

DEUTSCH

Das Spiel der Berufe



Beim Erlernen einer Sprache ist es angebracht, relativ früh mit den Namen der verschiedenen Berufe und den entsprechenden Tätigkeiten vertraut zu werden. Um dem Schüler in dieser Phase ein wirkungsvolles Hilfsmittel in die Hand zu geben, hat ELI ein lustiges Spiel entwickelt. Mit dem „Spiel der Berufe“ eignet sich der Schüler auf unterhaltsame Weise den Wortschatz zum Berufsbereich an. Er wird zudem angeregt, bestimmte sprachliche Strukturen anzuwenden und seine Geläufigkeit im freien Sprechen zu verbessern.

WORAUS BESTEHT DAS SPIEL?

Das Spiel besteht aus drei Stapeln mit 40 Karten pro Stapel. Im ersten Stapel befinden sich die Karten mit den Abbildungen der einzelnen Berufe. Auf den Karten des zweiten Stapels sind die Namen der Berufe vermerkt, und der dritte Kartenstapel enthält jeweils kurze Sätze, die etwas Charakteristisches zu den Berufen aussagen. Eine Anleitung mit verschiedenen Spielvorschlägen liegt dem Spiel bei.

WOZU KANN MAN „DAS SPIEL DER BERUFE“ BENUTZEN?

Für dieses Spiel hat ELI die traditionelle Form der Bildkarten (wie sie z.B. im Rommé verwendet werden) geschickt abgewandelt. Jede Bildkarte ist in der Mitte unterteilt, wobei auf der einen Hälfte der entsprechende Beruf mit einer männlichen und auf der anderen Hälfte mit einer weiblichen Figur dargestellt wird. Natürlich folgen auch die Karten mit den Namensbezeichnungen dieser Aufteilung.

Dies soll mit dazu beitragen, daß sich die Schüler über die Berufswelt einen Eindruck verschaffen, der nicht von vornherein durch geschlechtsspezifische Vorurteile eingeengt ist. Denn im Grunde könnten in allen Berufsarten sowohl Männer als auch Frauen tätig sein.

Zudem ist das Spiel vom sprachlichen Aspekt her realitätsgemäßer und insofern wertvoller, wenn sowohl die männliche als auch die weibliche Form der Berufsbezeichnung angeboten wird.

Das Spiel wurde darauf ausgerichtet, die Merkfähigkeit anzuregen und das Vermögen zu unterstützen, in richtiger Weise Abbildung, Berufsbezeichnung und Aussagesatz miteinander zu verbinden. Dabei besitzt jede Kartenart einen besonderen Vorteil:

- die Karten mit den lebendigen und lustigen Abbildungen vermitteln ein unmittelbares Verständnis des dargestellten Berufs, ohne auf sprachliche Erklärungen zurückgreifen zu müssen;
- die Karten mit den Berufsbezeichnungen leiten die Schüler dazu an, sich die Namen der einzelnen Berufe einzuprägen und sie gedanklich mit den Abbildungen zu verknüpfen;
- die Aussagekarten geben dem Lehrer die Möglichkeit, den Wortschatz und die sprachlichen Strukturen aus dem Berufsbereich zu vertiefen; für die Schüler stellen sie ein Hilfsmittel dar, den Tätigkeitsbereich der jeweiligen Berufe in Worte zu fassen.

WIE BENUTZT MAN „DAS SPIEL DER BERUFE“ IM UNTERRICHT?

Das **Spiel der Berufe** bildet zu Hause beim Spiel mit den Freunden eine unterhaltsame und lehrreiche Alternative zum gewohnten Kartenspiel. Ebensogut kann man es auch in der Schule verwenden, und es erweist sich hier unter der Anleitung des Lehrers als wertvolles didaktisches Mittel.

Als eine erste Verwendung des Spiels für didaktische Zwecke könnte der Lehrer einige Abbildungen auswählen und sie mit den entsprechenden Berufsbezeichnungen daneben auf dem Tisch ausbreiten.

Um den Schülern die Verbindung zwischen Abbildung und Berufsbezeichnung deutlich zu machen, könnte der Lehrer auf eine Abbildung zeigen und dabei den entsprechenden Namen (in seiner männlichen und weiblichen Form) vorsprechen. Er wird dann die Schüler darauf hinweisen, welche Karte mit der Berufsbezeichnung zu welcher Abbildung passt, und sie bitten, die beiden Namen nachzusprechen. Der Lehrer könnte dann auch den dritten Kartenstapel zu Hilfe nehmen, indem er die entsprechende Charakteristik des Berufs vorliest und die Karte zu dem bereits erläuterten Kartenpaar legt. Anschließend könnte der Lehrer die Schüler auffordern, etwas über einen bestimmten Beruf zu sagen. Dabei kann er sie durch präzise Fragen unterstützen.

Wählt der Lehrer z.B. die Karte „DER KELLNER / DIE KELLNERIN“, wird er die Schüler zunächst bitten, sich die Zeichnung genau anzusehen, und fragt dann: „Was tun der Kellner und die Kellnerin?“, „Welche Aufgaben haben der Kellner und die Kellnerin?“ (die Gäste zu ihrem Platz führen; Bestellungen entgegennehmen; die Gäste bedienen; den Tisch decken; den Tisch abräumen; die Rechnung bringen;), „Wo arbeiten der Kellner und die Kellnerin?“ (im Restaurant), „Was benutzen sie bei ihrer Arbeit?“ (die Tischdecke, die Servietten, die Teller, die Gläser, das Besteck ...). Es ist ratsam, die dabei verwendeten (neuen) Wörter an die Tafel zu schreiben und ihre Bedeutung zu erklären oder den Schülern eine entsprechende Liste zu geben. Nach Belieben kann der Lehrer nun auch die anderen Berufe in ähnlicher Form vorstellen. Hierbei bilden die Fragen zum Ort der Berufsausübung, zu den verschiedenen Aufgaben und den Dingen, mit denen umgegangen wird, ein Schema, das die Erarbeitung des Berufsprofils erleichtert. Die Karte „DER STUDENT / DIE STUDENTIN“ muss gesondert behandelt werden, da ja derjenige, der sich in der Ausbildung befindet oder soeben seine Studien beendet hat, keinen Beruf ausübt. Der Lehrer könnte an Hand dieser Karte den Begriff der „Arbeitslosigkeit“ erläutern und dazu die Bezeichnungen „der Arbeitslose / die Arbeitslose“ einführen.

DIDAKTISCHE AKTIVITÄTEN

Nachfolgend einige Spielvorschläge, mit denen man überprüfen kann, inwieweit die Schüler die Ausführungen zu den Berufen verstanden haben, und die das Erlernen einfacher sprachlicher Strukturen erleichtern.

WELCHE KARTEN GEHÖREN ZUSAMMEN?

Der Lehrer wählt einige Berufe aus und nimmt hierzu die entsprechenden Karten aus den drei Gruppen. Daraufhin mischt er die Karten und verteilt sie in Dreiergruppen

auf dem Pult. Jede Dreiergruppe muss dabei jeweils eine Bildkarte, eine Karte mit der Berufsbezeichnung und eine Aussagekarte enthalten. Die Schüler sollen nun überprüfen, ob die Dreiergruppen in sich korrekt sind. Hierzu notiert sich jeder, in welcher Reihenfolge die Karten seiner Meinung nach angeordnet sein müssten. Für jede richtige Kombination erhält man einen Punkt. Um das Spiel mehrmals hintereinander durchzuführen, empfiehlt es sich, nach jedem Durchgang die Karten zu wechseln. Gewonnen hat derjenige, der zum Schluss die meisten Punkte hat.

DAS GEDÄCHTNISTRAINING

Man teilt die Klasse in zwei Gruppen. Auf dem Pult verteilt man einige Karten mit den Berufsbezeichnungen. Die Schüler haben eine Minute Zeit, sich diese Karten anzusehen und einzuprägen. Daraufhin verdeckt man die Karten. Die beiden Gruppen müssen nun versuchen, sich an möglichst viele Berufsamen zu erinnern und sie korrekt aufzuschreiben. Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten richtig geschriebenen Berufe notiert hat. In einer zweiten Phase des Spiels könnte man statt der Karten mit den Berufsbezeichnungen einige Karten mit den Abbildungen auf dem Pult auslegen. Die Schüler müssten dann also zu den abgebildeten Berufen die entsprechenden Berufsbezeichnungen finden und aufschreiben.

BRINGT MIR ...

Man verteilt einige Aussagekarten auf dem Pult und bittet die Schüler, ans andere Ende des Klassenzimmers zu gehen. Daraufhin sagt der Lehrer: „Bringt mir ... die Fremdenführerin!“ Die Schüler müssen nun zum Pult laufen und herausfinden, welche Karte den zur Fremdenführerin passenden Satz enthält. Wer die Karte als erster findet und sie dem Lehrer aushändigt, erhält einen Punkt. Gewonnen hat der, der die meisten Punkte sammelt. Dieses Spiel lässt sich auch als Mannschaftsspiel durchführen.

RICHTIG ODER FALSCH?

Der Lehrer teilt die Klasse in zwei gleich starke Gruppen auf. Die beiden Mannschaften müssen sich in der Mitte der Klasse in zwei Reihen aufstellen. Am Ende des Klassenzimmers werden zwei Stühle hingestellt: Den einen kennzeichnet man mit einem Schild als „RICHTIG“, den anderen als „FALSCH“. Der Lehrer liest nun eine Karte aus den Aussagen vor, wobei er jedoch einige Ergänzungen macht, die entweder richtig oder falsch sein können; so z.B. „Die Verkäuferin arbeitet in einem Geschäft.“ oder „Der Postbote arbeitet in einem Geschäft.“ Die beiden Schüler, die sich an der Spitze der beiden Reihen befinden, müssen nun so schnell wie möglich zu den Stühlen laufen und sich auf den richtigen Stuhl setzen - je nach dem, ob der Satz richtig oder falsch ist. Wem dies zuerst gelingt, gewinnt einen Punkt. Die beiden

Schüler schließen sich nun an das Ende ihrer Reihe an, und das nächste Paar ist dran. Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Punkte gesammelt hat. In einer zweiten Phase könnte man die Schüler die Rolle des Lehrers übernehmen lassen, indem man die zu beurteilenden Sätze jeweils von einem Schüler bilden lässt.

WER BIN ICH?

Jeder Schüler wird abwechselnd an die Tafel gerufen, um einen Beruf zu erraten. Hierzu wählt der Lehrer aus den Berufsbezeichnungen eine Karte aus und zeigt sie den übrigen Schülern der Klasse. Der Schüler an der Tafel weiß also nun, dass er einen bestimmten Beruf ausübt, aber er weiß nicht welchen. Er versucht also durch Fragen an die Klasse, diesen herauszufinden. Dabei dürfen die anderen nur mit ja oder nein antworten. Die Fragen zum Ort der Berufsausübung, zu den Tätigkeiten und den Arbeitsmitteln können dabei den Ausgangspunkt bilden.

Zum Beispiel: „Arbeite ich im Büro?“, „Im Freien?“, „In einem Geschäft?“

„Verkaufe ich etwas?“, „Repariere ich etwas?“, „Pflege ich Kranke?“

„Benutze ich den Computer?“, „Arbeite ich mit dem Fotoapparat?“, „Brauche ich Nadel und Faden?“, „Verwende ich Papier und Buntstifte?“

Der Schüler an der Tafel kann den Stapel mit den Bildkarten zu Rate ziehen und so nützliche Hinweise für weitere Fragen erhalten. Wenn er sicher ist, den Beruf erkannt zu haben, schreibt er ihn an die Tafel.

SPIELE

ICH SEHE ...

Der Lehrer verteilt die Bildkarten so auf einem Tisch, dass alle Schüler die Zeichnungen sehen können. Darauf sagt er: „Ich sehe einen Beruf, der beginnt mit ... F!“, oder auch „Ich sehe einen Beruf, der im Theater ausgeübt wird.“ Die Schüler müssen nun möglichst schnell die entsprechenden Karte(n) herausfinden und an sich nehmen.

Für jede richtig geratene Karte erhält man einen Punkt. Gewonnen hat derjenige, der die meisten Punkte hat.

DIE PAARE

Gespielt wird mit zwei Kartenarten. Ein Kartentyp bleibt als Stapel in der Mitte, die anderen werden unter die Teilnehmer verteilt. Der erste Spieler deckt eine Karte vom Stapel auf. Kann er sie einer seiner Karten zuordnen, nimmt er sie an sich und legt das Kartenpaar ab. Andernfalls legt er die Karte neben den Stapel. Wer die dazu passende Karte hat, darf die aufgedeckte Karte nehmen und das Paar ablegen. Jeder Spieler, der ein Paar ablegt, darf eine Karte vom Stapel ziehen.

Gewonnen hat der, der als erster seine Karten vollständig abgelegt hat. Das Spiel kann jedoch fortgesetzt werden, bis ein Spieler mit der letzten Karte übrigbleibt.

DER STUDENT

Gespielt wird mit den Bildkarten und den Karten, auf denen die Berufsbezeichnungen stehen. Die Karten werden gemischt und unter die Teilnehmer verteilt. Jeder Spieler, der über Paare verfügt (Bildkarte und dazugehörige Karte mit der Berufsbezeichnung), liest die Namen laut vor und legt die Karten ab. Die Karte mit der Bezeichnung „DER STUDENT / DIE STUDENTIN“ wird allein abgelegt.

Das Spiel beginnt der jüngste Teilnehmer, indem er sich eine Karte von dem Mitspieler rechts neben ihm nimmt. Die anderen ziehen der Reihe nach ebenso eine Karte, jeweils von dem Mitspieler zu ihrer Rechten. Wer kann, legt das sich bildende Paar ab und liest dabei die Berufsbezeichnung vor. Da die Abbildung zur Karte „DER STUDENT / DIE STUDENTIN“ nicht mehr als Paar abgelegt werden kann, bleibt sie als einzige übrig. Wer diese Karte in der Hand behält, hat verloren.

DER DREIER

Gespielt wird mit allen Karten. Nach dem Mischen erhält jeder Spieler neun Karten. Die verbleibenden Karten werden als Stapel verdeckt in die Mitte gelegt. Die Spieler müssen nun versuchen, möglichst schnell ihre Karten in drei „Dreier“ zu verwandeln, d.h. zu drei Berufen die jeweilige Bildkarte, die Karte mit der Berufsbezeichnung und die Aussagekarte zu erhalten. Hierzu kann jeder Spieler der Reihe nach eine Karte vom Stapel nehmen und die für ihn nicht brauchbare Karte neben dem Stapel ablegen. Wer als erster drei Dreier in der Hand hat, zeigt sie den anderen und ruft „Dreier!“

MEMORY

Gespielt wird mit zwei Kartensorten. Man wählt nach Belieben eine Reihe von Kartenpaaren aus. Je mehr Karten im Spiel sind, desto schwieriger wird es.

Die Karten werden verdeckt auf dem Tisch so ausgelegt, dass sich die eine Sorte rechts, die andere Sorte links vom Lehrer befindet.

Der Reihe nach decken nun die Schüler jeweils eine Karte aus beiden Gruppen auf. Wenn die beiden aufgedeckten Karten nicht zueinander passen, werden sie wieder umgedreht, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Bilden die Karten ein Paar, darf der Spieler sie behalten. (Je nachdem, welche Kartenarten man gewählt hat, werden die Paare gebildet aus: Bildkarte-Berufsbezeichnung, Bildkarte-Aussage, Berufsbezeichnung-Aussage). Da das Ziel des Spieles darin besteht, möglichst viele Paare zu sammeln, werden die Schüler versuchen, sich möglichst genau zu erinnern, welche Karten wo aufgedeckt worden sind.

SCHIFFEVERSENKEN

Man teilt die Klasse in zwei Mannschaften. Jede Gruppe wählt mit dem Lehrer einen Satz aus den Aussagekarten aus, der dann etwa folgender Art in ein Koordinatensystem eingetragen wird: (Beispielsatz: Der Koch kocht gerne.). Hierbei dürfen die Wörter nur in horizontaler Richtung geschrieben werden.

Es wird abwechselnd gespielt. Die Mannschaft, die an der Reihe ist, nennt die Koordinaten eines Kästchens ihrer Wahl. Wenn dieses Kästchen von einem Buchstaben besetzt ist, muss die Gegenpartei sagen: „Getroffen! Der Buchstabe ist ... ein C!“, wenn beispielsweise das C aus KOCHT getroffen worden ist. Außerdem muss die Gegenpartei die Länge des getroffenen Wortes verraten, indem sie (in unserem Beispiel) sagt: „Das Wort hat ... 5 Buchstaben!“. Gewonnen hat die Mannschaft, die als erste den von der Gegenpartei gewählten Satz herausfindet.

BERUFE RATEN

Ein Schüler wählt einen der abgebildeten Berufe aus und stellt ihn mimisch dar. Die anderen müssen nun versuchen, den Beruf zu erraten. Hierfür dürfen sie auch Fragen stellen, die aber nur mit Kopfnicken oder Kopfschütteln (für ja und nein) beantwortet werden können. Beispielsweise: „Arbeitest du in einem Geschäft?“, „Verkauft du etwas?“, „Das Werkzeug, das du benutzt, ist das ein Schraubenzieher?“

Wer den Beruf errät, gewinnt einen Punkt und darf seinerseits einen Beruf auswählen und darstellen. Wer zum Schluss die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

*Dies sind natürlich nur einige Vorschläge, wie man das **Spiel der Berufe** für pädagogische Zwecke einsetzen kann.*

*Denn sicherlich können die Vorschläge aus dem Bereich „Spiele“ mittels geeigneter Variationen im Unterricht eingesetzt werden, und andererseits können auch die „didaktischen Aktivitäten“ einen unterhaltsamen Zeitvertreib zu Hause darstellen. Die Vielseitigkeit des **Spiels der Berufe** regt zu immer neuen Verwendungsmöglichkeiten an.*

Gleichzeitig erweist es sich für den Lehrer als wertvolles didaktisches Mittel, das entsprechend dem jeweiligen sprachlichen Niveau seiner Schüler eingesetzt werden kann. Die dabei vom Lehrer verfolgten, unterschiedlichen Lernziele können mitunter Modifikationen der hier vorgeschlagenen Spielmöglichkeiten erfordern.

In jedem Fall wird die Erfahrung des Lehrers dazu beitragen, die Variationsbreite dieses Spiels zu erweitern und so die Schüler auf unterhaltsame Art ihre Kenntnisse anwenden und vertiefen zu lassen.

DIE SÄTZE

Der Landwirt / die Landwirtin	bestellt die Felder.
Der Arzt / die Ärztin	heilt die Kranken.
Der Angestellte / die Angestellte	arbeitet in einem Büro.
Der Tierarzt / die Tierärztin	heilt die Tiere.
Der Musiker / die Musikerin	spielt und komponiert Musik.
Der Polizist / die Polizistin	lässt die öffentliche Ordnung einhalten.
Der Zahnarzt / die Zahnärztin	kümmert sich um die Zähne.
Der Krankenpfleger / die Krankenschwester	pfllegt die Kranken.
Der Taxifahrer / die Taxifahrerin	fährt Leute mit dem Taxi.
Der Lkw-Fahrer / die Lkw-Fahrerin	transportiert Güter mit dem Lkw.
Der Kellner / die Kellnerin	arbeitet in einem Restaurant.
Der Koch / die Köchin	kocht gerne.
Der Friseur / die Friseurin	frisiert die Haare.
Der Verkäufer / die Verkäuferin	arbeitet in einem Geschäft.
Der Fotograf / die Fotografin	macht schöne Fotos.
Der Journalist / die Journalistin	informiert sich und schreibt Artikel.
Der Schneider / die Schneiderin	näht Kleider.
Der Feuerwehrmann / die Feuerwehrfrau	bekämpft einen Brand.
Der Sänger / die Sängerin	hat eine schöne Stimme.
Der Schauspieler / die Schauspielerin	tritt im Fernsehen, Theater oder Film auf.
Der Firmenleiter / die Firmenleiterin	leitet eine Firma.
Der Tänzer / die Tänzerin	tanzt gerne.
Der Postbote / die Postbotin	stellt die Post zu.
Der Lehrer / die Lehrerin	hilft, neue Dinge zu lernen.
Der (technische) Zeichner / die Zeichnerin	zeichnet gerne.
Der Architekt / die Architektin	plant Gebäude.
Der Maurer / die Maurerin	baut Gebäude.
Der Installateur / die Installateurin	installiert und repariert Wasserleitungen.
Der Elektriker / die Elektrikerin	installiert und repariert Elektroanlagen.
Der Mechaniker / die Mechanikerin	repariert defekte Autos.
Der Dressman / das Mannequin	führt auf einer Modenschau Kleidung vor.
Der Arbeiter / die Arbeiterin	arbeitet in einer Fabrik.
Der Vertreter / die Vertreterin	stellt den Kunden neue Produkte vor.
Der Fremdenführer / die Fremdenführerin	begleitet die Touristen.
Der Flugassistent / die Flugassistentin	arbeitet im Flughafen oder an Bord eines Flugzeugs.
Der Bäcker / die Bäckerin	backt das Brot.
Der Straßenkehrer / die Straßenkehrerin	hält die Stadt sauber.
Der Tankwart / die Tankwartin	verkauft Benzin.
Der Kartenverkäufer / die Kartenverkäuferin	verkauft und kontrolliert die Eintrittskarten.
Der Student / die Studentin	studiert und eignet sich neue Dinge an.