse und lassen Sie sie wählen: ein / eine (+ Tiername). Beispiel: *Ist das ein / eine Tiger?*

Die Schüler sollen antworten: *Das ist ein Tiger, der Tiger.*

Diese Aufgabe kann man auch schriftlich mit einer festgelegten Zeit vorschlagen, oder das Ende ansetzen, wenn die erste Gruppe fertig ist und *Stopp!* ruft.

Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt, bei jeder falschen Antwort wird ein Punkt abgezogen.

Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

| männlich (der / ein) | sächlich (das / ein) | weiblich (die / eine) |
|---------------------------------|---------------------------------|----------------------------------|
| Adler | Eichhörnchen | Ameise |
| Affe | Huhn | Biene |
| Delfin | Känguru | Ente |
| Eisbär | Kaninchen | Eule |
| Eisfuchs | Krokodil | Fledermaus |
| Elefant | Murmeltier | Fliege |
| Esel | Nashorn | Gans |
| Frosch | Nilpferd | Gazelle |
| Goldfisch | Pferd | Giraffe |
| Gorilla | Schaf | Katze |
| Hahn | Schwein | Krake |
| Hai | Walross | Kuh |
| Hirsch | Wildschwein | Maus |
| Hund | Zebra | Meeresschildkröte |
| Igel | | Qualle |
| Junikäfer | | Robbe |
| Kanarienvogel | | Schlange |
| Krake | | Schnecke |
| Krebs | | Spinne |
| Leopard | | Ziege |
| Löwe | | |
| Marienkäfer | | |
| Maulwurf | | |
| Panda | | |
| Papagei | | |
| Pinguin | | |
| Regenwurm | | |
| Schmetterling | | |
| Steinbock | | |
| Strauß | | |
| Tiger | | |
| Truthahn | | |
| Wal | | |
| Wolf | | |

WAS FRESSEN DIE TIERE?

Die Lehrperson schreibt Wörter an die Tafel, die sich auf die Ernährung der Tiere beziehen. Dann zeigt sie jeweils eine Karte und fragt die Schüler, was das betreffende Tier frisst. Beispiel: Gezeigt wird die Karte mit dem Kaninchen. *Was frisst das Kaninchen?* Die Schüler wählen unter den Wörtern, die an der Tafel stehen und antworten: *Das Kaninchen frisst Karotten.* Auswahl an Wörtern, die man bei dieser Aufgabe an die Tafel schreiben kann:

| | |
|------------|-------------|
| Bambus | Insekten |
| Bananen | Karotten |
| Blätter | Käse |
| Blüten | Knochen |
| Eicheln | Meeresalgen |
| Fisch | Milch |
| Fleisch | Pollen |
| Gras | Salat |
| Haselnüsse | Samen |
| Honig | |

WO LEBEN DIE TIERE?

Diese Aufgabe gleicht der vorhergehenden, aber dieses Mal geht es darum heraus zu finden, wo die Tiere leben. Beispiel: Es wird die Kuh gezeigt. *Wo lebt die Kuh?* Die Schüler wählen unter den verschiedenen Vorschlägen, die an der Tafel stehen. *Die Kuh lebt auf dem Bauernhof.*

| | |
|-------------------|-----------|
| auf dem Bauernhof | im Wald |
| auf dem Land | am Pol |
| im Gebirge | im Garten |
| am Strand | |
| im Meer | |
| in der Luft | |
| im Dschungel | |

Die Welt der Tiere

Nach einer Idee von Joy Olivier

© 2016 **ELI** s.r.l.
P.O. Box 6 - 62019 Recanati - Italy
Tel. +39 071 750 701 - Fax +39 071 977 851
www.elionline.com

Deutsche Ausgabe: Iris Faigle

Art Director: Letizia Pigni
Redaktion: Gigliola Capodaglio
Produktion: Francesco Capitano
Grafische Gestaltung: Studio Cornell
Fotos: Shutterstock

Druck: Tecnostampa Pignini Group Printing Division - Loreto - Trevi
ISBN 978-88-536-2283-9

Alle Rechte vorbehalten. Die nicht genehmigte Reproduktion,
einschließlich Fotokopien, ist ohne die ausdrückliche Genehmigung
des Verlags auch für didaktische und anderen Zwecke verboten.