



# DIDAGLO

Innovative Lehrmodule  
für das L2-Lernen  
von Erwachsenen

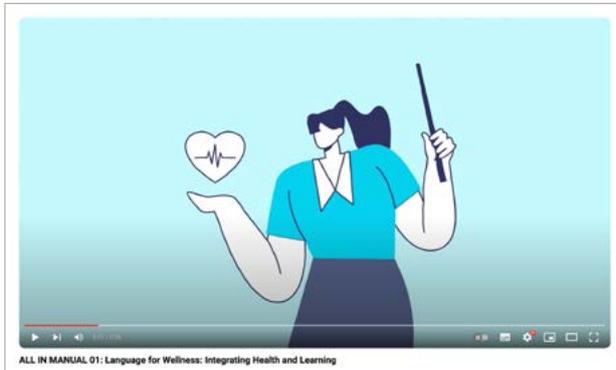


Co-funded by  
the European Union

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben. Project Nr.2021-1-ES01-KA220-ADU-000033805

# VIDEOS

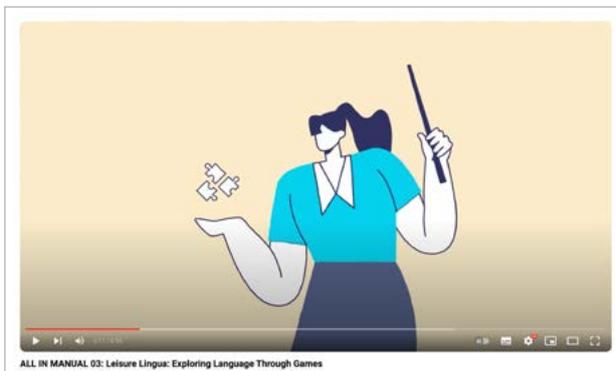
Unten finden Sie das Video zu jeder Einheit:



**EINHEIT 01:**  
**THEATER - GESUNDHEIT**  
Sprache für Wohlbefinden:  
Verbindung von Gesundheit  
und Lernen



**EINHEIT 02:**  
**IKT - WOHNEN**  
Hausgespräch:  
Sprachenlernen durch  
das Wohnen



**EINHEIT 03:**  
**SPIELE - FREIZEIT**  
Die Freizeit: Spielend  
Sprache erforschen



**EINHEIT 04:**  
**LERNEN MIT TV-SERIEN**  
Serien-Sprache:  
Sprachbeherrschung  
durch TV und Film



# Einleitung



Lernende haben verschiedene Bedürfnisse, ihr Sprachenlernen beeinflussen. Diese Bedürfnisse sind vielfältig und umfassen persönliche Aspekte (wie Alter, Geschlecht, kultureller Hintergrund, Interessen und Bildungshintergrund), individuelle Lernstile (frühere Erfahrungen im Sprachenlernen, Lernziele, Erwartungen an den Kurs, Autonomie beim Lernen sowie Wissenslücken, z. B. zwischen dem aktuellen und dem angestrebten Sprachniveau sowie dem kulturellen Wissen) sowie berufliche Anforderungen (z. B. sprachliche Voraussetzungen für Beschäftigung, Ausbildung oder Studium). Lehrkräfte, die mit Erwachsenen mit Migrationshintergrund arbeiten, müssen in der Lage sein, auf die individuellen Bedürfnisse der Lernenden einzugehen. Es ist wichtig zu erkennen, dass verschiedene Menschen unterschiedliche Lernbedürfnisse haben. Daher sollten Lehrmethoden vielfältig sein, um den unterschiedlichen Anforderungen gerecht zu werden. Im Sprachunterricht sollten alle verfügbaren Möglichkeiten genutzt werden. Daraus ergibt sich die Bedeutung der Sprachbedürfnisse, deren Vorrecht im Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen mehrfach unterstrichen wird. In der Tat bekräftigt der Europarat (2002: 4), dass jedes Unterrichtsangebot auf den Lernenden und seine Bedürfnisse ausgerichtet sein muss, um den Lernenden in den Vordergrund der Lehrbeziehung zu stellen, indem das Lehren und Lernen von Sprachen auf den Bedürfnissen, Motivationen, Eigenschaften und Ressourcen der Lernenden basiert. In Anbetracht der spezifischen Bedürfnisse unserer Befragten und vieler erwachsener Zugewanderter, die in den vier Partnerländern des ALL-IN-Projekts leben, sind die im LASLLIAM-Bericht dargestellten Deskriptoren, Sprachaktivitäten und Ressourcen für den Alphabetisierungs- und Zweitsprachenunterricht ein guter Ausgangspunkt, um praktische Unterstützung für die wirksame Umsetzung der Richtlinien zu leisten und gute Praktiken und hohe Qualität bei der Durchführung von Sprachkursen zu fördern.

Im Rahmen des Projekts ALL IN haben wir im Zuge dieser wichtigen europäischen Dokumente eine Umfrage durchgeführt, um die sprachlichen, kommunikativen und kulturellen Bedürfnisse von erwachsenen Zugewanderten mit Wohnsitz in Italien, Deutschland, Griechenland und Spanien zu ermitteln. Die Ergebnisse dieser Untersuchung führten zur Entwicklung von Leitlinien für innovative Methoden und Ansätze im L2-Unterricht für Erwachsene mit Migrations- und Fluchterfahrungen. In diesem Dokument werden auch die sprachlichen und pädagogischen Anforderungen der Lehrkräfte hervorgehoben, um den Bedürfnissen der Lernenden gerecht zu werden. Diese Leitlinien stehen im Einklang mit den Deskriptoren der zielgerichteten Zusammenarbeit aus dem LASLLIAM-Bericht. Diese „zielorientierte Zusammenarbeit“ konzentriert sich auf aufgabenbezogene Aktivitäten, bei denen Lernende und Gesprächspartner zusammenarbeiten müssen, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen. Daher beziehen sich die Deskriptoren sowohl auf formelle als auch auf informelle Kontexte. Zu den Schlüsselkonzepten, die in der Skala operationalisiert werden,



gehören: Leichtigkeit des Zuhörens und Sprechens: wie in den Abschnitten zur mündlichen Rezeption und Produktion beschrieben; Komplexität der Anweisung: von der Ausführung grundlegender Anweisungen, hauptsächlich mit Körpersprache, bis hin zur Ausführung komplexerer Anweisungen (z. B. in Bezug auf Zeiten, Orte und Zahlen); Grad des Engagements und der Rolle in der Interaktion: von der Reaktion auf einen Vorschlag bis hin zum Bitten und Erteilen von Erlaubnis" (Europarat, 2022: 71).

Die Bedarfsanalyse erweist sich aus verschiedenen Perspektiven als ein privilegiertes Instrument. Einerseits ist sie äußerst nützlich für Lehrkräfte in allen Phasen des Unterrichts. Andererseits ermöglicht sie den Lernenden, ihre persönlichen Schwierigkeiten und Fortschritte kritisch zu reflektieren. Sowohl Lehrkräfte als auch Lernende benötigen ein gewisses Bewusstsein, um effektiv zusammenzuarbeiten und die Herausforderungen zu bewältigen, die mit dem Lehren und Lernen einhergehen. Wie Vedovelli (2001: 36) feststellt, „spielt die Motivation für die Fähigkeit, eine neue Sprache zu erlernen und den spontanen und/oder gelenkten Lernprozess ständig weiterzuentwickeln, vielleicht eine ebenso wichtige Rolle wie die sprachlichen Merkmale struktureller Art“. Motivation ist der Schlüssel, der das Lernen ermöglicht und eine zentrale Rolle bei der Bedarfsanalyse spielt. Diese Analyse ist die Vorarbeit, die zur Definition von Kurszielen, zur Gestaltung des Lehrplans und zur Auswahl spezifischer Lehrstrategien für eine bestimmte Zielgruppe führt. In Bezug auf Erwachsene mit Migrationserfahrung können wir im Lichte der wichtigsten europäischen Dokumente feststellen, dass ihre wichtigsten sprachlich-kommunikativen Bedürfnisse in mindestens sechs spezifische Bereiche unterteilt sind: Aufnahmeprozess, Familie, Schule, Arbeit, Gesundheit, Freizeit. Unter diesem Gesichtspunkt ist es klar, dass die Analyse der Kommunikationsbedürfnisse durch die Notwendigkeit gerechtfertigt ist, die Art der kommunikativen Kompetenz, die jeder Einzelne benötigt, genau zu bestimmen, um seine Aufmerksamkeit und seine Bemühungen ausschließlich auf die Sprache zu konzentrieren, die er dann tatsächlich verwenden wird. Der Ausbildungsplan, der sich am Profil des Lernenden orientiert, wird auf diese Weise sehr motivierend und effektiv sein.

Im Rahmen des ALL IN-Projekts wurden Lehrpläne für Erwachsene mit Migrations- und Fluchterfahrungen entwickelt, die die Sprachen der ALL IN-Projektpartnerländer (Deutsch, Griechisch, Italienisch und Spanisch) erlernen möchten. Das Hauptziel dieser Lehrpläne besteht darin, die Fähigkeit zur effektiven praktischen Kommunikation in der jeweiligen Sprache zu entwickeln. Die Lehrpläne bauen auf den miteinander verknüpften Sprachfertigkeiten Hören, Lesen, Sprechen und Schreiben auf und werden je nach den individuellen Bedürfnissen der Lernenden in der Aufnahmegesellschaft angepasst.

Darüber hinaus bieten die Lehrpläne Einblicke in die Kultur des jeweiligen Aufnahmelandes. Basierend auf den Ergebnissen von IO1 konzentrieren sich die Sprachaktivitäten in diesen Lehrplänen auf praktische kommunikative Themen. Beispiele hierfür sind IKT (VHS), Spiele (Interorthodoxchurch), Theater (Guarani) und Fernsehserien (Cospe).

Die Lehrpläne berücksichtigen auch innovative Unterrichtsansätze wie Total Physical Response, den kommunikativen Ansatz, aufgabenbasierten Sprachunterricht, computergestütztes Sprachenlernen, inhalts- und sprachintegriertes Lernen sowie kooperatives Lernen. Diese vielfältigen Ansätze sollen den individuellen Bedürfnissen der Lernenden gerecht werden und einen motivierenden und effektiven Sprachunterricht ermöglichen. Unter Berücksichtigung des Lehrplans



wurde ein Handbuch für den Unterricht der italienischen, deutschen, griechischen und spanischen Sprache für erwachsene Zugewanderte in diesen Ländern erstellt. Das Handbuch mit dem Titel DIDAGLO: innovative Unterrichtsmodule für das L2-Lernen Erwachsener ist in verschiedene Module gegliedert und jedes Modul ist in verschiedene Unterrichtsaktivitäten unterteilt. Die Module sind: Theater - Guaraní; IKT - VHS; Spiel - Interorthodoxe Kirche; Fernsehserie - COSPE. Ein innovativer Aspekt des Handbuchs besteht darin, dass jedes Thema durch spezifische Lehrmittel und Kontexte veranschaulicht wird: Das Thema Gesundheitssprache für Wellness: „Integrating Health and Learning“ wird durch das Theater veranschaulicht; das Thema Wohnen „Home Talk“: Sprachenlernen durch Wohnen wird durch den Einsatz neuer digitaler Technologien veranschaulicht; das Thema Freizeit mit dem Titel „Leisure Lingua: Exploring Language Through Games“ wird spielerisch dargestellt; das Thema Bildung mit dem Titel „Series Speak: Mastering Language Through TV and Film“ wird anhand von Fernsehserien veranschaulicht. Nach der Konzeption und Umsetzung wurden die Pilotaktivitäten in den regulären Unterricht der einzelnen Partner aufgenommen. Die Module wurden in den 4 Ländern, die an dem Projekt beteiligt waren, mit sehr interessanten Ergebnissen eingesetzt.

## Theater - Gesundheit

**Sprache für Wohlbefinden:  
Verbindung von Gesundheit und Lernen**

AKTIVITÄT 1 - GESPRÄCHE ÜBER GESUNDHEIT
<b>Gesamtdauer:</b> 45 Minuten
<b>Benötigte Materialien:</b> Vokabelliste
<b>Zielgruppe:</b> Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERS
<b>Lernumgebung:</b> Raum, der als Bühne und als Zuschauerraum dienen kann. Für das Publikum können Stühle gestellt werden.
ABLAUF
Ziel dieser Aktivität ist es, Vokabeln zum Thema Gesundheit zu erlernen und die Beschreibung von Symptomen zu üben. Die Aktivität ermöglicht außerdem, verbale und nonverbale Sprache zu verwenden.
Zunächst bereitet die Lehrkraft eine passende Umgebung vor, z. B.: <i>Ein gemütliches Café, in dem sich zwei Freunde bei einem Kaffee ungezwungen unterhalten.</i>
Zwei Personen übernehmen die Rolle von Freunden, die anderen Lernenden sind das Publikum. Die Aktivität besteht aus Improvisation, sodass das Publikum von Zeit zu Zeit Vokabeln aus dem



Bereich Gesundheit/Medizin zuruft und die „Schauspieler/-innen“ das Wort in ihre Konversation einbauen müssen. Es empfiehlt sich, eine Vokabelliste mitzubringen und diese vorher mit den Lernenden zu wiederholen.

Im Gespräch sollte eine der Personen davon erzählen, dass sie sich krank fühlt. Zum Beispiel:

*Person 1: (sieht besorgt aus) Hallo, XXX. Wie geht es dir in letzter Zeit so? Ich meine gesundheitlich, du siehst sehr müde und blass aus.*

*Person 2: (nachdenklich) Nun, ich hatte in letzter Zeit tatsächlich häufig Kopfschmerzen und langsam mache ich mir Sorgen. Ich habe keine Ahnung, woher diese Kopfschmerzen kommen.*

*Person 1: (unterstützend) Oh, das tut mir sehr leid, so was zu hören. Es ist wichtig, dass du zum Arzt gehst und dich untersuchen lässt. (An das Publikum gewandt) Kann uns jemand einen medizinischen Begriff zum Thema Kopfschmerzen nennen, den wir in unserem Gespräch verwenden können?*

*(Zuschauer ruft: „Migräne!“)*

## AKTIVITÄT 2 - DIAGNOSE

**Gesamtdauer:** 90 Minuten

**Benötigte Materialien:** Skripte für jedes Paar

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Raum, der als Bühne und als Zuschauerraum dienen kann. Für das Publikum können Stühle gestellt werden.

## ABLAUF

Das Ziel dieser Aktivität ist es, die Höflichkeitsform („Sie“) richtig anzuwenden, einfache Anweisungen zu verstehen und gesundheitsbezogenes Vokabular zu üben.

Zunächst wird ein Setting vorbereitet, z. B. *eine Arztpraxis, in der der Arzt / die Ärztin den Patienten fragt, was ihn in seine Praxis führt.*

Die Gruppe wird paarweise aufgeteilt. Es handelt sich um eine Rollenspielaktivität, bei der eine der Personen die Arztrolle und die andere die Patientenrolle spielt.

Die Lehrkraft gibt jedem Paar ein anderes Skript mit der Beschreibung verschiedener Symptome. Zum Beispiel:

*Arzt: (freundlich) Guten Tag, XXX. Wie kann ich Ihnen heute helfen? Was sind Ihre Beschwerden?*

*Patient: (nervös) Guten Morgen, Herr YYY. Ich fühle mich in letzter Zeit nicht wohl. Ich habe weitere Symptome festgestellt, die mir Angst machen.*



Arzt: *(verständlich)* Ich verstehe.

Patient: *(hustet)* Ja, ich habe neben dem Fieber auch diesen anhaltenden Husten. Es ist wirklich unangenehm.

Arzt: *(besorgt)* Hm, das müssen wir untersuchen.

Arzt: *Es hört sich an, als hätten Sie eine Atemwegsinfektion. Ich werde zur Sicherheit einige Tests durchführen, aber im Moment empfehle ich Ihnen Ruhe, viel Trinken und rezeptfreie Hustenmittel, um Ihre Symptome zu lindern.*

Patient: *(erleichtert)* Danke. Ich war wirklich besorgt, aber es ist zum Glück doch nicht so schlimm.

Die Paare haben 15 Minuten Zeit, ihre kurzen Rollenspiele zu üben, um sie dem Publikum anschließend vorzuführen.

### AKTIVITÄT 3 - BESUCH IN DER APOTHEKE

**Gesamtdauer:** 60 Minuten

**Benötigte Materialien:** Apothekerkittel (empfohlen)

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Raum, der als Bühne und als Zuschauerraum dienen kann. Für das Publikum können Stühle gestellt werden.

### ABLAUF

Ziel dieser Aktivität ist es, das Gelernte durch die Improvisation eines Gesprächs praktisch umzusetzen. Es werden auch weiterhin die Höflichkeitsform und das gesundheitsbezogene Vokabular geübt.

Zunächst wird ein Setting vorbereitet, z. B. *eine Apotheke, in die der Patient / die Patientin eintritt, um nach seinen Medikamenten zu fragen.*

Zwei Personen beginnen das Stück und improvisieren ein Gespräch zwischen dem Apotheker und dem Patienten. Nach einigen Minuten wählt die Lehrkraft zwei andere Teilnehmer/-innen aus dem Publikum aus und fordert sie auf, weiter zu improvisieren. Dies kann so oft durchgeführt werden, wie die Lehrkraft es für notwendig hält, um möglichst alle Lernenden zu involvieren.



## AKTIVITÄT 4 - GRUPPENTHERAPIE

**Gesamtdauer:** 90 Minuten

**Benötigte Materialien:** Verschiedene Masken für jede Emotion

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Raum, der als Bühne und als Zuschauerraum dienen kann. Für das Publikum können Stühle gestellt werden.

### ABLAUF

Ziel dieser Aktivität ist es, Vokabeln im Zusammenhang mit Emotionen zu erlernen und sich in der gelernten Sprache auszudrücken.

Alle Lernenden sitzen im Kreis und die Lehrkraft gibt jedem von ihnen eine Maske. Die Lehrkraft fungiert als Psychologe und beginnt, jeder/m Teilnehmenden Fragen zu seinen Gefühlen zu stellen. Die Teilnehmer beschreiben, was sie je nach der Maske, die sie tragen, fühlen.

Zum Beispiel:

*Psychologe: Können Sie uns allen mitteilen, wie Sie sich momentan fühlen?*

*Person mit einer Maske, die Glück darstellt: Ich fühle mich großartig! Ich konnte gestern wiederum Fahrrad fahren, das ist mein Hobby, meine beste Freundin war auch dabei und wir haben nach der Fahrradtour ein Picknick am See gemacht, das hat mich echt gefreut.*

## AKTIVITÄT 5 - THEATER DER EMOTIONEN

**Gesamtdauer:** 120 Minuten

**Notwendige Materialien:** Karten mit unterschiedlichen Emotionen (glücklich, traurig, wütend, überrascht, verängstigt usw.).

Mützen, Schals oder andere Accessoires, die den Lernenden helfen können, die zugewiesene Emotion zu „spüren“.

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Raum, der als Bühne und als Zuschauerraum dienen kann. Für das Publikum können Stühle gestellt werden.



## ABLAUF

Ziel dieser Aktivität ist es, Vokabeln im Zusammenhang mit Emotionen zu erlernen und sich in der gelernten Sprache auszudrücken. Darüber hinaus sollen das Verständnis und die mündlichen Kommunikationsfähigkeiten verbessert werden.

Zunächst wird eine Eisbrecher-Aktivität durchgeführt, um die Lernenden miteinander und mit dem Raum vertraut zu machen. Es kann das Spiel „Zwei Wahrheiten und eine Lüge“ sein, bei dem sich jede Person mit 3 Aussagen vorstellt und die anderen dann die Lüge erkennen müssen. Anschließend führt die Lehrkraft eine kurze Wiederholung der Vokabeln im Zusammenhang mit Emotionen durch.

Die Lehrkraft verteilt die Karten, die jedem Lernenden mit einer bestimmten Emotion zugewiesen sind, und sie besprechen, wie diese normalerweise ausgedrückt werden. Anschließend wählen sie ein Accessoire aus, um den Ausdruck der zugewiesenen Emotion zu verstärken.

Die Lernenden absolvieren individuell Improvisationsübungen und drücken dabei ihre zugewiesene Emotion durch Bewegung, Gestik und Mimik aus. Anschließend bilden sie kleine Gruppen und kreieren kurze Szenen, in denen sie die ihnen zugewiesenen Emotionen einbeziehen. Sobald sie die Szenen ausreichend geübt haben, werden sie jeweils vor dem „Publikum“ (den anderen Teilnehmenden) auftreten.

## AKTIVITÄT 6 - PANTOMIMESPIEL „MEDIZINISCHE INSTRUMENTE“

**Gesamtdauer:** 120 Minuten

**Notwendige Materialien:** Bildkarten mit medizinischen Instrumenten (Thermometer, Blutdruckmessgerät, Stethoskop usw.)

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Raum, der als Bühne und als Zuschauerraum dienen kann. Für das Publikum können Stühle gestellt werden.

## ABLAUF

Ziel dieser Aktivität ist es, Vokabeln im Zusammenhang mit den vom Gesundheitspersonal verwendeten Instrumenten zu erlernen. Darüber hinaus sollen die körperliche Reaktion und das kooperative Lernen verbessert werden.



Zunächst wird die Lehrkraft mit den Lernenden den Wortschatz für medizinische Instrumente wiederholen. Dann bilden die Lernenden Paare und die Lehrkraft verteilt unterschiedliche Karten an verschiedene Gruppen.

Diese Paare haben 30 Minuten Zeit, die Pantomime zum Instrument auf ihrer Karte zu üben. Dann tritt jeder von ihnen auf, ohne sprechen zu dürfen, und die anderen Lernenden müssen erraten, welches Instrument ihm zugewiesen wurde.

#### AUSWERTUNG:

Am Ende jeder Aktivität versammelt die Lehrkraft die Lernenden und fragt sie, was sie gelernt haben, wie sie sich gefühlt haben und welche Erfahrungen im Zusammenhang mit der Aktivität sie teilen und austauschen möchten.

## IKT – Wohnen

### Hausgespräch: Sprachenlernen durch das Wohnen

AKTIVITÄT 1 - WOHNUNGSSUCHE
<b>Gesamtdauer:</b> 90 Minuten
<b>Benötigte Materialien:</b> Smartphones; eventuell Laptops oder Tablets; Lehrer-PC mit Internetzugang
<b>Zielgruppe:</b> Zugewanderte mit einem Sprachniveau zwischen A2 und B1 des GERs
<b>Lernumgebung:</b> Klassenzimmer mit einer U-förmigen Tischaufstellung; frei zugängliches WLAN
ABLAUF
<u>Kommunikativer Ansatz, Computerunterstütztes Sprachenlernen</u> <u>Schriftliche und mündliche Rezeption, Produktion</u>
<b>Am Ende der Lerneinheit können die Lernenden:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• ein Telefongespräch zum Thema „Wohnungssuche“ verstehen</li><li>• ein Telefongespräch zum Thema „Wohnungssuche“ führen</li><li>• Abkürzungen in den Wohnungsanzeigen verstehen</li><li>• Wohnungsanzeigen verstehen</li><li>• eine Wohnungsanzeige schreiben</li><li>• Wohnungsanzeigen im Internet suchen</li><li>• über Vor- und Nachteile einer Wohnung sprechen</li></ul>



### 1. Lesen Sie die Informationen zum Video „Wohnungssuche“.

Dieses Video zeigt ein Telefongespräch zwischen Frau Nowak, die eine neue Wohnung sucht, und Herrn Bartels, der eine freie Wohnung zu vermieten hat. Frau Nowak hat die Wohnungsanzeige in der Zeitung gelesen und meldet sich nun bei Herrn Bartels. Die Wohnung ist noch frei. Frau Nowak fragt nach der Lage der Wohnung, nach der Monatsmiete und nach der Größe der Wohnung. Sie vereinbaren für den nächsten Tag eine Wohnungsbesichtigung.

### 2. Sehen Sie sich das Video an und entscheiden Sie: richtig oder falsch?

<https://www.youtube.com/watch?v=TRYobNn7RSY&list=PLFC033F578E747E55&index=26>

	RICHTIG	FALSCH
1) Frau Nowak telefoniert mit ihrem Nachbarn.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2) Die Wohnung ist schon vermietet.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3) Frau Nowak sucht eine Wohnung in der Nähe von ihrer Arbeitsstelle.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4) Frau Nowak gefällt die Lage der Wohnung.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5) Frau Nowak hat kein Auto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6) Die neue Wohnung ist dunkel.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7) Eine 4-Zimmer-Wohnung ist zu klein für die Familie.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8) Die Wohnungsbesichtigung ist für nächste Woche geplant.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 3. Sehen Sie sich das Video noch einmal an. Welche Antwort ist richtig? Kreuzen Sie an.

#### 1. Frau Nowak wohnt momentan

- a) in einer 5-Zimmer-Wohnung.
- b) in einer 3-Zimmer-Wohnung.
- c) nicht in der Nähe des Altenheims.

#### 2. Frau Nowak möchte sich morgen mit Herrn Bartels treffen,

- a) weil sie frei hat.
- b) weil sie die neue Wohnung ansehen möchte.
- c) weil sie noch Fragen an ihn hat.

#### 3. Die Kaltmiete der Wohnung beträgt monatlich

- a) 200 €.
- b) 480 €.
- c) 680 €.



#### 4. Sehen Sie sich das Video an und spielen Sie das Telefongespräch nach.

Stellen Sie dabei folgende Fragen:

- Ab wann ist die Wohnung frei?
- Wie viel kostet die Warmmiete?
- Hat die Wohnung einen Balkon?
- Wann darf man einziehen?
- Wie funktioniert die Heizung?
- Wie hoch ist die Kautions?

#### 5. Sehen Sie sich die Anzeige unten an. Verstehen Sie sie ohne Probleme? Markieren Sie die Abkürzungen in der Liste. Gehen Sie ins Internet und finden Sie heraus, was diese Abkürzungen bedeuten. Ergänzen Sie dann die Tabelle unten.

[https://de.wikipedia.org/wiki/Liste\\_der\\_Abk%C3%BCrzungen\\_in\\_Wohnungsanzeigen](https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Abk%C3%BCrzungen_in_Wohnungsanzeigen)

2 ZKB 66qm, EBK, AB, 1. OG, BLK, Zentrum, KM  
500 € + NK 100 €, TG 30 € Tel.: 0170 - 1266312

AB	
BLK	
BW/BaWa	
DG	
DHH	
EBK	
EFH	
KM	
MM	

OG	
RH	
RMH	
SP	
SPK	
TG	
WM	
ZH	
ZKB	

#### 6. Lesen Sie die Anzeigen für drei Wohnungen und sehen Sie sich die Pläne von vier Wohnungen an. Suchen Sie für jede Anzeige den passenden Plan. (Für einen Plan gibt es keine passende Anzeige.)

##### Anzeige 1

3 ZKB Wfl. 100m<sup>2</sup> 395,- KM + NK  
Neustadt: 3. OG, WC extra, kl. BLK, frei ab 1.5.  
Tel. 0965/1453 od. 0171/250766

##### Anzeige 2

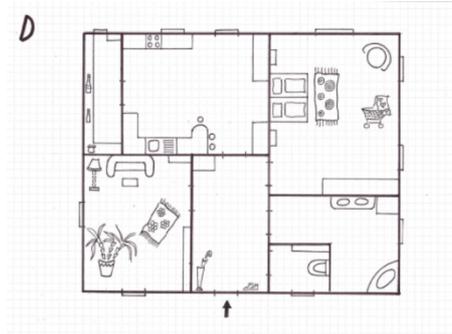
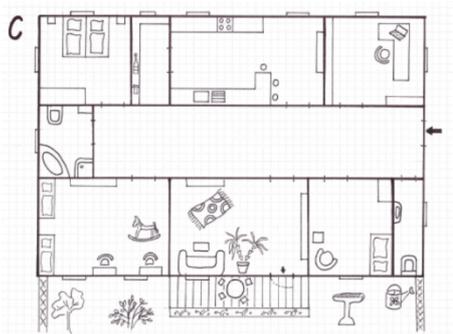
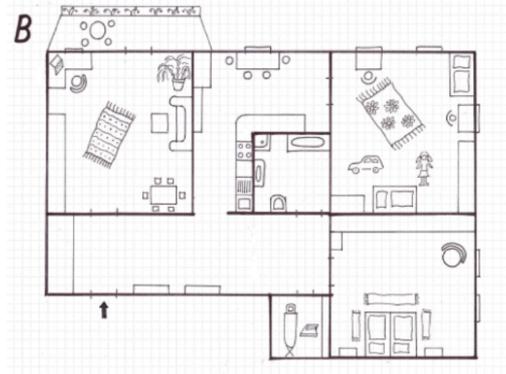
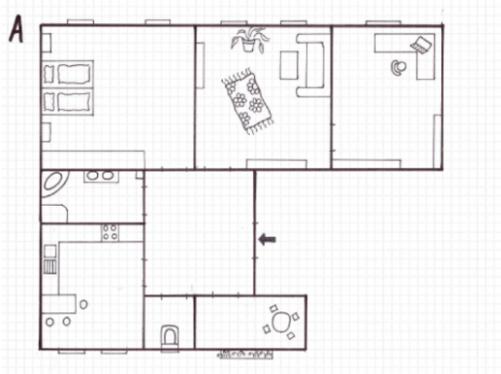
5 ZKB 130 qm 750,- € NK + KT, Top-Lage, NB, EG, kl. Garten,  
Terrasse, SPK, Gäste-WC. Tel. (abends): 0170/2166621

##### Anzeige 3

3 ZKB 90 m<sup>2</sup> 850,- WM, 1A Lage in Regen, Bj. 2004, gr. Süd-BLK,  
AK. Bezugsfrei ab 1.6. Tel. 0160-4589663



Wohnungsplan:	Anzeige:
Plan A	
Plan B	
Plan C	
Plan D	



**7. Schreiben Sie eine Anzeige zu dem Plan, für den es keine Anzeige gibt. Verwenden Sie dabei die Abkürzungen aus der Tabelle, s. Aufgabe 1.**

**8. Situation: Eine kleine Familie (4 Personen) sucht eine Wohnung in einer Kleinstadt. Ihre Kinder sind 7 und 4 Jahre alt, spielen gern draußen und fahren gern Rad. Die Eltern sind beide berufstätig und haben ein Auto.**



**a. Wie sollte Ihrer Meinung nach eine passende Wohnung für diese Familie aussehen?**

**Diskutieren Sie mit Ihrem Gesprächspartner folgende Punkte:**

- Wohnungsgröße?
- Wohnungslage?
- Mietkosten?
- Garage?
- Spielplatz?
- Schule / Kindergarten?

**b. Arbeiten Sie in Paaren. Schreiben Sie für die Familie eine Anzeige für Wohnungssuche. Informieren Sie sich zunächst im Internet, wie man solche Anzeige schreibt.**

**c. Arbeiten Sie in kleinen Gruppen (3-4 Personen). Suchen Sie Im Internet nach freien Mietwohnungen in der Stadt und finden Sie eine passende Wohnung für die Kleinfamilie. Wählen Sie drei Wohnungen aus. Notieren Sie sich die Vor- und Nachteile jeder Wohnung. Sprechen Sie in der Gruppe und entscheiden Sie sich gemeinsam für eine Wohnung, die für die Familie am besten passt.**

**9. Wiederholen Sie den gelernten Wortschatz. Finden Sie alle Wörter? Suchen Sie vertikal, horizontal und diagonal.**

ANZEIGE, HELL, KALTMIETE, MIETE, MONATLICH, NEBENKOSTEN, TEUER, WOHNEN, WOHNUNG, ZIMMER

```
N R G L R N H P R D U Y N F N
I E W U Y U C A J E S E J A E
S O T J B Z I C N Y U X W T Z
G D R S Z V L V P Z K E E D I
H Y F P O V T A E F E I T N M
P Z T M I K A F U E M I W L M
U W O H N U N G D T H O G L E
E T E I M F O E L K H H E E R
B V M I G M M A B N H X T H L
H Q R L Y P K D E E J S E H O
C E Y Y K K Z N U I N K H K Z
D B K I M A Q N P D I Q N K K
Y H F Y X A L C V K L F N J O
B N C P M B G Y E W I L V U K
D J T C K O E U M Z K C Y V L
```

**10. Sehen Sie sich weitere nützliche Videos zum Thema „Wohnungssuche“ an:**

<https://www.youtube.com/watch?v=lfnamN2f8Yk>

<https://www.youtube.com/watch?v=bEmS00VZ7XI>



## AKTIVITÄT 2 - WOHNUNGSBESICHTIGUNG

**Gesamtdauer:** 90 Minuten

**Benötigte Materialien:** Tafel, Beamer; Smartphones

**Zielgruppe:** Zugewanderte mit einem Sprachniveau von A2 des GERs

**Lernumgebung:** Klassenzimmer, mit einer U-förmigen Tischaufstellung; frei zugängliches WLAN

### ABLAUF

Kommunikativer Ansatz, Computerunterstütztes Sprachenlernen

Schriftliche und mündliche Rezeption, Produktion

Am Ende der Lerneinheit können die Lernenden:

- Gespräch zum Thema „Wohnungsbesichtigung“ verstehen
- ein Gespräch bei der „Wohnungsbesichtigung“ führen
- den Besichtigungstermin telefonisch ausmachen und den Termin absagen
- eine Wohnung beschreiben

#### 1. Lesen Sie die Informationen zum Video „Wohnungsbesichtigung“.

Dieses Video zeigt ein Gespräch bei der Wohnungsbesichtigung. Frau Nowak, die Interessentin, möchte die Wohnung mieten. Herr Bartels führt Frau Nowak durch die Wohnung und zeigt ihr alle Zimmer. Frau Nowak gefällt die Wohnung sehr, weil sie hell ist und einen Balkon hat. Die Einbauküche ist nicht im Mietpreis dabei, aber Frau Nowak kann sie abkaufen. Sie möchte zuerst mit ihrem Mann sprechen und Herrn Bartels am nächsten Tag Bescheid sagen, wie sie sich entschieden haben.

#### 2. Sehen Sie sich das Video an und entscheiden Sie: richtig oder falsch?

<https://www.youtube.com/watch?v=NKgluy33hJ8&list=PLFC033F578E747E55&index=27>

	RICHTIG	FALSCH
1) Die Kinderzimmer sind groß.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2) Die Wohnung ist hell und freundlich.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3) Die Ablöse für die Küche ist zu hoch.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4) Das Badezimmer liegt neben dem Wohnzimmer.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5) Herr Bartels wartet auf den Anruf von Frau Nowak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

#### 3. Übung zum Wortschatz

**Vervollständigen Sie den Text mit folgenden Wörtern. Beispiel:**

*Zustand – Essecke – freundlich – schmal – hell – Licht – Elektrogeräte*

1. Der Korridor ist \_\_\_\_\_.

2. Die großen Fenster im Kinderzimmer geben viel \_\_\_\_\_.



3. Die Räume sind \_\_\_\_\_ und \_\_\_\_\_.
4. Im Wohnzimmer kann die \_\_\_\_\_ stehen, da die Küche nicht groß ist.
5. Die Küchenmöbel und \_\_\_\_\_ sind in gutem \_\_\_\_\_.

#### 4. Übung zur Grammatik

Markieren Sie die richtige Form. Entscheiden Sie, ob es sich um Dativ oder Akkusativ handelt. Beispiel:

Die Zimmer sind heller und freundlicher als in unserer / unsere Wohnung. → Dativ

Bleibt die Einbauküche in der / die Wohnung?

Sie können aber die Essecke im / ins Wohnzimmer stellen.

Die Möbel und die Elektrogeräte sind in einem / einen guten Zustand.

Gut, das werden wir in dem / den Mietvertrag schreiben.

**5. Gehen Sie ins Internet auf die folgende Seite: <https://synonyme.woxikon.de/> und suchen nach Synonymen für das Wort „Korridor“. Notieren Sie 4 Synonyme und schreiben Sie mit jedem Wort einen Satz.**

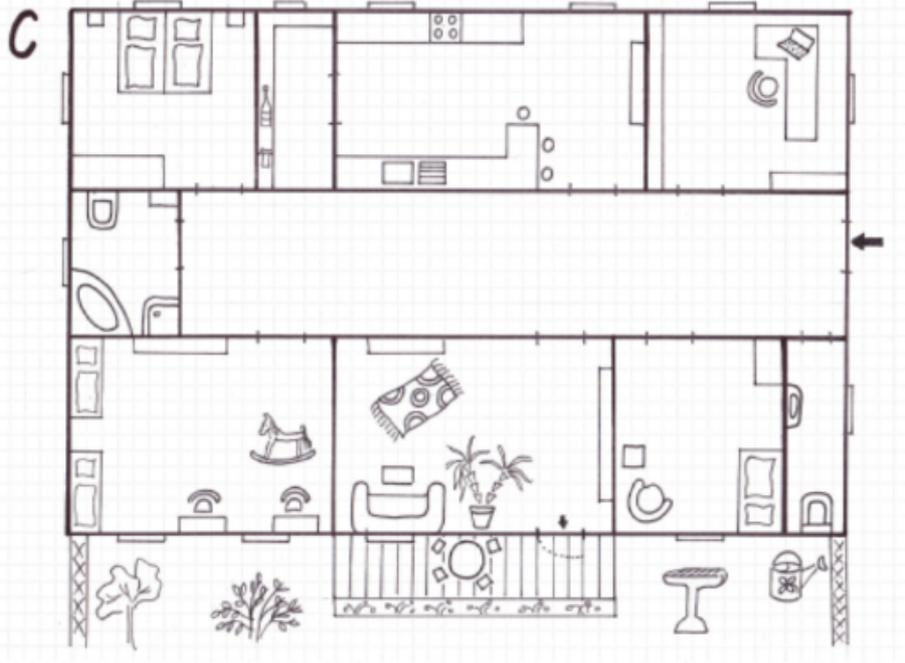
**6. Sehen Sie sich zuerst das Video an und notieren Sie die wichtigsten Vokabeln <https://www.youtube.com/watch?v=eprfwz67Kvo>**

**7. Arbeiten Sie in Paaren. Nehmen Sie Ihre Notizen zur Hand, die Sie zum Video gemacht haben, und sehen Sie sich dann den Plan genau an.**

a. Stellen Sie sich gegenseitig W-Fragen, z. B. Wie viele Zimmer hat die Wohnung? Was gibt es im Wohnzimmer? Was steht auf der Terrasse? usw.

b. Stellen Sie sich diese Wohnung in 3-D-Form vor und machen Sie einen virtuellen Durchgang. Beschreiben Sie möglichst genau, was in jedem Zimmer zu sehen ist.





### 8. Arbeiten Sie in Paaren.

Szenario 1: Sie haben einen Besichtigungstermin für heute um 17 Uhr ausgemacht. Leider müssen Sie länger arbeiten und schaffen es nicht pünktlich. Rufen Sie den Vermieter an und erklären Sie ihm die Situation.

Szenario 2: Sie haben einen Termin zur Wohnungsbesichtigung am Wochenende vereinbart, aber leider müssen Sie verreisen. Rufen Sie die Vermieterin an und fragen Sie nach einem neuen Termin.

Szenario 3: Sie haben einen Termin zur Wohnungsbesichtigung vereinbart, haben aber schon eine andere Wohnung gefunden. Rufen Sie den Vermieter an.



## AKTIVITÄT 3 - MIETEN UND MIETVERTRAG

**Gesamtdauer:** 90 Minuten

**Benötigte Materialien:** Tafel, Beamer; Smartphones

**Zielgruppe:** Zugewanderte mit einem Sprachniveau von B1-B2 des GERs

**Lernumgebung:** Klassenzimmer, mit einer U-förmigen Tischaufstellung; frei zugängliches WLAN

### ABLAUF

Kommunikativer Ansatz, Computerunterstütztes Sprachenlernen

Schriftliche und mündliche Rezeption, Produktion

Am Ende der Lerneinheit können die Lernenden:

- Gespräch zum Thema „Mieten“ verstehen
- ein Gespräch zum Thema „Mietvertrag“ führen
- den Wortschatz eines Mietvertrags verstehen
- im Internet nach relevanten Informationen zum Mietvertrag suchen
- einen kostenlosen Mietvertrag downloaden

**1. Erzählen Sie: Wie sind Ihre Erfahrungen mit dem Mieten einer Wohnung? Wo haben Sie sich informiert, wie ein Mietvertrag aussieht und was er beinhaltet? Recherchieren Sie im Internet und sammeln Sie möglichst viele Informationen.**

**2. Lesen Sie die Kurzbeschreibung zum Video „Mieten“.**

**Überlegen Sie sich, welche Fragen im Video gestellt werden können. Sammeln Sie alle Ideen. Schreiben Sie die Fragen auf.**

Dieses Video zeigt ein Gespräch, bei dem der Mietvertrag unterschrieben wird. Frau Nowak, die Interessentin, hat sich für die Wohnung entschieden und nun möchte sie den Mietvertrag unterschreiben. Herr Klein hat Frau Nowak zu sich nach Hause eingeladen, damit sie den Vertrag gemeinsam durchgehen und unterschreiben.

**3. Sehen Sie sich das Video an.**

<https://www.youtube.com/watch?v=WnkNdTazv3Y&list=PLAHmRvsK0yq3wBPEggzRlBqKU6OfZXDyn&index=62>

Erzählen Sie den Inhalt im Perfekt nach.

**4. Übung zum Hörverständnis**

Kreuzen Sie die richtige Antwort an. Beispiel:

**1. Die neue Wohnung befindet sich**

- a) in der Schillerstraße.
- b) in der Goethestraße.
- c) in der Rosengasse.



**2. Die Nebenkosten sind für**

- a) Müll- und Telefongebühren.
- b) Strom, Heizung und Gas.
- c) Garage und Garten.

**3. Die Wohnung wird frei**

- a) zu Mitte Mai.
- b) zu Mitte Juni.
- c) ab dem 15. des laufenden Monats.

**4. Die Kaution für die Wohnung beträgt**

- a) 1000 Euro.
- b) 680 Euro.
- c) 1200 Euro.

**5. Übung zum Ausdruck**

Finden Sie im Dialog drei Möglichkeiten, um ein Einverständnis auszudrücken:

- 1. \_\_\_\_\_
- 2. \_\_\_\_\_
- 3. \_\_\_\_\_

**6. Übung zur 2. Person Plural „ihr“**

Setzen Sie die Sätze in die 2. Person Plural. Beispiel:

Sie kommen wegen des Mietvertrags für die Wohnung in der Goethestraße 26?

Ihr kommt wegen des Mietvertrags für die Wohnung in der Goethestraße 26?

Nehmen Sie bitte Platz.

\_\_\_\_\_

Können Sie zum 1. Juni einziehen?

\_\_\_\_\_

Zuerst nennen Sie mir bitte die Geburtsdaten Ihrer Familienmitglieder.

\_\_\_\_\_

Lassen Sie die Miete bitte über einen Dauerauftrag abbuchen.

\_\_\_\_\_



Wo wohnen Sie zurzeit?

-----

Bitte überweisen Sie mir bis Mitte Juni 1000 €.

-----

Sollten Sie noch weitere Fragen haben, rufen Sie mich bitte an.

-----

Meine Telefonnummer finden Sie im Mietvertrag.

-----

### 7. Arbeiten Sie in Kleingruppen zu 3-4 Personen.

a. Lesen Sie die 1. Seite eines Wohnungsmietvertrags genau durch. Markieren Sie mit einem grünen Marker alle Wörter, die Sie verstanden haben. Tauschen Sie sich in der Gruppe aus und erklären Sie sich die Begriffe gegenseitig.

## Wohnungs-Mietvertrag

Der (Die) Vermieter


wohnhaft in


und der (die Mieter)


schließen folgenden Mietvertrag:

### 1 Mieträume

1. Im Hause

-----

(Ort, Straße, Haus-Nr., Etage)



werden folgende Räume vermietet:

\_\_\_\_ Zimmer, \_\_\_\_ Küche/Kochnische, \_\_\_\_ Bad/Dusche/WC, \_\_\_\_ Bodenräume /  
Speicher Nr.: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_ Kellerräume Nr.: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_ Garage / Stellplatz Nr.: \_\_\_\_ Garten, \_\_\_\_ gewerblich genutzte Räume

2. Der Mieter ist berechtigt, Waschküche, Trockenboden / Trockenplatz,  
\_\_\_\_\_ gemäß der Hausordnung mitzubedenutzen.

3. Dem Mieter werden vom Vermieter für die Mietzeit ausgehändigt:

\_\_\_\_ Haus-, \_\_\_\_ Wohnungs-, \_\_\_\_ Zimmer-, \_\_\_\_ Boden-/Speicher-, \_\_\_\_  
Garagenschlüssel

4. Die Wohnfläche beträgt \_\_\_\_\_ qm.

5. Die Wohnung ist eine Eigentumswohnung. ja  nein

## 2 Mietzeit

Das Mietverhältnis beginnt am \_\_\_\_\_, es läuft auf unbestimmte Zeit.

Die Vertragspartner streben ein längerfristiges Mietverhältnis an. Das Recht zur ordentlichen Kündigung des Vermieters (Kündigung wegen Eigenbedarf, als Einliegerwohnung, Teilkündigung und Verwertungskündigung §§ 573, 573a, 573b BGB) ist daher ausgeschlossen. Die Kündigungsvoraussetzungen richten sich im Übrigen nach den gesetzlichen Vorschriften und den vertraglichen Absprachen (siehe §§ 8, 17 – 22 dieses Vertrages).

## 3 Miete

1. Die Miete beträgt monatlich \_\_\_\_\_ Euro.

in Worten

\_\_\_\_\_  
\_\_ Euro.

Die Vertragsparteien vereinbaren, dass die Miete für den Zeitraum von \_\_\_\_\_ Jahren nicht erhöht wird.

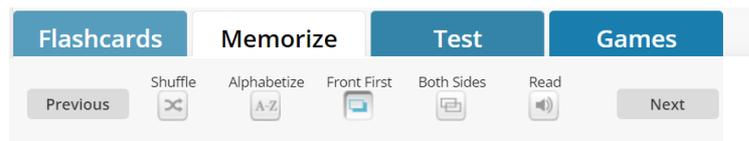
**Wichtiger Hinweis:** Alle Eintragungen und Änderungen des Vertrages sind gleichlautend sowohl in dem für den Vermieter als auch in dem für den Mieter bestimmten Vertragstext vorzunehmen. An den mit einem  bezeichneten Stellen ist das Gewünschte anzukreuzen.



b. Arbeiten Sie individuell. Nehmen Sie einen roten Stift und markieren Sie alle schwierigen Wörter, die Sie nicht oder nur zum Teil verstanden haben. Recherchieren Sie diese Wörter im Internet.

Erstellen Sie eine Wörterliste: Auf der linken Seite stehen alle „schwierigen“ Wörter, auf der rechten Seite tragen Sie die Bedeutungen in einem „einfachen“ Deutsch ein. Benutzen Sie dafür folgenden Link: <https://www.duden.de/> (Sie dürfen zwar Google-Translator verwenden, die Erklärungen müssen am Ende aber auf Deutsch sein!)

c. Klicken Sie auf den folgenden Link <https://www.cram.com/flashcards/create> und registrieren Sie sich kostenlos. Dazu brauchen Sie Ihre E-Mail-Adresse und ein Passwort. Erstellen Sie dann online 10 Lernkarten, die Sie auf die Liste geschrieben haben. Auf der Vorderseite jeder Lernkarte steht das „schwierige“ Wort, auf der Rückseite die Erklärung. Wenn Sie fertig sind, machen Sie Ihre Lernkarte öffentlich. Anschließend können Sie die Lernkarten anderer Gruppen ausprobieren. Sie können die Lernkarten auch automatisch vorlesen lassen.



BACK

offizielles Dokument zwischen dem Vermieter und Mieter

Progress 1 of 3

Click to flip

**8. Nehmen Sie die Vorlage des Mietvertrags und füllen Sie sie mit den Daten Ihrer momentanen Wohnung aus. (Falls Sie manche Angaben nicht genau wissen, schätzen Sie diese.)**



## AKTIVITÄT 4 - HAUSORDNUNG

**Gesamtdauer:** 45 Minuten

**Benötigte Materialien:** Tafel, Beamer, Smartphones

**Zielgruppe:** Zugewanderte mit einem Sprachniveau von B1-B2 des GERs (auch höher)

**Lernumgebung:** Klassenzimmer, mit einer U-förmigen Tischaufstellung; frei zugängliches WLAN

### ABLAUF

Kommunikativer Ansatz, Computerunterstütztes Sprachenlernen

Schriftliche und mündliche Rezeption, Produktion

Am Ende der Lerneinheit können die Lernenden:

- ihre Rechte und Pflichten der Mietwohnung verstehen
- Mieterrechte und Mieterpflichten verstehen
- Vermieterrechte und Pflichten verstehen
- aus Info-Videos wichtige Informationen herausfiltern
- Lernkarten selbstständig online erstellen

**1. Was müssen Sie noch zum Mietvertrag und Ihren Rechten und Pflichten wissen? Lesen Sie den Text und lösen Sie die Aufgaben.**

### Wohnen – Mietvertrag, Rechte und Pflichten

Der Mietvertrag ist ein wichtiges Dokument, in dem steht, welche Rechte und Pflichten Mieter und Vermieter haben. Es ist wichtig, dass jeder seine Rechte und Pflichten genau kennt und sich daranhält, damit es keinen Streit unter Nachbarn oder mit dem Vermieter gibt. Auch die Hausordnung, die meistens im Hauseingang aushängt, gehört zum Mietvertrag!

Zu den Pflichten des Mieters gehört in ersten Linie, dass er die Miete bezahlt. Damit die Miete pünktlich eingeht, empfiehlt es sich, einen Dauerauftrag einzurichten. Der Mieter muss den Vermieter auch immer sofort informieren, wenn etwas in der Wohnung nicht funktioniert oder kaputtgeht. Er muss auch Rücksicht auf andere Nachbarn nehmen, z. B. darf er nachts keine laute Musik hören, weil das die Nachbarn stört. Der Mieter muss auch andere Pflichten einhalten, die entweder im Mietvertrag oder in der Hausordnung stehen, z. B. muss er in der sog. „Kehrwoche“ das Treppenhaus putzen oder im Winter den Schnee auf dem Gehweg vor dem Haus räumen.

Der Mieter hat nicht nur Pflichten, sondern auch viele Rechte. So kann er z.B. die Wohnung nach seinem Geschmack einrichten, die Wände streichen oder einen Teppich verlegen. Der Mieter darf natürlich auch Freunde oder Familie einladen, mit ihnen feiern oder Musik hören. Der Mieter muss dabei auf jeden Fall die Ruhezeiten einhalten, in den man keinen



Lärm machen darf (normalerweise nachts von 22 Uhr bis 6 Uhr und in der Mittagszeit von 13 bis 15 Uhr).

Die wichtigste Pflicht des Vermieters ist es, dafür zu sorgen, dass die Wohnung in Ordnung ist. Wenn der Mieter einen Schaden in der Wohnung meldet, muss der Vermieter dafür sorgen, dass es repariert wird. Beispiel: Die Toiletten-Spülung funktioniert nicht mehr, das Wasser läuft einfach weiter. Es ist wichtig, dem Vermieter schnell Bescheid zu sagen, damit die Spülung repariert wird. Denn sonst bekommt der Mieter eine hohe Rechnung für das Wasser, das er wegen der kaputten Spülung verbraucht hat. Aber Vorsicht! Auch wenn der Vermieter sich um die Reparatur kümmert, kann es trotzdem passieren, dass der Mieter sie selbst bezahlen muss. Das nennt man „Kleinreparaturen“. Wenn man sich nicht sicher ist, ob man zahlen muss oder nicht, kann man im Mietvertrag nachsehen.

Zu den Vermieterrechten gehört die Mieterhöhung, die er allerdings begründen muss, z. B. wenn die Wohnung modernisiert wurde. Der Vermieter darf eine fristlose Kündigung aussprechen, wenn der Mieter den Hausfrieden stört oder die Miete nicht pünktlich zahlt.

1. Nennen Sie 3 Mieterrechte:

---

2. Nennen Sie 3 Mieterpflichten:

---

3. Nennen Sie 3 Vermieterrechte:

---

4. Nennen Sie 3 Vermieterpflichten:

---

**2. Sehen Sie sich das Video „vhs Mieter-Führerschein: die Hausordnung“**

**<https://www.youtube.com/watch?v=Bga9zoCdExc> an, das keinen Text hat. Was ist erlaubt?**

**Was ist verboten? Diskutieren Sie im Plenum.**

**Schreiben Sie danach 5 Sätze mit „dürfen“, „dürfen nicht“. Formulieren Sie diese Sätze mit „man“.**

---

---

---

---

---



**3. In der Hausordnung finden Sie die wichtigsten Informationen zu Ihren Pflichten. Sehen Sie sich das Video „Die Hausordnung“ an und machen Sie sich dazu Notizen.**

<https://www.youtube.com/watch?v=DmmV7GPe0aE>

**Beantworten Sie folgende Fragen:**

- Warum gefällt Steffi ihre erste Wohnung nicht so gut?
- Was stört sie genau?

**4. Was müssen Sie wissen, wenn Sie eine neue Wohnung gemietet haben? Lesen Sie den Text und setzen Sie die folgenden Wörter (bzw. Wortteile) in die Lücken ein:**

Gemeinschaftsräume ● Grillen ● Hausreinigung ● Haussicherheit  
Müllentsorgung ● Nutzung ● Rauchen ● Ruhezeiten ● Schnee- ● Treppenhaus

### Was steht in der Hausordnung?

Die Hausordnung findet man üblicherweise in einem Mehrfamilienhaus als Aushang im Treppenhaus/im Hausflur, oft am schwarzen Brett. Manchmal ist die Hausordnung auch ein Bestandteil des Mietvertrags.

.....: regelt zum Beispiel, wann man Haustüren schließen beziehungsweise abschließen muss oder welche Stoffe oder Gegenstände man nicht im Keller oder der Tiefgarage lagern darf

.....: bestimmt Zeiträume, in denen die Hausbewohner Lärm (beispielsweise laute Musik) vermeiden sollten oder die Waschmaschine nicht laufen darf (zum Beispiel werktags von 22 Uhr bis 7 Uhr)

.....: regelt, wann und wie oft Mieter das Treppenhaus reinigen muss, falls dies kein Reinigungsdienst erledigt, die sog. „Kehrwoche“

Nutzung von ..... und Kellerflur: legt zum Beispiel fest, wo man Kinderwagen abstellen darf

Nutzung der ..... wie Dachboden oder Waschküche: regelt, wie und wann Mieter diese Räume nutzen dürfen

.....: regelt, wie man Müll trennen soll oder verbietet, ihn vor der Wohnungstür zu lagern

..... und Glatteisbeseitigung: legt Zeiten fest, in denen man diesen Dienst erledigen soll, falls dies kein Dienstleister übernimmt

.....: bestimmt, ob und inwieweit es Mietern erlaubt ist, auf Balkon, Terrasse oder im Garten zu grillen

..... des Innenhofs: regelt etwa, ob Mieter das Recht haben, dass sie ihre Fahrräder dort abstellen

.....: verbietet zum Beispiel das Rauchen im Treppenhaus



**5. Arbeiten Sie in Paaren. Sprechen Sie über Ihre Erfahrungen, die Sie in Ihrem Haus gemacht haben.**

Gibt es eine Hausordnung in Ihrem Haus?

Was darf man / was darf man nicht tun?

Was passiert, wenn man etwas Verbotenes tut?

**6. In der Hausordnung haben Sie erfahren, dass es für die Mieter oft eine „Schnee- und Glatteisbeseitigung“-Pflicht gibt. Was bedeutet das genau? Sehen Sie sich das Video „Schneeräumen - Mieter oder Eigentümer - wer hat die Schneeräumpflicht in München happy-immo.de“ an und lösen Sie die Aufgaben.**

<https://www.youtube.com/watch?v=izB5HDeZ32c>

**Fragen zum Video:**

Wer muss den Schnee räumen?

-----

Was ist alles zu räumen?

-----

Wann muss geräumt werden?

-----

Darf man streuen?

-----

Muss immer nur der Eigentümer räumen?

-----

Wer zahlt, wenn sich eine Person wegen Schnee oder Eis verletzt hat?

-----

**7. Zu den Vermieterpflichten gehört z. B., dass die Wohnung im Winter warm ist. Aber ab wann muss die Heizung eingeschaltet werden und was sollen die Mieter tun? Lesen Sie den Text und erfahren Sie mehr. Welche Aussagen sind richtig?**



## Richtige Raumtemperatur

Eine Wohnung hat normalerweise mehrere Räume, wie Wohnzimmer, Schlafzimmer, Kinderzimmer, Küche und Bad. Bevor der Winter kommt und die Temperaturen draußen sinken, beginnt die Heizsaison. Sie richtet sich danach, wie kalt es ist, das bedeutet, dass sie jedes Jahr an anderem Tag beginnen kann. Normalerweise startet die Heizsaison am 1. Oktober und endet am 31. März.

Experten empfehlen für die unterschiedlichen Räume im Haus eine Temperatur zwischen 18° C und 24° C. Wenn man einen Raum nie oder nur selten nutzt, sollte man das Thermostat auf das Sternchen stellen. Dann läuft die Heizung nur, wenn die Temperaturen unter 5° C fallen. Das schützt die Heizung vor Frost.

Für die meisten Zimmer empfehlen Experten folgende Temperaturen: Im Schlafzimmer und in der Küche sollten es ca. 18° C sein, im Wohnzimmer darf es wärmer sein, ca. 20° C. Am wärmsten darf es im Bad sein; die Temperaturen können hier zwischen ca. 22° C bis 24° C liegen.

- Die Heizsaison dauert fünf Monate.
- Die Heizsaison beginnt immer am 1. Oktober.
- Jedes Zimmer soll eine andere Temperatur haben.
- Die Temperaturen liegen zwischen 18° C und 24° C.
- Am kältesten ist die Temperatur in der Küche und im Schlafzimmer.
- Am wärmsten ist es im Bad.

**8. Erstellen Sie unter dem folgenden Link <https://www.cram.com/flashcards/create> Lernkarten zum Wortschatz dieser Lektion. Zur Registrierung brauchen Sie Ihre E-Mail-Adresse und ein Passwort. Erstellen Sie dann online 10 - 15 Lernkarten von Vokabeln, die Ihnen Schwierigkeiten bereitet haben.**

## AKTIVITÄT 5 - PROBLEME RUND UM DIE WOHNUNG

**Gesamtdauer:** 90 Minuten

**Benötigte Materialien:** Tafel, Beamer; Smartphones

**Zielgruppe:** Zugewanderte mit einem Sprachniveau zwischen A2 und B1 des GERs

**Lernumgebung:** Klassenzimmer, mit einer U-förmigen Tischaufstellung; frei zugängliches WLAN



## ABLAUF

Kommunikativer Ansatz, Computerunterstütztes Sprachenlernen

Schriftliche und mündliche Rezeption, Produktion

Am Ende der Lerneinheit können die Lernenden:

- einen Beschwerdebrief schreiben
- eine Beschwerde bei dem Vermieter / bei der Hausverwaltung
- auf YouTube passende Lernvideos finden

**1. Sehen Sie sich das Video „Lärmbelästigung“ an.**

**<https://www.youtube.com/watch?v=9IOJEX-2w5Y> Welches Problem hat der Mieter? Was stört ihn? Was macht er dagegen? Wen ruft er an? Wie wird das Problem gelöst?**

**2. Lesen Sie die Texte zu den zwei Dialogen im Video und ergänzen Sie die passenden Reaktionen. Formulieren Sie die Sätze selbst - sie müssen nicht identisch mit dem Video sein! Üben Sie dann den Dialog in Paaren.**

Herr Nowak: Guten Tag, Frau Neu. Hätten Sie etwas Zeit für mich?

Frau Neu:

-----

Herr Nowak: Die Besucher des Cafés auf der gegenüberliegenden Straßenseite machen bis in die Nacht Lärm. Wir können nicht ruhig schlafen. Stört Sie das auch?

Frau Neu:

-----

Herr Nowak: Ich weiß nicht, mit wem ich sprechen soll.

Frau Neu: Ich habe gehört, dass der Vermieter mit dem Cafébesitzer gesprochen hat.

Rufen Sie den Vermieter an.

Herr Nowak:

-----

Herr Nowak: Guten Tag, Herr Klein. Hier spricht Herr Nowak. Wir haben ein Problem mit dem Café gegenüber.

Herr Klein:

-----

Herr Nowak: Kann man nichts tun?

Herr Klein:

-----

Herr Nowak: Das ist eine gute Nachricht. Vielen Dank. Auf Wiedersehen, Herr Klein.

Herr Klein: -----



**3. Wenn Sie in einem Mietshaus wohnen, das eine Hausverwaltung hat, müssen Sie sich bei Problemen an die Hausverwaltung wenden.**

**Lesen Sie die Situation durch. Schreiben Sie einen Beschwerdebrief.**

*Sie wohnen in einem Mietshaus. Ein Fenster im Schlafzimmer schließt nicht und kalte Luft dringt in Ihre Wohnung ein. Sie haben schon einmal angerufen, aber keine Antwort bekommen.*

**4. Sehen Sie sich das Video „Brief schreiben - Problem in der Wohnung“ an, das wertvolle Tipps bietet, die Sie bei jeder Beschwerde nutzen können.**

[https://www.youtube.com/watch?v=mj\\_jfIVYHk](https://www.youtube.com/watch?v=mj_jfIVYHk)

**Vergleichen Sie dann Ihren Beschwerdebrief mit dem Musterbrief. Haben Sie die Aufgabe gut gemeistert? Welche Fehler haben Sie gemacht? Worauf müssen Sie das nächste Mal beim Schreiben aufpassen?**

**5. Üben Sie das Schreiben von Beschwerde-E-Mails weiter. Hier sind Beispiele für Probleme, die vorkommen können:**

a. Sie wohnen in einem Mietshaus. Das Licht im Treppen ist seit zwei Tagen kaputt. Sie haben die Hausverwaltung telefonisch nicht erreicht. Schreiben Sie eine E-Mail. Erklären Sie das Problem und verlangen Sie eine Reparatur.

b. Sie wohnen in einer Mietwohnung. Es ist Mitte November, draußen gibt es 5 C° und in Ihrer Wohnung sind nur 16 C°. Die Heizung ist seit drei Tagen kaputt. Ihre Kinder sind schon erkältet. Schreiben Sie eine E-Mail an den Vermieter und bitten Sie ihn um schnelle Reparatur.

**6. Wenn Sie ein Problem mit der Wohnung haben, können Sie die Hausverwaltung oder den Vermieter auch telefonisch kontaktieren. Arbeiten Sie in Paaren und machen Sie ein Rollenspiel. (Vermieter/in - Mieter/in) zu folgenden Situationen:**

a. In ihrem Bad läuft momentan nur lauwarmes Wasser. Sie bitten um einen Reparaturtermin.

b. Der Aufzug in dem Mietshaus funktioniert nicht. Sie wohnen im 6. Stock und haben ein kleines Kind, das im Kinderwagen sitzt. Bitten Sie die Hausverwaltung um einen schnellen Reparaturtermin.

**7. Wiederholen Sie das ganze Modul, in dem Sie Lernkarten erstellen. Gehen Sie auf die folgende Seite <https://www.cram.com/flashcards/create> Zur Registrierung brauchen Sie Ihre E-Mail-Adresse und ein Passwort. Erstellen Sie dann Lernkarten von den Vokabeln, die auf die Liste stehen. Auf die Vorderseite kommt das Wort, auf die Rückseite das Wort im Kontext. (= Satz)**



1. die Ablöse, -, -n

Für die Küche muss man eine Ablöse bezahlen.

2. die Einbauküche, -, -n

Das Möbelhaus hat ein großes Angebot an Einbauküchen.

3. einziehen

Nach der Renovierung kann man sofort einziehen.

4. die Essecke, -, -n

Die Essecke ist ein gemütlicher Platz in der Wohnung.

5. das Gas, -es

Manche Häuser werden mit Gas beheizt.

6. die Heizung, -, -en

Die Heizung muss man nach fünfzehn Jahren modernisieren.

7. die Kautions, -, -en

Die Kautions beträgt drei Monatsmieten.

8. der Korridor, -s, -e

Im Korridor steht ein Garderobenschrank.

9. der Lärm, -s

Der Lärm vom Flughafen belästigt viele Anwohner.

10. der Mietvertrag, -s, Mietverträge

Der Mietvertrag wird vom Mieter und vom Vermieter unterschrieben.

11. der Nachbar, -n, -n

Gestern habe ich meine neuen Nachbarn kennengelernt.

12. der Raum, -es, Räume

Die Wohnung hat fünf Räume.

13. der Strom, -s

Der Strom wird mit den Nebenkosten bezahlt.

14. vermieten

Kleine Wohnungen werden schnell vermietet.

15. die Wohnungsanzeige, -, -en

In der Zeitung gibt es am Samstag Wohnungsanzeigen.



## BEWERTUNG

Um die Lernmaterialien und dadurch unsere Arbeit verbessern zu können, brauchen wir Ihre Unterstützung. Wir würden uns freuen, wenn Sie nach jeder Aktivität ein paar Fragen beantworten könnten.

### 1. Wie haben Ihnen die Aktivitäten gefallen?

Bitte bewerten Sie auf einer Skala von 1 bis 5:

(1 = gar nicht bis 5 = sehr gut)

#### AKTIVITÄT 1 - WOHNUNGSSUCHE

1      5

#### AKTIVITÄT 2 - WOHNUNGSBESICHTIGUNG

1      5

#### AKTIVITÄT 3 - MIETEN UND MIETVERTRAG

1      5

#### AKTIVITÄT 4 - HAUSORDNUNG

1      5

#### AKTIVITÄT 5 - PROBLEME RUND UM DIE WOHNUNG

1      5

### 2. Nennen Sie die Aktivität, bei der Sie die meisten Informationen bekommen haben:

-----

### 3. Wie verständlich waren die Anweisungen zu den Aktivitäten?

Bitte bewerten Sie auf einer Skala von 1 bis 5:

(1 = gar nicht bis 5 = sehr gut)

1      5

### 4. Wie war der Schwierigkeitsgrad der Aktivitäten?

Bitte bewerten Sie auf einer Skala von 1 bis 5:

(1 = zu leicht bis 5 = zu schwierig)

#### AKTIVITÄT 1 - WOHNUNGSSUCHE

1      5



AKTIVITÄT 2 - WOHNUNGSBESICHTIGUNG

1      5

AKTIVITÄT 3 - MIETEN UND MIETVERTRAG

1      5

AKTIVITÄT 4 - HAUSORDNUNG

1      5

AKTIVITÄT 5 - PROBLEME RUND UM DIE WOHNUNG

1      5

5. Wie angemessen war die Zeit für die einzelnen Aktivitäten?

zu wenig Zeit

zu viel Zeit

angemessen

6. Gibt es andere Aktivitäten, die Sie vorschlagen möchten?

-----

**Danke für Ihr Feedback!**

*BIBLIOGRAPHIE*

*Einige Videos wurden im Rahmen des Projekts „L-Pack“ erstellt:*

*<https://www.l-pack.eu/?lang=de>*



# Spiele - Freizeit

## Die Freizeit: Spielend Sprache erforschen

AKTIVITÄT 1 - FREIZEIT
1. „Wortassoziationen“
<b>Gesamtdauer:</b> 15 Minuten
<b>Benötigte Materialien:</b> keine
<b>Zielgruppe:</b> Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs
<b>Lernumgebung:</b> ausreichend Platz, Stuhlkreis
ABLAUF
<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Lernenden sitzen im Stuhlkreis.</li><li>• Beginnen Sie mit einem Wort, das sich auf Freizeit bezieht, zum Beispiel „Schwimmen“.</li><li>• Die nächste Person muss sich ein Wort einfallen lassen, das mit dem zuvor genannten Wort inhaltlich verwandt ist, z. B. „Pool“.</li><li>• Machen Sie im Kreis weiter, und wenn jemandem nicht innerhalb weniger Sekunden ein passendes Wort einfällt, ist er raus.</li><li>• Das Spiel geht so lange, bis nur noch eine Person übrig bleibt.</li></ul>
2. „Freizeit“- Pantomime
<b>Gesamtdauer:</b> 20 Minuten
<b>Benötigte Materialien:</b> Liste mit Vokabeln zum Thema Freizeit, eine <a href="#">Anzeigetafel</a>
<b>Zielgruppe:</b> Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs
<b>Lernumgebung:</b> ausreichend Platz
ABLAUF
Ziel: Erweiterung des Wortschatzes zum Thema „Freizeit“ und Verbesserung der Verständnis- und Sprechfähigkeiten
<ul style="list-style-type: none"><li>• LK erstellt Lernkarten zum Thema „Freizeit“</li><li>• Lernende werden in zwei (oder mehr) Teams aufgeteilt</li><li>• Eine Person aus Team A kommt und nimmt eine Lernkarte vom Stapel, ohne sie ihrem Team zu zeigen</li></ul>



- Die Person zeigt die jeweilige Aktivität nur pantomimisch
- Ihr Team muss das Wort innerhalb einer Minute erraten. Wenn das Team das Wort richtig errät, erhält es einen Punkt, anderenfalls gibt es keinen Punkt
- Dann ist Team B an der Reihe usw.
- Das Spiel wird auf diese Weise fortgesetzt, bis die zu Beginn des Spiels festgelegte Zeit abgelaufen ist. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Diese Aktivität stärkt nicht nur den Wortschatz der Lernenden zum Thema „Freizeit“, sondern fördert auch Teamarbeit, schnelles Denken und Kreativität. Es ist eine unterhaltsame und ansprechende Art des Lernens, die auf die Interessen der Lernenden eingeht.

### 3. Online-Storytelling zum Thema „Freizeit“

**Gesamtdauer:** 20 Minuten

**Benötigte Materialien:** Karteikarten (Liste mit Vokabeln für die Freizeit), Erstellung einer digitalen Tafel z. B. <https://el.padlet.com/account/setup> , <https://en.linoit.com/> und eine Umfrage

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Smartphones, Tablets oder Computer, Internetzugang, WLAN

#### ABLAUF

- LK verwendet Lernkarten
- Lernende wählen eine Karte aus und erstellen eine Geschichte in ihrem bevorzugten digitalen Texteditor oder Notizbuch
- LK erstellt eine digitale Pinnwand (Padlet, Linoit, ...), auf der die Lernenden ihre schriftlichen Arbeiten einschließlich eines Bildes oder relevanter Medien hochladen können, sodass jeder Zugriff auf die Klassengeschichten hat
- Abschließend führt LK eine Umfrage, damit Lernende für ihre Lieblingsgeschichte abstimmen können

## AKTIVITÄT 2 - SICH BESSER KENNENLERNEN

### 1. Menschliches Bingo

**Gesamtdauer:** 15 Minuten

**Benötigte Materialien:** Bingo-Spielkarten, Bleistift oder Kugelschreiber, Timer



**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** ausreichend Platz

### ABLAUF

- Alle Lernenden erhalten eine Kopie Bingo-Spielkarte, gehen durch das Klassenzimmer und formulieren Fragen zu Themen aus den Feldern der Bingo-Spielkarte
- Jedes Mal, wenn eine Person eine Frage mit „Ja“ beantwortet, muss die Person ihren Namen in das entsprechende Feld auf der Bingo-Spielkarte schreiben. Der Name des Partners sollte nicht mehr als zweimal in einem Feld vorkommen.

Beispiel:

- Spielen Sie gerne Videospiele?
- Verbringen Sie gerne Zeit mit Ihrer Familie?
- Gewinner ist die Person, die die meisten ausgefüllten Felder mit den meisten Namen hat
- LK stellt den Timer auf dem interaktiven Whiteboard ein (nicht weniger als 5min und nicht mehr als 10min).
- Abhängig von der Anzahl der Lernenden entscheidet die LK über die Dauer des Spiels, wie viele Fragen gestellt werden sollen, wie oft der Name einer Person erscheinen soll usw.

## 2. (Lustige) Sätze bilden

**Gesamtdauer:** 20 Minuten

**Benötigte Materialien:** Zufallsgenerator für Buchstaben, Timer

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** ausreichend Platz

### ABLAUF

- LK wählt Buchstaben (so viele er möchte) mithilfe eines Zufallsgenerators
- Dann weist die LK die Lernenden an, diese Buchstaben zu verwenden und einen Satz zum Thema „Meine Freizeit“ zu erstellen, wobei der erste Buchstabe jedes Wortes mit den gewählten Buchstaben übereinstimmen muss. Mit diesem Timer kann auch ein Countdown eingestellt werden.
- Es gibt nur 2 weitere Regeln:
  - a. Der Satz muss grammatikalisch korrekt sein (Syntax)
  - b. Kreativität werden keine Grenzen gesetzt, sodass auch lustige Sätze gebildet werden können - der Satz kann so fantastisch und verrückt sein, wie die Lernenden es wünschen.



### 3. Zwei Wahrheiten, eine Lüge

**Gesamtdauer:** 20 Minuten

**Benötigte Materialien:** Zufallsgenerator, Münzwurf-App, Haftnotizen

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** eventuell Computer mit Internetzugang; die Aktivität kann jedoch ohne technische Ausrüstung durchgeführt werden

#### ABLAUF

Die LK teilt die Lernenden nach dem Zufallsprinzip oder mithilfe einer Zufallsauswahl-App in zwei Teams auf.

Die Lernenden werden beauftragt, auf einer Haftnotiz zwei Wahrheiten und eine Lüge über sich selbst zum Thema „Freizeit“ zu schreiben. LK hängt die Notizen an einem bestimmten Ort an der Tafel oder an der Wand im Klassenzimmer auf.

Die beiden Teams sitzen gegenüber und entscheiden mithilfe einer Münzwurf -App, wer zuerst spielt.

Die Lernenden wählen abwechselnd eine Notiz aus und lesen sie vor. Sie versuchen innerhalb ihres Teams zu erraten, wer es geschrieben hat und was wahr und was falsch ist. Das Team mit den meisten richtigen Vermutungen gewinnt.

Die Aussagen können persönliche Daten oder vergangene Erfahrungen beinhalten. Die als falsch dargestellte Aussage kann absurd, komisch oder der Wahrheit täuschend ähnlich sein, was für das gegnerische Team eine Herausforderung darstellt.

### AKTIVITÄT 3 - NAMEN UND ZAHLEN VERSTEHEN

#### 1. Stille Post (Kreisspiel – Zahl verstehen – Gruppenarbeit)

**Gesamtdauer:** 10 Minuten

**Benötigte Materialien:** keine

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Stuhlkreis



## ABLAUF

- Lernende sitzen im Stuhlkreis. Die erste Person flüstert eine Telefonnummer der neben ihr sitzenden Person ins Ohr.
- Die Person, die die Nachricht erhält, sagt sie entweder laut oder schreibt sie an die Tafel.
- Dies kann eine unterhaltsame Möglichkeit sein, das Thema einzuführen (eine am Telefon gehörte Nummer verstehen) und das Schema zu Beginn des Kurses zu aktivieren.
- Flüstern Sie zum Beispiel die Frage
  - „Wie ist Ihre Handynummer?“ oder
  - „Wie ist die Telefonnummer Ihres besten Freundes?“ oder
  - „Welche Telefonnummer rufen Sie an, wenn Sie Pizza bestellen möchten?“

Ebenso kann es am Ende einer Stunde eine gute Möglichkeit sein, Strukturen oder Vokabeln aus der Lektion noch einmal zu wiederholen.

## 2. Lass uns Bingo spielen!

**Gesamtdauer:** 20 Minuten

**Benötigte Materialien:** Anzeigetafel, [Bingo-Generator](#), [benutzerdefinierter Bingokartengenerator](#)

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERS

**Lernumgebung:** Internetzugang, Computer, Beamer, Whiteboard oder ein Laptop/Tablet, auf dem die LK den Zufallszahlengenerator nutzen kann. Man kann auch Lottoscheine mit Zahlen von 1 bis 75 usw. verwenden.

## ABLAUF

- Bingo-Karten bestehen normalerweise aus 25 zufällig nummerierten Quadraten, auf deren Oberseite das Wort „BINGO“ steht. Man kann sie auch mit einem digitalen Tool erstellen (s. o.)
- LK erstellt 1 Bingo-Karte für jede Person / jede Gruppe (2 - 3 TN)
- Ziel ist es, 5 dieser Quadrate in einer vertikalen, horizontalen oder diagonalen Reihe abzudecken.
- LK entscheidet aufgrund des Zeitlimits, wie viele Felder ausgefüllt werden müssen, um das Spiel zu beenden und einen Gewinner zu ermitteln.

## 3. Lass uns Quizz spielen!

**Gesamtdauer:** 15 Minuten



**Benötigte Materialien:** [Quizizz](#)

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Computer, Smartphones, Internetzugang, WLAN, Whiteboard, Beamer

### ABLAUF

- Lassen Sie uns Zahlen üben!
- Dieses Spiel kann auf zwei Arten gespielt werden: Entweder leitet die LK es, indem sie es auf das Whiteboard projiziert, während die Lernenden ihre eigenen Smartphones oder Computer verwenden.
- Oder die Lernenden können die Aktivität in ihrem eigenen Tempo spielen, solange sie den Fortschritt des Spiels auf einem Bildschirm sehen können, während sie auf ihrem eigenen Gerät oder in einem anderen Browser spielen
- Eine Anmeldung ist nicht notwendig, um das Spiel zu spielen. Wenn ein Registrierungsfenster angezeigt wird, schließen Sie es.

## 4. Hören Sie Telefonnummern und Namen! (Autonomes Lernen)

**Gesamtdauer:** 10 Minuten

**Benötigte Materialien:** <https://learningapps.org>

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Computer/Laptop oder Tablet, Internetzugang, WLAN

### ABLAUF

Spielen Sie mit einer Aktivität aus LearningApps und üben Sie [Zahlen](#) und [Namen 1](#), [Namen 2](#), [Namen 3](#)!

## AKTIVITÄT 4 GRUNDLEGENDE TELEFONGESPRÄCHE

### 1. Telefonausdrücke und entsprechende Antworten (Autonomes Lernen)

**Gesamtdauer:** 10 Minuten



**Benötigte Materialien:** <https://learningapps.org>

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Computer/Laptop oder Tablet, Internetzugang, WLAN

### ABLAUF

Spielen Sie mit einer Aktivität aus LearningApps und finden Sie richtigen Paare!

Weiterüben: Lückentext 1, Lückentext 2

## 2. Wer ruft da bitte an?

**Gesamtdauer:** 20 Minuten

**Benötigte Materialien:** <https://learningapps.org>

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Computer/Laptop oder Tablet, Internetzugang, WLAN

### ABLAUF

- Lernende bringen die Dialoge in die richtige Reihenfolge
- Sie arbeiten in Paaren und erstellen nach dem Muster ihren eigenen Dialog
- LK: Tipps für ein gutes Telefongespräch
- Lernende spielen den Dialog vor der Klasse vor
- Weiterüben: Richtige Reihenfolge

## 3. Rollenspiele am Telefon

**Gesamtdauer:** 10 Minuten

**Benötigte Materialien:** Lernkarten mit Situationen, 5 - 6 Emoticonkarten, Haftnotizen in verschiedenen Farben, Entscheidungsroulette

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** bei Zufallsauswahl-App: Zugang zu Computer/Laptop/Tablet, Internet, Beamer und Whiteboard



## ABLAUF

- LK druckt Lernkarten und Emoticonkarten aus und legt sie auf einen Stapel
- Haftnotizen in 5 verschiedenen Farben, jede Farbe ist so vordefiniert, dass sie einen Punkt auf einer Bewertungsskala von 1 (sehr schlecht) bis 5 (sehr gut) darstellt.
- LK teilt die Lernenden nach dem Zufallsprinzip in mehrere Zweiergruppen ein.
- Jede Gruppe muss ein Emoticon auswählen, das die Stimmung des Gesprächs zeigt (Freude, Aufregung, Trauer, Frustration usw.), und eine Karte mit einer Situation.
- Lernende bekommen ein paar Minuten Zeit, ihre Dialoge vorzubereiten und sie dann der anderen vorzustellen.
- Jede Gruppe bekommt einen Pappkarton, in den die restlichen Gruppen die Haftnotizen als Bewertungen einwerfen. Das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

## AKTIVITÄT 5 TEXTNACHRICHTEN VERSTEHEN UND VERSENDEN

### 1. Entdecken Sie Abkürzungen! (Autonomes Lernen)

**Gesamtdauer:** 10 Minuten

**Benötigte Materialien:** <https://learningapps.org>

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Computer/Laptop oder Tablet, Internetzugang, WLAN

## ABLAUF

Ordnen Sie die Abkürzungen ihren Bedeutungen zu.

### 2. Spielend Abkürzungen entdecken! (Autonomes Lernen)

**Gesamtdauer:** 15 Minuten

**Benötigte Materialien:** <https://wordwall.net/>

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Computer/Laptop oder Tablet, Internetzugang, WLAN



## ABLAUF

- Entdecken Sie die Abkürzungen auf spielerische Weise!
- Üben Sie weiter Abkürzungen 2

## 3. Schicken Sie mir eine WhatsApp-Nachricht!

**Gesamtdauer:** 30 Minuten

**Benötigte Materialien:** WhatsApp-Nachricht, iFaketextmessage

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Computer/Laptops/Tablets/Smartphones, Internetzugang/ Whiteboard/ Beamer/Dokumentenkamera

## ABLAUF

- LK zeigt auf Whiteboard oder mithilfe einer Dokumentenkamera eine WhatsApp-Nachricht, die eine Wohnungsanzeige mit einigen Abkürzungen enthält
- Lernende lesen und „entschlüsseln“ die Nachricht und schreiben sie als einen „normalen“ Text auf.
- Jede/r Lernende/r präsentiert seine/ihre eigene Lösung.

## AKTIVITÄT 6 - SOCIAL MEDIA UND POSTING

### 1. Gefällt dir meine Fakebook-Seite?

**Gesamtdauer:** 30 Minuten

**Benötigte Materialien:** Fakebook, Umfragentool

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Computer/Laptops/Tablets/Smartphones, Internetzugang/ WLAN/ Whiteboard/Beamer



## ABLAUF

- LK teilt eine URL zu Fakebook, einer Webanwendung, die „unechte“ Facebook-Seiten erstellt.
- LK bittet die Lernenden, ihre eigene Seite nach ihren Wünschen zu gestalten. Sie sollten ihrer Fantasie freien Lauf lassen und einige „Fake-Informationen“ über sich selbst, kostenlose Fotos, die sie im Internet finden können, verschiedene Blogeinträge, über Dinge, die sie mögen oder nicht mögen, usw. hinzufügen.
- Abschließend sollten sie drei Beiträge zu ihren Lieblingsfreizeitaktivitäten hinzufügen, ihre Seite speichern und die URL per E-Mail an ihre LK senden.
- LK projiziert die Arbeiten der Lernenden auf dem Whiteboard. Im Anschluss verschickt sie eine Umfrage an die Lernenden, um die erfolgreichste Fakebook-Seite zu ermitteln.

## 2. Lass uns posten!

**Gesamtdauer:** 25 Minuten

**Benötigte Materialien:** [Zeob](#), [Namensrad](#)

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Computer/Laptops/Tablets/Smartphones,  
Internetzugang/WLAN/Whiteboard/Beamer

## ABLAUF

- LK teilt einen Link zur [Zeob](#)-Webseite. Dies ermöglicht die Erstellung von Beiträgen für verschiedene soziale Medien wie Instagram, Snapchat, WhatsApp, Twitter, TikTok usw.
- Anschließend sollen die Lernenden einen Beitrag auf einer dieser Social-Media-Seiten erstellen, indem sie eine beliebige Anwendung verwenden
- Sobald die Lernenden ihren Beitrag fertiggestellt haben, senden sie ihn per E-Mail an die LK.
- LK zeigt die Posts der Lernenden pro Medium auf dem Whiteboard an.
- Im Anschluss verschickt sie eine Umfrage an die Lernenden, um den erfolgreichsten Post zu ermitteln.



## AKTIVITÄT 7 - VERBALE UND NONVERBALE KOMMUNIKATION IN DER TECHNIK

### 1. „Swipe Racer“

**Gesamtdauer:** 15 Minuten

**Benötigte Materialien:** Online-Stoppuhr, kostenloser Labyrinth-Generator

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Computer/Laptops/Tablets/Smartphones,  
Internetzugang/WLAN/Whiteboard/Beamer

### ABLAUF

**Ziel:** Rennen gegen die Uhr, indem Lernende mit verschiedenen Bewegungen (Wischen, Klicken, Scrollen, Ziehen, Greifen, Zoomen, Doppelklicken, Scrollen nach oben/unten usw.) durch ein Labyrinth navigieren und die Ziellinie erreichen.

- Lernende in Zweiergruppen spielen über ein Touchscreen-Gerät (Smartphone oder Tablet).
- Dieses spezielle Spiel zeigt auf dem Bildschirm ein Labyrinth (von LK per E-Mail gesendet) mit einem Startpunkt und einer Ziellinie an.
- Das Ziel der Spieler (die abwechselnd spielen) ist es, durch Wischen in die richtige Richtung und nach den Anweisungen des Partners so schnell wie möglich die Ziellinie zu erreichen. („Nach links/rechts wischen“, „Vergrößern“, „Verkleinern“, „Nach oben/unten scrollen“ usw.).
- LK legt die Zeit für jede Stufe des Spiels fest, 1' (oder weniger) für die ersten drei Stufen, mehr für die oberen Stufen usw.
- Der Spieler, der das Labyrinth in kürzester Zeit abschließt, ist der Gewinner.

### 2. „Emojination-Challenge“

**Gesamtdauer:** 20 Minuten

**Benötigte Materialien:** Münzwurf-App, Online-Anzeigetafel

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Computer/Laptops/Tablets/Smartphones,  
Internetzugang/WLAN/Whiteboard/Beamer, Messaging-App in ihrer Social-Media-Gruppe



## 2. „Emojination-Challenge“

### ABLAUF

Ziel: Dieses Spiel testet Fähigkeit, mithilfe von Emojis und Gesten in einem Wettlauf gegen die Uhr zu kommunizieren.

- Die Spieler bilden Teams und sitzen sich gegenüber.
- Im Plenum ihres Teams identifizieren sie zwei Spieler: den „Emoter“ und den „Rater“.
- Jedes Team erhält eine Liste mit vorbereiteten Sätzen, z. B. „Lass uns an den Strand gehen“, „Ich habe Lust auf Pizza“, „Wir treffen uns um 19 Uhr vor dem Kino“ usw. Das Team darf nur über Emoticons und Gesten kommunizieren
- Die Gruppen spielen abwechselnd. Wer startet, kann per Münzwurf-App entschieden werden.
- Die LK erstellt eine Online-Anzeigetafel.
- Der Emoter der ersten Gruppe wählt einen Satz aus der Liste aus und nutzt Emoticons und Gesten auf seinem/ihrer Gerät, um die Nachricht über eine Messaging-App in seiner/ihrer Social-Media-Gruppe an den Rater der anderen Gruppe zu übermitteln.
- Der Rater muss die Nachricht richtig interpretieren und sie innerhalb einer bestimmten Frist auf seinem Gerät in seine Social-Media-Gruppen-Messaging-App eingeben.
- Liegt der Rater richtig, erhält das Team einen Punkt, den die LK auf der Punktetafel vermerken soll. Der LK legt auch die Anzahl der zu spielenden Runden fest.
- Das Team mit den meisten Punkten am Ende gewinnt.

## 3. „Emoji-Story-Challenge“

**Gesamtdauer:** 20 Minuten

**Benötigte Materialien:** Messaging-App in einer Social-Media-Gruppe wie Viber, Instagram, Facebook, WhatsApp

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Computer/Laptops/Tablets/Smartphones, Internetzugang/WLAN/Whiteboard/Beamer, Messaging-App in ihrer Social-Media-Gruppe

### ABLAUF

Ziel: Geschichten nur mit Emojis erstellen und andere die Handlung erraten lassen.

- Die Spieler benötigen ein Smartphone oder Tablet mit einer Chat- oder Messaging-App und alle TN sowie die LK sollten Zugang zu einer Gruppe in einem sozialen Netzwerk wie Viber, Instagram, Facebook, WhatsApp usw. haben.



- Ein Spieler, der Geschichtenerzähler, erstellt eine Geschichte mithilfe von Emoticons und sendet sie über ihre gemeinsame Messaging-App oder Gruppe an die anderen Spieler.
- Die empfangenden Spieler müssen anhand der Emoticons die Handlung der Geschichte erraten.
- Sobald sie es erraten haben, verrät der Geschichtenerzähler die richtige Geschichte.
- Für richtiges Raten gibt es Punkte und der nächste Spieler übernimmt die Rolle des Geschichtenerzählers.
- Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende gewinnt.

## AKTIVITÄT 8 - HAUSHALTSGERÄTE - EINE NOTWENDIGKEIT!

### 1. „Elektrogeräte - autonomes Lernen“

**Gesamtdauer:** 20 Minuten

**Benötigte Materialien:** [Quizizz](#), [Genially](#), Escape Room mit Genially

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERS

**Lernumgebung:** Computer/Laptops/Tablets/Smartphones, Internetzugang/WLAN

### ABLAUF

Es werden drei verschiedene spielerische autonome Lernaktivitäten vorgestellt. Die LK kann

**A. [Quizizz](#) – 10 Minuten**

Die Lernenden können die Aktivität in ihrem eigenen Tempo spielen, solange sie den Fortschritt des Spiels auf einem Bildschirm sehen können, während sie auf ihrem eigenen Gerät oder in einem anderen Browser spielen (oder die LK leitet es an, indem sie es auf das Whiteboard projiziert, während die Lernenden ihre eigenen Mobilgeräte oder Computer nutzen).

Sie müssen sich nicht anmelden, um das Spiel zu spielen. Wenn ein Registrierungsfenster angezeigt wird, schließen Sie es.

**B. [Genially](#) – 5 Minuten**

Die Lernenden können die Aktivität in ihrem eigenen Tempo spielen.

**C. [Escape Room](#) mit Genially – 5 Minuten**

Die Lernenden können die Aktivität in ihrem eigenen Tempo spielen



## 2. „Erraten Sie die Funktion?“

**Gesamtdauer:** 15 Minuten

**Benötigte Materialien:** Lernkarten

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Computer/Laptop/Tablet, Internetzugang, Whiteboard

### ABLAUF

- LK verwendet Lernkarten mit verschiedenen Elektrogeräten wie Kühlschrank, Mikrowelle, Kaffeemaschine, Toaster usw. darstellen.
- Lernende werden in zwei Gruppen aufgeteilt, um gegeneinander zu spielen.
- Für jede Runde wählt eine Person aus der Gruppe eine Lernkarte aus, schaut sich das Bild eines Geräts an und versucht, die Funktion des Gegenstands auf Deutsch zu beschreiben.

Zum Beispiel:

„Dieses Gerät erhitzt Lebensmittel schnell. Was ist das?“

„Diese Maschine macht ein heißes Getränk. Was ist das?“

„Dieses Gerät macht das Brot knusprig. Was ist das?“

Die LK ermutigt die Lernenden, mit dem richtigen Wortschatz zu antworten und sich auf eine klare Aussprache zu konzentrieren, die möglicherweise auf dem Whiteboard in einer früheren Lektion erstellten Wortwolke angezeigt werden könnte.

Wenn eine Gruppe richtig rät, erhält sie einen Punkt. Wenn nicht, kann die andere Gruppe antworten.

## 3. „Rollenspiel im Elektrogeschäft“

**Gesamtdauer:** 20 Minuten

**Benötigte Materialien:** Namensrad, Zufallszahlengenerator, Karten für ein Rollenspiel

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Computer/Laptop/Tablet, Internetzugang, Whiteboard



## ABLAUF

- LK teilt die Lernenden nach dem Zufallsprinzip in Gruppen ein und weist ihnen ebenfalls zufällig eine fortlaufende Nummer zu.
- Karten für ein Rollenspiel im Elektrogeschäft (auf der einen Seite „Kunde“, auf der anderen Seite „Verkäufer“)
- Die Karten werden gut gemischt; eine Person aus jeder Gruppe zieht eine Karte.
- Anschließend hat jede Gruppe 5 Minuten Zeit, um den Dialog vorzubereiten.
- Es ist hilfreich, wenn im Klassenzimmer ein Teil als „Laden“ aussieht.
- Sobald die Vorbereitungszeit abgelaufen ist, beginnt das erste Paar mit dem Dialog. Jedes Paar hat maximal 2 Minuten Zeit.
- Wenn die erste Gruppe fertig ist, stimmt der Rest der Klasse mit einer Geste „Gefällt mir“ oder „Gefällt mir nicht“ ab.
- LK notiert die Punktzahl jeder Gruppe an der Tafel.
- Dann geht es mit der zweiten Gruppe weiter und so weiter. Die Gruppe mit den meisten „Likes“ wird zum Gewinner erklärt.

## AKTIVITÄT 9 - KLEIDUNG IST EIN MUSS!

### 1. Kleidungs-Bingo

**Gesamtdauer:** 20 Minuten

**Benötigte Materialien:** Scorecards (Wertungsliste), kostenloser benutzerdefinierter Bingokartengenerator

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Computer/Laptop zur Darstellung der Anrufliste

## ABLAUF

- Besorgen Sie sich mindestens eine Wertungsliste für jeden Spieler oder bilden Sie Zweier- oder Dreier-Teams.
- Bingocards haben normalerweise mehrere zufällige Quadrate, auf deren Oberseite das Wort „BINGO“ steht. Das Ziel ist es, eine festgelegte Anzahl dieser Quadrate in einer vertikalen, horizontalen oder diagonalen Reihe auszufüllen. LK entscheidet, wie viele Felder ausgefüllt werden müssen, um das Spiel zu beenden und einen Gewinner zu ermitteln.
- Oder Sie können sie mit einem beliebigen digitalen Tool erstellen

Zur Erstellung dieser Karten können Bilder / Fotos z. B. von folgender Seite genutzt werden:

<https://pixabay.com/de/illustrations/search/kleidungsst%c3%bccke/>



## 2. Modenschau für Kleidung

**Gesamtdauer:** 35 Minuten

**Benötigte Materialien:** Verschiedene Kleidungsstücke und Accessoires, ein Ganzkörperspiegel und kleine Karten mit Outfitbeschreibungen, die ausgeschnitten und zusammengefügt werden müssen.

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** -

### ABLAUF

Lernende sollen bei der Beschreibung von Outfits Vokabeln zu Kleidung und Accessoires zu verwenden.

- Auswahl an Kleidungsstücken und Accessoires und ein Ganzkörperspiegel werden im Raum vorbereitet
- Lernende bekommen je eine Karte mit einem Anlass, z. B. „Sie nehmen an einer formellen Veranstaltung teil. Beschreiben Sie, was Sie tragen.“
- Lernende wählen Kleidungsstücke und Accessoires entsprechend aus, um die passenden Outfits zu kreieren.
- Nachdem sie sich angezogen haben, stellen sich die Lernenden vor den Spiegel und beschreiben der Klasse ihre Outfits und erklären ihre Wahl der Kleidung und Accessoires.

Ermutigen Sie die übrigen Lernenden, zur weiteren Diskussion Fragen zu den Outfits zu stellen.

## AKTIVITÄT 10 - LASS UNS GENIESSEN!

### 1. „Weil ich glücklich bin!“ (Autonomes Lernen)

**Gesamtdauer:** 20 Minuten

**Benötigte Materialien:** „HAPPY – Pharrell Williams (feat. Minions), Edpuzzle

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Computer/Laptop/Tablet, Internetzugang



## ABLAUF

- Hör- und Leseverständnis mit Edpuzzle
- LK weist in seiner offenen Klasse ein interaktives Video zu, das auf dem Hit „HAPPY – Pharrell Williams (feat. Minions)“ basiert .
- Klicken und spielen!

Einige Informationen zu dieser App...

LK hat mehrere Möglichkeiten, diese Aktivität über sein Konto in Edpuzzle zuzuweisen (es ist kostenlos).

- Mit der Live-Modus- Funktion von Ed Puzzle können Sie Ihr Video live vor der gesamten Klasse projizieren, während die Schüler in Echtzeit auf ihren eigenen Geräten antworten!
- Sie können entweder jedes Video einzeln oder mehrere Videos gleichzeitig zuweisen
- Bei offenen Klassen können Ihre Lernenden einer Klasse beitreten und Aufgaben erledigen, ohne über ein Edpuzzle-Konto zu verfügen. Dies macht die Nutzung eines offenen Unterrichts zu einer großartigen Option.

## 2. Schnitzeljagd-Herausforderung

**Gesamtdauer:** 35 Minuten

**Benötigte Materialien:** Liste freizeitbezogener Elemente oder Aktivitäten

**Zielgruppe:** Zugewanderte und Geflüchtete mit einem Sprachniveau von A1-A2 des GERs

**Lernumgebung:** Smartphones, Tablets

## ABLAUF

Ziel: Lernende in eine digitale Schnitzeljagd zum Thema Freizeitaktivitäten einbeziehen.

Bereiten Sie eine Liste mit freizeitbezogenen Elementen oder Aktivitäten vor, die die TN mit ihren Mobiltelefonen oder Tablets finden oder erfassen können. Fügen Sie beispielsweise Elemente wie „ein Foto eines Buches“, „ein Selfie in einem Park“, „ein Video von jemandem, der ein Musikinstrument spielt“ oder „einen Screenshot einer Lieblings-Freizeit-App“ ein.

Teilen Sie die Liste der Gegenstände mit den Lernenden und erklären Sie, dass sie eine festgelegte Zeitspanne haben, um so viele Gegenstände wie möglich zu finden und zu erfassen. Ermutigen Sie sie, jeden gefundenen Gegenstand in deutscher Sprache zu beschreiben oder zu dokumentieren.



Legen Sie ein angemessenes Zeitlimit für die Schnitzeljagd fest.

Lassen Sie die Teilnehmer mit ihren Mobiltelefonen oder Tablets nach den Artikeln auf der Liste suchen. Sie können Fotos, Videos oder Screenshots machen und auf Deutsch beschreiben, was sie finden. Wenn diese Aktivität nicht im Freien durchgeführt werden kann, können sie im Internet suchen.

Versammeln Sie die TN am Ende des Zeitlimits und lassen Sie sie ihre Ergebnisse teilen und die Elemente auf Deutsch beschreiben. Besprechen Sie die Erfahrungen und ermutigen Sie sie, das im Modul gelernte Vokabular anzuwenden.



# Lernen mit TV-Serien

## Serien-Sprache: Sprachbeherrschung durch TV und Film

**Überblick** Die pädagogischen Implikationen der Integration audiovisueller Medien in den Fremdsprachenunterricht haben in Italien seit Mitte der 1980er Jahre erhebliche Anerkennung gefunden. Diese Anerkennung ergibt sich aus der weitverbreiteten Nutzung und wissenschaftlichen Erforschung von Audio- und Videomaterialien im Sprachunterricht, einem Trend, der sich mit dem gesellschaftlichen Einfluss von Kino und Fernsehen auf die italienische soziolinguistische Landschaft nach dem Zweiten Weltkrieg verstärkt hat (Diadori 2019, S. 361).

Im sprachlichen Kontext von Fernsehserien offenbart eine Untersuchung des zeitgenössischen Sprachrepertoires eine Vielzahl sprachlicher Variationen und die Präsenz unterschiedlicher Sprachen innerhalb des Erzählterrains. Parameter der sprachlichen Vielfalt, einschließlich der geografischen Herkunft, der gesellschaftlichen Schicht der Charaktere, des kommunikativen Kontexts und der Feinheiten der Kodierung und Dekodierung von Nachrichten, bieten einen fruchtbaren Boden für die Erkundung des Mediums TV-Serie.

Darüber hinaus entspricht die Möglichkeit einer zeitlichen Nähe von Fernsehserien zur Gegenwart ihrer erhöhten Relevanz für aktuelle Themen, Situationen und Lebensstile. Diese zeitliche Unmittelbarkeit erleichtert nicht nur interkulturelle Dialoge, sondern dient auch als Katalysator für die Dekonstruktion von Stereotypen, die mit der Zielkultur verbunden sind. Bemerkenswert ist, dass die beschleunigte Obsoleszenz von Serien in Verbindung mit dem ständigen Zufluss neuer Inhalte eine zeitliche Dimension einführt, die bei der Untersuchung der kulturellen Konstruktion und Dekonstruktion durch das Medium Fernsehserien gebührende Berücksichtigung verdient (Diadori 2019, S. 364, 365).

**Zielgruppe** Angesichts des umfangreichen Themenspektrums und des schieren Umfangs der in Produktion befindlichen TV-Serien variiert das potenzielle Publikum für Bildungsengagement je nach ausgewählter TV-Serie erheblich. Eine der primären Zielgruppen sind zweifellos junge Erwachsene, da sie eine bedeutende Konsumentenbasis für TV-Serien darstellen und besonders empfänglich für das Bildungspotenzial solcher Inhalte sind. Hinsichtlich der Sprachkenntnisse werden Lernende mit mittlerem oder höherem Sprachniveau bevorzugt. Diese Präferenz basiert auf den typischen anspruchsvollen sprachlichen Inhalten und der Vielfalt von Fernsehserien.

### 1. EINLEITUNG

Das Thema und die Schlüsselbegriffe des kommenden Clips/der kommenden Folge werden diese Anfangsphase bestimmen. In bestimmten Fällen kann es wichtig sein, das bereitgestellte Material zu kontextualisieren, indem zeitliche und räumliche Bezüge oder zusätzliche Informationen hinzugefügt werden, die das Verständnis erleichtern. In dieser Phase kann auch das vorhandene Wissen der Studierenden abgerufen und mit der gesamten Klasse geteilt werden.



## 1. Lassen Sie uns raten!

**Gesamtdauer:** 30 Minuten

**Benötigte Materialien:** Fotoclips

**Zielgruppe:** Zugewanderte mit einem Sprachniveau zwischen A2 und B1 des GERs

**Lernumgebung:** Ein Bereich mit Tischen, an dem in kleinen Gruppen gearbeitet werden kann

### ABLAUF

Das Ziel dieser Aktivität besteht darin, das Thema der Episode im Unterricht vorzustellen und Vokabeln zu erlernen, die für das spätere Verständnis des TV-Serienteils unerlässlich sind.

Im gesamten Unterricht erfragen die Lernenden anhand des Titels der Fernsehserie das Thema der Episode und nehmen an einer gemeinsamen Brainstorming-Sitzung an der Tafel teil. Anschließend werden in kleineren Gruppen visuelle Ausschnitte aus der Episode verteilt und die Lernenden haben die Aufgabe, sie der Reihe nach auf einer Plakatwand anzuordnen. Das Ziel dieser Übung besteht darin, mit jeder Szene der Episode verknüpfte Schlüsselwörter zu extrahieren und sie an der Tafel zu notieren. Alternativ können den Lernenden Wörter zur Verfügung gestellt werden, die sie mit jeder Szene assoziieren können.

## 2. ENTWICKLUNG

Die Verständnisabfragen dienen als Leitfaden für die Navigation im Videoausschnitt, sei es nur mit Ton, nur visuell oder in der Originalversion, komplett mit Video und Audio. Über das Anregen von Vorfreude und Motivation hinaus kann diese Form der Beobachtung, die auf das Aufspüren wesentlicher Informationskerne abzielt, bei Ausweitung auf Gruppenarbeit den Perspektivenvergleich fördern und zu gemeinsamen Diskussionen anregen. Zusätzliche pädagogische Techniken können die spätere Betrachtung der gewählten Sequenz steuern. Nachfolgende Beobachtungen der Sequenz können die Ausführung von Aufgaben beinhalten, die die Identifizierung spezifischer Funktionen erfordern. Die vorhandenen paralinguistischen und extralinguistischen Elemente können auch als Gegenstand der Analyse und Reflexion dienen.

Die Beschäftigung mit der Transkription des Audiomaterials erleichtert die Erstellung von Übungen, die darauf abzielen, nicht-sprachliche Rezeptionsfähigkeiten zu kultivieren, Textsegmente zu rekonstruieren und spezifische Elemente, die im Material vorkommen, zu ordnen. In einem weiteren Schritt haben die Lernenden die Möglichkeit, die gehörten Dialoge entweder zu wiederholen oder kreativ zu interpretieren, sich in Diskussionen über das Thema des Films zu vertiefen, sprachlich in Situationen zu agieren, die an die Darsteller erinnern, Beschreibungen von Charakteren oder Umgebungen zu artikulieren, Hypothesen über den Beginn der Geschichte zu formulieren oder Entwicklung und mehr. Untertitel in derselben Sprache bieten die Möglichkeit, den Ton mit dem geschriebenen Text zu vergleichen.



## 2. Noch eine Chance

**Gesamtdauer:** 15 Minuten

**Benötigte Materialien:** Fotoclips, Vokabelliste, Poster, Stifte und Marker, Kleber

**Zielgruppe:** Zugewanderte mit einem Sprachniveau zwischen A2 und B1 des GERs

**Lernumgebung:** Ein Bereich mit Tischen, an dem in kleinen Gruppen gearbeitet werden kann

### ABLAUF

Nach dem Ansehen der TV-Serie oder des Ausschnitts gibt der Sprachmoderator den Kleingruppen die Möglichkeit, die Reihenfolge der zuvor bereitgestellten und bestellten Fotoclips vor der Vorführung zu ändern. Anschließend werden sie gebeten, sie auf eine Plakatwand zu kleben und jedem Bild einen Titel (oder Wörter) zu geben. Plenumsdiskussion mit Verständnisfragen folgen.

## 3. Kreative Synchronisation

**Gesamtdauer:** 15 Minuten

**Benötigte Materialien:** Videoplayer, von der LK bereitgestellter Anleitungstext

**Zielgruppe:** Zugewanderte mit einem Sprachniveau zwischen A2 und B1 des GERs

**Lernumgebung:** Ein Bereich, in dem es möglich ist, zu zweit zu arbeiten

### ABLAUF

Das Ziel dieser Aktivität besteht darin, einen Teil der Sequenz kreativ zu dramatisieren, um mündliche Interaktionsfähigkeiten zu entwickeln.

Die LK zeigt die Videosequenz, die zuvor in anderen Teilen der Lektion zu sehen war, und bittet die Paare, die Sequenz kreativ zu synchronisieren und sich dabei einen völlig anderen Dialog zwischen den beiden Charakteren vorzustellen. Abhängig vom Sprachniveau kann die LK entscheiden, einige lustige Themen als Hinweis bereitzustellen.

## 3. SCHLUSSFOLGERUNG

In dieser Phase, die der Konsolidierung des durch intensive Exploration abgedeckten Materials gewidmet ist, gehen wir zu einem offeneren Wiederverwendungsansatz über. Dieser Wandel zielt darauf ab, Ziele zu erreichen, die für die Lernenden von echter Bedeutung sind. Dies kann



beispielsweise das Ansehen der gesamten Episode oder nachfolgender Episoden im Anschluss an die Untersuchung eines Clips oder einer Clipsequenz sein. Alternativ könnten sich Lernende an Aktivitäten beteiligen, wie zum Beispiel der Recherche zusätzlicher Informationen zu einem im Dialog angesprochenen Thema oder der Suche nach anderen Texten, Bildern oder Nachrichten, die sich auf das übergreifende Thema der Episode beziehen.

## Überraschendes Ende

**Gesamtdauer:** abhängig von der TV-Serie, ca. 60 Minuten

**Benötigte Materialien:** Videoplayer, Fernsehserie, Notizbuch, Stift

**Zielgruppe:** Zugewanderte mit einem Sprachniveau zwischen A2 und B1 des GERs

**Lernumgebung:** Ein Raum, in dem Lernende ein Video ansehen und schreiben können

## ABLAUF

Die LK bittet die Lernenden, eine Hypothese darüber zu formulieren, wie die Handlung der TV-Serienfolge abläuft. Im Unterricht oder zu Hause werden die Lernenden ermutigt, ihre Hypothesen aufzuschreiben und sich dann die nächste Folge anzusehen, um sie zu vergleichen.

## AUSWERTUNG

Die Bewertung der vorgeschlagenen Aktivitäten auf potenzielle Verbesserungen kann von Vorteil sein. Dies ist entscheidend für die Vielfalt der Lerngruppen und den Gesamterfolg der Aktivitäten. Während es verschiedene Bewertungsfragen gibt, die verwendet werden können, stellen wir einige Beispiele zur Verfügung, die den Lernenden in Form eines Fragebogens präsentiert werden können, der auch ansprechend gestaltet werden kann:

- Bitte bewerten Sie auf einer Skala von 1 bis 5, wie viel Spaß Ihnen die Aktivität gemacht hat.
- Identifizieren Sie die Aktivität, die Ihnen am meisten Spaß gemacht hat.
- Bewerten Sie auf einer Skala von 1 bis 5 die Verständlichkeit der Anleitung.
- Bewerten Sie den Schwierigkeitsgrad der Aktivitäten auf einer Skala von 1 bis 5 (1 = zu einfach; 5 = zu schwierig).
- Bewerten Sie auf einer Skala von 1 bis 5, wie angemessen die für die Aktivitäten vorgesehene Zeit ist.
- Gibt es Aktivitäten, die Sie vorschlagen möchten?

### Literaturverzeichnis:

*Diadori, P. (Hrsg.). (2019). Insegnare Italiano L2. Florenz: Le Monnier.*



