

Latinoamérica – ¡Jugar y aprender! Spielerisch landeskundliche und geografische Kenntnisse zu Lateinamerika erarbeiten und wiederholen (ab 1./2. Lehrjahr, Sek I/II)

Helma Gómez, Stuttgart; u. a. nach Ideen von Lothar-Friedrich Schroeder

M 1

El continente latinoamericano

Un continente lleno de contrastes... ¿Empezamos nuestro viaje?

Actividades

- Este es el mapa político de Latinoamérica. Escribe el número del país en el mapa. ¿Se habla español en todos estos países?



© Avec l'autorisation de <https://d-maps.com>

- | | | | |
|--------------|---------------------|-----------------|--------------------------|
| 1. Chile | 8. Colombia | 14. Panamá | 21. México |
| 2. Argentina | 9. Venezuela | 15. Costa Rica | 22. Cuba |
| 3. Uruguay | 10. Guyana | 16. Nicaragua | 23. Jamaica |
| 4. Paraguay | 11. Surinam | 17. Honduras | 24. Haití |
| 5. Bolivia | 12. Guyana Francesa | 18. El Salvador | 25. República Dominicana |
| 6. Perú | 13. Brasil | 19. Guatemala | 26. Puerto Rico |
| 7. Ecuador | | 20. Belice | |

ZIEL

Landeskundliches Wissen: Kenntnisaufnahme und Wiederholung der geografischen Lage lateinamerikanischer Länder, ihrer Hauptstädte sowie diverser Sehenswürdigkeiten und interessanter Orte

NIVEAU

Ab dem 1./2. Lernjahr (GER: A1/A2)

DAUER

1–2 Unterrichtsstunden

EINBETTUNG

Die Memory-Karten und das Quartettspiel können unabhängig vom Lehrwerk eingesetzt werden, um landeskundliches Wissen zu wiederholen, zu erweitern und zu festigen. Sie eignen sich ebenfalls als Freiarbeitsmaterial sowie zum Einsatz in Vertiefungsstunden.

Zum Gegenstand

Wo liegt noch mal Argentinien? Wie heißt die Hauptstadt von Honduras? Und was ist das Besondere an „Machu Picchu“? Die Antworten auf diese und viele weitere Fragen rund um Lateinamerika finden die Schülerinnen und Schüler auf motivierende Weise mit den Materialien dieser Einheit. Ein Memory und ein Quartett laden die Lernenden auf eine spielerische Reise durch den faszinierenden Kontinent ein!

Zur Vorbereitung: Die **Memory-Karten (M 2)** und/oder die **Quartett-Karten (M 3)** je nach Kursstärke kopieren sowie nach Bedarf auf Tonpapier kleben und laminieren (für einen mehrfachen Einsatz im Unterricht).

Zur Vorgehensweise

M 1: Als Vorbereitung für das anschließende Memory-Spiel (M 2) und die Arbeit mit den Quartettkarten (M 3) erhalten die Schülerinnen und Schüler eine **Umrisskarte von Lateinamerika (M 1)**.

Zunächst **ordnen sie den Ländern ihre Namen zu**, indem sie die zugehörigen Nummern in bzw. an die Karte schreiben (**Aufgabe 1**). **Tipp/Differenzierung:** Wenn keine große Lateinamerika-Karte zur Verfügung steht, kann die Lehrkraft als Hilfestellung für die Lernenden alternativ eine Karte bereits zeigen, eine politische Karte Lateinamerikas über Overheadprojektor oder Whiteboard projizieren/oder die Schülerinnen und Schüler im Internet nach der Position der Länder suchen lassen, die sie noch nicht zuordnen können.

Die Ergebnisse werden anschließend im Plenum gesichert (z.B. auch über Projektion/Whiteboard) und mit dem Erwartungshorizont zu M 1/Aufgabe 1).

In einem zweiten Schritt setzen sich die Lernenden mit **den nicht-spanischsprachigen Ländern Lateinamerikas** auseinander, indem sie deren Namen durch das Ordnen der durch den Buchstaben ermittelten Buchstaben ermitteln und mit Hilfe des *sistema de apoyo* die jeweils in dem betreffenden Land gesprochene/n Sprache/n zuordnen (**Aufgabe 2**).

Erwartungshorizont (M 1)

1. Eine **vergrößerte Karte** mit den eingetragenen Ländernummern findet sich als **ZM 1** auf der **CD 30** bzw. **in der Zip-Datei**.



2. CAJAMAI – Jamaica – Inglés y criollo que es una mezcla de lenguas africanas

ITIHA – Haití – Francés y criollo haitiano

YAGUNA SAFRANCE – Guyana Francesa – Francés y criollo de Guayana, que es una mezcla de lenguas nativas y africanas

YAGUNA – Guyana – Inglés y algunas lenguas indígenas

RASBIL – Brasil – Portugués

LIBECE – Belice – Inglés, español y otras lenguas indígenas

MRISUNA – Surinam – Holandés

M 2: Mit dem Einsatz des **Memory-Spiels** gewinnen die Schülerinnen und Schüler auf anschauliche und motivierende Weise selbstständig einen Überblick über die Hauptstädte der hispanoamerikanischen Länder und weitere besondere Sehenswürdigkeiten.

Zur Durchführung: Gespielt wird in Gruppen von zwei bis vier Schülerinnen und Schülern.

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Drillinge zu sammeln. Die Karten werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Der erste Spieler deckt drei Karten auf. Ist kein Drilling darunter, dreht er die Karten wieder um, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Findet dieser einen Drilling, behält er die Karten und darf weitere drei Karten aufdecken. Durch die **Strichcodes** können die Lernenden selbst überprüfen, ob die Karten zueinander passen.



Tipp zur Differenzierung: Es ist ebenfalls möglich, eine Kategorie wegzulassen, sodass nur nach Pärchen (z. B. Ländername und Bild der Hauptstadt) gesucht wird.

M 3: Das **Quartett** greift die vier Themen **Hauptstädte (A)**, **Vulkane (B)**, **Flüsse (C)** und **Ruinen/Ausgrabungsstätten (D)** in Lateinamerika auf und bietet dabei zu ausgewählten sehenswerten Orten weitere Informationen. Die Spielvariante trainieren die Lernenden die Fragebildung sowie die Zahlen im Spanischen.



Tipp: Über die **Blanko-Tabelle (ZM 2)** auf der **CD 30** bzw. in der **Zip-Datei** kann das **Quartett** in leistungsstarken Lerngruppen auch um zusätzliche Kategorien bzw. Karten erweitert werden. 

Zur Durchführung: Für die Verwendung der Quartett-Karten sind mehrere Varianten denkbar, von denen einige hier vorgestellt werden:

Spielvariante 1 (4er-Gruppen): Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält 4 Karten. Nun geht es darum, möglichst viele Quartette zu vervollständigen. Ein Spieler kann, indem er den Nachbarn fragt, ob er eine bestimmte Karte hat (*¿Tienes la tarjeta A 2?*), einen Satz von vier zusammenhängenden Karten vervollständigen. Wenn der Befragte die betreffende Karte hat, muss er sie dem Mitspieler übergeben.

Spielvariante 2 (4er-Gruppen): Wie oben; Unterschied: Der Fragende muss, wenn der Nachbar die betreffende Karte hat, selbst eine Frage beantworten, die der Karteninhaber zum Inhalt der Karte stellen kann (*¿Cuál es la fecha de fundación de Bogotá? / Dime la longitud del Río de la Plata. / ¿Cuáles un detalle interesante sobre el Volcán Popocatepetl?*). Über die Art der Fragen und auch über den „Toleranzspielraum“ bei der Beantwortung können sich die Lernenden zuvor einigen.

Spielvariante 3 (2er-Gruppen): Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält die Hälfte der Karten. Ein Spieler, der eine weitere Karte aus einer bestimmten Kategorie (z. B. A) erhalten möchte, nennt seinen Ort/seine Sehenswürdigkeit und ein Detail dazu (z. B. *A 1 Ciudad de México – tiene 127.000.000 de habitantes*) sowie die Karte, die er vom Mitspieler haben möchte (z. B. *¿Me das la tarjeta A 2?*). Der Mitspieler muss nun versuchen, den genannten Wert mit seiner Karte zu „toppen“. Gelingt ihm dies nicht (*A 2 – Buenos Aires – tiene 43.000.000 de habitantes*), bekommt der Mitspieler die Karte.

M 2**¡Juego de Memory!**

Conoce los países latinoamericanos, sus capitales y otros sitios espectaculares.

Argentina	 Buenos Aires	 Aconcagua
Chile	 Santiago	 Desierto de Atacama
Paraguay	 Asunción	 Ruinas Jesuíticas
Uruguay	 Montevideo	 Casapueblo (Punta Ballena)

Foto 1: © EvelynDutra/iStock/Getty Images Plus; Foto 2: © kovgabor79/iStock/Getty Images Plus; Foto 3: © ifonimages/iStock/Getty Images Plus; Foto 4: © Pawopa3336/iStock/Getty Images Plus; Foto 5: © Donyanedomam/iStock/Getty Images Plus; Foto 6: © MisoKnit/iStock/Getty Images Plus; Foto 7: © Agustavop/iStock/Getty Images Plus; Foto 8: © Karol Kozłowski/iStock/Getty Images Plus

Der RAABE Webshop: Schnell, übersichtlich, sicher!



Wir bieten Ihnen:



Schnelle und intuitive Produktsuche



Übersichtliches Kundenkonto



Komfortable Nutzung über
Computer, Tablet und Smartphone



Höhere Sicherheit durch
SSL-Verschlüsselung

Mehr unter: www.raabe.de