



HANDREICHUNG FÜR DEUTSCHLEHRENDE

**DEUTSCHSPACE DIGITAL ALS
INSPIRATIONSQUELLE FÜR IHREN
DEUTSCHUNTERRICHT**

**GOETHE-INSTITUT
WARSCHAU**

www.goethe-institut.de

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

Inhaltsverzeichnis

VORWORT	3
TIPPS FÜR DIE FAHRT	4
THEMATISCHE HALTESTELLEN	5
1. Haltestelle: Deutsch in Polen	6
2. Haltestelle: KULTUR	8
3. Haltestelle: Warum Deutsch lernen?	20
4. Haltestelle: Karriere mit Deutsch	25
5. Haltestelle: Spiele	35

VORWORT

Liebe Deutschlehrende,

wir begrüßen Sie an Bord des DEUTSCHSPACEs digital. Hier finden Sie eine Fülle von Materialien, die Ihren Unterricht bereichern und inspirieren können. An acht verschiedenen thematischen Stationen gibt es zahlreiche Aktivitäten, Ideen und Anregungen, die Sie in Ihren Unterricht einbauen können.

Das Wichtigste ist jedoch, dass Sie jetzt an Bord sind und mit uns zusammen auf eine spannende Reise gehen. Wir hoffen, dass Sie von den Materialien und Ideen profitieren und Ihren Unterricht aufpeppen können.

Willkommen an Bord des **DEUTSCHSPACEs digital** und viel Spaß beim Entdecken!

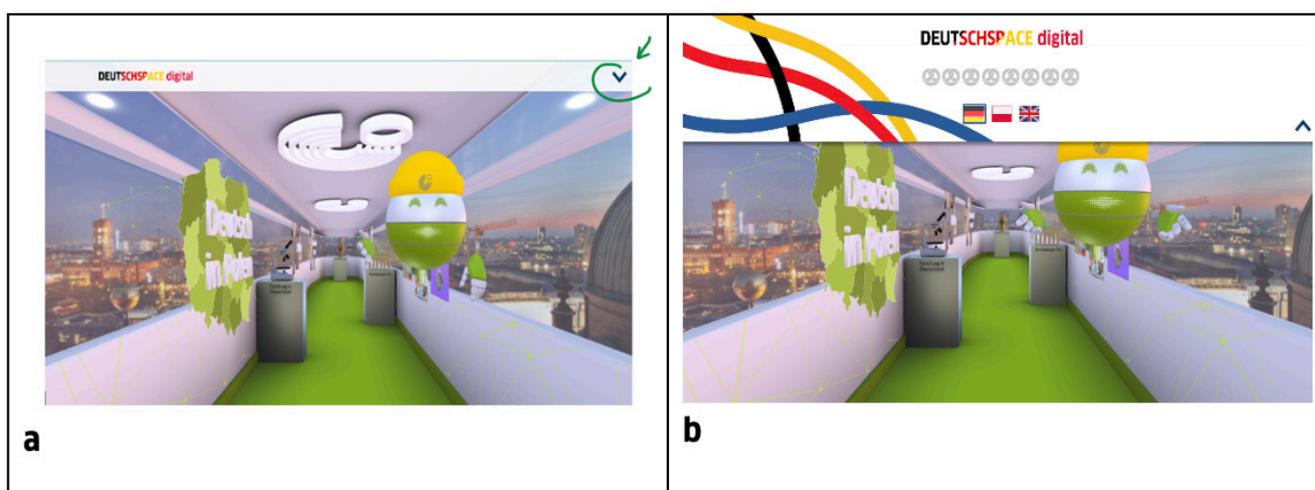


**Ein Klick auf die Eingangstür
und Sie sind an Bord!**

TIPPS FÜR DIE FAHRT



An Bord des **DEUTSCHSPACEs digital** gibt es einen Flugbegleiter mit einer gelben Mütze, der Sie in drei Sprachen begrüßen und Ihnen helfen wird, sich an Bord zurechtzufinden. Der Flugbegleiter wird Ihnen auch kurze Einführungen an den verschiedenen Stationen geben. Die drei verfügbaren Sprachen sind Deutsch, Englisch und Polnisch. Um die gewünschte Sprache auszuwählen, klicken Sie einfach auf das Häkchen (**siehe Bild a**). Anschließend sehen Sie drei Sprachoptionen zur Auswahl (**siehe Bild b**).



Darüber hinaus gibt es an ausgewählten Stationen/Haltestellen **acht Brezeln** zu sammeln. Die Lernenden können diese sammeln, indem Sie die an Bord gestellten Fragen richtig lösen. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Rallye.

THEMATISCHE HALTESTELLEN

An Bord des **DEUTSCHSPACEs digital** gibt es fünf große Haltestellen. Drei kleinere Haltestellen findet man auf drei thematischen **Sockeln: Erfindungen, Brandenburger Tor** und **Fußballland Deutschland**.

Haltestelle: Deutsch in Polen



Haltestelle: KULTUR



Haltestelle: Warum Deutsch lernen?



Haltestelle: Karriere mit Deutsch



Haltestelle: Spiele



Drei Sockel: Erfindungen, Brandenburger Tor, Fußballland Deutschland



1. Haltestelle: Deutsch in Polen



Auf der interaktiven Karte sind Goethe-Institute und ihre Partner vermerkt – wichtige Adressen und Anlaufstellen für alle, die Deutsch lehren und lernen.

An dieser Station können Sie Ihre Wojewodschaft anklicken und erfahren, wo es in der Region Lernmittelzentren, Prüfungspartner oder Kulturgesellschaften gibt, die Ihre Arbeit unterstützen.

Planen Sie einen Besuch in einem der Goethe-Institute in Polen ein!

Idee für ein Mikroprojekt

A2/B1

Ziel/e: Die Schülerinnen und Schüler stellen mithilfe der Redemittel ein Buch vor, das sie auf Deutsch gelesen haben und begründen, was ihnen an dem Buch gefallen und was nicht gefallen hat.

Aufgabe für die Schülerinnen und Schüler: *Stellt kurz das gelesene Buch vor (Autor, Titel, Handlung). Sagt, was euch an dem Buch gefallen oder nicht gefallen hat. Jede Person aus der Gruppe soll an der Präsentation beteiligt sein. Für die Präsentation habt ihr max. 7-10 Minuten Zeit. Ihr könnt euer Buch analog oder digital vorstellen. Denkt daran: Notiert auf Postern, Folien nur Stichworte, macht Notizen und versucht frei zu sprechen.*

Material: Lesebücher für Niveau A1/A2/B1 – zu finden in Lernmittelzentren und anderen Bibliotheken. An der Haltestelle **Karriere mit Deutsch** im **DEUTSCHSPACE digital** finden Sie auch ein Buch: ein Comic [Ola, Greg und Tomek](#). Der Comic erzählt humorvoll die Geschichte von Auszubildenden aus Polen und Deutschland während ihres Praktikums in Cottbus. [Hier](#) finden Sie die PDF-Version des Comics zum Ausdrucken.

Zeit: im Laufe des Halbjahres; jede Kleingruppe bekommt zwei - drei Wochen Lese- und Vorbereitungszeit und dann präsentiert sie ihr Buch im Unterricht.

Produkt: z.B. Ein Poster – analog oder digital – eine PPT-Präsentation (5-7 Folien mit Stichworten) oder ein kurzes Video über das Buch.

Präsentation: Jede Person aus der Kleingruppe soll an der Präsentation (max. 7-10 Minuten) beteiligt sein.

Rückmeldung: Durch eine wertschätzende Bewertung tragen Sie als Lehrende dazu bei, dass die Schülerinnen und Schüler ihre sprachliche und Präsentationskompetenz mit jedem Projekt weiterentwickeln können. Daher ist es wichtig, jedes Mal ein motivierendes Feedback zu geben.

Zeit: im Laufe des Halbjahres; jede Kleingruppe bekommt zwei - drei Wochen Vorbereitungszeit und dann präsentiert sie ihr Buch im Unterricht; Präsentationszeit 5-7 Minuten.

Eine mögliche Redemittelliste für die Hand der Lernenden:

DEUTCHSPACE digital

A2/B1

Buchpräsentation



Hier sind die Redemittel für eure Präsentation.

Wichtig: Jede Person von der Gruppe soll an der Präsentation beteiligt sein.

Das Buch heißt...

Der Autor / die Autorin des Buches ist...

Die Geschichte spielt in...

Die Hauptperson(en) des Buches sind...

Das Buch ist in ... Kapitel unterteilt.

Die Handlung des Buches ist...

Das Thema des Buches ist...

Die Sprache im Buch ist...

Mir hat besonders gut / nicht so gut / nicht gefallen, dass...

Ich empfehle das Buch, weil...

Das sind vier neue Formulierungen, die wir gelernt haben: ...

2. Haltestelle: Kultur

Diese Station bietet Ihnen inspirierende kulturelle Lernanlässe, die Sie in Ihren Unterricht integrieren können. Sprache und Kultur sind untrennbar miteinander verbunden. Landeskundliche Lernanlässe können Motivation steigern und den Unterricht aufpeppen.



An dieser Station finden Sie vier interessante Aufgaben, wo man Brezeln sammeln kann. Die Aktivitäten erweitern das landeskundliche Wissen der Lernenden und können auch eine Inspiration für handlungsorientierte Aufgaben sein.

A2

<https://www.deutschspace.de/#/>



Ein Fotorätsel

A2

Ziel/e: die Schülerinnen und Schüler kennen ausgewählte deutsche Städte und wissen, in welchem Bundesland sie liegen.

Integration in den Unterricht

als Warmup: Zeigen Sie das Foto im **DEUTSCHSPACE digital** – die Kuppel der Frauenkirche in Dresden – und fragen die Schüler*innen (die Schülerinnen und Schüler): Was seht ihr? Wiederholung des Wortschatzes, z.B.:

Ich sehe den (blauen) Himmel und die (weißen) Wolken, eine Kirche – ein Schloss, drei Türme, Fenster.

Wenn Sie auf das Foto mit der Kuppel der Frauenkirche im **DEUTSCHSPACE digital** klicken, sehen und hören die Schüler*innen die Frage zum Bild:

Du möchtest Dresden besuchen und seine Sehenswürdigkeiten besichtigen. Wohin fährst du?



- als Inspiration für eigene Fragerunde zu deutschen Städten: Du möchtest ... und seine Sehenswürdigkeiten besichtigen. *Wohin fährst du?*, siehe Zusatzaufgaben.

- Sie können die Schülerinnen und Schüler fragen, in welchem Baustil die Frauenkirche (Dresdner Barock) erbaut wurde und sagen, dass die Kirche 1945 während der Luftangriffe auf Dresden zerstört wurde. In der DDR bleibt die Ruine erhalten und gilt als Mahnmal gegen Krieg und Zerstörung. Nach der Friedlichen Revolution begann ab 1994 der Wiederaufbau. 2005 ist der Kirchenbau fertig – finanziert u.a. von Spenden den US-amerikanischen „Friends of Dresden“ Heut gilt es ein Symbol der Versöhnung. Vgl.: [https://de.wikipedia.org/wiki/Frauenkirche_\(Dresden\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Frauenkirche_(Dresden))

Zusatzaufgaben

A2

Ziele:

- die Schülerinnen und Schüler stellen einander am Beispiel der Vorlage Fragen zu deutschen Städten und Bundesländern und beantworten sie,
- die Schülerinnen und Schüler trainieren Flüssigkeit und die ausgewählte Satzstrukturen: *Du möchtest ... und seine Sehenswürdigkeiten besichtigen. Wohin fährst du?*

Die Schüler und Schülerinnen arbeiten zu zweit oder zu dritt.

Verteilen Sie an die Gruppen die Namen der Hauptstädte der gewählten Bundesländer (Bremen, Hannover, Hamburg, Kiel, Schwerin, Düsseldorf, Magdeburg, Potsdam, ...) oder die Bundesländer, so dass die Gruppen nicht wissen, welche Stadt oder welches Bundesland sie zugeteilt bekommen haben. Die Schülerinnen und Schüler formulieren zwei oder drei Fragen nach dem Muster: **Du möchtest Dresden besuchen und seine Sehenswürdigkeiten besichtigen. Wohin fährst du?**

Kettenspiel: Eine Person stellt die vorbereitete Frage und nennt den Namen der Person, die antworten soll. Die gefragte Person zeigt die Stadt auf der Landkarte.

Hilfen sind erlaubt und erwünscht: Im Norden, im Süden, im Osten, im Westen, im Südwesten, im Südosten, im Nordwesten und im Nordosten.

Tafelanschrieb:

Du möchtest Stuttgart und seine Sehenswürdigkeiten besichtigen. Wohin fährst du?

Kurz: *Nach Baden-Württemberg. / Ich fahre nach ...*

Lang: *Wenn ich Stuttgart besuchen möchte, fahre ich nach Baden-Württemberg.*

Bildnachweis: <https://pixabay.com/de/photos/stuttgart-mercedes-museum-geb%c3%a4ude-367987/>

Düsseldorf: <https://pixabay.com/de/photos/architektur-medien-hafen-d%c3%bcsseldorf-1515475/>

A2/B1



A2/B1

Ziel/e

- die Schülerinnen und Schüler kennen den Namen des berühmten Schlosses;
- die Schülerinnen und Schüler recherchieren interessante Infos zum Schloss und können darüber berichten.

Mikroprojekt: die Schülerinnen und Schüler können ein ähnliches Video drehen (max. 20-30 Sekunden lang) über Sehenswürdigkeiten, die sie schon kennengelernt haben.

Integration in den Unterricht

- als Einstieg in ein landeskundliches Thema (A2/B1): Spielen Sie das Video (30 Sekunden lang) ab und die Schülerinnen und Schüler lösen die dazugehörige Aufgabe im DEUTSCHSPACE digital:

A Schloss Moritzburg

B Schloss Neuschwanstein

C Heidelberger Schloss

- das Video kann als Inspiration für eigene „Rate-Mal-Videos“ der Schüler dienen, die zum laufenden Unterrichtsthema passen.

Zusatzaufgaben

A2

Idee I

Ziele:

- die Schülerinnen und Schüler werden auf die Besonderheiten der deutschen Sprache, die zusammengesetzten Nomen, sensibilisiert,
- die Schülerinnen und Schüler wissen, woher der Name „Neuschwanstein“ kommt.

Die Schülerinnen und Schüler lösen das Rätsel in der **Übung 1** auf dem Arbeitsblatt **Haltestelle: Kultur Wer bin ich? (I)**. Schreiben Sie an der Tafel die gesuchten Wörter und die Lösung an die Tafel.

Tafelanschrieb:

der Stein; e + neu + der Schwan; "e = Neuschwanstein

Im nächsten Schritt stellen die S. Vermutungen an, was wohl der Name bedeuten könnte.

Helfen Sie den S., in dem Sie diese Geschichte nacherzählen:

Im Jahr 19. Jahrhundert gab es keine Streamingdienste und keine Kinos. Die Menschen sind in die Oper gegangen, aber nur, wenn sie genug Geld hatten.

Als Ludwig 16 Jahre alt war, hatte er eine besondere Erfahrung. Er hat in München die Oper „Lohengrin“ von Richard Wagner gesehen und war sofort begeistert. Die Oper beginnt mit einer sehr schwierigen Situation, aber dann kommt ein Boot mit einem geheimnisvollen Mann namens Lohengrin, der wie ein Retter aussieht und von einem Schwan gezogen wird. Von da an wurde der Schwan zum Symbol Ludwigs.

(vgl. <https://kurzelinks.de/ardalpha>).

„Der weiße Schwan“ ist ein Vogel, der in vielen Kulturen für Schönheit und Reinheit steht. „Stein“ kann vielleicht Baumaterial symbolisieren, aus dem das Schloss gebaut wurde oder einen Felsen.

Üben Sie auch mit den Schülern die Aussprache des Wortes Neuschwanstein: Lassen Sie das Wort dreimal in verschiedenen Tonlagen und in unterschiedlichem Tempo wiederholen.

In der **Übung 3** ergänzen die S. die fehlenden Buchstaben: Das Schloss nennt man auch **Märchenschloss**. Es liegt im Bundesland **Bayern**, in **Süddeutschland**.

Idee II**B1**

Nach dem Hörsehen des Rätsels bearbeiten die Schülerinnen und Schüler das Arbeitsblatt

Haltestelle: Kultur Wer bin ich? (II)

Ziel: die Schülerinnen und Schüler recherchieren zu zweit oder zu dritt interessante Infos zum Schloss und können darüber berichten.

Rechercheauftrag

1. Wer hat das Schloss populär gemacht? (*Walt Disney, der berühmte amerikanische Filmemacher, hat das Schloss besucht. Das Schloss hat ihn so beeindruckt, dass es eine Inspiration für das Disney-Logo war und die Kulisse für seine Zeichentrickfilme.*)
2. Das berühmte Schloss ist die Kulisse von bekannten Zeichentrickfilmen. Um welche Zeichentrickfile geht es? (*Es geht um Dornröschen und Cinderella.*)
3. Die Schülerinnen und Schüler beantworten die Fragen im Heft mit Hilfe der angegebenen Redemittel.

DEUTSCHSPACE digital**A2****Haltestelle: Kultur - Wer bin ich? (I)****1. Rate mal: Das Wort, was wir suchen, besteht aus drei Wörtern.**

	<p>Wie heißt das Gegenteil von „alt“?</p>	
<p>Was siehst du? Notiere das Wort im Singular und Plural:</p>	<p>Notiere das gesuchte Wort:</p>	<p>Was siehst du? Notiere das Wort im Singular und Plural:</p>

2. Was symbolisiert der Name? Was vermutest du?

Ich denke, der Name symbolisiert ...

3. Was weißt du über das Schloss Neuschwanstein? Ergänze.

Das Schloss nennt man auch M_r_ _ _nschloss. Es liegt im Bundesland Ba_ern, in S_dd_ _t_ch_ _ _ d.

Bildnachweis

<https://pixabay.com/de/photos/kiesel-steine-kieselsteine-bunt-1090536/>

<https://pixabay.com/de/photos/schwan-see-reflexion-spiegelung-16736/>

DEUTSCHSPACE digital

B1

Haltestelle: Kultur - *Wer bin ich? (II)*



Rechercheauftrag

Arbeitet zu zweit oder zu dritt. Sucht auf der folgenden Seite im Internet Antworten auf die Fragen:

1. Wer hat das Schloss populär gemacht?

2. Neuschwanstein ist die Kulisse von bekannten Zeichentrickfilmen. Um welche Zeichentrickfile geht es?

<https://kurzelinks.de/galileo-beruehmte-drehorte>



3. Stellt euch Fragen aus A und B und antwortet mit Hilfe der Redemittel.

Redemittel:

Das Schloss hat ... inspiriert.

Das Schloss war eine Inspiration für ...

Das berühmte Schloss bildet die Kulissen für ...

Es geht um ... Zeichentrickfilme: ...

Bildnachweis:

<https://pixabay.com/de/photos/architektur-neuschwanstein-schloss-3119812/>

A2/B1



Eine Frage zum Foto mit einer Demonstration

A2

Ziel/e

- die Schülerinnen und Schüler wissen, dass der Klimaschutz ein wichtiges Thema für Jugendliche in Deutschland ist.

Integration in den Unterricht

- als Warmup zum Thema Jugendliche, Umwelt, Natur, Engagement, Politik

Zeigen Sie das Foto im **DEUTSCHSPACE digital**. Die Schülerinnen und Schüler äußern ihre Vermutungen zum Foto.

Fragen Sie:

Wogegen oder wofür protestieren die Menschen?

Wenn Sie auf das Foto mit der Demonstration im **DEUTSCHSPACE digital** klicken, sehen und hören die Schüler*innen die Frage zum Bild:

Viele Deutsche gehen für verschiedene Themen auf die Straßen und nehmen an Demonstrationen teil.

An welcher bekannten Umweltbewegung beteiligen sich viele deutsch Schüler*innen und Student*innen immer wieder?



Zusatzaufgaben

B1

Ziel/e

- die Schülerinnen und Schüler können ausgewählte Redemittel im Kontext anwenden,
 - die Schülerinnen und Schüler kennen einige Demosprüche und können eigene Sprüche präsentieren.

Tafelanschrieb:

Schreiben Sie an die Tafel:

Greta Thunberg ist eine Klimaaktivistin in Schweden.

_____ *ist eine Klimaaktivistin in Deutschland.*

Fragen Sie die S., ob Sie eine Klimaaktivistin aus Deutschland kennen. Stellen Sie **Luisa Neubauer** vor. Sie ist eine prominente **Klimaaktivistin** in Deutschland, die auch unter Jugendlichen bekannt ist. Sie ist Vertreterin der deutschen Fridays for Future-Bewegung. Luisa Neubauer setzt sich für einen verstärkten Klimaschutz und eine nachhaltige Zukunft ein.

Vor dem Hören fragen Sie die Schülerinnen und Schüler, was Klimaaktivisten und Klimaaktivistinnen tun, und sammeln sie den Wortschatz an der Tafel – ergänzen Sie – falls nötig – um die Redemittel aus **Übung 1** auf dem **Arbeitsblatt Haltestelle: Kultur – Demonstrieren**.

Die Schülerinnen und Schüler hören den Kommentar des Flugbegleiters im **DEUTSCHSPACE digital** so oft wie nötig.

Nach dem Hören ergänzen die Schülerinnen und Schüler zu zweit den Text in Übung 1. Anschließend präsentieren sie ihre Lösungen im Plenum. Danach bilden sie zu zweit W-Fragen in **Übung 2**, bilden eine neue Gruppe mit einem anderen Paar und beantworten ihre Fragen in einer Vierergruppe.

Übung 3 führt zur **Aufgabe 4**. Die Schülerinnen und Schüler gestalten einen Spruch für die Rettung des Planeten (analog oder digital) und präsentieren ihn, was auch als Hausaufgabe geeignet ist.

Lösungsvorschläge zum Arbeitsblatt Haltestelle: Kultur - Demonstrieren

1. Greta Thunberg hat 2019 eine internationale Umweltbewegung gegründet / ins Leben gerufen, an der sich auch deutsche Jugendliche beteiligen / teilnehmen. Sie gehen freitags auf die Straßen und demonstrieren gegen den Klimawandel und für den Planeten. Sie stellen Forderungen an Politik / Politiker: „Handelt endlich – damit wir eine Zukunft haben“. Die jungen Menschen fordern eine ökologische Energiewende (mehr Investitionen in erneuerbare Energien, Beendigung des Abbaus fossiler Brennstoffe) und Verkehrswende (Ausbau des öffentlichen Personennahverkehrs).

2. mögliche W-Fragen:

Was fordern Jugendliche auf den Demos?

An wen stellen sie ihre Forderungen?

Wer und wann hat FFF gegründet?

Woran nehmen Jugendliche freitags teil?

Wofür / Wogegen protestieren sie? ...

3.1 „Ihr“ sind Regierungen, **Politikerinnen und Politiker, Unternehmen sowie andere Institutionen**, die nicht genug tun, um den Klimawandel zu bekämpfen.

3.2 Der Demospruch drückt **Frustration und Empörung über die aktuelle Situation** aus.

3.3 Demosprüche:

a. Es gibt keinen Planeten B!

b. Macht die Erde wieder cool!

c. Die Natur braucht uns nicht, wir brauchen die Natur!

DEUTCHSPACE digital

B1

Haltestelle: Kultur – Demonstrieren



**1. Hört den Flugbegleiter und schreibt die Sätze zu Ende.
Nutzt die Redemittel unten. Es gibt viele Lösungen.**

_____ hat 2019 eine internationale _____, an der sich auch deutsche Jugendliche _____.

Sie gehen freitags auf die Straßen und demonstrieren gegen _____ und für _____.

Sie stellen Forderungen an _____: „Handelt endlich – damit wir eine Zukunft haben“.

Die jungen Menschen fordern eine ökologische _____ (mehr Investitionen in erneuerbare Energien, Beendigung des Abbaus fossiler Brennstoffe) und _____ (Ausbau des öffentlichen Personennahverkehrs – des ÖPNVs).

Redemittel:

aufmerksam machen auf Akk

eine Energiewende / eine Verkehrswende fordern

Forderungen stellen an Akk

eine internationale Umweltbewegung gründen

eine Umweltbewegung ins Leben rufen

sich beteiligen an Akk / teilnehmen an etwas Akk

demonstrieren für den Planeten/grüne Energien/für mehr ÖPNV /gegen Akk den Klimawandel/die Klimakrise/fossile Brennstoffe/...

**2. Bildet mithilfe der Redemittel W-Fragen (was, wer, wie, wann, wofür, wogegen, ...).
Stellt die Fragen einander und beantwortet sie.**

3. „Wir sind hier, wir sind laut, weil ihr unsere Zukunft klaut!“

Dieser Satz ist ein Demospruch, der bei Demonstrationen von Klimaaktivist*innen gerufen oder auf Tarnsparten oder Plakaten gezeigt wird.

3.1 Wer sind ihr? Wählt. „Ihr“ sind _____, die nicht genug tun, um den Klimawandel zu bekämpfen.

a. Klimaaktivistinnen und Klimaaktivisten

b. Unternehmen und Institutionen

c. Regierungen, Politikerinnen und Politiker, Unternehmen und andere Institutionen

3.2 Was drückt der Demospruch aus? Wählt. Der Demospruch drückt _____ __ aus.

- Freude und Frustration über die aktuelle Situation
- Frustration und Empörung über die aktuelle Situation
- Freude und Zufriedenheit über die aktuelle Situation

3.3 Wenn du die Wörter richtig ordnest, lernst du noch drei Demosprüche kennen.

- keinen / Es / Planeten B! / gibt
- die / cool / Macht / Erde! / wieder
- nicht, / Die / die/ uns / Natur / wir / braucht /brauchen / Natur!

4. Gestaltet in Kleingruppen eure Demosprüche auf Plakaten.

Bildnachweis

<https://pixabay.com/de/photos/demonstration-fridays-for-future-4891276/>

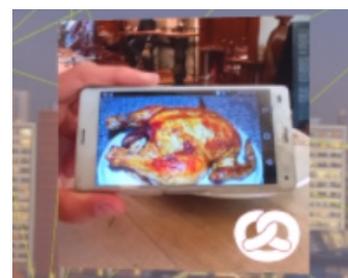
<https://pixabay.com/de/photos/demonstration-fridays-for-future-4891275/>

Halve Hahn

A2/B1

Ziel/e

- die Schülerinnen und Schüler werden darauf sensibilisiert, dass es viele Varianten von Deutsch gibt.



Integration in den Unterricht

- als Einstieg ins Thema (Sprachen)Vielfalt, Regionen*, Essen

*Regionen sind nicht mit den Bundesländern identisch. Der Ausdruck „Halve Hahn“ ist ein Regionalismus und wird im Rheinland verwendet. Das Rheinland ist eine geografisch und kulturell abgegrenzte Region, die entlang des Flusses Rheins liegt und verschiedene Teile von Bundesländern umfasst, wie zum Beispiel Teile von Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz und Hessen.

Halve Hahn ist der rheinische Ausdruck für ein Roggenbrötchen mit Käse und Würzzutaten. Das Brötchen (ein halbes Röttelchen) wird mit Butter, ein bis zwei dicken Scheiben mittelaltem Gouda-Käse, saurer Gurke und Senf, zum Teil auch mit in Ringe geschnittenen Zwiebeln und einer Prise Paprikapulver serviert. Das Gericht ist in rheinischen Kneipen und Gaststätten weit verbreitet. (vgl.: https://de.wikipedia.org/wiki/Halve_Hahn)

Bevor Sie das Foto vom gegrillten Hähnchen im **DEUTSCHSPACE digital** zeigen, notieren Sie verschiedene Bezeichnungen für gegrilltes Hähnchen an der Tafel:

Hendl - G'racktes - Broodla - Spiessli - Gügeli

Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler, ob sie vermuten, was diese Wörter bedeuten. Zeigen Sie dann das Foto vom gegrillten Hähnchen im DEUTSCHSPACE digital. Dann können Sie erläutern, dass alle Wörter regionale Bezeichnungen für das Brathähnchen/gegrilltes Hähnchen sind:

In Bayern (Deutschland) wird gegrilltes Hähnchen oft als „Hendl“ oder „Broiler“ bezeichnet.

In Franken (Deutschland) wird es als „Broodla“ bezeichnet.

In der Pfalz (Deutschland) wird es als „Hoihnche“ oder „G'racktes“ bezeichnet.

In der Deutschschweiz (Schweiz) gibt es verschiedene regionale Bezeichnungen, wie zum Beispiel „Brathähnli“, „Grillhähnli“, „Spiessli“ oder „Güggeli“.

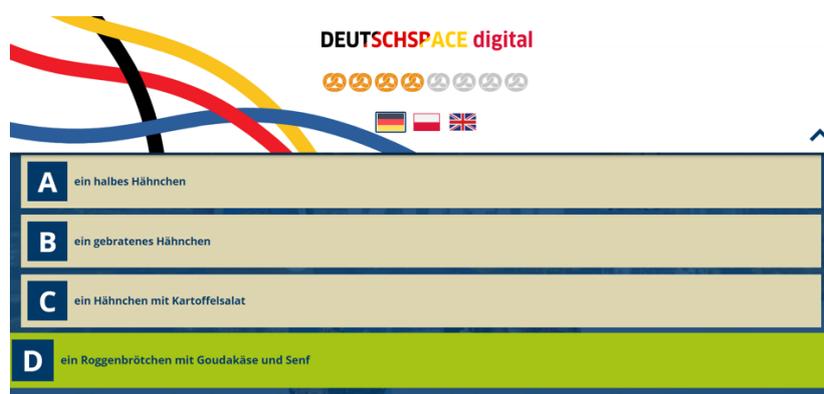
In Österreich wird es oft als „Grillhendl“ oder „Brathendl“

Wenn Sie auf das Foto mit dem Hähnchen im DEUTSCHSPACE digital klicken, sehen die Schüler*innen ein Video (23 Sekunden lang).

Vor dem Hörsehen spekulieren die Schülerinnen und Schüler: Was ist der „Halve Hahn“?

Dann sehen die Schülerinnen und Schüler das Video so oft wie nötig, um die gestellte Frage richtig zu beantworten:

Du bestellst einen halven Hahn und du bekommst:



- Dieses Video kann auch als Inspiration für ein Mikroprojekt oder einen Rechercheauftrag in Kleingruppen dienen. Die Schülerinnen und Schüler ziehen Kärtchen mit dem Namen eines Gerichts (die Kärtchen können sich wiederholen). Anschließend suchen sie im Internet nach einem Foto des Gerichts, machen einen Screenshot und bereiten eine kurze Erklärung darüber vor, was sich hinter dem rätselhaften Namen verbirgt. Jedes Gruppenmitglied sollte aktiv an der Präsentation mitwirken.

Gerichte mit rätselhaften Namen:

Hoppelpoppel (ein Gericht der Berliner Küche aus Bratkartoffeln, Braten, Speck, Schinken, Eiern und ggf. Milch oder Sahne)

Himmel und Erde (ein rheinisches, westfälisches, niedersächsisches, mecklenburgisches Gericht aus Kartoffelpüree und Apfelmus)

Kalter Hund (eine Süßspeise aus geschmolzener Schokolade und Butterkeksen)

Schneeballen (eine Art Gebäck aus der Region um Rothenburg ob der Tauber in Bayern, aus einem Teig aus Mehl, Eiern, Zucker und Butter)

A2/B1**Ida erklärt: Geschenke und Mitbringsel****A2/B1****Ziele:**

- die Schülerinnen und Schüler wissen, was man sich was in Deutschland schenkt und was man mitbringt, wenn man eingeladen ist.
- sie können sagen, was sie mitbringen und fragen, ob sie jemanden mitbringen können.

Der YouTube-Kanal „[24h Deutsch](#)“ **Ida erklärt** als Unterrichtsmaterial oder als ergänzendes Selbstlernmaterial für Ihre Lernenden sehr zu empfehlen, um Ihren Schülerinnen und Schülern authentische Einblicke in die deutsche Sprache und Kultur zu ermöglichen.

Vor dem Hörsehen: Notieren Sie drei Fragen an der Tafel:

1. Was schenkt man Freunden zum Geburtstag?
2. Was bringt man zu einer Party mit?
3. Wie fragt man, wenn man mit einem Freund oder mit einer Freundin zur Party gehen will?
4. Was ist ein Mitbringsel?
5. Was sagt man zum Geburtstag? Und zum neuen Job?

Mögliche Antworten: 1. Man schenkt etwas Persönliches, etwas, was die Person mag, zum Beispiel ein gutes Buch, etwas für die Wohnung, etwas zum Anziehen oder wenn man keine Idee hat, einen Gutschein. 2. Wenn man zu einer Party geht, dann bringt man immer etwas mit. Man bringt einen Salat, einen leckeren Dip oder einen Kuchen mit. Wenn man von einem Arbeitskollegen/einer Arbeitskollegin zu einem Abendessen eingeladen wird, bringt man eine gute Flasche Wein oder Blumen. 3. Kann ich jemanden mitbringen? 4. Ein Mitbringsel ist eine Kleinigkeit, zum Beispiel eine Schokolade, die man mitbringt, wenn man die Person nicht gut kennt. 5. Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag! Herzlichen Glückwunsch zum neuen Job!

Beim Hörsehen: Die Lernenden machen sie Notizen zu den Fragen. Sie können auch die Fragen an Gruppen verteilen. Zeigen Sie das Video nochmals und stoppen Sie, damit die S. ihre Notizen ergänzen können.

Nach dem Hörsehen: Die S. vergleichen ihre Antworten. Danach üben sie Dialoge nach dem Muster:

Tafelanschrieb**I**

- *Darek hast du gehört, Olga hat Geburtstag, was schenken wir ihr?*
- *Ein Buch oder etwas zum Anziehen? (Einen Gutschein?)*
- *Ich weiß nicht. Vielleicht einen Gutschein?*
- *Ja, das ist eine gute Idee ...*

II „Plus One Challenge“

Spielkontext: Eine Geburtstagsparty findet am Samstag statt und alle wollen jemanden mitbringen. Person 1 beginnt mit dem Satz „*Olga, du feierst am Samstag Geburtstag. Kann ich jemanden mitbringen?*“ und **wirft dann den Ball** an die genannte Person.

Person 2 (Olga) (**hat den Ball gefangen**) antwortet mit: „**Klar, kein Problem. Wen möchtest du denn mitbringen?**“

Person 1 antwortet mit dem Namen einer (fiktiven) Person und gibt eine kurze Beschreibung, warum er oder sie diese Person gerne mitbringen möchte. Zum Beispiel: „**Ich möchte gerne Anna (Luca) mitbringen. Sie (Er) ist sehr lustig.**“

Person 2 (Olga): sagt den Satz „**Oh, das klingt toll. Ich freue mich darauf, Anna (Luca) kennenzulernen!**“ und wirft den Ball an die nächste Person.

Die nächste Person wiederholt dann den Satz der Person 1 und beginnt das Spiel von vorne.

Tafelanschrieb

Person 1: ..., *du feierst am Samstag Geburtstag. Kann ich jemanden mitbringen?*

Person 2: *Klar, kein Problem. Wen möchtest du denn mitbringen?*

Person 1: *Ich möchte gerne ... mitbringen. Sie/Er ist sehr ... (sympathisch, lustig, witzig, interessant, nett, offen, humorvoll, ...)*

Person 2: *Oh, das klingt toll. Ich freue mich darauf, ... kennenzulernen!*

USW.

3. Haltestelle: Warum Deutsch lernen?

A2

Studium in Deutschland

A2/B1

Ziel/e

- die Schülerinnen und Schüler können eine Person und ihre Pläne auf Deutsch vorstellen.

Integration in den Unterricht

- als Einstieg ins Thema Zukunftspläne, Fremdsprachen,
- als Motivation zum Deutschlernen

Kasia Kukułka stellt sich und ihre Zukunftspläne auf Polnisch vor. Die Schülerinnen und Schüler bekommen eine **Mediationsaufgabe**:

Stellt euch vor, eure Freunde verstehen kein Polnisch. Stellt Kasias Pläne auf Deutsch vor.

1. **Was und wo möchte Kasia studieren?**
2. **Was für ein Stipendium hat sie bekommen?**
3. **Warum möchte sie in Deutschland studieren? Nenne drei Gründe.**

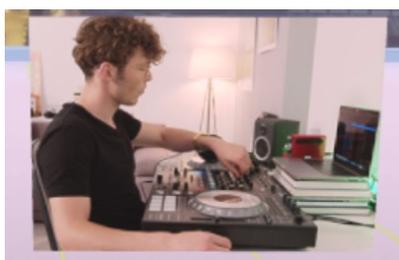


Schreiben Sie die Fragen an die Tafel. Die Schülerinnen und Schüler notieren die Fragen in ihrem Heft und sehen sich anschließend das 70-sekündige Interview mit Kasia im **DEUTSCHSPACE digital** an. Danach schreiben sie zu zweit einen kurzen Text über Kasia und stellen sie auf Deutsch vor.

Erklären Sie den Schülerinnen und Schülern die Abkürzung DAAD - Deutscher Akademischer Austauschdienst. Der DAAD ist eine der größten und bekanntesten Organisationen, die den internationalen Austausch von Studierenden und Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern unterstützt.

Mögliche Lösungen:

1. Kasia möchte Global Logistics in Frankfurt (am Main) studieren. /Sie möchte ein Masterstudium in Frankfurt machen.
2. Sie hat ein DAAD-Stipendium bekommen.
3. Sie lernt lange Deutsch, mag Deutsch und hat am Erasmus-Austauschprogramm teilgenommen. (Sie hat ein Jahr in Deutschland studiert. Das Studium in Deutschland hat einen praktischen Charakter. Kasia möchte in Deutschland leben und arbeiten.)



B1

DJ

B1

Ziel/e

- die Schülerinnen und Schüler können sagen, welche Geräte ein DJ braucht;
- die Schülerinnen und Schüler können in ihrer Sprache eine Aussage wiedergeben.

Integration in den Unterricht

- als Einstieg ins Thema Musik
- als Motivation zum Deutschlernen

Bevor Sie das Video im DEUTSCHSPACE digital zeigen, führen Sie die Schülerinnen und Schüler in das Thema mit dem Arbeitsblatt Warum Deutsch lernen? – DJ an.

Die Schülerinnen und Schüler sehen sich die Bilder in Übung 1 an. Fragen Sie, was ein DJ braucht. Hilfen gibt es im Kasten.

Die Schülerinnen und Schüler notieren die Antwort im Heft.

Tafelanschrieb

Ein DJ braucht:

- *einen DJ-Controller*
- *einen Laptop*
- *einen Mixer*
- *einen Plattenspieler*
- *einen CD-Player*

- eine Lichtanlage
- Lautsprecher
- Kopfhörer
- Vinyl-Platten
- CDs
- digitale Musikdateien

Danach ordnen die Schülerinnen und Schüler die Geräte, die ein DJ braucht, den Beschreibungen zu, **Übung 2**.

Um den Wortschatz zu üben, machen die Schülerinnen und Schüler die folgende Übung (Kofferpacken-Prinzip):

Person 1: **Ich lege heute Musik auf und brauche** Kopfhörer.

Person 2: *Ich lege heute Musik auf und brauche Kopfhörer und einen Mixer.*

Person 3: *Ich lege heute Musik auf und brauche Kopfhörer, einen Mixer und einen DJ-Controller.*

Person 4: *Ich ...*

Beim Üben nutzen die Schülerinnen und Schüler die Liste mit den Geräten aus **Übung 1**.

Achten Sie darauf, dass die Schülerinnen und Schüler eine andere Reihenfolge der Geräte wählen.

Zeigen Sie die Schülerinnen und Schüler **das Video** im **DEUTSCHSPACE digital**. Die Schülerinnen und Schüler bekommen eine Mediationsaufgabe und erklären in ihrer Sprache, wovon der DJ geträumt hat.

Lösungen zum Arbeitsblatt Haltestelle: Warum Deutsch lernen? - DJ

1. Ein DJ braucht einen Laptop, Kopfhörer, einen DJ-Controller, Vinyl-Platten und einen Plattenspieler.
2. 1. DJ-Controller; 2. Mixer; 3. Kopfhörer; 4. Lautsprecher; 5. Plattenspieler oder CD-Player; 6. Laptop; 7. Lichtanlage
3. Du warst neulich in Berlin. Da hast du den Chef eines großen Musiklabels kennen gelernt und ihm deine Musik vorgespielt. Das war der Beginn deiner internationalen Karriere.

DEUTSCHSPACE digital

B1

Haltestelle: Warum Deutsch lernen? - DJ

1. Was braucht ein DJ?

Ein DJ braucht ...

einen _____

einen _____



einen _____



2. Ordnet richtig zu.

*Kopfhörer - Laptop - Lichtanlage - Lautsprecher - DJ-Controller
Plattenspieler oder CD-Player - Mixer*

Ein DJ braucht verschiedene Geräte, um seine Arbeit zu erledigen. Hier sind die wichtigsten:

1. _____: Ein Gerät, das als Schnittstelle zwischen dem DJ und dem Computer dient und es ihm ermöglicht, Musik zu manipulieren und zu mixen.
2. _____: Ein Gerät, das es dem DJ ermöglicht, verschiedene Audiosignale von Quellen wie CD-Playern, Plattenspielern, Laptops und anderen Geräten zu mischen.
3. _____: Ein wichtiges Gerät, das es dem DJ ermöglicht, die Musik zu hören und den nächsten Übergang oder das nächste Mashup zu planen.
4. _____: Ein DJ benötigt ein gutes Soundsystem, um seine Musik vor einem Publikum zu präsentieren.
5. _____: Einige DJs bevorzugen es, Vinyl-Platten oder CDs zu verwenden, um Musik zu spielen, anstatt digitale Dateien.
6. _____: Ein wichtiger Bestandteil der Ausrüstung, da viele DJs digitale Musikdateien verwenden und ihre Bibliotheken auf dem Gerät speichern.
7. _____: Einige DJs haben das, um die Stimmung und Atmosphäre in einem Raum zu verbessern.

3. Du kennst Deutsch. Sieh das Video. Was hat das Mädchen dem DJ gesagt? Ergänze die fehlenden Buchstaben und erkläre in deiner Sprache.

Du _____ neulich in B_____. Da hast du den C____ eines großen Musiklabels k_____ ge_____ und ihm deine Musik _____ gespielt.

Das war der Be_____ deiner internationalen Karr_____.

Bildnachweis

<https://pixabay.com/de/photos/kopfh%C3%B6rer-laptop-dj-musik-4595492/>

<https://pixabay.com/de/photos/vinyl-musik-dj-4722544/>

A2/B1

Forschung in Deutschland



A2/B1

Ziel/e

- die Schülerinnen und Schüler kennen Deutschland als Land der Forschung.

Integration in den Unterricht

- als Einstieg in das Thema Deutschland/Zukunft/Umwelt
- als Motivation zum Deutschlernen

Wenn Sie auf das Foto mit der Topfpflanze im **DEUTSCHSPACE digital** klicken, sehen die Schüler*innen ein Video, das Bilder aus dem Leben einer jungen Forscherin in Deutschland zeigt (2 Minuten 23 Sekunden lang).

Vor dem Sehen: Verteilen Sie die Kärtchen vom **Arbeitsblatt Haltestelle: Kultur - Forschung in Deutschland**, so dass jede Person ein Kärtchen mit zwei Wörtern hat – die Kärtchen können sich wiederholen. Erklären Sie gemeinsam mit den Schülerinnen und Schüler den Wortschatz.

Beim Sehen: Wenn die Schülerinnen und Schüler ihre Wörter im Video sehen, heben sie das Kärtchen hoch/stehen auf und sagen das Wort laut.

Nach dem Sehen:

Die Schülerinnen und Schüler beantworten die Frage, die im **DEUTSCHSPACE digital**:

Wo war sie nicht als Forscherin?



Machen sie die Schülerinnen und Schüler darauf aufmerksam, dass es in deutschsprachigen Ländern eine Vielzahl von Hochschulen und Forschungseinrichtungen, die ständig nach talentierten und motivierten Nachwuchswissenschaftlern suchen. Durch Praktika, Stipendien und Forschungsprojekte können junge Menschen wertvolle Erfahrungen sammeln und ihr Wissen erweitern. Es lohnt sich, Deutsch zu lernen!

DEUTSCHSPACE digital

A2/B1

Haltestelle Kultur – Forschung in Deutschland

Kärtchen zum Ausschneiden:

Windpark / Labor	Solarpark / Bibliothek	Roboter mit Topfpflanze / Labor
Roboter auf dem Mond / Labor	Wetterstation / Bibliothek	Hörsaal / Bibliothek
Roboter mit Knochen / Labor	tanzen / Bibliothek	baden / Labor

4. Haltestelle: Karriere mit Deutsch

A2

Erfolg mit Deutsch im Beruf

Ziel/e

- die Schülerinnen und Schüler wissen Gründe für Deutsch im Beruf.

Integration in den Unterricht

- als Einstieg ins Thema Berufe / Zukunft / Technik / Umwelt;
- als Inspiration für den eigenen beruflichen Werdegang.

Vordem Hörsehen: Notieren Sieden Satz, „Ludwik Piaskowski arbeitet als Automatisierungstechniker bei Volkswagen Poznań“ in rätselhafter Form an der Tafel:

Ludwik Piaskowski arbeitet a _ A t m t s e u g t c n k r b _ Volkswagen Poznań.

Die Schülerinnen und Schüler erraten den Beruf von Ludwik Piaskowski und wiederholen die Wendungen „arbeiten als“ und „arbeiten bei“. Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler noch einen eigenen Beispielsatz mit den Verben „arbeiten als“ und „arbeiten bei“ ins Heft schreiben.

Wenn Sie auf das Foto mit der Brezel im **DEUTSCHSPACE digital** klicken, sehen die Schüler*innen das Video mit Ludwik Piaskowski (ca. 2,5 Minuten lang).

Beim Sehen: Die Schülerinnen und Schüler sammeln Gründe für Deutsch im Beruf. Sprechen Sie dann mit den Schülerinnen und Schülern auf Polnisch über die Gründe.



Nach dem Sehen:

Die Schülerinnen und Schüler beantworten die Frage, die im **DEUTSCHSPACE digital: Ludwik ist im Film 23 Jahre alt. Wie viele Jahre Berufserfahrung als Automatisierungstechniker hat er bereits?**



Zusatzaufgabe

B1

Ziel/e

- die Schülerinnen und Schüler wissen Gründe für Deutsch im Beruf und können Ludwik Piaskowski vorstellen.

Die Schülerinnen und Schüler sehen das Video mit Ludwik Piaskowski. Danach korrigieren sie den Text in der **Übung 1** auf dem Arbeitsblatt **Haltestelle: Karriere mit Deutsch – Erfolg mit Deutsch im Beruf**.

Lösung zum Arbeitsblatt Haltestelle: Karriere mit Deutsch – Erfolg mit Deutsch im Beruf.

1.

Ludwik Piaskowski ist ~~Automatisierungsmechatroniker~~ **Automatisierungstechniker** bei VW in Poznań. Er ist für Ausfallbehebung bei Automatisierungssystemen zuständig.

Er sagt, dass Deutsch zwar ~~leichter~~ **schwieriger** als Englisch ist, aber ~~weniger~~ **mehr** begehrt auf dem Arbeitsmarkt. Tatsächlich sprechen ~~mehr~~ **weniger** Menschen Deutsch als Englisch auf dem Arbeitsmarkt. Da ~~englische~~ **deutsche** Unternehmer ihr Kapital in Polen investieren, suchen sie Personen mit ~~Englischkenntnissen~~ **Deutschkenntnissen**. Und Ludwik hilft ~~Englisch~~ **Deutsch** bei Kontakten mit externen Firmen.

Ludwik hat ~~fünf~~ **drei** Jahre lang eine Berufsschule besucht und dann ~~kein~~ **ein** interessantes Jobangebot bei ~~BMW~~ **VW** bekommen. ~~Englisch~~ **Deutsch** hatte einen großen Einfluss auf seine berufliche Karriere. Als Azubi konnte er leider ein Praktikum im Ausland machen, weil er ~~nicht~~ **ambitioniert** war und sich auf seinem Gebiet ~~nicht~~ **entwickeln** wollte.

Er sagt, dass Deutsch keine ~~eine~~ **eine** Alternative zum Englischen ist. Es lohnt sich also, Deutsch zu lernen!

DEUTSCHSPACE digital

B1

Haltestelle: Karriere mit Deutsch - Erfolg mit Deutsch im Beruf



<https://www.deutschspace.de/#/>

1. Sieh das Video im DEUTSCHSPACE digital über Ludwik Piaskowski. Korrigiere dann den Text.

Ludwik Piaskowski ist Automatisierungsmechatroniker bei VW in Poznań. Er ist für Ausfallbehebung bei Automatisierungssystemen zuständig.

Er sagt, dass Deutsch zwar leichter als Englisch ist, aber weniger begehrt auf dem Arbeitsmarkt. Tatsächlich sprechen mehr Menschen Deutsch als Englisch auf dem Arbeitsmarkt. Da englische Unternehmer ihr Kapital in Polen investieren, suchen sie Personen mit Englischkenntnissen. Und Ludwik hilft Englisch bei Kontakten mit externen Firmen.

Ludwik hat fünf Jahre lang eine Berufsschule besucht und dann kein interessantes Jobangebot bei BMW bekommen. Englisch hatte einen großen Einfluss auf seine berufliche Karriere. Als Azubi konnte er leider kein Praktikum im Ausland machen, weil er nicht ambitioniert war und sich auf seinem Gebiet nicht entwickeln wollte. Er sagt, dass Deutsch keine Alternative zum Englischen ist. Es lohnt sich also, Deutsch zu lernen!

Haltestelle: Karriere mit Deutsch

A2/B1

Online Aufgaben „Deutsch im Beruf“

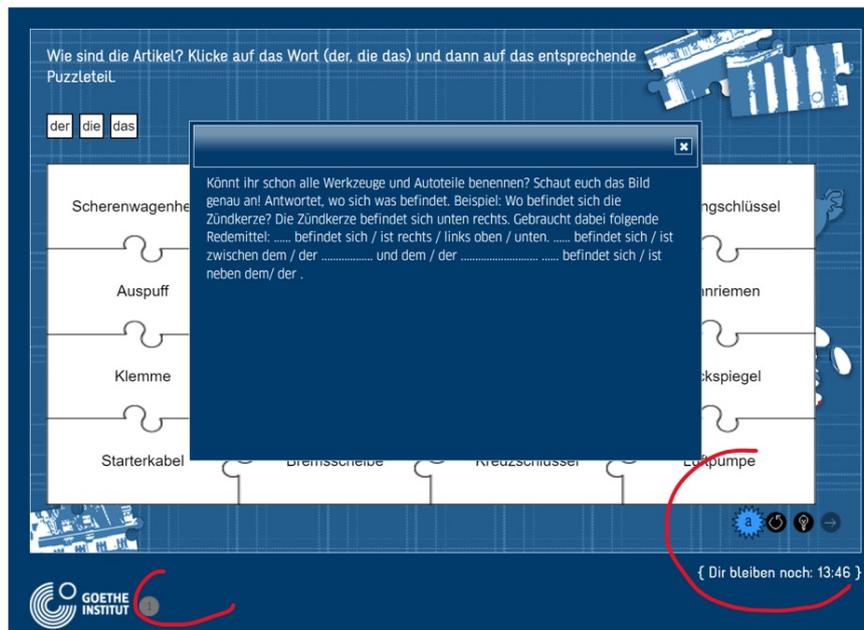
Wenn Sie auf das Foto mit Werkzeugen im **DEUTSCHSPACE digital** klicken,



<https://www.deutschspace.de/#/>

werden Sie auf die Seite des Goethe-Instituts Polen Online-Spiele „Deutsch im Beruf“ weitergeleitet. Hier finden Sie ein reichhaltiges Angebot an Aktivitäten, die Sie in Ihren Unterricht integrieren können. Hier gibt es Wortschatz-, Kommunikations- und Grammatikspiele zu folgenden Berufen:

- **Automechaniker/ Automechanikerin**
- **Elektriker/Elektrikerin**
- **Koch/Köchin**
- **PT-Assistent/ PT-Assistentin**
- **Mechatroniker/ Mechatronikerin**
- **Friseur/Friseurin**
- **Informatikkaufmann/Informatikkauffrau**
- **Hotelkaufmann /Hotelkauffrau**
- **Kellner/Kellnerin**



Bei jedem Spiel gibt es verschiedene **Navigationssymbole**. Diese umfassen:

- unten links: die Anzahl der Seiten
- unten rechts: „a“ - eine Zusatzaufgabe, der Pfeil im Kreis - um das Spiel neu zu beginnen, die Glühbirne - um die Lösung zu sehen, der waagerechte Pfeil - um das Spiel fortzusetzen und eine Countdown-Uhr, die die verbleibende Zeit anzeigt.
- manchmal gibt es auch eine Druckversion als PDF-Datei, die unten rechts als „Druckversion“ gekennzeichnet ist, zum Beispiel bei einem Kreuzworträtsel zum Thema Beruf [Elektriker](#).
- manchmal gibt es auch ein Symbol des Fotoapparats, um ein Bild zu zeigen.

Integration in den Unterricht

- die Online-Spiele können jeweils je nach Zielsetzung des Unterrichts in die Einführungsphase oder Übungsphase integriert werden;
- die Online-Spiele eignen sie auch als Lernhilfe bei Wortschatzaufgaben;
- alle Spiele können auf einem Whiteboard im Plenum, auf einem Smartphone oder Tablet individuell

oder zu zweit gespielt werden.

- Bei **Kreuz-Kreis-Spielen** ([Automechaniker](#), [Koch](#)) kann man allein, mit einem Partner / einer Partnerin oder mit dem Computer spielen – diese Spiele eignen sich sehr gut für einen Warmup (3 Minuten) und kann zu zweit gespielt werden.

Beruf: Koch / Köchin



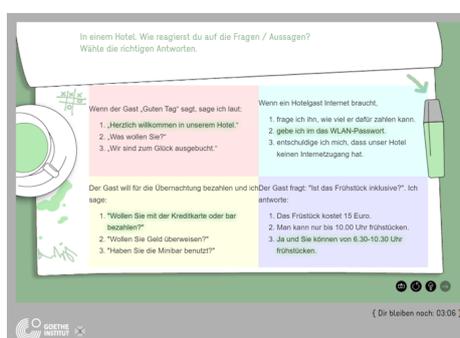
Beruf: Automechaniker / Automechanikerin



Für ausgewählte Spiele finden Sie hier weitere Ideen.

[Hotelkaufmann / Hotelkauffrau A2/B1](#)

- als Einstieg ins Thema An der Rezeption
- als Einführung bzw. Wiederholung des Wortschatzes



Ziel:

- Die Schülerinnen und Schüler können Minidialoge zu den einzelnen Situationen vorbereiten und vorspielen.

Die S. können als Vorbereitung und Inspiration auch eine Szene aus dem Comic [Ola, Greg und Tomek](#), Seite 30-31 lesen. Hier finden Sie die PDF-Version des Comics zum Ausdrucken.

<https://kurzelinks.de/comicdruckversion>



In der Comicszene üben die Azubis einen Dialog an der Rezeption. In Kleingruppen bereiten Sie Rollenspiele An der Rezeption vor.

Kellner / Kellnerin A2



Integration in den Unterricht

- als Einführung oder Wiederholung des Wortschatzes,
- als visuelle Lernhilfe für die Schüler*innen.

Ziel/e:

- Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe des Spiels den Wortschatz memorieren und in einem Ketten spiel anwenden.

Die Schüler*innen können das Spiel zu zweit spielen und sich gegenseitig abfragen. Durch einen Klick auf das Bild erfahren sie, ob ihre Antwort richtig ist. Die Selbstüberprüfung macht Spaß. Anschließend notieren die Schülerinnen und Schüler die Pluralformen der Wörter und wenden sie sie in einem Kettenspiel ein. Das Kettenspiel heißt **„Küchenfieber“**:

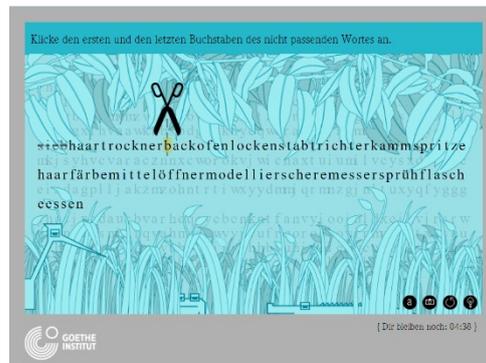
Person 1: „Jan, fünf Teller, bitte!“

Person 2 (Jan): „Ja, Chef! Fünf Teller, sofort.“ – „Julia, 19 Rotweingläser, bitte!“

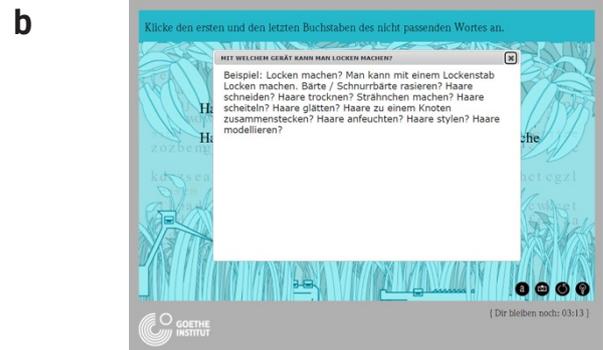
Person 3 (Julia): „Ja, Chef! 19 Rotweingläser, sofort!“ – „Monika, fünf Salzsteuer, bitte!“

Person 4 (Monika): „Ja, ...“, usw.

A2
Friseur / Friseurin



Bei dem Spiel handelt sich um einen Buchstabenwurm. Mithilfe einer virtuellen Schere schneiden die Schüler*innen nicht passende Begriffe aus (Bild a). Beim Klick auf „a“ gibt es eine Zusatzaufgabe (Bild b): Mit welchem Gerät kann man Locken machen?



Integration in den Unterricht

- als Einführung/Wiederholung des Wortschatzes,
- als Sprechtraining (Zusatzaufgabe).

Zusatzaufgabe

Ziel: die Schülerinnen und Schüler festigen die Redemittel in einem Kettenspiel.



Anschließend notieren die Schülerinnen und Schüler die gefundenen Wörter und ergänzen die fehlenden Artikel (der Haartrockner, der Lockenstab, der Kamm, das Haarfärbemittel, die Modellierschere, die Sprühflasche) und wenden sie in einem Kettenspiel an. Notieren Sie vor dem Kettenspiel die Frage an der Tafel und die möglichen Antworten, damit die Schülerinnen und Schüler so wenig Fehler wie möglich beim Üben machen.

Tafelanschrieb:

Frage: „Mit welchem Gerät kann man...?“

Antwort: „Mit dem (der, das)“

„Mit der (die)“

Das Kettenspiel heißt „**Haarige Rätselrunde**“:

Person 1: **Mit welchem Gerät kann man** *Haare anfeuchten*?

Person 2: **Mit der Sprühflasche. Mit welchem Gerät kann man** *Strähnchen machen*?

Person 3: *Mit dem Haarfärbemittel. Mit ...*

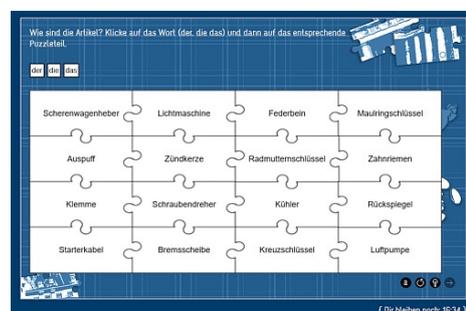
Friseursalon im Comic

Angehende Friseure und Friseurinnen können eine Szene aus dem Comic *Ola, Greg und Tomek* lesen, die Auszubildende aus Polen und Deutschland während ihres Praktikums in Cottbus zeigt. Auf den Seiten 23-25 wird dargestellt, worauf echte Profis beim Umgang mit Kunden und Kundinnen achten sollten. Die Schülerinnen und Schüler können die Szene in Rollen vorlesen, mit dem neuen Wortschatz ihre eigenen Minidialoge schreiben und vorspielen. Hier finden Sie die PDF-Version des Comics zum Ausdrucken:

<https://www.goethe.de/resources/files/pdf195/comicdruckversion.pdf>

A2

Automechaniker / Automechanikerin



Bei diesem Spiel üben die Schülerinnen und Schüler den Wortschatz. Zuerst ordnen sie die Artikel zu und dann beschreiben sie die Bilder und sagen mithilfe der Redemittel, wo sich was befindet.

Ziel/e: Die Schülerinnen und Schüler können Werkzeuge und Autoteile benennen und mithilfe der Redemittel sagen, wo sich was auf dem Bild befindet.

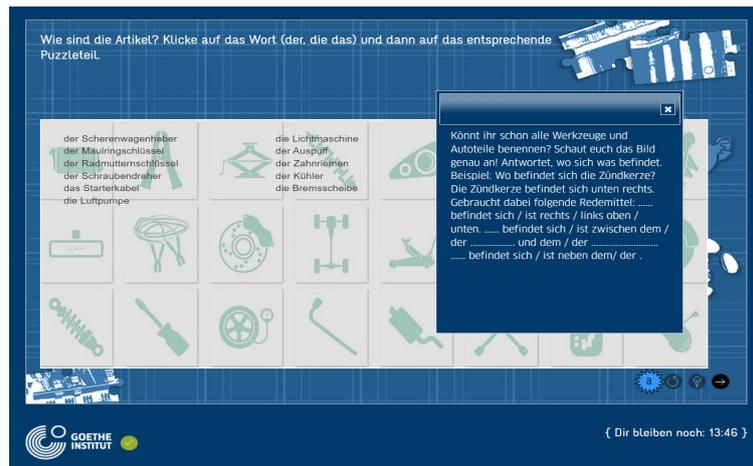
Tafelanschrieb:

... ist unten rechts /oben rechts / links unten / rechts oben

... befindet sich zwischen dem (das, der) ... / zwischen der (die) ... und zwischen ...

Die Zündkerze ist unten rechts.

Die Luftpumpe befindet sich zwischen dem Schraubendreher und dem Radmutternschlüssel.



Fachbegriffe im Comic

Angehende Automechaniker und Automechanikerinnen (auch alle anderen Interessierten) können eine Szene aus dem Comic [Ola, Greg und Tomek](#) lesen, die Azubis aus Polen und Deutschland während eines Praktikums in Cottbus zeigt. Auf den Seiten 20-23 wird gezeigt, wie wichtig Pünktlichkeit ist und wie schwierig die Theorie für manche Azubis ist. In der Szene wird gezeigt, was alles Azubis beim Durchchecken eines Autos wissen müssen und wie witzig sie sind. Die Leser und Leserinnen können auch ein umgangssprachliches Wort für einen **Mechaniker** kennen lernen: „(...) Morgen in der Werkstatt kommt die Zeit der **Schrauber**.“

Hier finden Sie die PDF-Version des Comics zum Ausdrucken: <https://kurzelinks.de/comicdruckversion>

Die Szene kann auch von den Schülerinnen und Schülern nachgespielt werden; in Rollen gelesen oder umgeschrieben werden.

Wortschatzspiel „Gib mir ein Sche, Greg“ (vgl. [Ola, Greg und Tomek](#), S. 40)

Die Formulierung *Gib mir ein „Sche“* bedeutet, gib mir ein Wort, was mit diesen Buchstaben oder diesem Buchstaben beginnt.

Das Spiel kann man zur Einübung des Wortschatzes und zur Ausspracheübung spielen. Es kann mit dem Wortschatz aus dem Spiel Automechaniker gespielt werden. Die zu wiederholenden Begriffe werden an die Tafel geschrieben oder auf die Bänke gelegt. Nach fünf Minuten wird eine Runde ohne Hilfsmittel gespielt.

Person 1: Gib mir ein „Sche“, Jan?

Person 2 (Jan): Ein „Sche“, ich weiß, der Scherenwagenheber! – Gib mir ein „Za“, Olga.

Person 3 (Olga): Ein „Za“, ich weiß – der Zahnriemen!

Man kann das Spiel zu zweit oder auch als Kettenspiel spielen.

Wenn Sie auf das Foto im DEUTSCHSPACE digital klicken,



werden Sie auf die Seite des Goethe-Instituts Deutsch am Arbeitsplatz weitergeleitet. Hier finden Sie ein reichhaltiges Angebot an Aktivitäten, die Sie in Ihren Unterricht integrieren können.

Allgemeine Übungen

Integration in den Unterricht

- als Übungssequenzen bei Themen **Duzen oder Siezen auf der Arbeit?** (A2) **Berufe** (A2) oder **Bewerbung (B1)**. Meistens ist bei den Übungen eine Höraufgabe dabei. Wenn die Übungen in Einzelarbeit gelöst werden können, dann benötigen die Schülerinnen und Schüler Kopfhörer. Beim Lösen der Aufgaben im Plenum können die Schülerinnen und Schüler zu zweit arbeiten.
- die Übungssequenzen eignen sich zum selbständigen Üben, da immer eine Lösung dabei ist.

Im Bereich **Übungen nach Berufsfeldern** finden Sie ein umfangreiches Angebot an Übungssequenzen, mit denen Ihre S. auf den Niveaus A1, A2 und B1 den Wortschatz Ihres jeweiligen Berufsfeldes in Zuordnungsübungen, Lese- und Hörtexten üben können.



5. Haltestelle: Spiele

A2/B1



Teste deinen Öko-Typ! Welches der Bilder passt besser zu dir?

Ziel/e

- die Schülerinnen und Schüler testen ihr Öko-Typ mithilfe des Online-Spiel.

Integration in den Unterricht

- als Einstieg ins Thema Umwelt/Nachhaltigkeit
- als Wiederholung und Erweiterung (B1) – siehe dazu Zusatzaufgaben

Die Schülerinnen und Schüler benötigen ihre mobilen Endgeräte (Smartphones/Tablets), um das Spiel spielen zu können.

Um den Öko-Test zu machen, klicken die Schülerinnen und Schüler mit ihren mobilen Endgeräten auf das Bild mit Kohlestrom und Windenergie im **DEUTSCHSPACE digital**. Das Spiel dauert 45 Sekunden. Das Spiel funktioniert nach dem Prinzip „entweder-oder“, was bedeutet, dass man sich für eine Option entscheiden muss.



Im Spiel wird die Anzahl der beantworteten Fragen und die getroffene Entscheidung als Ökofaktor berechnet.



In der Quizauswertung werden die sprechenden Tiernamen wie **die Wasserkraft-Schnecke, der Öl-Tiger, die Kohle-Schnecke, das Windkraft-Schaf, das Benzin-Schaf und der Solar-Tiger** angezeigt. Die Schülerinnen und Schüler auf A2-Niveau sollten in der Lage sein, diese Tiernamen zu verstehen und zu interpretieren, um festzustellen, ob sie im Spiel schnell oder langsam waren und ob sie „öko“ oder „nicht öko“ sind.

Zusatzaufgaben

B1

Einstieg ins Thema Umwelt / Nachhaltigkeit

Ziel/e:

- das Verständnis der S. von Umwelt und Nachhaltigkeit wird gefördert;
- die Schülerinnen und Schüler können mithilfe des Spiels überdenken, was gut und was schlecht für die Umwelt ist.

Durch die Vorbereitungsaufgaben und das Spielen des Online-Spiels können die Schülerinnen und Schüler ihr Wissen über Umwelt- und Nachhaltigkeitsthemen erweitern und vertiefen. Die Aufgaben können dazu beitragen, das Bewusstsein der Schülerinnen und Schüler für die Bedeutung von Umwelt- und Nachhaltigkeitsfragen zu schärfen und sie dazu zu ermutigen, ihr Verhalten in Bezug auf Umwelt und Nachhaltigkeit zu überdenken.

Vor dem Spiel

Beginnen Sie die Sequenz mit einem **Malspiel**. Eine Person kommt an die Tafel zieht ein Kärtchen und zeichnet ihre Energieform an die Tafel. Die anderen Schülerinnen und Schüler raten und notieren die Energieform ins Heft.

Wortschatz für Kärtchen: die Sonnenenergie, die Windenergie, die Wasserkraft (Wasserenergie), die Kohleenergie, das Erdöl, die Biomasse (Bioenergie), die Atomkraftenergie)

Die S. machen eine Tabelle im Heft und ergänzen die anderen Energieformen:

Erneuerbare Energieformen	Nicht erneuerbare Energieformen
die Sonnenenergie	die Kohleenergie
die Windenergie	die Erdölenergie
die Wasserkraft (Wasserenergie)	die Atomkraftenergie
die Biomasse (Bioenergie)	
die Geothermie	

Dann bearbeiten die Schülerinnen und Schüler bearbeiten die **Übung 1** auf dem **Arbeitsblatt Haltestelle: Spiele - Teste deinen Öko-Typ!** Sie ordnen den Bildern die Tiernamen zu.

Danach lesen sie die Texte, **Übung 2**, und ordnen den Öko-Typ-Beschreibungen die Tiernamen und begründen ihre Zuordnung mithilfe des Textes.

Die Schülerinnen und Schüler spielen das Spiel (zwei – oder dreimal) und notieren, was für ein Öko-Typ sind sie.

Nach dem Spiel

Auf dem **Arbeitsblatt Haltestelle: Spiele - Öko-Tipps** gibt es fünf Öko-Tipps aus dem Spiel. Die S. wählen einen Tipp und schreiben eine kurze Begründung.

Beispielantwort:

Ich habe mich für Energie-Tipp 3 entschieden. Ich werde in Zukunft meinen Elektroschrott recyceln, um die Umwelt zu schonen und wertvolle Materialien zurückzugewinnen. Ich habe gehört, dass es Sammelstellen für Elektroschrott gibt, und werde diese nutzen, um meine alten Elektrogeräte loszuwerden.

Lösungen zum Arbeitsblatt Haltestelle: Spiele - Teste deinen Öko-Typ!

1. Wort

a der Solar-Tiger; b das Benzin-Schaf; c die Wasserkraft-Schnecke; d das Windkraft-Schaf; e die Kohle-Schnecke; f der Öl-Tiger

2. 1. der Öl-Tiger; 2. die Kohle-Schnecke; 3. das Benzin-Schaf; 4. die Wasserkraft-Schnecke; 5. das Windkraft-Schaf; 6. der Solar-Tiger

Haltestelle: Spiele - Teste deinen Öko-Typ!

B1

1. Sieh dir die Bilder an und ordne den Tieren die passenden Namen zu.

*der Solar-Tiger - das Benzin-Schaf - die Wasserkraft-Schnecke - das Windkraft-Schaf
die Kohle-Schnecke - der Öl-Tiger*



a



b



c



d



e



f

2. Ökotypen. Lies die Texte. Welches Tier passt zu welchem Text?

1. D_ _ _____

Hauptsache schnell! Dir scheint es wirklich nur auf Geschwindigkeit anzukommen. Wo die Energie herkommt, ist dir anscheinend vollkommen egal. Dabei solltest du dir ein paar Gedanken machen, ob deine Schnelligkeit nicht auch umweltfreundlicher zu machen ist.

2. D_ _ _____

Langsam und energieintensiv! Du bist wirklich ein merkwürdiges Wesen. Man sollte ja meinen, dass man Zeit hat nachzudenken, wenn man sich so viel Zeit lässt wie du. Aber dir scheint ganz egal zu sein, wie viel Energie du verbrauchst. Vielleicht hat dir der viele Rauch ja die Sinne vernebelt*?

*Der Rauch hat dir die Sinne vernebelt. – ironisch: Du kannst nicht klar denken.

3. D_ _ _____

Weder schnell noch umweltbewusst! Du scheinst nicht richtig zu wissen, was du willst. Dein Energiebewusstsein ist nicht sehr ausgeprägt. Du machst dir wohl nicht allzu viele Gedanken über deine Umwelt, das zeigt auch dein viel zu hoher Spritverbrauch.

4. D_ _ _____

In der Ruhe liegt die Kraft! Du scheinst ein eher gemächliches Wesen zu sein. Du nimmst dir Zeit für die Dinge und denkst gründlich nach. So verbrauchst du wenig Energie und schonst die Umwelt! Warum auch hektisch durch die Gegend rennen, wenn man gemütlich vom kleinen Bächlein auf dem Rücken angetrieben durchs Gras gleiten kann?

5. D_ _ _____

Die Mitte ist golden! Nicht zu schnell und nicht zu langsam, das scheint dein Motto zu sein. Und auch dein Energieverbrauch ist ausgewogen. Du achtest darauf, deine Umwelt zu schonen – gut so! Ein sanfter Sommerwind in der Wolle treibt dich an, die saftige Wiese unter den Hufen ist frisch und grün, so lässt es sich gut dahinspazieren.

6. D_ _ _____

Blitzschnell zum Ziel! Du machst ganz schön Tempo, das muss man schon sagen. Und dabei noch auf den Energieverbrauch zu achten, ist wirklich beeindruckend! Aber kein Wunder: Schließlich wirst du von der Sonne angetrieben. Sie bringt die Streifen auf deinem Pelz mit sauberer Energie zum Leuchten und treibt dich mühelos voran! Huch ... Wo bist du hin*?

*Wo bist du hingegangen? / Wo bist du jetzt?

Quelle: <https://www.goethe.de/de/spr/unt/ver/tdo.html>

3. Welches der Bilder passt zu dir und warum?

4. Teste jetzt deinen Öko-Typ! Was sagt das Spiel?



<https://www.deutschspace.de/#/>

Haltestelle: Spiele – Öko-Tipps

B1

Lies die Öko-Tipps 1-5 und entscheide dich für einen Tipp, den du umsetzen möchtest. Schreibe dann einen kurzen Text (etwa 50 Wörter), in dem du erklärst, welchen Tipp du gewählt hast und wie du ihn umsetzen möchtest. Verwende dabei mindestens fünf Vokabeln aus den Tipps.

Fange so an: Ich habe den Tipp Nummer ... gewählt, weil ...

Öko-Tipp 1 Hast du schon mal beim Kauf von Produkten auf Umweltsiegel geachtet? FSC und PEFC sind Siegel für nachhaltige Holzproduktion, MSC steht für nachhaltige Fischzucht. Kaufst du Produkte mit diesen Siegeln, vermeidest du Umweltzerstörung und Überfischung.

Öko-Tipp 2 Jährlich landen weltweit 40 Millionen Tonnen Elektroschrott im Müll. Eine Belastung für Umwelt und Geldbeutel, denn oft sind Gold, Silber und Metalle im Wert von Milliarden von Euro verarbeitet. Bring Elektroschrott zum Recycling und hör auf, das Gold in den Müll zu werfen.

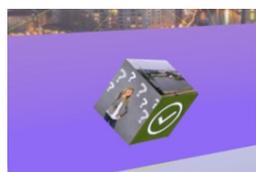
Öko-Tipp 4 In der Europäischen Union werden jährlich rund 90 Milliarden Plastiktüten weggeworfen. Die durchschnittliche Nutzung liegt bei unter 30 Minuten. Vermeide diesen Müll und kaufe mit Rucksack, Tasche oder einem Beutel ein.

Öko-Tipp 5 Wusstest du, dass allein für Toilettenpapier täglich 270.000 Bäume gefällt werden? Achte beim Kauf auf Recyclingpapier und reduziere so Umwelt- und Energieverbrauch.

Quelle: <https://www.goethe.de/de/spr/unt/ver/tdo.html>

Merge Cube

A2/B1



Wortschatz spielerisch mit dem Merge Cube lernen

Die Schülerinnen und Schüler können auf zeitgemäße Art und Weise Werkzeuge und Berufe erlernen, indem sie anstatt Vokabelkarten zu verwenden, einen **Merge Cube** benutzen. Sie können auf interaktive Weise durch Quiz-Formate oder Sprachanwendungskontexte lernen.

Durch den *Merge Cube* haben sie die Werkzeuge und Berufe in ihren Händen und können die deutsche Aussprache lernen. Um die Augmented Reality zu erleben, benötigen die S. lediglich einen [Merge Cube](#) und die **kostenfreie App CoSpaces Edu**, die auf handelsüblichen Smartphones/Tablets funktioniert.

Durch die App haben sie Zugang zum entsprechenden Vokabeltrainer. Es gibt zwei Möglichkeiten zu lernen: Wenn man auf ein Werkzeug zeigt, wird die deutsche Bezeichnung und Schreibung genannt, oder man klickt auf das Bild, um ein Quiz, wissenswerte Aspekte oder das jeweilige Wortfeld in natürlichen sprachlichen Anwendungskontexten zu öffnen. [Hier](#) finden Sie genaue Erläuterungen zu der App CoSpaces Edu und die Links zu einzelnen Berufen.



<https://kurzelinks.de/anleitung-mergecube>

Im **DEUTSCHAPACE digital** finden Sie zwei thematische Vorschläge für den Merge Cube: [Traditionen in Deutschland](#) und [deutsche Städte](#).

Drucken Sie den [Merge Cube](#) aus und probieren sie ihn in Ihrem Unterricht aus!

Deutschland kennen lernen

ab A2



Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler Deutschland erkunden und ihr Deutsch durch **die kostenlose „Deutschland. Kennen. Lernen.“- App** verbessern und das bunte [Deutschlandposter](#), das spannende Augmented Reality (AR) Funktionen bietet.

Mit interaktiven Übungen können die Lernenden Deutsch spielerisch verbessern und gleichzeitig landeskundliche Informationen über ein vielfältiges und modernes Deutschland erhalten. Die App funktioniert auch ohne Poster. Nähere Infos [hier](#).



<https://kurzelinks.de/deutschlandapp>

Die weiteren Brezeln sind an zwei Sockeln zu finden: Fußballland Deutschland und Brandenburger Tor.

Wir laden Sie ein, im **DEUTSCHSPACE digital** noch mehr spannende Materialien zu entdecken, die Ihnen mit Sicherheit helfen werden, Ihren Unterricht aufzupeppen. Bleiben Sie an Bord und genießen Sie eine angenehme Fahrt voller interessanter Deutschstunden!

IMPRESSUM

Goethe-Institut Warschau
Ul. Chmielna 13A
00-021 Warszawa

Projektleitung

Karin Ende

Koordination

Justyna Piszczek

Autorin

Małgorzata Kupis

Gestaltung der Online-Aktivitäten

Piotr Garczyński

Redaktion

Karin Ende

Grafische Gestaltung

Sabrina Laue

Copyright

Goethe-Institut Warschau 2023