

12 Berlin Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	fs	Nr. 12155102
Verf./Bearb./Hrsg.: Wilkening Zuname			ID: 1512155102	
Illustrat./-in (Name, Vorn.)			Bewertung	
Übersetz. von (Name, Vorn.)			<input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
Übersetz. aus Sprache			Einsatzmöglichkeiten	
Die große DaZ-Spielsammlung. Ideen zur Sprachförderung für die Titel			<input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
Reihe			Zielgruppe	
ISBN: 978-3-8346-2757-5			<input type="checkbox"/> 0-3 <input checked="" type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input checked="" type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 6-7 <input checked="" type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11	
Seitenzahl: 128			Preis (EURO): 16,95	
Verlag: an der Ruhr			Jahr: 2015	
Ort: Mülheim a d Ruhr			Schlagwörter	
Buch: Taschenbuch		Lernspiel(e)		DaZ
Medienart/Ausführung		Gattung		Deutsch
Empfehl. für Taschenbuchtipps		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja		Sprache
Gattung		Erstellungsdatum:		Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Zentraldatei:	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Verlag Datum	

Inhaltsangabe
 Spiele bringen Abwechslung in den Unterricht – und schaffen positive Emotionen beim Erlernen einer Zweitsprache. Mit den vorgestellten Ideen können sprachliche Ausdrucksformen erworben und diese im Austausch mit anderen angewendet und gefestigt werden.

Beurteilungstext
 Die Spiele können zur Ergänzung des Unterrichts und zur Aktivierung der Schüler genutzt werden. Es werden vor allem der Wortschatz und die verbale Kommunikation alltagsnah trainiert. Die Spielvorschläge orientieren sich inhaltlich und thematisch an den Vorgaben der Richtlinien zum Fach „Deutsch als Zweitsprache“ des Bundeslandes Bayern. Diesen Lernfeldern entsprechend, wurden die sechs Kapitel bezeichnet. Zu jedem Kapitel gibt es eine Überblicksseite zu den Inhalten des Lernfeldes. Die Spielvorschläge umfassen eine kurze, leicht verständliche Anleitung, Hinweise zur Differenzierung und Spielvariationen, aber auch einen Überblick über die Voraussetzungen, Kompetenzerwartungen und benötigten Materialien. Die nötige Vorbereitung variiert von Spiel zu Spiel. Mal können Spiele gleich eingesetzt werden, für andere hingegen muss erst etwas fotografiert, etwas aufgebaut, gebastelt oder recherchiert werden. Die Spiele können auf die jeweilige Lerngruppe angepasst werden, indem entsprechende Bildkarten oder Wörterlisten ausgewählt bzw. erstellt werden. Blankovorlagen oder auch Kopiervorlagen beinhaltet das Buch leider nicht. Insgesamt enthält das Buch 107 Spiele.

Die Spiele sind für einzelne Schüler mit Migrationshintergrund, Vorbereitungsklassen, Vorkurse zum Zweitspracherwerb sowie Integrationskurse für Einwanderer und Zuwanderer geeignet. Sie können aber durchaus auch im regulären Unterricht eingesetzt werden. Zeitlich umfassen die Spiele ein paar Minuten oder auch eine ganze Unterrichtsstunde.

Bremen Landesstelle	Bremen Stadt Ausschuss Bearbeitung (Name, Vorname)	wb Kürzel	Nr. 1415065
Verf./Bearb./Hrsg.: Holweger Zuname			Karin Vorname	
Illustrator/-in (Name, Vorn.)		Übersetz. von (Name, Vorn.)	Übersetz. aus Sprache	
Welche Ausbildung passt zu mir Spielesammlung zur Berufswahl Titel			ID: 14151415065	
Reihe			Bewertung <input checked="" type="radio"/> sehr empfehlenswert <input type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
978-3-8346-2627-1 ISBN	94 Seitenzahl	79,00 Preis (EURO)	Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
an der Ruhr Verlag	Mülheim a d Ruhr Ort	2015 Jahr	Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input checked="" type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 6-7 <input checked="" type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input checked="" type="checkbox"/> ab 18 <input type="checkbox"/> 10-11	
Unterrichtsmaterial Medienart/Ausführung		Sachbuch Gattung	Schlagwörter	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja (Wolgast-Preis)	Beruf	
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)		Erstelldatum: 30.06.2015	Ausbildung	
Beinhaltet Spiele und Anleitungen zur Berufswahl			Berufsorientierung	
Inhaltsangabe Die Frage stellt sich für Jede und für Jeden irgendwann: Welcher Beruf passt zur mir? Hier finden wir umfangreiche Unterrichtsmaterialien zum Thema.			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
			Zentraldatei:	
			Verlag Datum	

Beurteilungstext

Ab der 7. Klasse ist inzwischen in einigen Bundesländern ein „Berufswahlpass“ eingeführt. Da das Ausfüllen eintöniger Listen zur Berufswahl nicht immer zum richtigen Ergebnis führt, hat sich die Autorin dieser Spiele-Sammlung zur Berufswahl eine Menge einfallen lassen. Wie kommt man dem Thema Beruf überhaupt näher, wie können die eigenen Fähigkeiten und Kompetenzen geortet werden, welcher Beruf kommt für mich in Frage, wozu habe ich überhaupt Lust?

Die Spiele-Sammlung beinhaltet zwei Brettspiele mit Spielfiguren und vieles Andere mehr. Das Kernmaterial besteht aus den Berufe-, Stärken- und Situationskarten. Im beiliegendem Heft gibt es eine Fülle an Zusatzmaterial. Mit den vier Kompetenzbereichen (Personal-, Sozial-, Methoden- und Fachkompetenz), die alle farblich unterschieden sind, haben der Spieler und die Spielerin ein wichtiges Instrument zur Einordnung verschiedener Berufe in der Hand. Die Kompetenzen in den jeweiligen Farben finden sich auch auf den Berufe-Karten wieder. So wird das Tätigkeitsfeld der vorgestellten Berufe für die Schülerinnen und Schüler erkennbar.

Die Autorin hat ihr Konzept zur Berufswahl in zwei Teile aufgeteilt: Das Erkennen der eigenen Stärken und daraus folgernd die Berufsorientierung.

Die Vorschläge dazu, wie das vorhandene Material eingesetzt werden kann, lassen den Lehrerinnen und Lehrern viele Möglichkeiten, die Spiele auf die Lerngruppen und die Bedingungen der jeweiligen Schule anzuwenden.

Nicht jede Schule hat allerdings die Möglichkeit, sich gleich an drei Tagen und an verschiedenen Orten der Berufsorientierung zu widmen, wie es in diesem Heft vorgeschlagen wird.

Die Materialien orientieren sich am Berufswahlpass und an dem von der Agentur für Arbeit herausgegebenen Papieren. Darüber hinaus gibt es eine Anzahl guter Ideen, wie man die Berufsorientierung für Schülerinnen und Schüler interessant gestalten kann.

Die Fülle des angebotenen Materials ist eine Fundgrube für alle Kolleginnen und Kollegen, die mit dem Thema Berufsorientierung zu tun haben.