

## **Kettenübung** (z. B. Start, Aufgabe 2c)

Diese Übungsform kann immer wieder eingesetzt werden, um Wortschatz oder Strukturen einzuüben.

Die S sitzen an ihrem Platz oder stehen im Kreis. Die Reihenfolge für die Kettenübung muss klar sein. Der L oder ein S beginnt, indem er ein Wort oder einen Satz sagt, z. B. *Hallo! Ich bin Leonie*. Nun ist der Nachbar mit einer Aussage dran, z. B. *Hallo! Das ist Leonie und ich bin Stefan*. Dann ist der nächste S an der Reihe usw., bis alle S einmal dran waren.

Alternativ kann die Reihenfolge durch das Zuwerfen eines Softballs bestimmt werden.

Der L (oder ein S) beginnt, indem er ein Wort oder einen Satz sagt. Er wirft dann den Ball einem (anderen) S zu. Nun muss dieser S eine Aussage machen und den Ball weiterwerfen.

## **Partnersuchspiel** (z. B. Start, Aufgabe 10a)

Jeder S erhält einen Zettel, auf dem die 3 Monate einer Jahreszeit in beliebiger Reihenfolge stehen, z. B. *Februar, Dezember, Januar*. Den Zettel darf er den anderen nicht zeigen. Die S erfahren nun, dass es unter den anderen S mindestens einen Partner gibt, der dieselben Monate auf seinem Zettel hat. Die S sollen im Raum herumgehen, verschiedene S ansprechen und herausfinden, ob sie dieselben Monate auf dem Zettel stehen haben wie sie selbst. Findet sich ein Paar, bleibt es zusammen am Rand stehen.

*Beispieldialog 1:*

S1: *Juli?*

S2: *Nein*. (Da S2 offensichtlich nicht dieselben Monate auf der Karte hat, geht S1 weiter und befragt einen anderen S)

*Beispieldialog 2:*

S3: *September?*

S4: *Ja*.

S3: *November?*

S4: *Ja*.

S3: *Oktober?*

S4: *Ja*. (Die Partner haben sich gefunden.)

Das Partnersuchspiel kann mit beliebigem Wortschatz gespielt werden. Wenn die S schon mehr sprachliche Möglichkeiten haben, können die Fragen und Antworten auch ausführlicher gestaltet werden, z. B. *Hast du auch einen Radiergummi? – Nein, tut mir leid. / Ja, super! usw.*

## **Bingo** (z. B. Start, Aufgabe 12)

Jeder S malt eine Bingokarte in sein Heft (Tabelle: 3 Reihen x 3 Spalten). Er schreibt in die Felder beliebige Zahlen zwischen 0 und 20. Jede Zahl darf nur einmal vorkommen. Der L ist der Spielleiter. Er liest nun die Zahlen von 0 bis 20 in beliebiger Reihenfolge vor. Wenn die S eine Zahl hören, streichen sie sie auf ihrer Bingokarte durch. Wer als Erster eine ganze Reihe (senkrecht, waagrecht oder diagonal) durchgestrichen hat, ruft *Bingo* und hat gewonnen.

Bingo kann auch mit Buchstaben oder Wortschatz gespielt werden. Die Karten können mit beliebig vielen Reihen und Spalten gestaltet werden, z. B. 4 x 4 oder 5 x 5.

## **Interviewspiel** (z. B. Lektion 2, Aufgabe 9)

Die S spielen in 3er- oder 4er-Gruppen. Sie schreiben sich zunächst Kärtchen für das Spiel, jeder mindestens 2, sodass die Fragewörter auch mehrmals im Stapel vorkommen können. Auf jedes Kärtchen schreiben sie eines der bereits bekannten Fragewörter: *Was? Wie? Woher? Wer?*

Dann mischen sie alle Kärtchen und legen den Stapel verdeckt in die Mitte. Reihum ziehen die S ein Kärtchen und stellen mit dem Fragewort ihrem Nachbarn eine Frage. Der muss mit einem ganzen Satz antworten, zieht dann selbst ein Kärtchen und fragt den Nächsten usw. Es wird gespielt, bis alle Kärtchen vom Stapel gezogen wurden. Es gewinnt die Gruppe, die am schnellsten fertig ist.

## **Pantomime** (z. B. Lektion 2, Aufgabe 12)

Die Paare sprechen sich vorher ab, welche Aktivität sie gemeinsam darstellen wollen. Dann spielen sie die Aktivität der Klasse pantomimisch vor. Sprechen ist für die Darsteller natürlich verboten. Die anderen S versuchen, die Aktivität zu erraten. Dabei formulieren sie Aussagen wie im Beispiel angegeben. Das Paar reagiert dann wie im Beispiel und sagt, ob die Vermutung richtig oder falsch war. Derjenige, der die Aktivität richtig rät, wählt sich einen eigenen Partner und kann nach vorn kommen, um die nächste Aktivität zu zeigen. Auch einzelne S können pantomimisch etwas darstellen. Das eignet sich vor allem gut zum Einüben neuer Verben.

## **Mehr oder Weniger** (z. B. Lektion 8, Aufgabe 8)

Die S spielen in Paaren. Einer notiert sich heimlich eine Zahl zwischen 1 und 100. Der andere muss raten, z. B. S1: *28?* S2: *Mehr*. S1: *50?* S2: *Weniger*. S1: *30?* S2: *Weniger*. S1: *29*. S2: *Richtig*. Auf diese Art lässt sich z. B. auch die Uhrzeit spielerisch üben. Statt *mehr* oder *weniger* heißt es dann *früher* oder *später*.

## **Pronomenspiel** (z. B. Lektion 9, Aufgabe 6)

Die S sitzen im Kreis. Jeder S hat vier Kärtchen vor sich mit den Pronomen in den Artikelfarben: *er* (blau), *es* (grün), *sie* (rot), *sie* (orange). Die Spielzeit wird vom L festgelegt, z. B. 10 Minuten. Der L ist der Spielleiter. Er fordert einzelne S auf, in die Mitte des Kreises zu treten. Der S in der Mitte nennt nun 2–3 Nomen (je nach Spielzeit) im Singular oder Plural, aber ohne Artikel. Die S im Kreis heben beim Hören des jeweiligen Nomens das Kärtchen mit dem entsprechenden Pronomen hoch. Dann kommt ein anderer S in die Mitte usw. Das Spiel endet nach Ablauf der Zeit.

Das Spiel eignet sich auch, um die Artikel und Possessivartikel einzuüben.

# Spielanleitungen

## **Kettenübung** (z. B. Lektion 10, Aufgabe 2)

Diese Arbeitsform trainiert besonders das Gedächtnis und kann immer wieder eingesetzt werden, um Wortschatz oder Strukturen einzuüben.

Die S sitzen an ihrem Platz oder stehen im Kreis. Die Reihenfolge für die Kettenübung muss klar sein. Der L oder ein S beginnt, indem er einen Satz sagt, z. B. *Ich sammle Fan-Artikel von Bayern München*. Sein Nachbar wiederholt den Satz und fügt einen weiteren hinzu, z. B. *David sammelt Fan-Artikel von Bayern München. Ich sammle Ringe*. Das Spiel wird fortgesetzt, indem immer alle vorigen Aussagen wiederholt werden und eine eigene hinzugefügt wird.

Alternativ kann die Reihenfolge durch das Zuwerfen eines Softballs bestimmt werden. Ein S beginnt, indem er einen Satz sagt. Er wirft dann den Ball einem anderen S zu. Dieser wiederholt die Aussage, fügt eine eigene hinzu und wirft den Ball weiter usw.

## **Partnersuchspiel** (z. B. Lektion 10, Aufgabe 4)

Der L hat kleine Zettel mit Aktivitäten in der 1. Person Singular, z. B. *Ich fahre Skateboard* vorbereitet. Von jeder Aktivität gibt es jeweils 2 Zettel. Insgesamt braucht man für das Spiel so viele Zettel wie Schüler in der Klasse sind. Wenn die Schülerzahl ungerade ist, muss der L mitspielen, sodass eine gerade Spielerzahl entsteht. Falls die 8 neuen Aktivitäten dieser Lektion nicht ausreichen, können weitere aus vorhergehenden Lektionen ergänzt werden, z. B. *Ich schlafe. / Ich esse Salat. / Ich schwimme*. usw.

Der L wirft die Zettel in einen Beutel und lässt jeden S einen Zettel ziehen. Dann gehen die Schüler in der Klasse herum und suchen ihren Partner, also den Schüler mit derselben Aktivität. Dies tun sie, indem sie ihre Mitschüler wie im Beispiel fragen.

Wenn sich alle Paare gefunden haben, stellen sie dem Rest der Klasse ihre Aktivität vor, z. B. *Wir fahren Skateboard*.

Das Partnersuchspiel lässt sich auch mit anderen Verbformen gut spielen. Besonders interessant ist es, wenn die Formen in Frage und Antwort voneinander abweichen, weil sich z. B. der Verbstamm ändert.

## **Stummes Telefon** (z. B. Lektion 10, Aufgabe 5)

Die S spielen zu zweit. Ein S denkt sich einen Satz aus und „sagt“ ihn stumm, d. h. er bewegt nur stimmlos seine Lippen. Sein Partner fordert durch Nachfragen zur Wiederholung auf, bis er den Satz von den Lippen abgelesen hat.

Das Spiel kann im Unterricht immer wieder mal zwischendurch eingesetzt werden. Die S haben dabei Gelegenheit, verschiedene Redemittel zum Nachfragen einzusetzen. Zur Vorbereitung können diese Redemittel zunächst an der Tafel gesammelt werden.

## **Mach dies, mach das!** (z. B. Lektion 10, Aufgabe 10)

Das Spiel kann in Paaren, Gruppen oder im Plenum gespielt werden. S1 gibt S2 einen „Befehl“ (Imperativ). S2 führt diesen Befehl pantomimisch aus.

Bei Paaren tun die S dies abwechselnd, in Gruppen oder im Plenum reihum. Wer die Pantomime gemacht hat, darf den nächsten Befehl geben.

## **Pantomime** (z. B. Lektion 11, Aufgabe 3)

Ein S stellt pantomimisch eine Art der Schmerzen dar. Sein Partner errät, um welche Schmerzen es sich handelt, und reagiert darauf mit Bedauern.

Pantomime eignet sich auch für das Einüben anderer neuer Wortfelder. Das Spiel ist sowohl im Plenum als auch in Partnerarbeit möglich.

## **6 und 1 – autsch** (z. B. Lektion 12 Aufgabe 10)

Die Spieler würfeln reihum und bewegen ihre Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf dem Spielfeld nach vorn. Dabei sagen sie, wohin sie gehen, z. B. *Ich gehe zum Flughafen*.

Würfelt ein Spieler eine 6 oder eine 1, hat er das Recht, einen Mitspieler seiner Wahl zurückzuschicken, und zwar auf das Feld, auf dem die letzte Spielfigur steht. Steht die letzte Spielfigur beispielsweise auf dem Feld *Bahnhof*, lautet der Befehl z. B. *Maria, geh zum Bahnhof!*

Sieger ist, wer als erster mit exakter Augenzahl ins Ziel läuft. Würfelt man mehr als nötig ist, um ins Ziel zu gelangen, muss man auf seinem Feld stehen bleiben.

Das Spiel eignet sich besonders gut zum Einüben von Richtungsangaben. Anstatt der Orte in der Stadt können auf dem Spielplan auch Städte, Länder, Personen usw. stehen, zu denen man gehen/fahren/fliegen kann. Entsprechende Spielpläne können mit Fotos oder Zeichnungen verschönert sein, das Spiel funktioniert aber auch, wenn nur die Begriffe dastehen.

## **Chatten** (z. B. Lektion 13, Aufgabe 3)

Je zwei S sitzen so, dass sie nicht sehen können, was ihr Partner schreibt, z. B. gegenüber, Rücken an Rücken oder hintereinander. Jeder S schreibt den Anfang eines Chat-Dialogs auf ein Blatt Papier. Dann tauschen die Partner ihre Chat-Blätter. Jeder S liest nun die „Nachricht“, die er bekommen hat, schreibt seine Reaktion darunter und reicht das Blatt wieder an seinen Partner. Dieser liest die neue Nachricht usw. Das Spiel endet, wenn jeder Chat-Dialog abgeschlossen ist. Pro Paar entstehen somit zwei Dialoge.

## **Reisespiel** (z. B. Wiederholung, Lektion 13, Aufgabe 2)

Die S spielen zu zweit. Jedes Paar hat einen Würfel. S1 fragt: *Wohin fährst du?* S2 würfelt, liest die Angabe im Kasten, die der Würfelzahl entspricht, und antwortet. Er würfelt z. B. eine 5, liest *Berlin* und antwortet *Nach Berlin*.

Nun fragt S1: *Und zu wem?* S2 würfelt wieder, z. B. eine 4. Er liest *Bruder* und antwortet *Zu meinem Bruder*. Dann wechseln die S die Rollen.

Mit dem Spiel können auch andere Präpositionen eingeübt werden, je nachdem was in der Legende festgelegt wird, z. B. auch die Präposition *mit* und Verkehrsmittel.

## **Stille Post** (z. B. Lektion 17, Aufgabe 4)

Die S einer Gruppe sitzen im Kreis. S1 flüstert seinem Nachbarn einen Satz einmal ins Ohr. S2 flüstert genau das, was er gehört hat, S3 ins Ohr usw. Der letzte S sagt dann laut, was er gehört hat. Dann beginnt das Spiel von Neuem mit S2, der seinem Nachbarn, also S3, nun seinen Satz ins Ohr flüstert.