

auf der Hand, die noch zu kombinieren sind, ohne sie den anderen zu zeigen. Der jüngste Mitspieler oder die jüngste Mitspielerin beginnt: Er oder sie kann eine Porträtkarte oder eine Profilkarte zeigen. Wer die entsprechende Profil- oder Porträtkarte besitzt, hebt die Hand, liest die Informationen vor, bekommt das Kartenpaar und legt es ab. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter. Sieger ist, wer es geschafft hat, alle Karten auf der Hand zu kombinieren. Das Spiel endet, wenn alle Paare gefunden wurden, oder innerhalb eines festgelegten Zeitraums.

Wie heißt er oder sie?

Die Lehrkraft oder der Gruppenleiter/die Gruppenleiterin teilt die Spieler in zwei Teams auf. Zehn Profilkarten und die entsprechenden Porträtkarten werden offen auf dem Tisch ausgelegt. Die beiden Teams sollen sich diese eine Minute lang einprägen, dann werden die Profilkarten gemischt und als Stoß verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Die Porträtkarten dagegen bleiben offen auf dem Tisch liegen.

Die Lehrkraft oder der Gruppenleiter/die Gruppenleiterin bittet eines der beiden Teams, eine Profilkarte zu ziehen. Die Mitglieder des Teams sollen reihum jeweils eine biografische Information zu der Persönlichkeit formulieren, zum Beispiel für Albert Einstein: *Er ist in Ulm geboren. Er war ein großer Physiker. Er hat den Nobelpreis bekommen.* Sie dürfen die Profilkarte nicht dem gegnerischen Team zeigen. Die Mitglieder des anderen Teams sollen versuchen, so schnell wie möglich das richtige Porträt zu finden. Haben sie es gefunden, nehmen sie das Kartenpaar und nun ist ihr Team an der Reihe.

Wird die richtige Porträtkarte nicht innerhalb der festgelegten Zeit gefunden, wird die Profilkarte wieder verdeckt unter den Stoß in der Mitte des Tisches gelegt. Das Spiel endet, wenn alle Karten zugeordnet sind oder wenn die festgelegte Zeit abgelaufen ist. Es gewinnt das Team mit den meisten Karten.

Variante

Es können auch einfache Informationen zum Aussehen der Persönlichkeit gegeben werden. Zum Beispiel: *Er hat lange graue Haare. Er trägt einen Schnurrbart. Er hat große, dunkle Augen* (Albert Einstein).

Die Anzahl der Karten auf dem Tisch ist auf die Anzahl der Mitspieler und Mitspielerinnen sowie auf die vorgesehene Zeit abzustimmen.

Fünf Fragen

Die Lehrkraft oder der Gruppenleiter/die Gruppenleiterin teilt die Mitspieler und Mitspielerinnen in zwei Teams auf. Jedes Team zieht aus dem Stoß der Profilkarten eine Karte und hält sie so, dass das gegnerische Team den Namen der Persönlichkeit nicht lesen kann. Die Spieler und Spielerinnen sollen die Persönlichkeit des anderen Teams erraten, indem sie maximal fünf Fragen stellen.

Bei den Fragen soll es sich um Ja/Nein-Fragen handeln. Zum Beispiel: *Ist es ein Mann? Ist es eine Frau? Ist die Person jung/alt? Ist die Person aus der Vergangenheit/aus der heutigen Zeit? Kommt sie aus Österreich?* Nach fünf Fragen erhält das Team die Karte, wenn es die Persönlichkeit erraten hat.

Andernfalls kommt das andere Team an die Reihe. Es gewinnt das Team, das in der festgelegten Zeit die meisten Persönlichkeiten errät und somit mehr Karten gesammelt hat.

Bei diesen Aufgaben und Spielen handelt es sich natürlich nur um Vorschläge, wie man das Spiel **Deutschsprachige Persönlichkeiten** einsetzen kann. Je nach Sprachkenntnissen der Klasse oder Lerngruppe und den Zielen, die erreicht werden sollen, kann die Lehrkraft sie nach ihren Wünschen anpassen und mit ihrer Erfahrung und Kreativität weitere Varianten oder Aufgaben entwickeln, damit die Lernenden ihr Deutsch verbessern.

GER: Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen

- A1 Anfänger
- A2 Grundlegende Kenntnisse
- B1 Fortgeschrittene Sprachverwendung
- B2 Selbständige Sprachverwendung
- C1 Fachkundige Sprachverwendung
- C2 Annähernd muttersprachliche Kenntnisse

Deutschsprachige Persönlichkeiten

von Joy Olivier

© 2021 ELI s.r.l.

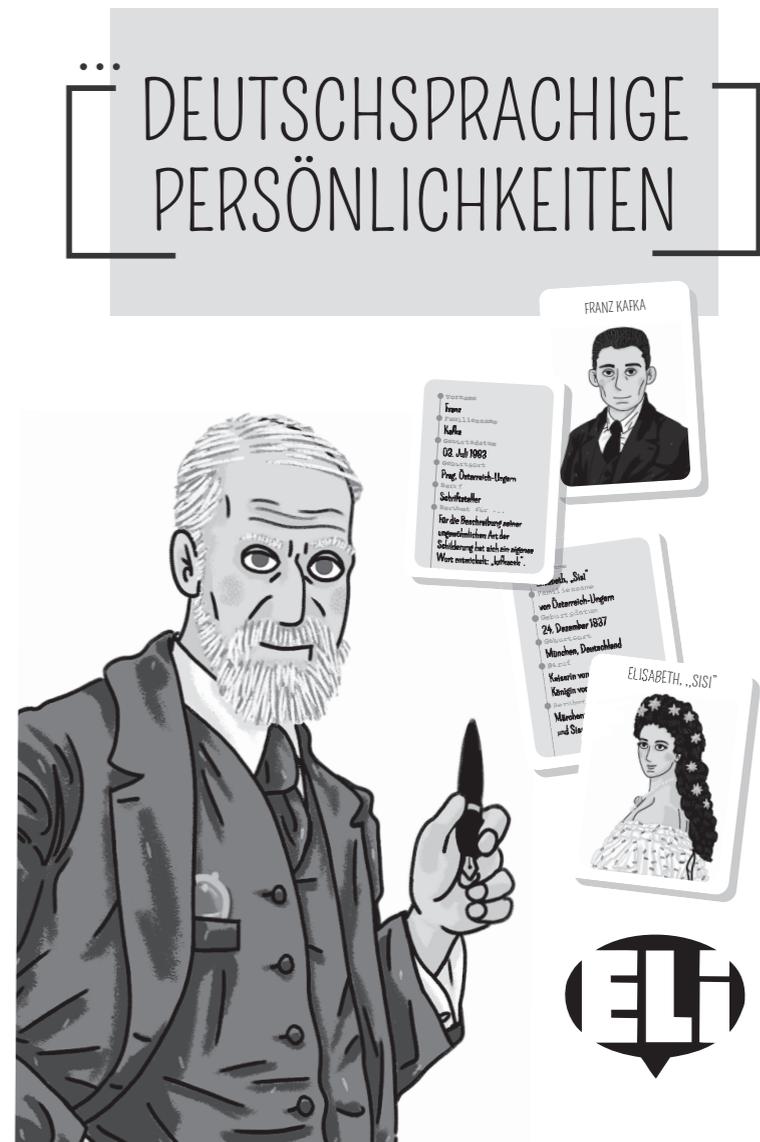
Postfach 6 – 62019 Recanati – Italien
Tel. +39 071 750701 - Fax +39 071 977851
www.elionline.com

Deutsche Version: Iris Faigle
Art Director: Letizia Pigni
Redaktion: Gigliola Capodaglio
Illustrationen: Roberto Irace
Produktionsleitung: Francesco Capitano
Grafik und Layout: Gianni Caputo

Gedruckt in Italien von Tecnostampa Pigni Group
Printing Division – Loreto-Trevi

ISBN: 978-88-536-3004-9

Die vollständige oder teilweise Reproduktion dieser Publikation sowie deren Übermittlung in jeglicher Form und mit irgendwelchen Mitteln, auch durch Fotokopien, ist ohne die Genehmigung des Verlags ELI streng verboten.



Sprachliche Ziele

Das Kartenspiel **Deutschsprachige Persönlichkeiten** ist für Deutsch-Lerner und -lernerinnen auf **Niveau A2-B1 (GER)** gedacht. Vorge stellt werden Namen und wesentliche Informationen zu bedeutenden Persönlichkeiten der deutschsprachigen Kultur aus der älteren und jüngeren Vergangenheit sowie der Gegenwart. Durch die Verbindung der Personenprofile mit den Porträts kann man sich die Informationen nachhaltig einprägen. Das Spiel kann in der Klasse mit der Lehrkraft oder zu Hause mit Freunden verwendet werden.

Material

Das Spiel besteht aus 132 Karten, die in 66 Porträts und 66 Personenprofile aufgeteilt sind.

Alphabetische Liste der Persönlichkeiten

Konrad Adenauer	1876 - 1967	Geschichte
Hannah Arendt	1906 - 1975	Geschichte/Gesellschaft
Johann Sebastian Bach	1685 - 1750	Musik
Ingeborg Bachmann	1926 - 1973	Literatur
Fritz Bauer	1903 - 1968	Geschichte
Pina Bausch	1940 - 2009	Tanz
Ludwig van Beethoven	1770 - 1827	Musik
Elly Beinhorn	1907 - 2007	Gesellschaft
Melitta Bentz	1873 - 1950	Erfindungen
Bertha Benz	1849 - 1944	Erfindungen
Thomas Bernhard	1931 - 1989	Literatur
Hildegard von Bingen	1098 - 1179	Theologie
Otto von Bismarck	1815 - 1898	Geschichte
Heinrich Böll	1917 - 1985	Literatur
Dietrich Bonhoeffer	1906 - 1945	Theologie
Willy Brandt	1913 - 1992	Geschichte
Bertolt Brecht	1898 - 1956	Theater

2

Rudolf Diesel	1858 - 1913	Erfindungen
Marlene Dietrich	1901 - 1992	Film
Marion Gräfin Dönhoff	1909 - 2002	Gesellschaft
Konrad Duden	1829 - 1911	Literatur
Albrecht Dürer	1471 - 1528	Kunst
Albert Einstein	1879 - 1955	Naturwissenschaft
Anne Frank	1929 - 1945	Geschichte/Gesellschaft
Sigmund Freud	1856 - 1939	Naturwissenschaft
Friedrich II., der Große	1712 - 1786	Geschichte
Jakob Fugger	1459 - 1525	Geschichte
Bruno Ganz	1941 - 2019	Film
Johann Wolfgang von Goethe	1749 - 1832	Literatur
Günter Grass	1927 - 2015	Literatur
Wilhelm Grimm	1786 - 1859	Literatur
Johannes Gutenberg	1400 ca. - 1468	Erfindungen
Felix Hoffmann	1868 - 1946	Naturwissenschaft
Alexander von Humboldt	1769 - 1859	Naturwissenschaft
Sigmund Jähn	1937 - 2019	Naturwissenschaft/ Gesellschaft
Franz Kafka	1883 - 1924	Literatur
Immanuel Kant	1724 - 1804	Philosophie
Gustav Klimt	1862 - 1918	Kunst
Konrad Koch	1846 - 1911	Sport
Robert Koch	1843 - 1910	Naturwissenschaft
Helmut Kohl	1930 - 2017	Geschichte
Karl Lagerfeld	1933 - 2019	Gesellschaft/Mode
Fritz Lang	1890 - 1976	Film
Otto Lilienthal	1848 - 1896	Erfindungen
Martin Luther	1483 - 1546	Theologie
Rosa Luxemburg	1871 - 1919	Geschichte/Gesellschaft

3

Thomas Mann	1875 - 1955	Literatur
Karl Marx	1818 - 1883	Philosophie
Maria Sibylla Merian	1647 - 1717	Naturwissenschaft
Wolfgang Amadeus Mozart	1756 - 1791	Musik
Friedrich Nietzsche	1844 - 1900	Philosophie
Ferdinand Porsche	1875 - 1951	Erfindungen
Helmut Rahn	1929 - 2003	Sport
Wilhelm Conrad Röntgen	1845 - 1923	Naturwissenschaft
Egon Schiele	1890 - 1918	Kunst
Oskar Schindler	1908 - 1974	Geschichte
Max Schmeling	1905 - 2005	Sport
Romy Schneider	1938 - 1982	Film
Sophie Scholl	1921 - 1943	Geschichte
Clara Josephine Schumann	1819 - 1896	Musik
Elisabeth „Sisi“	1837 - 1898	Geschichte
Richard Wagner	1813 - 1883	Musik
Christa Wolf	1929 - 2011	Literatur
Ferdinand Graf von Zeppelin	1838 - 1917	Erfindungen
Konrad Zuse	1910 - 1995	Erfindungen
Stefan Zweig	1881 - 1942	Literatur

Spiele und Aufgaben

Hier einige Tipps für unterhaltsame Spiele und Lernaufgaben, anhand derer das Erlernen der deutschen Sprache gefördert und überprüft werden kann.

Memory

Die Lehrkraft oder der Gruppenleiter/die Gruppenleiterin teilt die Spieler in zwei Teams auf (A und B). Einige Karten mit dem Porträt der Persönlichkeit sowie das entsprechende Profil werden auf den Tisch gelegt. Die Spieler bekommen nun eine Minute Zeit, sich die Bilder und Informationen einzuprägen, dann werden die Karten umgedreht.

4

Der jüngste Mitspieler oder die jüngste Mitspielerin beginnt: Er oder sie deckt erst eine Bildkarte auf, dann eine Profilkarte. Passen Porträt und Profil zusammen, soll er oder sie die Informationen vorlesen, dann darf er oder sie, das Kartenpaar beiseite legen und ein anderes Mitglied desselben Teams spielt weiter. Andernfalls werden die Karten wieder umgedreht und das Spiel geht an das gegnerische Team. Das Team, das die meisten Kartenpaare gesammelt hat, gewinnt. Das Spiel endet, wenn alle Paare gefunden wurden, oder innerhalb eines festgelegten Zeitraums.

Wer ist das?

Die Lehrkraft oder der Gruppenleiter/die Gruppenleiterin teilt die Karten in zwei Stöße auf: den Stoß mit den Porträts und den mit den Profilen. Die Profilkarten werden an die Mitspieler und Mitspielerinnen ausgeteilt, der verdeckte Stoß mit den Porträtkarten kommt in die Mitte des Tisches.

Der jüngste Mitspieler oder die jüngste Mitspielerin deckt die erste Karte des Stoßes auf dem Tisch auf und zeigt den anderen das Porträt. Der Mitspieler oder die Mitspielerin, die die entsprechende Profilkarte auf der Hand hält, liest die Informationen vor und erhält die Porträtkarte. Er oder sie legt das Kartenpaar ab und der Mitspieler oder die Mitspielerin im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Es gewinnt der Mitspieler oder die Mitspielerin, der oder die es schafft, die meisten Kartenpaare zu sammeln.

Das Spiel endet, wenn alle Paare gefunden wurden, oder innerhalb eines festgelegten Zeitraums.

Wer hat die Karte?

Die Lehrkraft oder der Gruppenleiter/die Gruppenleiterin mischt und verteilt alle Karten an die Mitspieler. Jeder Mitspieler und jede Mitspielerin schaut, ob er oder sie bereits Kartenpaare auf der Hand hat (Porträtkarte und die entsprechende Profilkarte) und hält nur die Karten

5