

Geschichtenwürfel - Geschichtenerzählen

Zielgruppe:

Einwanderer, die die Sprache lernen müssen

Methode:

Spiel zur Verbesserung des Gebrauchs der Fremdsprache und des abstrakten Denkens

Benötigte Zeit:

15-30 min

Hintergrundinformationen für die Unterrichtseinheit:

- Einsatz verschiedener pädagogischer Methoden für den Unterricht von Migranten
- Verbesserung der Unterrichtstechniken
- Entwicklung neuer Ideen für den Einsatz im Unterricht

Fachliche Kompetenz

- Fähigkeit, Barrieren und Schwierigkeiten beim Lernen zu erkennen (aus kultureller und sprachlicher Sicht)
- Kenntnis verschiedener Methoden für den Unterricht von Nicht-Muttersprachlern

Kommunikations- und Sprachkenntnisse (Teil der sozialen und persönlichen Kompetenz)

- Kenntnisse über die Vermittlung der Sprachverwendung
- Fähigkeit zur Interaktion mit Zuwanderern
- Kenntnisse über verschiedene Kommunikationsmittel

Lernergebnisse:

- Die S*S lernen, die Fremdsprache anzuwenden.
- Die S*S lernen, kreativ zu sein und das abstrakte Denken zu fördern.
- Die S*S lernen in einer Gruppe zu arbeiten und warten, bis sie an der Reihe sind.

Interkultureller und sozialer Zusammenhalt (soziale Kompetenz):

- Fähigkeit, zur Verbesserung des gegenseitigen Verständnisses beizutragen
- Fähigkeit, Gruppenbildung und Zugehörigkeit zu entwickeln.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Kurze Beschreibung der Unterrichtseinheit:

- Die S*S lernen, ihren Wortschatz zu vergrößern und anzuwenden und in der Gruppe zu kommunizieren.
- Das Spiel kann für einen Teil der Gruppe verwendet werden, während die anderen etwas anderes erlernen, oder mit schnelleren Schülern, während sie warten, oder als Pausenaktivität.

Benötigte Ausrüstung:

- Geschichtenwürfel, die man im Internet oder im Buchhandel kaufen kann (oder Bildkarten mit Bildern von Aktivitäten usw.)
- Behälter für die Würfel
- Der Schwierigkeitsgrad kann an die Fähigkeiten der S*S angepasst werden (Anzahl der Würfel, die aufgenommen werden müssen)

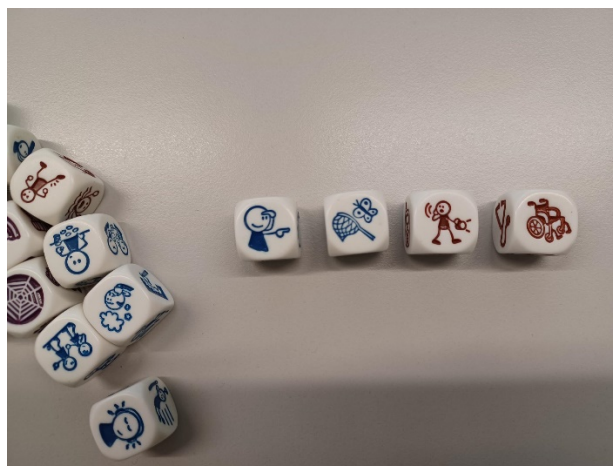
Anwendung:

- Erklären Sie den S*S die Idee
- Jeweils ein S*S nimmt die angegebene Anzahl von Würfeln und wirft sie auf den Tisch
- Der S*S ordnet die Würfel in einer bestimmten Reihenfolge, so dass er/sie eine Geschichte nach den Bildern in seinem/ihrer Kopf erfinden kann.
- Der S*S erzählt die Geschichte den anderen Schülern
- Hilfestellung durch Lehrer oder andere S*S ist möglich
- Am Ende: Die anderen S*S können auch erzählen, was sie für die Geschichte in den Würfeln halten, der Lehrer kann mit den Schülern darüber sprechen, was sie gelernt haben, usw.
- Die Schüler können die Geschichten auch aufschreiben.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Zusätzliche Informationen (Bilder, Links, etc.)



Online options:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

<https://davebirss.com/storydice-creative-story-ideas/>

<https://www.eslkidsgames.com/esl-story-dice-online>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.