

Spielanleitungen

Das Partnersuchspiel I (z. B. KB, S. 15 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:

S1: *September?*

S3: *Ja.*

S1: *November?*

S3: *Ja.*

S1: *Oktober?*

S3: *Ja.*

(Die Partner haben sich gefunden und bleiben zusammen.)

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 KB, S. 16 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 ihrer notierten Zahlen 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.

(KB, S. 34 Wiederholung Lektion 1 Aufgabe 1) Jeder S malt eine Bingokarte in sein Heft. Spielanleitung wie oben. Statt der Zahlen hören die S Nomen.

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. (z. B. KB, S. 34 Wiederholung 1. Aufgabe 1)

Kettenübung (z. B. KB, S. 13 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, in dem 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.

Kettenübung mit Softball

Der Ablauf der Übung ist wie bei der Kettenübung, aber die Reihenfolge wird durch das Zuwerfen des Softballs bestimmt. 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.

Das Interviewspiel (z. B. KB, S. 24 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 eins 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. Wenn in der Klasse mehrere Gruppen spielen, kann man als Wettbewerbselement den Zeitfaktor einbauen. Es gewinnt die Gruppe, die am schnellsten fertig ist.

Pantomime (z. B. KB, S. 25 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. (KB, S. 76 Aufgabe 3) S1 spielt seinem Partner pantomimisch vor, an welchem Körperteil er Schmerzen hat. S2 muss raten, welcher Körperteil wehtut. Die S sprechen dabei Dialoge wie im Dialogmuster vorgegeben.

Das Spiel eignet sich auch gut zum Einüben neuer Verben.

Würfelspiel (z. B. KB, S. 28 Aufgabe 5)

Die S werden in 3-er oder 4-er-Gruppen eingeteilt. Je zwei Gruppen spielen gegeneinander. Jede Gruppe hat einen Spielplan, einen Würfel und eine Spielfigur. Die Gruppen dürfen den Spielplan ihrer Gegner nicht sehen. Die Gruppen sind abwechselnd an der Reihe: Eine Gruppe würfelt, die gewürfelte Augenzahl wird dabei laut genannt. Anschließend bewegt die Gruppe auf ihrem Spielplan, der für die Gegnergruppe nicht sichtbar ist, ihre Figur nach vorn. Figuren dürfen nur vorwärts, also in Pfeilrichtung, bewegt werden. Die gegnerische Gruppe darf nun raten, z. B.: *Seid ihr ...?* Wenn sie richtig geraten hat, bekommt sie einen Punkt. Anschließend ist die andere Gruppe an der Reihe. Das Spiel ist beendet, wenn beide Gruppen am Ziel angekommen sind. Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Punkten.

Spielanleitungen

Beispiel: Gruppe A würfelt eine 3 (und zieht verdeckt auf *klettern*) – Gruppe B hat nun 50% Chancen, richtig zu raten (*klettern* oder *12 sein*). Wenn S von Gruppe A richtig raten, bekommt die Gruppe einen Punkt; wenn sie falsch raten, bekommt sie keinen, wissen aber dennoch den Standpunkt der anderen Gruppe, was für die nächste Runde die Rate-Chancen wieder 50-50 sein lässt.

Kopiervorlage zu Lektion 7

Der L teilt die Klasse in 3er- bzw. 4er-Gruppen ein. Für jede Gruppe wird die Kopiervorlage einmal kopiert und ausgeschnitten. Jede Gruppe erhält 10 Kärtchen mit Verwandtschaftsbezeichnungen. Die Kärtchen werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt. Der „Spickzettel“ liegt offen auf dem Tisch und soll als Hilfe dienen.

S1 zieht das erste Kärtchen und liest die Verwandtschaftsbezeichnung, z. B. *Schwester*. Er muss nun den anderen Gruppenmitgliedern mindestens vier Informationen zu dieser Person geben, z. B. *Meine Schwester heißt Ioanna und ist 8 Jahre alt. Sie spielt gern Computerspiele, aber sie lernt nicht gern*. Wichtig ist dabei, dass die Aussagen zusammenhängend sind (*und/aber*) und auch Personalpronomen verwendet werden. Dann legt S1 das Kärtchen unter den Stapel und S2 ist dran. Wenn ein S keine Schwester hat, sagt er das, z. B. *Ich habe keine Schwester*, und legt das Kärtchen unter den Stapel. Er zieht noch einmal ein Kärtchen und spricht nun über diese Person. Jeder S sollte mindestens zweimal drankommen.

Mehr oder Weniger (z. B. KB, S. 59 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. KB, S. 64 Aufgabe 7)

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 andere Pronomen (z. B. die Possessivpronomen) einzuüben.

Kettenübung / Kofferpackspiel (z. B. KB, S. 72 Aufgabe 2, KB, S. 90 Aufgabe 2)

Diese Übungsform trainiert besonders das Gedächtnis und kann, wie auch die Kettenübung 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. (KB, S. 72 Aufgabe 2) *Ich sammle Fan-Artikel von Bayern München*. Sein Nachbar wiederholt den Satz (in unserem Fall inhaltlich) und fügt einen weiteren hinzu, z. B. *Aris 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.

Kettenübung / Kofferpackspiel mit Softball

Der Ablauf der Übung ist wie bei der Kettenübung oben, aber die Reihenfolge wird durch das Zuwerfen des Softballs bestimmt. 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.

Das Partnersuchspiel II (z. B. KB, S. 73 Aufgabe 4)

Für dieses Spiel braucht man so viele Zettel wie Schüler in der Klasse sind. Wenn die Schülerzahl ungerade ist, dann muss der L mitspielen, sodass eine gerade Spielerzahl vorhanden ist. Der L hat kleine Zettel vorbereitet. Auf jedem Zettel steht eine Aktivität in der 1. Pers. Sg., z. B. *Ich bastle Flugzeuge*. Jede Aktivität ist 2x vorhanden, also sind je 2 Zettel mit derselben Aktivität vorhanden. Es müssen so viele Zettelpaare erstellt werden, dass für jeden Spieler ein Zettel da ist. Falls die 8 neuen Aktivitäten dieser Lektion nicht ausreichen, können weitere aus vorigen 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 ein Zettelchen ziehen. Dann gehen die S in der Klasse herum und suchen ihren Partner, also den S 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*.

Mach dies, mach das! (z. B. KB, S. 75 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.

Spielanleitungen

Kettenübung (z. B. KB, S. 79 Aufgabe 9)

Die S arbeiten in Gruppen. Der L legt die Spielzeit fest, z. B. 10 Minuten. Ein S schreibt auf ein Blatt Papier einen Satz (z. B. *Ich habe Probleme in Englisch.*) Dann gibt er das Blatt in der Gruppe an den rechten Nachbarn (S2) weiter. S2 schreibt nun auf das Blatt eine Konsequenz mit *deshalb* und dann denselben Satz als Hauptsatz (z. B. *Deshalb frage ich meinen Freund. Ich frage meinen Freund.*). Dann reicht er das Blatt an S3 weiter. S3 schreibt nun den nächsten *deshalb*-Satz usw. Die Gruppen arbeiten so schnell wie möglich, denn es gewinnt nach Ablauf der Zeit die Gruppe mit den meisten richtigen *deshalb*-Sätzen.

alternativ: In Kursen mit relativ kleiner Schüleranzahl kann die Kettenübung auch im Plenum gespielt werden.

6 und 1 – autsch (z. B. KB, S. 82 Aufgabe 10)

Die S 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 S 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. *Eleni, 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.

Chatten (z. B. KB, S. 91 Aufgabe 3)

Je zwei S sitzen so, dass sie nicht sehen können, was ihr Partner schreibt, z. B. gegenüber, Rücken an Rücken, hintereinander. Jeder S schreibt nun 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 das Blatt usw. Das Spiel endet, wenn jeder Chat-Dialog abgeschlossen ist. Pro Paar entstehen somit zwei Dialoge.

Das Reisespiel (z. B. KB, S. 106 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.

Stille Post (z. B. KB, S.113 Aufgabe 3)

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.