

## ZIELGRUPPE

*Planet Plus* ist ein Lehrwerk für Jugendliche im Alter von 11 bis 15 Jahren, die ohne Vorkenntnisse Deutsch als erste oder zweite Fremdsprache erlernen.

Ziel ist, den Jugendlichen eine authentische Sprache zu vermitteln. Sie sollen lernen, alltägliche Kommunikationssituationen in der Schule, in der Familie, mit Freunden usw. zu bewältigen.

## AUFBAU DES LEHRWERKS

*Planet Plus* führt in sechs Teilbänden zur Niveaustufe B1 des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens (GER):

<i>Planet Plus A1.1 + A1.2</i>	Niveaustufe A1
<i>Planet Plus A2.1 + A2.2</i>	Niveaustufe A2
<i>Planet Plus B1.1 + B1.2</i>	Niveaustufe B1

Zu jedem Teilband gibt es als begleitendes Material ein Arbeitsbuch, Audios aus dem Kurs- und Arbeitsbuch auf CD sowie umfangreiche Onlinematerialien: interaktive Übungen für Schüler, Infomaterial sowie Kopiervorlagen für Lehrer.

## AUSRICHTUNG AM EUROPÄISCHEN REFERENZRAHMEN

Gemäß den Forderungen des GER vertritt *Planet Plus* einen handlungsorientierten Ansatz: Eine Sprache sprechen ist immer auch soziales Handeln. Die Schüler sollen also lernen, kommunikative Aufgaben zu bewältigen. Dementsprechend sind die Themen (Besuch eines Rockkonzerts, in der neuen Schule, auf einem Ausflug usw.) und die Texte (Anzeigen, Internetforen, E-Mails, Telefongespräche usw.) ausgewählt.

In den Lernzielen orientiert sich *Planet Plus* an den Goethe-Institut-Prüfungen für Jugendliche *Fit in Deutsch 1 (A1)*, *Fit in Deutsch 2 (A2)* und *Goethe-Zertifikat B1* und dem dort beschriebenen Sprachstand für die jeweiligen Niveaustufen.

Autonomes Lernen und Selbstevaluation spielen im GER eine gewichtige Rolle. *Planet Plus* zeigt den Schüler anhand von Lernstrategien, wie sie sich Wissen selbst aneignen und besser merken können. Zahlreiche Übungen bieten die Möglichkeit zur Selbstkontrolle. Im Arbeitsbuch können die S nach jedem Modul ihren Sprachstand anhand eines Tests selbst evaluieren.

## DAS KURSBUCH

Die **Start-Lektion** (*Deutsch - international* in A1.1, *Deutsch oder Englisch?* in A1.2) soll den Schülern zeigen, dass viele deutsche Wörter auch in anderen Sprachen, in der Muttersprache oder im Englischen vorkommen. So soll die Neugier auf die neue Sprache geweckt werden.

Das Kursbuch ist in **vier Module** gegliedert.

Jedes Modul umfasst **drei kurze Lektionen**, die durch eine fortlaufende Geschichte miteinander verbunden werden (angezeigt durch den lila Vogel links neben der Aufgabennummer).

Die Einbettung in eine Geschichte erleichtert das Verknüpfen und damit das Behalten des Sprachmaterials. Zugleich geben die Geschichten authentische Einblicke in die Lebensweise Jugendlicher in deutschsprachigen Ländern und vermitteln damit implizit Landeskunde.

Am Ende des Kursbuchs befindet sich das Planet-Plus-Magazin *PluMa*. *PluMa* ist in zwei Teile geteilt:

Im ersten Teil werden die Spiele, die im Verlauf der Lektionen vorkommen, in ausführlichen Spielanleitungen erklärt. In der Lektion wird jeweils auf *PluMa* verwiesen. Die Spiele sind anschaulich dargestellt, sodass sich die Schüler die Anleitungen (mit kleinen Hilfen vom Lehrer) selbst erschließen können. Außerdem werden weitere Spielideen bzw. Spielvarianten angegeben.

Im zweiten Teil geht es um Feste und Feiern im deutschen Sprachraum. Fotos und Texte regen zum Gespräch (auch in der Muttersprache) und eventuell zum Vergleich mit dem eigenen Land an. Außerdem lernen die Schüler traditionelle Lieder und typische Bräuche kennen.

## AUFBAU EINES MODULS

Die **Einstiegsseite** in jedes Modul führt über Bildinformationen zum jeweiligen inhaltlichen Schwerpunkt und kündigt die Modulgeschichte an. In der Auseinandersetzung mit den Bildern können die Schüler bereits bekanntes Sprachmaterial verwenden. Außerdem sind auf den Einstiegsseiten die Lernziele des Moduls (Kommunikation, Wortschatz und Grammatik) aufgeführt, die in den folgenden drei Lektionen erarbeitet werden.

Jede Lektion beginnt mit einer prominenten Aufgabe, die einen wesentlichen Impuls für die folgenden Aufgaben darstellt. Jede Lektion verfügt über eine Extra-Spalte, in der relevante Redemittel, Wortfelder, Grammatik- und Aussprachephänomene passend zur Aufgabe visualisiert und systematisch präsentiert werden.

In jeder Aufgabe wird auf die jeweiligen, im Arbeitsbuch passenden Aufgaben verwiesen (→ AB).

Jedes Modul wird durch die Rubrik **Zum Schluss** ergänzt. Hier wird kein neuer Lernstoff eingeführt, sondern das erlernte Sprachmaterial in neuen Kontexten wiederholt und so noch einmal bewusst gemacht und gefestigt. Die Rubrik enthält jeweils einen Lesetext mit unterschiedlichen Textsorten, landeskundliche Informationen zum Thema, Sprachmittlung und Anregungen zur Gemeinschaftsarbeit, zur Projekt und Portfolioarbeit.

Zum Abschluss des Moduls gibt es eine Übersicht **Das kann ich schon**. Sie fasst die Redemittel zur Verwirklichung der Sprechhandlungen und die Grammatik, die in den drei Lektionen erarbeitet wurde, zusammen. Diese Darstellung kommt insbesondere jugendlichen Lerner/innen entgegen: In kurzen Abständen können sie so selbst erkennen, was sie bereits gelernt haben. Lernerfolg bedeutet neue Motivation. Außerdem können diese Seiten immer wieder zur Orientierung und Wiederholung herangezogen werden.

## DAS ARBEITSBUCH

Das Arbeitsbuch folgt dem Aufbau des Kursbuchs. Auch im Arbeitsbuch gibt es zu jedem Modul eine Einstiegsseite, die mit der Einstiegsseite im Kursbuch thematisch verzahnt ist. Sie umfasst zwei Aufgaben und greift bereits bekannte Sprachmittel wieder auf, die im Modul relevant sind.

Zu jeder Lektion bietet das Arbeitsbuch vielfältige Übungen zur Festigung des gelernten Stoffs. Die Übungen sind über ein Verweissystem dem Kursbuch zugeordnet (← KB).

Am Ende jedes Moduls schließen sich zwei Seiten **Das habe ich gelernt** an: Zunächst wird der Rand mit den Lösungen nach hinten gefaltet, sodass man die Lösungen nicht mehr sehen kann. Die S schauen die Bilder an, lesen die Überschriften und überlegen: „Was kann man da sagen? Was ist das?“ Je nachdem, wie die Selbsteinschätzung ausfällt, machen die S jeweils ein Kreuzchen bei dem entsprechenden Smiley. Nun versuchen die S, eigenständig die Lücken zu füllen. Und abschließend kann durch Aufdecken der Lösungen die eigenständige Kontrolle erfolgen.

Im anschließenden **Modultest** werden umfassend Wortschatz, Grammatik und Kommunikation abgefragt. Je nach Ergebnis (*Super! / Na ja! / Oje!*) kann der S zusätzlich mit modultestbezogenen, interaktiven Übungen im Lehrwerkservice von *Planet Plus* weiter üben. *Hinweis:* Für schwächere S kann es motivierend sein, den gleichen Test mit einigem zeitlichen Abstand noch mal wiederholen zu dürfen, an ihren Defiziten bewusst zu arbeiten und dann eine Steigerung ihrer Leistung zu erleben.

## ÜBUNGSFORMEN

Anhand von Rechenrätseln und/oder Lösungswörtern bieten viele Übungen die Möglichkeit zur Selbstkontrolle.

Übungen mit **Ich-Bezug** sind mit dem Hinweis *Und jetzt du* gekennzeichnet. Der Transfer zur eigenen Situation hilft aufgrund des persönlichen Bezugs, das Gelernte zu festigen.

Im Lektionsverlauf integriert, bietet der Kasten **Entdecke die Grammatik** den S die Möglichkeit, anhand von Beispielen, tw. mit grafischer Unterstützung, grammatische Regeln selbst zu entdecken. Das bezieht sich auf Regeln ohne Ausnahmen, die somit eine echte Hilfe darstellen.

Bei den **Partner-Übungen** stellen die S dem Partner Fragen, die derjenige anschließend beantwortet.

Jeweils am Ende der letzten Lektion eines Moduls befindet sich ein **Hör-, Lese- und Schreibtraining**.

Den Abschluss des Arbeitsbuchs bildet die **Lernwortschatzliste**. Sie ist lektionsweise chronologisch sortiert und illustriert. Die Lernwörter werden kontextualisiert („Beispielsätze“) oder in Wortfeldern zusammengefasst. Dazu gibt es je eine Übersetzungszeile, auf die das Wort in der Muttersprache eingetragen werden kann. So entsteht nach und nach ein eigenes kleines Wörterbuch.

## SPRACHE IM UNTERRICHT

Die Unterrichtssprache sollte im Wesentlichen Deutsch sein. Am Anfang sollte die Lehrerin / der Lehrer einfache deutsche Anweisungen wie *Komm bitte an die Tafel! Legt die Bücher auf den Tisch! Geh auf deinen Platz!* mit Gestik unterstützen, um das Verständnis zu erleichtern.

Generell gilt: Gestik, Mimik und Intonation des L sollen das Verstehen unterstützen. Wenn aber auch über nonverbale Hilfen kein Verständnis erreicht werden kann, kann der L auf die Muttersprache ausweichen.

## METHODISCHE SCHWERPUNKTE

### Sprechen

*Planet Plus* vermittelt eine authentische Sprache, wie sie in Alltagssituationen von Jugendlichen und Erwachsenen verwendet wird. Die Lerner sollen die neue Sprache möglichst schnell in für sie relevanten Situationen verwenden. Deshalb werden Sprachkursdialoge mit vielfältigen Variationsmöglichkeiten angeboten. Die Lerner wenden Satzmuster bereits aktiv an, auch wenn ihnen die Struktur erst später bewusst gemacht wird. Das stärkt die Motivation und bereitet die spätere Auseinandersetzung mit Satzstrukturen vor.

### Hören und Lesen

Ausgangspunkt ist die Vielfalt der in der Realität vorkommenden Hör- und Lesetexte, seien es Dialoge, Interviews, Durchsagen usw. oder Plakate, Comics, Onlineforen usw.

Die verschiedenen Textsorten bilden die Grundlage für die Entwicklung angemessener Hör- und Lesestrategien. Wichtig ist, von Anfang an deutlich zu machen, dass es bei Hör- und Lesetexten durchaus nicht immer sinnvoll und notwendig ist, den Text in allen Einzelheiten zu verstehen. Die Lerner sollen lernen, bei Hörtexten Vorinformationen in Form von Geräuschen und Bildern zu nutzen. Bei Lesetexten helfen Bilder oder der Titel, den Inhalt des Textes zu erschließen. Die Hörer oder Leser können so mögliche Vorerfahrungen einbringen, die das Verstehen erleichtern. Bei den meisten Texten geht es zunächst um globales Verstehen. Inwieweit Detailverstehen nötig ist, hängt von der Textsorte und der Intention ab. Dementsprechend werden in *Planet plus* Hör- und Lesestrategien entwickelt.

### Schreiben

*Planet plus* führt die Lerner über anfangs steuernde, später freiere Aufgabe dahin, realistische Schreibsituationen wie Handy-Nachrichten SMS und E-Mail zu bewältigen. Die S lernen, altersgemäße Texte wie Stundenplan, Artikel für eine Schülerzeitung usw. zu verfassen. Der kreative Umgang mit der neuen Sprache beim Erfinden von Liedstrophen, modernen Gedichten und Comics sowie beim Erstellen oder Variieren von Spielen macht den Lernern Spaß und fördert die Schreibfähigkeit. Darüber hinaus wird die Schreibfähigkeit in vielfältigen schriftlichen Übungen, vor allem auch im Arbeitsbuch, trainiert.

### Wortschatz

Neuer Wortschatz wird durch erklärende Bilder semantisiert und wenn möglich in Wortfeldern zusammengefasst (z. B. Lektion 3, Wortfeld *Getränke*). Das erleichtert das Erlernen und Behalten des neuen Wortschatzes.

Neuer Wortschatz wird in bereits bekannten grammatischen Strukturen präsentiert. Umgekehrt wird neue Grammatik mit bereits bekanntem Wortschatz eingeführt. So wird bereits Gelerntes immer wieder aufgegriffen, gefestigt und transferiert.

### Grammatik

Die grammatischen Inhalte folgen den Vorgaben des Referenzrahmens und den Prüfungen *Fit in Deutsch* bzw. *Zertifikat Deutsch*. Sie werden kleinschrittig und mit flacher Progression erarbeitet.

Entsprechend den Erkenntnissen der Spracherwerbsforschung verzichtet *Planet Plus* auf eine zu starke Betonung der Grammatik im Unterricht. Stattdessen bekommen die Lerner wichtige Redemittel an die Hand, die sie variieren und spontan einsetzen können. Die S lernen alltagsrelevante Satzmuster kennen, in denen bereits bekannter Wortschatz mit neuen grammatischen Strukturen verknüpft ist. An die Einführung schließt sich eine erste Übung in Form von Imitation und Variation an, die den Lernern das Entdecken der Regeln erleichtert. Danach wird die neue Struktur in der Arbeitsbuch-Rubrik *Entdecke die Grammatik* bewusst gemacht und in weiteren

Zusammenhängen eingeübt und angewandt. Die grammatischen Strukturen werden immer von Neuem wiederholt und behutsam erweitert. So entsteht ein spiralförmiger Aufbau, der das Behalten erleichtert und das Durchschauen des grammatischen Systems

unterstützt. Farbsignale bieten eine weitere Hilfe. Auf der Übersichtsseite *Das kann ich schon* wird im Kursbuch die neue Grammatik systematisch zusammengefasst und mit ihren Fachtermini benannt.

Um grammatische Strukturen dosiert einzuführen, wird niemals das gesamte Paradigma auf einmal präsentiert – Beispiel Personalpronomen: Die S lernen die 1. und 2. Ps. Sg. in Modul 1 kennen, die 3. Ps. Sg. in Modul 2 usw. Der Lehrer sollte sich unbedingt an diese Progression halten, um die S nicht zu überfordern und den behutsamen Sprachaufbau nicht zu gefährden.

## **Aussprache**

Falsche Aussprache und Betonung können eine Kommunikation scheitern lassen. Und haben sich phonetische Fehler erst einmal verfestigt, ist es sehr schwierig, sie nachträglich zu korrigieren. Deshalb nehmen in *Planet Plus* von Anfang an Ausspracheübungen mit Sprachbeispielen von deutschen Muttersprachlern einen wichtigen Raum ein.

Hörtexte sollten stets erst von der CD gehört werden, die von professionellen muttersprachlichen Sprechern aufgenommen wurde; so ist gewährleistet, dass die Schüler ein authentisches Sprachvorbild haben. Die Audio-Beispiele kommen aus dem Sprachmaterial der Lektion. Es werden nur Wörter und Sätze geübt, die die Lerner auch inhaltlich verstehen.

Je nach Ausgangssprache der Lerner kann der Lehrer den Ausspracheschwerpunkt natürlich auf diejenigen Laute legen, die für seine Schüler besonders problematisch sind.

## **Differenzierung**

In *Planet Plus* wird konsequent die Abfolge Einführen – Üben – Bewusstmachen – Üben/Anwenden eingehalten. Diese kleinschrittige Aufbereitung von Sprachmaterial kommt schwächeren Lernern entgegen: Sie können längere Zeit bei der ersten Übungsphase verweilen. So wird die Bewusstmachung besser vorbereitet. Schüler, denen das Durchdringen des grammatischen Systems leichterfällt, beschäftigen sich dagegen intensiver mit der Anwendung.

Binnendifferenzierung kann im Unterricht am besten in Gruppen- und/oder Partnerarbeit durchgeführt werden. Verschiedene Gruppen/Partner führen zeitweise Aufgaben auf unterschiedliche Art aus (gelenkt oder frei, mehr oder weniger umfangreich usw.).

Ein wichtiges Element zur Binnendifferenzierung sind Übungsspiele, die sowohl zum intensiven Training für schwächere Lerner als auch zum freieren Agieren für leistungsstärkere Schüler geeignet sind. Auch Freiarbeitsphasen können damit gestaltet werden.

## **ÜBERSICHT ÜBER ÜBUNGSFORMEN UND -SPIELE IM UNTERRICHT**

Viele Spiele und Übungsformen können im Unterricht immer wieder eingesetzt werden. Eine Auswahl davon findet man in *PluMa*, dem Planet-Plus-Magazin im Anhang vom Kursbuch. Dort werden spielerische Aktivitäten für den Unterricht mit illustrierten Anleitungen beschrieben.

### **Zum Sprechen**

#### ***Imitatives Nachsprechen***

Der Lehrer spricht neues bzw. schwieriges Sprachmaterial mit wechselnder Stimmlage vor: laut, leise, fröhlich, traurig, aggressiv, mit hoher/tiefer Stimme, usw. Die Schüler imitieren genau.

#### ***Kettenspiel***

Eine zusammenhängende Handlung wird erzählt. S1 sagt einen Satz. S2 wiederholt und fügt ein weiteres Element hinzu usw.:

- S1: Ich möchte einen Hund.
- S2: Ich möchte einen Hund und Ohrringe.
- S3: Ich möchte einen Hund, Ohrringe und ein Tablet.
- S4: Ich möchte einen Hund, Ohrringe, ein Tablet und ...

## **Der lange Satz**

S1 sagt ein Wort, S2 wiederholt und ergänzt ein weiteres Wort oder mehrere usw., bis der Satz vollständig ist:

- S1: Ich ...  
S2: Ich habe ...  
S1: Ich habe am Mittwoch ...  
S2: Ich habe am Mittwoch in der ...  
S1: Ich habe am Mittwoch in der dritten Stunde ...  
S2: Ich habe am Mittwoch in der dritten Stunde Deutsch.

## **Lücken-Übung bzw. „hm-hm-Übung“**

L oder S nennt einen Satz, lässt aber ein Wort weg und hustet stattdessen, klatscht in die Hände oder schnippt mit den Fingern. Die S sprechen den vollständigen Satz oder einen Teil davon:

- L/S1: Das ist hm hm (*räuspern*) Rucksack.  
S2/Klasse: Das ist ein Rucksack.

Diese Übung eignet sich hervorragend zum Artikeltraining. Da der Artikel auch vom Verb abhängt, sollte möglichst der ganze Satz gesprochen werden.

## **Assoziationsspiel**

Immer zwei zusammenpassende Begriffe nennen, z. B. Lehrer – Schule, Lineal – Mathe- matik usw. Man kann das Spiel mündlich, schriftlich, auf Tempo mit einzelnen Schülern oder als Gruppenwettkampf spielen.

## **6 Richtige**

Der Spielleiter (L oder S) stellt einem S oder einer Gruppe sechsmal eine mündliche Aufgabe. Wer alle Aufgaben richtig löst, hat „6 Richtige“:

- Der Spielleiter schreibt sechs Zahlen aus dem Zahlenraum bis 1.000 an die Tafel; der S muss sie richtig lesen.
- Der Spielleiter nennt sechs Zahlen; der S muss sie nacheinander richtig anschreiben.
- In Kombination mit der „Lücken-Übung“ (siehe oben): L nennt Lückensätze; S vervollständigt.

## **Fragewürfel**

Die S basteln einen Würfel und beschriften die Seiten mit den Fragen Wer? Was? Wie? Wann? Woher? und ? (für W-Fragen) bzw. je nach Kontext auch Wo? Wohin? Warum?. Ein S würfelt. Er selbst oder ein anderer muss mit dem Fragewort eine Frage zu einem Lesetext stellen. Das Spiel ist auch als Gruppenwettkampf geeignet.

Variante: Würfel nicht selbst herstellen, sondern größeren Spielwürfel nehmen und die Seiten bekleben.

## **Zum Hören**

### **1, 2, 3, 4 oder 5?**

*Hinweis:* Diese Übung zur Sensibilisierung des Gehörs ist besonders wichtig, weil ein Fremdsprachenlerner nur das richtig sprechen kann, was er auch richtig hören kann. Sie wird im Kursbuch bei vielen „Laute und Buchstaben“-Übungen angeboten, kann aber darüber hinaus bei allen Ausspracheproblemen vom Lehrer spontan eingesetzt werden. Jedoch sollte immer nur der Lehrer vorsprechen, da die Aussprache Vorbildcharakter haben muss.

Die S hören ein bekanntes Wort oder einen Satz fünfmal. Beim ersten und beim letzten Mal wird das Wort immer richtig ausgesprochen, in der Mitte an einer beliebigen Stelle wird es einmal falsch ausgesprochen. Die S sollen erkennen, wann das Wort falsch ausgesprochen wurde. Dann muss noch einmal vor- und nachgesprochen werden, damit die richtige Aussprache im Gedächtnis bleibt: Vater – Vater – Vater – Vatter – Vater

## Zum Schreiben

### **Buchstabenspinne**

Das Spiel eignet sich besonders dafür, bekannte Lexik innerhalb eines Wortfeldes zu aktivieren, zu festigen, den Blick für Wortbilder zu schärfen und diese rechtschriftlich zu sichern. Gleichzeitig wird das deutsche Alphabet geübt.

Beispiel: Wortfeld „Unterrichtsfächer“: L/S sucht aus dem Kursbuch ein bekanntes Wort, z. B. „Physik“. L/S macht an der Tafel für jeden Buchstaben einen Strich: \_ \_ \_ \_ \_ . Die Klasse **nennt Buchstaben**. Jeder richtige Buchstabe wird auf den entsprechenden Strich geschrieben. S1 sagt z. B. s; das S wird eingetragen: \_ \_ \_ \_ s \_ . Die Klasse darf das Wort erst sagen, wenn die meisten Buchstaben erraten sind. Wenn Buchstaben genannt werden, die in dem Wort nicht vorkommen, entsteht nach und nach eine Spinne: erst der Leib, dann vier Beine auf jeder Seite, zum Schluss in zwei Schritten ein Kreuz auf dem Rücken der Spinne, sodass die S zehnmal falsch raten können. Beim elften falsch geratenen Buchstaben ist die Spinne komplett, und die Klasse hat verloren.

### **Zahlenbingo**

Gespielt wird in einem begrenzten Zahlenraum. Jeder S zeichnet ein Bingo-Kreuz oder -Gitter und schreibt beliebige Zahlen aus diesem Zahlenraum hinein. Der Spielleiter ruft Zahlen aus dem Zahlenraum; wer eine dieser Zahlen hat, kann sie durchstreichen. Wer zuerst alle Zahlen durchgestrichen hat, ruft „Bingo!“.

Varianten: *Alphabet-Bingo* mit den Buchstaben des Alphabets; *Wort-Bingo* mit Wörtern aus einem Wortfeld.

### **Partneraufgabe**

Schüler machen eine Übung für andere Schüler. Anstatt einen Text komplett abzuschreiben, lässt jeder S nach seiner Wahl oder nach vorheriger Absprache Wörter weg (z. B. alle neuen Wörter, alle Verben, Partizipien, Nomen, Artikel, Adjektive ...) und lässt stattdessen eine Lücke. Dann werden die Hefte oder Blätter getauscht, und ein anderer S schreibt die fehlenden Wörter in die Lücken, am besten mit Bleistift.

## Ratespiele

### **Zeichnen und raten**

Die S schreiben Wörter auf Wortkarten. Ein S zieht eine Karte und lässt Schritt für Schritt den Begriff an der Tafel als Zeichnung entstehen. Nach jedem Schritt versucht die Klasse, das Wort zu erraten.

### **Worträtsel**

Ratespiele mit realen Gegenständen, Bildkarten oder nur verbal. Sie sind mit vielen Begriffen und Strukturen möglich:

S1: Ich habe etwas vergessen.  
alle S: Was denn?  
S1: Ratet mal.  
S2: Deinen Füller?  
S1: Nein.  
S3: Deine ... ?

### **Pantomime-Spiel**

Schüler spielen einen Begriff oder eine Handlung pantomimisch vor. Die anderen müssen raten:

Wortfeld „Tätigkeiten am Morgen“: S stellt pantomimisch „frühstücken“ dar; die anderen raten.

### **Mehr oder weniger?**

Es handelt sich um ein Ratespiel zu Zahlen, Geld oder Uhrzeit.

Beispiel: Die Zahlen bis 1.000 werden gefestigt; ein Zahlenraum wird festgelegt, z. B. von 950 bis 1.000. Ein S als Spielleiter schreibt eine Zahl aus dem vereinbarten Zahlenraum hinter die Tafel oder auf einen Zettel, z. B. 977. Die anderen raten. Der Spielleiter führt die anderen S zur richtigen Zahl, indem er „mehr“ oder „weniger“ (bzw. „früher“ oder „später“ bei Uhrzeit) sagt. Vor dem Spiel die Anzahl der Versuche festlegen; eventuell auch ein Haus oder ein Tier zeichnen (s. *Buchstabenspinne*).

## Verwendete Abkürzungen in diesem Lehrerhandbuch:

KB = Kursbuch

AB = Arbeitsbuch

S. = Seite

Ü = Übung

S = Schüler/innen\*

L = Lehrer/in\*

s. = siehe

z.B. = zum Beispiel

ggf. = gegebenenfalls

PL = Plenum

EA = Einzelarbeit

PA = Partnerarbeit

GA = Gruppenarbeit

KÜ = Kettenübung

\*Wenn in Planet-Plus-Materialien vereinfachend von „Lehrer“ oder „Schüler“ die Rede ist, so impliziert dies selbstverständlich immer die weibliche Form und stellt keine Wertung dar.