


Materialien	Würfel, Uhr, Memorykarten, Landkarte
Mündliche Sprach-handlungs-fähigkeit	<div><div>- erzählen, beschreiben</div><div>- nennen</div></div>
Sprachliche Kompetenzen	Schüler/innen können ... <div><div>- sinnerfassend lesen und das Gelesene umsetzen.</div><div>- frei und zusammenhängend erzählen.</div><div>- sich die Schatzwörter merken und sie wiedergeben.</div><div>- Begriffe beschreiben.</div><div>- mathematisch-logische Schlüsse ziehen.</div><div>- sich auf der Landkarte orientieren.</div></div>
Schatzwörter <div></div>	<div>der Bahnhof, der Bus, der Fahrplan, die Haltestelle, der Schalter, der Zug; fahren, halten; pünktlich</div> <div>Erweiterter Wortschatz: <i>aussteigen</i></div>
Ablauf	<div>Das Plakat mit den Aktivitäten kann in der Klasse aufgehängt oder in einem Stationenbetrieb auf Tischen aufgelegt werden. Die Schüler/innen bearbeiten die Aktivitäten in Partner-/Gruppenarbeit.</div> <div>Sie würfeln mit dem Gobbi-Würfel und je nach Augenzahl bzw. Farbe führen sie die entsprechende Aktivität aus.</div>

Die Icons unterstützen die Schüler/innen bei den Aktivitäten und zeigen, was zu tun ist:

- 

erzählen, sprechen
- 

suchen
- 

pantomimisch darstellen
- 

spielen
- 

nennen
- 

rechnen
- 

nehmen



- Differenzierungs-möglichkeiten
- Je nach Vorkenntnissen der Schüler/innen wird eine Vorentlastung der Aktivitäten empfohlen.

- In manchen Übungen werden die Flashcards verwendet. Als Sprachhilfe können sie zusätzlich verwendet werden, um Schatzwörter sichtbar zu machen (z. B. Szenenbild mit Schatzwortliste, Flashcards).

- Schüler/innen mit Erstsprache Deutsch können durch gezielte Partner- oder Gruppeneinteilung andere Schüler/innen dabei unterstützen, Anweisungen zu verstehen und umzusetzen.

- Schüler/innen können die Möglichkeit bekommen, noch einmal zu würfeln, wenn eine Übung zu schwer ist („Joker“).

- Man kann einen Stationenbetrieb mit verschiedenen Gobbi-SNAGS-Themen durchführen.

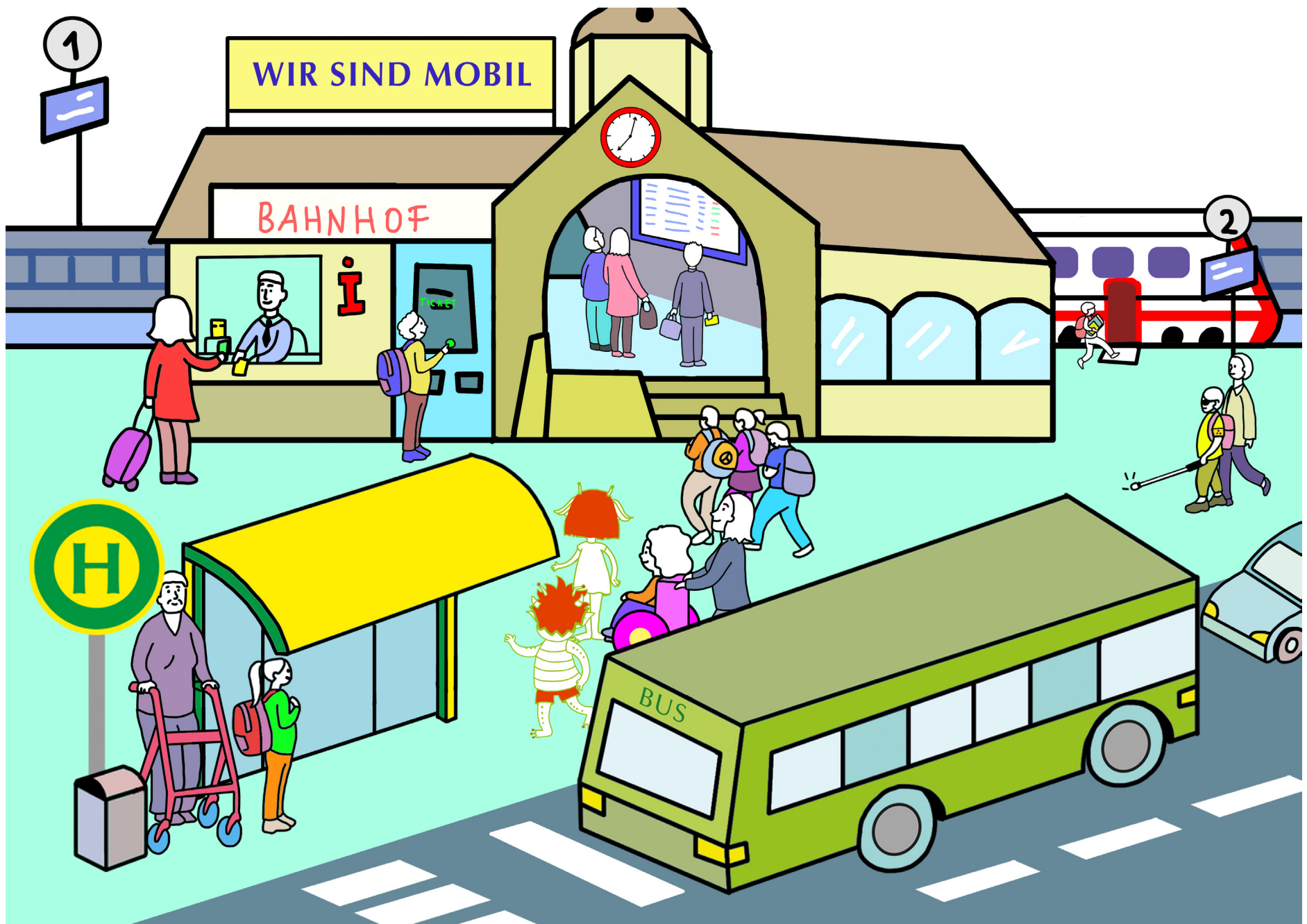


Mit den **Gobbi-SNAGS** soll Sprachenlernen **mit allen Sinnen verknüpft** und somit auch ein kreativer, spielerischer Umgang mit Sprache ermöglicht werden. Beispiele sind Aktivitäten wie Pantomime, Maldiktate und Mini-Rollenspiele, aber auch Sprech- und Schreibenlässe. Die Gobbi-SNAGS sind **A3-Plakate**. Für das Spiel benötigt man einen Würfel (z. B. Gobbi-Würfel). Das **Szenenbild** kann bei den Aktivitäten verwendet werden. Sie können z. B. das Bild gut sichtbar in der Klasse aufhängen. Als **Sozialform** bieten sich **Partner- und Gruppenarbeiten** an. Zusätzlich gibt es online eine Übersicht aller **Icons** zum Ausdrucken und Aufhängen in der Klasse (A3).



Die Anzahl der **Ufos** (☹ - ☹☹☹☹) zeigt den **Schwierigkeitsgrad** an. Manche Aufgaben bieten auch die Möglichkeit der Differenzierung - hier wurden die Ufos direkt bei den Arbeitsaufträgen ergänzt. Die Schüler/innen können entscheiden, wie viele und welche Aufgaben sie machen möchten.





Würfle und mache die Aktivitäten.

<p>1</p> <p>Erzähle deiner Lehrperson, wohin du mit dem Zug fahren willst.</p> <p>Suche den Ort auf einer Landkarte.</p>	<p>2</p> <p>Erzähle einem Partner / einer Partnerin, warum Gobbila keine Züge mag.</p> <p>Sprich 1 Minute.</p>	<p>3</p> <p>Suche dir 5 Schatzwörter aus.</p> <p>Stelle sie dar. Dein Partner/ Deine Partnerin soll sie erraten.</p>
<p>4</p> <p>Nenne so viele Schatzwörter, wie du kannst in 10 Sekunden. Dein Partner / Deine Partnerin stoppt die Zeit.</p> <p>Vergiss den Artikel nicht.</p>	<p>5</p> <p>Nimm die Memorykarten.</p> <p>Spieler mit einem Partner / einer Partnerin Memory.</p>	<p>6</p> <p>Rechne: Der Zug fährt um 7.15 Uhr ab. Er fährt 55 Minuten ohne zu halten. Wann kommt der Zug am Bahnhof an?</p>

