

# Das ist meine Arbeit!



Hallo, ich bin Daniel!  
Ich bin in sympathischen  
**ELI-Lektüren** dabei.  
Entdecke meine fantastischen  
Abenteuer auf der Webseite  
[www.eligradedreaders.com](http://www.eligradedreaders.com) !



# Ziel des Spiels

**Das ist meine Arbeit!** wendet sich an Deutschlerner der **Stufe A2**. Man kann damit durch Kombinationen von Abbildungen, Wörtern und Sätzen Wortschatz und Strukturen der deutschen Sprache aus dem Bereich Berufe lernen und üben. Sowohl zu Hause mit Freunden als auch in der Klasse unter Anleitung der Lehrkraft stellt es ein sehr nützliches didaktischen Hilfsmittel dar.

## Material

Das Spiel besteht aus:

- zwei Kartensätzen von je 60 Karten, die in sechs verschiedenen Farben sortiert sind
- einem Stoß von 12 Karten mit den Lösungen
- einem Spielbrett
- einem Würfel
- einer Spielanleitung

### Didaktische Eigenschaften:

- Die lebendigen und lustigen Abbildungen vermitteln direkt die Bedeutung, ohne dass eine Übersetzung notwendig wäre.
- Die Berufsbezeichnungen helfen den Spielern, sich zu konzentrieren, sich die Wörter einzuprägen und jeden Begriff mit der entsprechenden Abbildung zu verbinden.
- Die Sätze auf dem Spielbrett helfen beim Vertiefen von Wortschatz und sprachlichen Strukturen und einfach und treffend die Aufgaben der einzelnen Berufe zu beschreiben.



## Spielregeln

Die Lehrkraft oder der Spielleiter legt das Spielbrett auf den Tisch, baut den Würfel zusammen und ordnet die Karten nach Farben in sechs verschiedene Stöße. Die Karten mit den Lösungen stehen den Spielern zur Kontrolle zur Verfügung.

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel: Er würfelt und rückt die entsprechende Punktzahl auf dem Spielbrett vor. Dann liest er den Satz auf dem Feld und versucht den entsprechenden Beruf zu erraten. Wenn er den richtigen Beruf nennt, darf er aus dem Kartenstoß mit der Farbe des Spielfeldes die entsprechende Karte nehmen und reicht dann den Würfel an den Spieler zu seiner Linken weiter. Sieger ist der Spieler, der am Ende des Spiels oder im festgelegten Zeitrahmen die meisten Karten gesammelt hat.

## Spiele und Lernaufgaben

*Hier einige Vorschläge für weitere Einsatzmöglichkeiten, mit denen der Lernerfolg geprüft oder einfache Sprachstrukturen eingeführt werden können.*

### Memory

Die Lehrkraft oder der Spielleiter wählt einige Karten aus den verschiedenen Stößen (Die Anzahl der Karten hängt vom sprachlichen Können der Gruppe ab). Die Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt: die Karten mit den Abbildungen links, die mit den Berufsbezeichnungen rechts.

Reihum sollen die Spieler je eine Karte der beiden Gruppen aufdecken. Passen die beiden Karten nicht zusammen, werden sie wieder verdeckt und bleiben liegen. Wenn sie aber zusammenpassen, darf der Spieler sie nehmen und zur Seite legen. Sieger ist der Spieler, der im vorgegebenen Zeitrahmen oder am Ende des Spiels die meisten Kartenpaare gefunden hat.

## Eine Minute!

Die Lehrkraft oder der Spielleiter teilt die Spieler in zwei Gruppen auf und legt eine bestimmte Anzahl Karten mit Berufsbezeichnungen auf den Tisch. Dann lässt sie/er eine Minute Zeit zum Einprägen der Begriffe, bevor sie/er sie wieder umdreht. Es gewinnt die Gruppe, die sich an die meisten Berufsbezeichnungen erinnern und diese richtig aufschreiben kann.

In einem zweiten Schritt sollen die Spieler die Abbildungen ansehen und sie sich einprägen. Dieses Mal sollen sie sich an die Abbildungen erinnern und die entsprechenden Berufsbezeichnungen richtig aufschreiben.

## Bringt mir ...

Die Lehrkraft oder der Spielleiter legt eine bestimmte Anzahl Karten auf den Tisch und bittet die Spieler in den hinteren Teil des Raumes zu gehen. Dann sagt sie/er: „Bringt mir ... den Polizisten.“ Die Spieler müssen zum Tisch laufen, so schnell wie möglich die Karte finden, die den genannten Beruf abbildet und sie abgeben. Jeder Spieler, der eine passende Karte gefunden hat, erhält einen Punkt. Sieger ist der- oder diejenige mit den meisten Punkten. Man kann auch in Gruppen spielen.

## Richtig oder falsch?

Die Lehrkraft oder der Spielleiter teilt die Spieler in zwei gleich große Gruppen. Die beiden Gruppen müssen sich in zwei Reihen, eine Person hinter der anderen, aufstellen. Am Ende des Raumes gibt es zwei Stühle: einer mit einem Schild „Richtig“, einer mit einem Schild „Falsch“.

Die Lehrkraft oder der Spielleiter wählt eine Karte mit den Lösungen, liest einen Satz vor und beendet in entweder richtig oder falsch, z.B. *Die Verkäuferin bedient Kunden in einem Geschäft.* / *Der Postbote bedient Kunden in*

*einem Geschäft.* Die beiden vordersten Spieler jeder Reihe sollen zu den Stühlen laufen und je nach dem Inhalt des Satzes, den mit „Richtig“ oder „Falsch“ wählen. Der erste der beiden, der es schafft, sich auf den richtigen Stuhl zu setzen, bekommt einen Punkt.

Dann laufen die beiden Spieler wieder zurück und stellen sich hinten an.

Sieger ist die Gruppe, die die meisten Punkte gesammelt hat. In einem zweiten Schritt können die Spieler auch die Rolle des Spielleiters übernehmen und sich dabei abwechseln, richtige oder falsche Sätze vorzulesen.

## Wer bin ich?

Die Lehrkraft oder der Spielleiter bittet einen Spieler, nach vorne zu kommen. Sie oder er zieht dann eine Karte aus dem Stoß mit den Berufsbezeichnungen und zeigt sie allen Mitspielern, außer dem vorgetretenen. Dieser weiß also nicht, um welchen Beruf es sich handelt, soll aber versuchen, dies durch Fragen herauszufinden, auf die die anderen Mitspieler nur mit Ja oder Nein antworten dürfen. Er muss versuchen, den Arbeitsplatz herauszufinden, welche Hilfsmittel er verwendet und welche Aufgaben er hat.

Vorschläge für Fragen:

*Arbeitet die Person im Büro? Im Freien? In einem Geschäft?*

*Benutzt sie einen Computer? Einen Fotoapparat?*

*Papier und Farbstifte?*

*Verkauft sie etwas? Repariert sie etwas? Zeichnet sie? Heilt sie Menschen?*

Der Spieler darf sich den Kartenstoß mit den Abbildungen ansehen, damit ihm weitere Fragen einfallen. Wenn er sicher ist, zu wissen, um welchen Beruf es sich handelt, sagt er es laut und schreibt es auf ein Blatt Papier. Das Spiel geht so lange weiter, bis der Spieler den Beruf errät, oder man legt zuvor einen Zeitrahmen fest.

## Ich sehe ...

Die Lehrkraft oder der Spielleiter legt die Karten mit den Abbildungen durcheinander auf den Tisch. Reihum sollen die Mitspieler Sätze sagen, wie: *Ich sehe einen Beruf, der mit ... V beginnt!*, oder *Ich sehe einen Beruf, der mit der Bühne zu tun hat*, und die Mitspieler sollen die passende Karte oder passenden Karten finden und hochheben.

Für jede richtige Karte gibt es einen Punkt. Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten.

## Paare

Die Lehrkraft oder der Spielleiter wählt einige Karten verschiedener Farben aus zwei Stößen. Die Karten des einen Stoßes teilt sie/er an die Mitspieler aus, den anderen Stoß legt sie/er verdeckt auf den Tisch.

Der jüngste Spieler deckt die erste Karte des Stoßes auf, und wenn sie nicht zu einer seiner Karten passt, legt er sie offen ab. Der Spieler, der die passende Karte hat, kann die offen liegende Karte nehmen und sein Paar ablegen. Dann darf er die nächste Karte vom Stoß ziehen. Sieger ist der Spieler, der als Erster alle seine Kartenpaare abgelegt hat, aber das Spiel kann auch weitergehen, bis der letzte Spieler mit einer Karte auf der Hand übrig bleibt.

## Zieh von mir

Die Lehrkraft oder der Spielleiter mischt die Karten mit den Abbildungen und den Berufsbezeichnungen und teilt sie an die Mitspieler aus. Die zusammenpassenden Paare werden sofort vorgelesen und abgelegt.

Der jüngste Spieler beginnt: Er zieht eine Karte vom Spieler zu seiner Rechten, und so geht es reihum weiter. Jeder Spieler, der ein Paar kombiniert hat, liest die Bezeichnung vor und legt die Karten ab. Sieger ist der

Spieler, der als Erster keine Karten mehr auf den Hand hat, aber das Spiel kann noch weitergehen, bis der letzte Spieler mit einer Karte auf der Hand übrig bleibt.

## Pantomime

Der jüngste Spieler beginnt: Er wählt eine Karte mit einer Abbildung und mimt den dargestellten Beruf.

Die anderen Mitspieler müssen versuchen, den Beruf anhand der Bewegungen und einiger Fragen zu erraten, auf die der Pantomime nur mit bejahenden oder verneinenden Gesten antworten darf.

Z.B. *Arbeitest du in einem Geschäft? Verkaufst du etwas? Ist das Instrument, das du verwendest, ein Taschenrechner?*

Wer den Beruf errät, bekommt einen Punkt. Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten. Der Sieger darf die nächste Karte wählen und den Beruf pantomimisch darstellen.

## Wie viel Arbeit!

Die Lehrkraft oder der Spielleiter zeigt den Spielern eine Karte mit einer Abbildung:

z.B. *die Kellnerin*, mit Fragen wie:

*Welche Aufgaben hat die Kellnerin?*

(mögliche Antworten: *sie weist den Gästen einen Tisch zu ... sie nimmt Bestellungen entgegen ... sie bedient die Gäste ... sie deckt die Tische ... sie räumt den Tisch ab ... sie bringt die Rechnung ...*)

*Was braucht sie zu ihrer Arbeit?*

(mögliche Antworten: *die Tischdecke, die Servietten, die Teller, die Gläser, das Besteck ...*)

Jeder Mitspieler schreibt seine Antwort auf ein Blatt Papier. Sieger ist der Mitspieler, der die meisten Aufgaben und Arbeitsmittel für jeden abgebildeten Beruf richtig aufgeschrieben hat.

Bei diesen Aufgaben und Spielen handelt es sich natürlich nur um Vorschläge, wie man das Spiel **Das ist meine Arbeit!** einsetzen kann.

Je nach Sprachkenntnissen der Klasse oder Lernergruppe 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 Lerner ihr Deutsch verbessern.

**GER:**

Gemeinsamer  
europäischer  
Referenzrahmen  
für Sprachen

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

## Das ist meine Arbeit!

von Joy Olivier

© 2018 ELI s.r.l.

Postfach 6 – 62019 Recanati – Italia

Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851

www.elionline.com

*Deutsche Version:* Iris Faigle

*Art Director:* Letizia Pignini

*Redaktion:* Gigliola Capodaglio

*Illustrationen:* Gustavo Mazali

*Produktionsleitung:* Francesco Capitano

*Grafik und Layout:* Studio Cornell

Gedruckt in Italien von Tecnostampa Pignini Group Printing Division – Loreto-Trevi

ISBN 978-88-536-2596-0

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.