



Spielerische Übungen mit Differenzierungspotenzial

DR. TÜNDE BEATRIX KARNITSCHER

„DIVERSITÄT DER LERNSTILE, VIELFALT DER METHODEN“

14. INTERNATIONALE KONFERENZ FÜR DEUTSCH ALS FREMDSPRACHE
IN GRIECHENLAND, 16.-17. SEPTEMBER 2022

Ablauf

- Vorstellung
- Differenzierung?
- Wege der Differenzierung
- grundlegende Tipps
- Gruppenarbeit (Spiele)
- Quellen

Vorstellung und Vorstellungen bzw. Erfahrungen

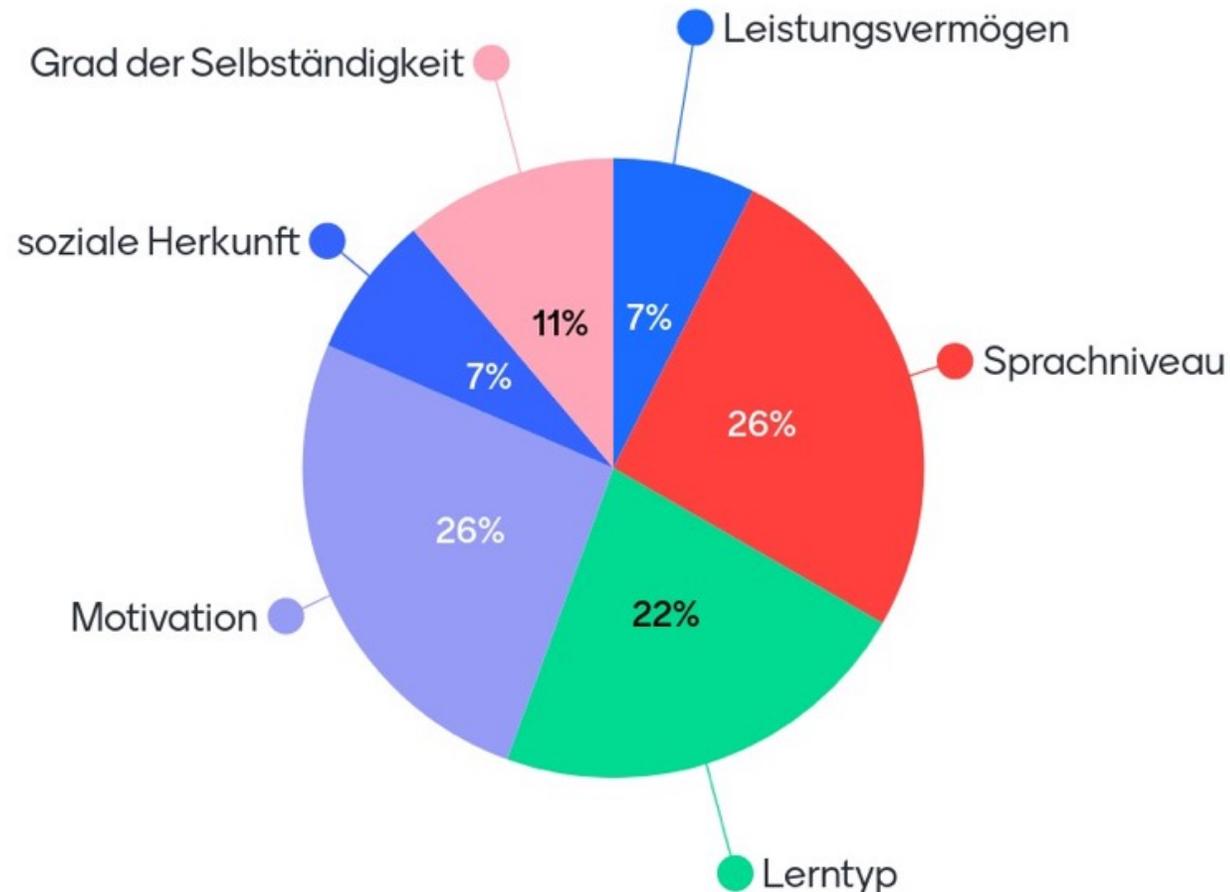
Kennenlernen:

1. Bitte wählen Sie ein Bild, das Sie mit dem Thema Differenzierung / Binnendifferenzierung verbinden
2. Berichten Sie über Ihre Vorstellungen bzw. Erfahrungen und eventuell Wünsche in diesem Bereich

Vielfalt in der Schule

- Leistungsvermögen
- körperliche oder geistige Einschränkungen
- Sprachniveau
- Grad der Selbständigkeit
- kulturelle Hintergründe
- Ausgangssprache
- Religion und Weltanschauung
- soziale Herkunft
- Lerntyp
- Lernbedürfnisse
- Lernziele
- Motivation

In welchen Bereichen ist die Vielfalt in Ihrer Klasse / in Ihrer Klassen groß? (Mehrfachnennung möglich)



Möglichkeiten der Differenzierung im Unterricht (Auswahl)

(integrative Differenzierung)

- quantitative Differenzierung: gleiche Aufgaben zu unterschiedlichen Teilen bzw. zusätzliche Aufgaben
- qualitative Differenzierung: gleiche Übungsziele, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade
- Aufgabenverteilung
- Stationenlernen: nach eigenem Tempo und Fähigkeiten bzw. Lernstand
- Projektarbeit: nach eigenem Tempo und Fähigkeiten bzw. Lernstand

Differenziertes Lesen (Beispiel)

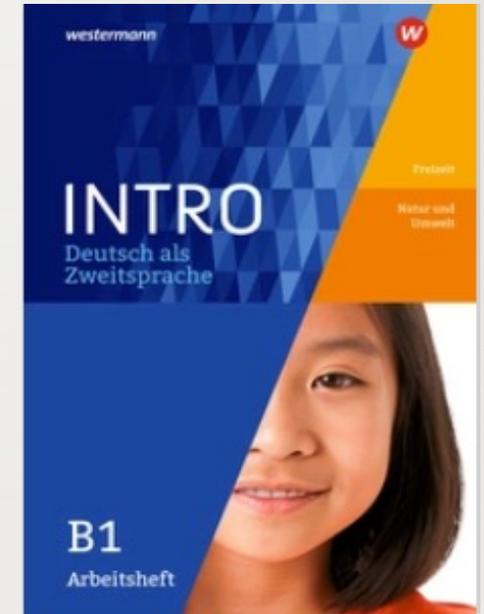
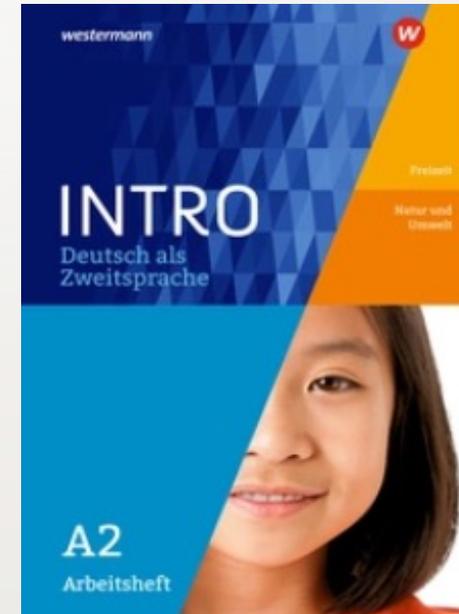
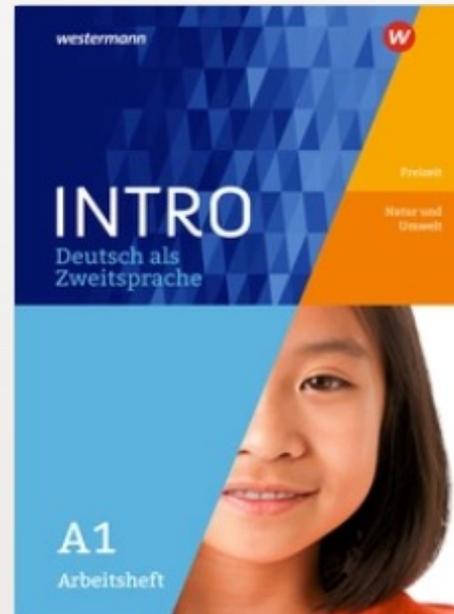
- Lesen mal 2
(3./ 4. Schuljahr)
- Deutsch³
(Sekundarstufe, ab 5. Schuljahr)



Differenzierte Arbeitshefte (Beispiel)

INTRO Deutsch als Zweitsprache Arbeitshefte (A1-B1)

- Schule /
Deutschland entdecken
- Freizeit /
Natur und Umwelt
- Mensch und Gesundheit /
Ges. Zusammenleben



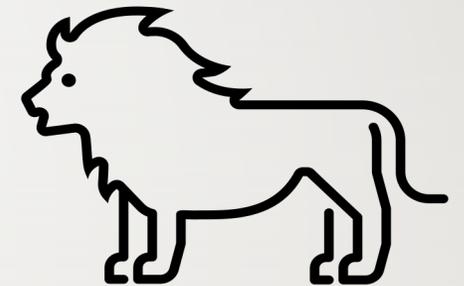
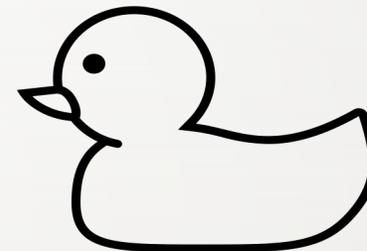
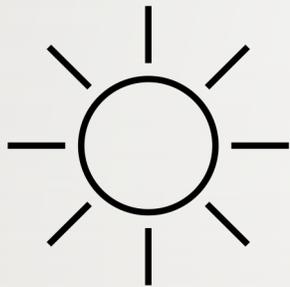
Grundlegende Tipps

- Tandemlernen
- Ablagekörbe mit zusätzlichen Aufgabenblättern
- Arbeit mit Mustertexten und -Lösungen (schwächere SuS erstellen Übungen – z. B. Lückentexte)
- digitale Spiele bzw. Übungen im Unterricht (PC-Station)

schnellere SuS:

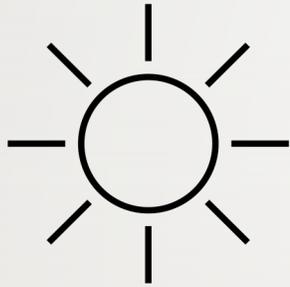
- zusätzliche Übungen und Spiele z. B. [LÜK](#)
- zusätzliche Aufgaben z. B. Glossar erstellen (Artikel recherchieren)
- Lösungen an die Tafel notieren

„Geheimschrift“ (mit Anlaut-Bildkarten)



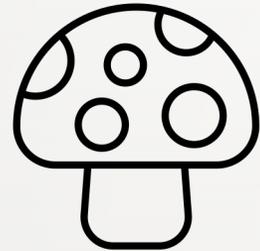
→ entwerfen stärkere SuS

„Geheimschrift“ (mit Anlaut-Bildkarten)



Sonne

+



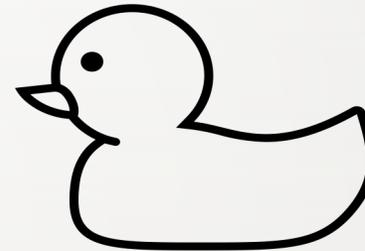
Pilz

+



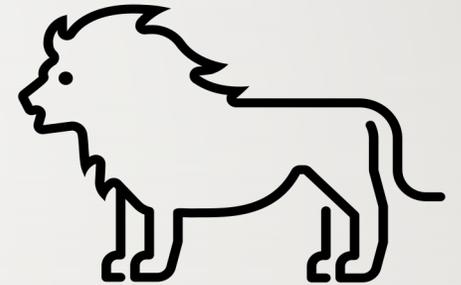
Igel

+



Ente

+



Löwe

Lösungswort = **Spiel**

Grundlegende Tipps - Aufgabenverteilung

schwächere SuS:

- vorlesen
- zuhören (eher rezeptiv)
- zeigen
- (ein-)sortieren
- auswählen
- reine Ausführung (würfeln, Ball werfen/fangen, Sachen bringen/ holen, an Tafel etw. befestigen, notieren)
- mehr Chunks und Sprachbausteine

stärkere SuS:

- vermitteln (Mediation)
- erklären
- reflektieren
- Vorentlastung des Themas / der Aufgabe
Ausformulierung (eher produktiv)
- Ausführung (individualisierte Lösungen)
- Konzipierung von Übungen für schwächere SuS
- internationaler Vergleich, Recherche

Stationenlernen

- Laufzettel
- Hilfestation
- Kennzeichnung der Stationen und Schwierigkeitsgrade
(<https://materialwiese.de/2019/01/differenzierung-bei-der-stationenarbeit.html>)

Aufgaben (Auswahl)

- Wörter zuordnen (Artikel, Bild/Text)
- Begründungen schreiben
- Sätze legen
- Brief schreiben
- Mindmap erstellen
- zeichnen, Foto
- Puzzle / Domino
- Memory
- ausschneiden und kleben
- Suchsel
- Quiz
- Rätsel (Kreuzworträtsel)
- Diskussion (Sprachbausteine)
- Unterschiede beschreiben (Bild A / B)

Spiele für den DaF-Unterricht



<https://www.klett-sprachen.de/spiele-fuer-den-daf-unterricht/r-1/629#reiter=titel&niveau=A0>

Projektarbeit (Beispiel)

„Das bin ich. Ein Buch von MIR über MICH“

<http://www.dw.com/ich>

- freiwillig
- selbstständig
- beliebige Reihenfolge
- erfolgsorientiert
- Lehrwerkerweiterung bzw. –ergänzung
- ab Niveau A1.2

Zufall und „andere“ Stärken als Chance

- Einbeziehung von Stärken, die nicht primär sprachlicher Art sind (Kreativität, Kombinationsfähigkeit, landeskundliches Vorwissen)
- Zufall als Chance – klassische Spiele: Brett- und Kartenspiele (sprachlich didaktisiert)

→ Erfolg nicht ausschließlich sprachlich bestimmt

Voraussetzung: Stärken der SuS ermitteln

Gruppenarbeit

- Sehen Sie bei den Spielen Differenzierungspotenzial? Wenn ja, worin genau?
- Wie könnte man das Spiel so modifizieren oder ergänzen, dass es mehr Binnendifferenzierung ermöglicht?

Mit Kind im Museum

- Gruppen und Partnerarbeit
- Situation: Besuch im Museum.
- Rollenverteilung:
- stärkere SuS = „Eltern“ - lesen die Beschreibungen zu den Ausstellungsstücken des Museums und erklären den „Kindern“ den Inhalt der Zielgruppe entsprechend
- schwächere SuS = „Kinder“ - stellen Fragen

Ballvermittlung (modifiziert)

Situativer Rahmen: stärkere SuS sind schwerhörig, daher wiederholt der/die Schüler/in in der Mitte alles lauter:

- stärkere Lernenden stehen im Kreis
- ein/e schwächere/r Schüler/in geht in die Mitte und hält einen Ball
- Jemand aus dem Kreis stellt eine Frage an die Kreismitte
- Person in der Kreismitte wirft den Ball einer Person aus dem Kreis zu und „leitet“ ihr die Frage weiter (bzw. wiederholt die Frage)
- Person mit dem Ball formuliert die Frage um bzw. erklärt die Frage oder beantwortet die Frage und wirft den Ball zurück in die Mitte
- Person in der Mitte beantwortet nun die Frage

Fünffache Zustimmung

- ab Niveau B1
- Teilnehmer: A, B, C
- C – schwächere/r Schüler/in: nennt ein Thema
- A und B – stärkere/r Schüler/in (A und B wechseln sich ab):
- A – formuliert eine Meinung
- B – stimmt der Meinung auf 5 Arten zu

Projektarbeit – unser Restaurant

Situativer Rahmen: SuS wollen ein “internationales” Restaurant eröffnen

- SuS gestalten in Gruppen eine Speisekarte (schwächere SuS helfen bei: Auswahl des Restaurants, der Gerichte und Gestaltung aktiv mit)
- „die Hälfte der Gruppen besucht jeweils ein anderes Restaurant, bekommt die Speisekarte, stellt Fragen zu unbekanntem Gerichten und bestellt“



Quellen für spielerische Übungen

- im Lehrwerk integriert (z. B. Cornelsen)
- Spielbeschreibungen (oft im Lehrerhandbuch (z. B. Klett) oder bei der Kopiervorlage (z. B. Wortschatz-Karten von Hueber) – Registrierung als Lehrer lohnend
- Lehrerhandbuch bzw. Kopiervorlage – digitales Unterrichtspaket (z. B. Klett)
- Spielgenerator: im Learning Management System integriert z.B. itslearning
- im Programm der interaktiven Tafel integriert
- Spielsammlungen (kursbuchunabhängig)
- Kopiervorlage – Digitales Unterrichtspaket