

Die E-LIVE-Aufgaben für den virtuellen Austausch bestehen aus einer Reihe von Teilaufgaben, die in drei Phasen gegliedert sind: Vorbereitung (Voraufgabe), Aufgabenbearbeitung (Interaktion) und Nachbereitung (Nachaufgabe).



SCHLANGEN UND LEITERN (SPIEL)

Zusammenfassung Aufgabe

Thema	Lernt euren Partner durch das Spiel "Schlangen und Leitern" kennen. Ideale Aktivität für das erste Treffen des virtuellen Austauschs, um das Eis zu brechen.
Zielgruppe GER-Niveaustufe	Sekundar-/Hochschulbildung B1-C2
Zusammenfassung der Aktivitäten	Die Teilnehmer spielen das klassische Spiel "Schlangen und Leitern", wobei jedes Spielfeld eine Frage enthält, um den Partner und seine/ihre Kultur besser kennenzulernen.
Lernziele (interkulturell, sprachlich, technologisch, pädagogisch)	Interkulturell: Die Interaktion fördern und die Partner aus verschiedenen Kulturen besser kennenlernen. Linguistisch: Sprachfähigkeiten in einem spielerischen Kontext üben. Pädagogisch: Kommunikative und soziale Fähigkeiten entwickeln.
Fertigprodukt (erwartetes Ergebnis)	Aufnahme Rückblick
Tool Vorschlag	Digitale Version des Spiels "Schlangen und Leitern" (Genial.ly), Videokonferenzplattform.
Ist die Aufgabe schon getestet?	Ja
Verfasser/Bildungsinstitut	S. Canto – Universidad de Utrecht

Disclaimer: Das E-LIVE-Projekt wird von der Europäischen Kommission (Erasmus+) gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieses Dokuments tragen allein die Verfasser. Die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



Aufgabe Vorbereitung

Aufgabenelementen	Beschreibung der Aktivitäten in der Vorbereitungsphase
Das Treffen mit dem virtuellen Austauschpartner vorbereiten	Die Schüler machen sich mit dem Spiel vertraut. Sie sollen die Spielregeln verstehen. Vorbereitung von Fragen: Eine Reihe von Fragen formulieren, um die Partner besser kennenzulernen.
Die Tools kennenlernen	Wenn es das erste Mal ist, organisieren die Lehrer ein Tutorial darüber, wie man über Moodle auf BBB zugreift. Es ist auch sinnvoll zu überprüfen, ob die Interaktivität mit der Genial.ly-App funktioniert.

Aufgabe Ausführung

Aufgabenelementen	Beschreibung der Aktivitäten in der Ausführungsphase
Interaktion über Videokommunikation während des Spiels.	Die Teilnehmer spielen das traditionelle "Schlangen und Leitern" auf einer digitalen Plattform. Wenn ein Spieler auf einem Feld landet, beantwortet er eine persönliche oder kulturelle Frage, um seinen Partner besser kennenzulernen. Das Spiel findet in einer entspannten Atmosphäre statt, die zur Konversation und zum kulturellen Austausch anregt. Interaktion und Dialog während des Spiels werden gefördert.

Aufgabe Nachbereitung

Aufgabenelementen	Beschreibung der Aktivitäten in der Nachbereitungsphase
Rückblick und Evaluierung	Nachdem die Schüler alle Runden gespielt haben, findet einen gemeinsamen Rückblick statt, um: • über das Gelernte bezüglich der Partner und seiner/ihrer Kultur zu reflektieren. • zu besprechen, wie das Spiel zum sprachlichen und kulturellen Lernen beigetragen hat. • die Erfahrung in Bezug auf soziale Interaktion und Kommunikation zu bewerten. • Eindrücke über das Spiel und die gegebenen

Disclaimer: Das E-LIVE-Projekt wird von der Europäischen Kommission (Erasmus+) gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieses Dokuments tragen allein die Verfasser. Die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

E-LIVE: SCHLANGEN UND LEITERN (SPIEL)

	Antworten miteinander zu teilen.
--	----------------------------------

MATERIALIEN

Digitales Spielbrett

<https://view.genial.ly/63e8f65f185f1200182a7bca>

Disclaimer: Das E-LIVE-Projekt wird von der Europäischen Kommission (Erasmus+) gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieses Dokuments tragen allein die Verfasser. Die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

