

Besuch eines Weihnachtsmarktes

Aufgabe 1:

Nutze das Internet, um Antworten auf die folgenden Fragen zu finden:

- 1.) Wann und wo finden in der Umgebung Weihnachtsmärkte statt?
- 2.) Was kann man dort kaufen?
- 3.) Wie lange gibt es diese Tradition schon?
- 4.) Warum gehen die Menschen gern dorthin?
- 5.) Wie ist der Markt geschmückt?
(Vergleich von Bildern unterschiedlicher Märkte)
- 6.) Welche vergleichbaren Traditionen gibt es in deiner Heimat?

Aufgabe 2:

Frage Besucherinnen und Besucher des Weihnachtsmarkts:

- 1.) Warum gehen Sie zum Weihnachtsmarkt?
- 2.) Was kaufen Sie hier gern ein?
- 3.) Was ist Ihr Lieblingsstand?
- 4.) Gibt es besondere Speisen oder Getränke, die Sie hier gern mögen?

Aufgabe 3:

Mache mit deinem Smartphone Fotos vom Weihnachtsmarkt und erstelle daraus eine Präsentation für die Klasse.

Dialog 1: „Auf dem Weihnachtsmarkt“

Aufgabe 1:

Lest den Dialog mit verteilten Rollen.
Achtet dabei auf die neuen Wörter.

Kunde:	Ich möchte diesen Schal kaufen. Ist er aus Wolle?
Verkäufer:	Ja, das ist reine Wolle. Der Schal ist sehr warm. Er kostet 10 Euro.
Kunde:	Hier sind 20 Euro, bitte sehr.
Verkäufer:	Danke, du bekommst 10 Euro zurück. Möchtest du eine Tüte haben? Sie kostet 10 Cent.
Kunde:	Nein, danke.
Verkäufer:	Bitte sehr, hier sind deine Einkäufe. Einen schönen Tag noch!
Kunde:	Dankeschön.

Aufgabe 2:

Eine/einer von euch sucht alle Nomen im Plural, die/der andere benennt sie im Singular.

Aufgabe 3:

Spielt den Dialog als Rollenspiel vor.

Aufgabe 4:

Schreibt einen Dialog mit einem anderen „Kaufgegenstand“.

Dialog 2: „Im Kaufhaus“

Aufgabe 1:

Lies den Dialog.

Setze die Wörter aus der Box richtig in die Lücken ein.

Passt mir – Bitte sehr – T-Shirt –
passt – Größe – anprobieren –
Umkleidekabinen – zeige

Verkäuferin:	Guten Tag, kann ich helfen?
Kundin:	Guten Tag. Ich möchte ein grünes _____ kaufen.
Verkäuferin:	Welche _____ hast du?
Kundin:	Ich weiß es nicht genau. Ich möchte es _____.
Verkäuferin:	Probiere die Größe 164 an.
Kundin:	Danke, wo sind hier die _____?
Verkäuferin:	Dort drüben. Ich _____ sie dir.
Kundin:	_____ das T-Shirt? Ist es nicht zu klein? Ich möchte eine andere Größe haben.
Verkäuferin:	_____, hier ist eine andere Größe.
Kundin:	Danke, das passt.

Aufgabe 2:

Vergleiche dein Ergebnis mit einer Mitschülerin/einem Mitschüler.

Aufgabe 3:

Schreibe den Dialog in dein Heft.

Aufgabe 4:

Lest und spielt den Dialog mit verteilten Rollen.

Aufgabe 5:

Schreibe einen eigenen Dialog.

Rollenspiel: „Im Kaufhaus“

Ziele

- Vorbereitung der Schülerinnen und Schüler auf den geplanten Besuch einer Buchhandlung/eines Weihnachtsmarktes (Einübung adressatengerechter Redemittel)
- Verbesserung der Gruppendynamik

Spielverlauf

1. Rollenverteilung

- eine Verkäuferin/ein Verkäufer
- eine KassiererIn/ein Kassierer
- mehrere Kundinnen/Kunden

Den Lernenden sollte die Möglichkeit gegeben werden, abwechselnd alle Rollen einzunehmen.

2. Dauer

ca. 30 - 35 Minuten

3. Vorbereitung

Die Lernenden fertigen in Gruppen Spielgeld aus Papier an.

Die Lehrkraft teilt die Klasse (je nach Klassengröße) in 3 - 4 Gruppen auf: Schreibwarenabteilung, Bekleidung, Bücher, ggf. Sportartikel.

Zu jeder „Abteilung“ gehören 5 - 7 Personen.

4. Material

Die Schultische werden so zusammengestellt, dass „Ladentische“ für jede Gruppe entstehen, auf der die Schülerinnen und Schüler ihre „Waren“ ausbreiten und präsentieren können. Alle Gegenstände, die sie in der Schule bei sich haben, können als Spielmaterial verwendet werden.

Die Lernenden legen in jeder Abteilung die Gegenstände auf den Tischen aus, die genutzt werden sollen. Die Kinder „verkaufen“ z. B.

Die Lernenden legen in jeder Abteilung die Gegenstände auf den Tischen aus, die genutzt werden sollen. Die Kinder „verkaufen“ z. B.

- in der Schreibwarenabteilung ihre Bleistifte, Federmäppchen, Buntstifte, Radiergummis o. Ä.,
- in der Bekleidungsabteilung ihre Jacken, Schals, Regenschirme etc.,
- in der Sportabteilung Turnbeutel, T-Shirts, Turnschuhe usw.,
- in der Bücherabteilung Lehrbücher, Wörterbücher, Hausaufgabenhefte o. Ä.

Rollenspiel: „Im Kaufhaus“

5. Lernszenario

Zu Beginn des Spiels werden die Rollen verteilt. Damit das Spiel dynamisch bleibt, spricht eine Schülerin/ein Schüler mit der Verkäuferin/dem Verkäufer, die/der andere bezahlt mit Spielgeld bei der Kassiererin/dem Kassierer und die übrigen Lernenden bilden als Kundinnen/Kunden eine Warteschlange und überlegen sich dabei die passenden Redemittel.

Nach 7-10 Minuten wechseln die Schülerinnen und Schüler die Rollen. Wenn man in einer Abteilung genug „eingekauft“ hat, geht man zur nächsten. So bewegen sich die Lernenden nicht nur innerhalb ihrer Gruppe, sondern interagieren auch mit Mitgliedern anderer Gruppen. Das Spiel lässt die Lernenden selbstständig und kreativ zusammen arbeiten, schafft Bewegung im Klassenraum, weckt positive Emotionen und hilft dabei, den Lernstoff besser im Gedächtnis zu verankern. Somit ergänzt es die Lernaufgaben der Unterrichtseinheit in sinnvoller Weise.

Der Spielverlauf kann mit einer Videokamera aufgenommen werden, um für jede Schülerin/jeden Schüler bereits erworbene Kompetenzen und Förderbedarfe zu dokumentieren.

Kartenspiel: „An der Kasse“

Ziele

- Erwerb von sprachlichen und mathematischen Kompetenzen
- Aufbau eines Grundwortschatzes und Aneignung grundlegender Redemittel für den Kontext einer Verkaufssituation
- Reflexion der eigenen sprachlichen Kompetenzen

Spielverlauf

1. Rollenverteilung

- die Kundin/der Kunde
- die Kassiererin/der Kassierer

2. Dauer

- Herstellung der Spielkarten: ca. 30 - 35 Minuten
- Dialog in Partnerarbeit: ca. 15 - 20 Minuten

3. Material

weißes oder buntes Papier, Schere, Klebestift, Bunt- oder Filzstifte

4. Lernszenario

Die Schülerinnen und Schüler fertigen Spielkarten mit den Nomen zum Thema „Kleidung einkaufen“ an, die in den vorhergehenden Stunden eingeführt wurden, z. B. der Schal, die Mütze, die Hose, die Jeans, das T-Shirt, das Hemd, der Mantel, die Jacke, die Bluse, die Schuhe. Auf der einen Kartenseite wird das Nomen mit dem Füller oder Kugelschreiber notiert, auf der Rückseite mit dem Buntstift der entsprechende bestimmte Artikel (Femininum → rot, Maskulinum → blau, Neutrum → grün; Variation: Aufkleben eines roten/blauen/grünen Punktes).

Aus einem DIN A 4-Blatt können vier DIN A 6-Karten (oder 8 DIN A 5 Karten) angefertigt werden. Für das Spiel werden ca. 20 - 30 Karten benötigt (pro Durchgang und Kassiererin/Kassierer 10 - 15 Karten).

Die Kassiererin/der Kassierer aus jedem Tandem legt die Karten so auf den Tisch, dass nur die Spielkartenseiten mit den Nomen zu sehen sind. Die Kundin/der Kunde wählt eine Spielkarte aus und nennt den passenden Artikel. Dann kontrollieren beide den Lösungsvorschlag, indem sie die Karte umdrehen.

Im nächsten Schritt wählt jede Kundin/jeder Kunde 5 - 7 Karten aus. Sie/er fragt ihr/sein Gegenüber nach dem Preis für eine Ware, z. B.: „Was kostet der Pullover?“. Die Kassiererin/der Kassierer nennt den Preis und schreibt ihn auf einen Zettel (Variation: gibt ihn in einen Taschenrechner ein). Dann nimmt die Kundin/der Kunde die nächste Karte und stellt eine weitere Frage: „Ich möchte noch die/den/das ... Was kostet das?“ Der Kassierer nennt den entsprechenden Preis und addiert ihn auf. Das Spiel wird fortgesetzt, bis alle ausgewählten Karten zum Einsatz gekommen sind. Dann tauschen die Schülerinnen/Schüler die Rollen.

Textaufgaben: „Einkaufen“

Aufgabe 1

Lukas möchte neue Sportschuhe kaufen. Sie kosten 78 Euro.
Zum Geburtstag hat Lukas von der Oma 30 Euro bekommen.
23 Euro hat er von seinem Taschengeld noch zusammengespart.
Frage:
Wie viel Geld fehlt Lukas für die Schuhe?

Antwort: Ihm fehlen 25 Euro.

Aufgabe 2

Shukria hat 100 Euro gespart.
Sie möchte sich ein Paar Turnschuhe für 79 Euro kaufen.
Die Verkäufer gibt ihr einen Rabatt und sie muss nur 65 Euro bezahlen.
Fragen:
1.) Wie viel Euro Rabatt hat ihr der Verkäufer gegeben?
2.) Wie viel Euro hat Shukria nach dem Kauf noch übrig?

Antwort: Der Verkäufer hat ihr 14 Euro Rabatt gegeben. Sie hat noch 35 Euro übrig.

Aufgabe 3

Max hat einen Geschenkgutschein für Computerspiele über 15 Euro.
Das Spiel, das er sich wünscht, kostet im Geschäft 40 Euro.
Frage:
Wie viel Geld muss er von seinem Bruder leihen, damit er sich das Spiel kaufen kann?

Antwort: Er muss sich 25 Euro leihen.