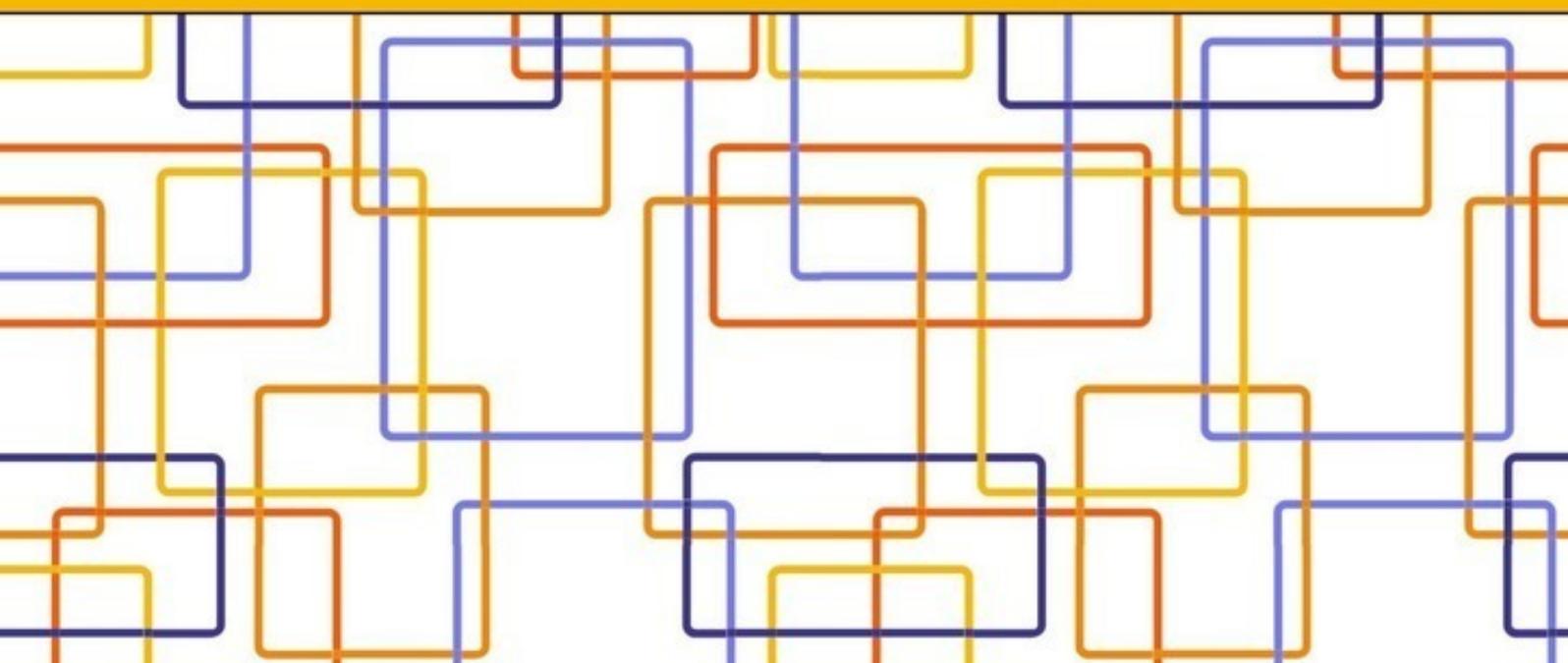


Екатерина Клэр

*75 простых игр
без подготовки
для уроков
немецкого языка*

Немецкий как иностранный



Екатерина Клэр

**75 простых игр без подготовки
для уроков немецкого языка.
Немецкий как иностранный**

«Издательские решения»

Клэр Е.

75 простых игр без подготовки для уроков немецкого языка.
Немецкий как иностранный / Е. Клэр — «Издательские
решения»,

ISBN 978-5-44-985281-6

Эта книга предназначена для всех учителей, преподавателей немецкого языка как в школах, так и в других образовательных учреждениях, для групповой и индивидуальной работы. Если вы хотите преподавать не только с пользой, но и весело, то эта книга вам в помощь. Она познакомит вас с игровыми методиками без большой подготовки. Эти игры можно использовать не только на уроках немецкого, но и просто с разными группами детей на празднествах, больших и маленьких, чтобы внести оживление и веселье.

ISBN 978-5-44-985281-6

© Клэр Е.
© Издательские решения

Содержание

Einleitung	6
Kapitel 1 – Eisbrecherspiele	8
Namensspiel	9
Kettenspiel	10
Teamaufstellung nach ABC	11
Kapitel 2 – Spiele zu Wortschatz und ABC	12
Verschiedene Methoden zur Arbeit mit der Wortschatzliste	13
Brainstorming Aktivität	15
«Ich bin Maria und ich bin modisch»	16
«Finde deinen Partner»	18
Obst- und Gemüse-ABC	19
«Gegenteile mit Ball»	20
«Schriftsetzer»	21
«Assoziationen Lebensmittel»	22
«Welches ist dein Lieblingswort?»	23
«Wörter sammeln»	24
Wortschatztest	25
Mind-Map / Bildassoziationen	26
«Essbar – Nicht essbar»	27
«Städte»	28
«Tabu»	29
Wortschatzgewimmel	30
Конец ознакомительного фрагмента.	31

75 простых игр без подготовки для уроков немецкого языка Немецкий как иностранный

Екатерина Клэр

© Екатерина Клэр, 2020

ISBN 978-5-4498-5281-6

Erstellt mithilfe des Intelligenten Verlagssystems Ridero

Einleitung

Wer spielt, der lernt! Wer lernt, der lebt! Wer lebt, der spielt!
Jörg Roggensack

Zuerst danke ich für Ihr Interesse an diesem kleinen Buch. Es ist eine Sammlung von spielerischen Methoden für den Deutschunterricht, die mit nur wenig Vorbereitung eingesetzt werden können.

Ich unterrichte seit mehreren Jahren Deutsch als Fremdsprache in Integrationskursen. In diesem Buch finden Sie schnelle Hilfe für einen interessanten, kreativen, dynamischen Deutschunterricht. Alle Spiele habe ich selbst bei meiner Arbeit als DaF-Dozentin erprobt und wende sie ständig an. Deutsch lernen mit ganz viel Spaß, Bewegung und Emotionen ist motivierend nicht nur für Kinder, sondern auch für Erwachsene.

Ich habe die Spiele seit langer Zeit für mich in verschiedenen Heften gesammelt und für meinen Unterricht angepasst. Es kam aber der Zeitpunkt, wo ich beschlossen habe, alles zu strukturieren und eine bequeme Sammlung daraus zu machen, in die man im Unterricht schnell schauen kann, um was Passendes auszusuchen, und die vielleicht auch Ihnen helfen wird.

Mithilfe dieser spielerischen Methoden kann man sowohl Wortschatz, Grammatik, Rechtschreibung vermitteln als auch die Teilnehmer in der Gruppe einander näherbringen, Sprachhemmungen abbauen, sie kommunikativ fördern und motivieren. So wird der gelernte Stoff besser im Gedächtnis verankert.

Wichtig bei der Spielauswahl war für mich vor allem, dass:

- diese Spiele ohne viel Vorbereitung und ohne viel Aufwand umzusetzen sind;
- geringer Materialeinsatz erforderlich ist;
- die Spiele schnell einsetzbar sind;
- die Spiele und die Anleitung verständlich für die Lernenden sind.

Nicht zuletzt bieten sich diese Spiele für Kindergeburtstage, Grundschulen, Nachhilfe oder ähnliche Anlässe an.

Die Leidenschaft für Spiele hatte ich schon als Kind. Als Kinder haben wir uns oft vor unserem Haus versammelt und verschiedene Teamspiele gespielt. Ich hatte ein dickes Buch von meinen Eltern bekommen und habe sehr viele Spiele daraus mit meinen Freunden ausprobiert. Auch in der Schule nach dem Unterricht haben wir oft spielerische Wettbewerbe mit meinen Klassenkameraden organisiert und kreative Aufgaben ausgearbeitet. Einige dieser Spielideen habe ich auch in diesem Buch für den Unterricht Deutsch als Fremdsprache übernommen.

Zu jedem Spiel finden Sie die wichtigsten Informationen auf einen Blick: **Thema, Lernziel**, benötigtes **Material, Dauer**, klare **Anleitungen**, hilfreiche **Beispiele** und Redemittel und auch noch zusätzliche **Variationsmöglichkeiten**, wie man das Spiel differenzieren und abändern kann. Am Ende des Buches finden Sie eine übersichtliche Tabelle mit Lernzielen und ein Register.

Diese Spiele und Aufgaben kann man in verschiedenen Bereichen im DaF – Unterricht, aber auch im regulären Deutschunterricht einsetzen. Sie sind sowohl für Kinder als auch Erwachsene sehr gut geeignet. Die Spiele sind umfassend beschrieben und geben Ihnen einen Denkanstoß für zusätzliche eigene Ideen und auch eventuelle Erweiterungen. Auch den Schwierigkeitsgrad vieler Spiele können Sie selbst beliebig verändern.

Ich hoffe, dieses Buch wird Ihnen helfen, Ihren Deutschunterricht unterhaltsam und lehrreich zu gestalten. Die Teilnehmer werden es kaum abwarten können, wieder mit Ihnen Deutsch zu lernen.

In den Spielbeschreibungen benutze ich folgende Abkürzungen:

KL = Kursleiter

TN = Teilnehmer

PA = Paararbeit

GA = Gruppenarbeit

Sg. = Singular

Pl. = Plural

Kapitel 1 – Eisbrecherspiele

Wer in der Schule nicht spielen lernt, lernt nicht lernen.

W. Menzel

Diese Spiele eignen sich besonders für den ersten Tag in einer Lerngruppe.

Namenspiel

Lernziel: andere TN kennenlernen, Auflockerung

Material: Namensschilder, Ball

Dauer: 5 Min

Verlauf:

Der KL fängt an. Er wirft den Ball einem TN zu und nennt dabei dessen Namen. Die TN setzen das Spiel fort und müssen den Namen des Fängers laut rufen.

Dieses Spiel ist sehr gut für den ersten Tag in einer Gruppe geeignet, wenn die TN einander noch nicht kennen. Das sorgt für Stimmung und lockere Atmosphäre.

Kettenspiel

Lernziel: sich vorstellen, Namen der TN lernen, zuhören lernen, Gedächtnistraining

Material: nicht erforderlich

Dauer: 5 Min

Verlauf:

Der erste TN beginnt mit der Vorstellung, z. B.: *Ich heiße Dina.*

Die zweite Person nebenan wiederholt den ersten Namen und fügt ihren Namen hinzu, z. B.: *Dina und ich heiße (bin) Lisa etc.*

Das Spiel sorgt für Auflockerung in der Gruppe. Auf diese Weise lernen die TN einander schneller kennen und überwinden Hemmungen.

Teamaufstellung nach ABC

Lernziel: Namen der TN lernen, zuhören lernen, Alphabet (Datum, Herkunft) wiederholen

Material: nicht erforderlich

Dauer: 5 – 10 Min

Verlauf:

Bei dieser Aktivität geht es darum, eine Reihenfolge herzustellen, die durch gegenseitiges Befragen und Antwort ermittelt wird.

Der KL teilt die Gruppe in zwei Teams und erklärt die Spielregeln.

Jedes Team muss sich so schnell wie möglich alphabetisch sortiert nach den Vornamen in die richtige Reihenfolge stellen.

Das schnellere Team gewinnt. Die TN im Team können dabei zur Kontrolle am Schluss Ihre Namen ausrufen und alle vorausgehenden wiederholen.

Diese Übung kann auch nach anderen Kriterien gestaltet werden.

Variante 1:

Aufstellen in der Reihenfolge der Geburtstage, der Geburtsmonate innerhalb des Jahres.
(Lernziel: Datum angeben)

Variante 2:

Aufstellen nach dem Herkunftsland von A bis Z. (Lernziel: Herkunft erfragen)

Kapitel 2 – Spiele zu Wortschatz und ABC

«Ich kenne nicht eine einzige Gesprächssituation, die wegen grammatischer Unsicherheit oder Unkenntnis zusammengebrochen wäre, wohl aber sehr viele Fälle, wo Kommunikation wegen unbekannter Wörter nicht zustande kam.»

Freudenstein (1999: 544)

Bei der Wortschatzarbeit empfehle ich, lieber nach dem Motto «weniger ist mehr» zu arbeiten und den Lernstoff zu reduzieren. Wortschatzspiele helfen gut zum Einprägen, Wiederholen und zum Personalisieren der Wörter (die TN assoziieren etwas Eigenes mit diesen Wörtern).

Verschiedene Methoden zur Arbeit mit der Wortschatzliste

Lernziel: Wörter mit Artikeln wiederholen, Wortschatz trainieren, Singular, Plural, Rechtschreibung üben

Material: Wörterlisten, Blatt und Stift

Dauer: 5 – 15 Min

Verlauf:

Nach jeder Lektion gibt es in Lehrwerken sehr oft Wörterlisten. Damit die TN den Wortschatz festigen, können Sie folgende Aufgaben dazu einsetzen:

Variante 1:

Die TN arbeiten zu zweit und konjugieren je 3 Verben aus der Wortschatzliste.

Variante 2:

Die TN schreiben 3 Sätze mit Wörtern aus der Wortschatzliste.

Variante 3:

Die TN suchen sich 10 Vokabeln und bilden Sätze oder sie schreiben einen kleinen Text dazu.

Variante 4:

Diese Übung verläuft mit Musikbegleitung. Das führt zur Aktivierung von Strukturen, die für Wachheit und Aufmerksamkeit wichtig sind und aktiviert das Belohnungssystem!

TN schließen ihre Bücher, sie haben nur ein Blatt und einen Stift.

KL nennt ein Wort, die TN schreiben es mit dazugehörigem Artikel.

Danach folgt die Korrektur. Schreibweise und Artikel werden vom KL angeschrieben, die TN berichtigen ihre Fehler.

Apfel – der Apfel

Variante 5:

KL nennt die Worte im Singular – Die TN schreiben ihre Pluralform.

das Kind – die Kinder

Variante 6:

KL nennt Adjektive und die TN schreiben deren Gegenteil auf.

hell – dunkel

Variante 7:

TN arbeiten zu zweit. Ein TN diktiert seinem Nachbarn fünf Wörter aus der Wortschatzliste und kontrolliert anschließend. Dann tauschen sie die Rollen.

Variante 8:

Die TN arbeiten zu zweit mit ihren Wortschatzlisten. Der erste TN erklärt ein Wort durch Umschreibung ohne dieses Wort zu nennen. Der andere TN muss das Wort erraten. Dann tauschen sie die Rollen.

Diese Aufgabe ist sehr hilfreich in Fällen, bei denen nicht alle TN die Wörter übersetzt oder verstanden haben. So helfen die TN einander und entwickeln auch ihre sprachlich-soziale Kompetenzen.

Beispiel:

Eine Frau ist schwanger. Sie bekommt bald ein Baby. Sie hat einen Geburtstermin. Und wenn das Baby kommt, dann heißt das ... (die Entbindung) Die TN raten und suchen das passende Wort aus der Wortschatzliste.

Brainstorming Aktivität

Lernziel: Wortschatz zu verschiedenen Themen auffrischen, festigen, Rechtschreibung

Material: nicht erforderlich

Dauer: 10 Min

Verlauf:

KL gibt ein Thema vor. Die TN müssen alle Wörter zu diesem Thema nennen. Diese Methode eignet sich sehr gut als GA oder im Plenum.

Variante:

Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt Oberbegriffe und die Teams schreiben an der Tafel ihre Assoziationen dazu. Am Schluss werden die korrekt geschriebenen Wörter gezählt. Für jedes richtig geschriebene Wort gibt es einen Punkt. Es gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

Beispiel:

Herbst – Winter

Männerkleidung- Frauenkleidung

Obst – Gemüse

«Ich bin Maria und ich bin modisch»

Lernziel: Kennenlernen, Namen und Adjektive miteinander verbinden, Adjektive, die in Verbindung mit der Person stehen, Aufmerksamkeit trainieren

Material: nicht erforderlich oder ein Ball

Dauer: 10 Min (je nach Gruppengröße)

Verlauf:

Dieses Spiel ist für TN geeignet, die schon einen recht guten Wortschatz haben, nicht für Anfänger. Jeder TN nennt seinen Vornamen und findet dazu noch ein Adjektiv mit dem gleichen Anfangsbuchstaben wie sein Vorname. Das Adjektiv soll ihn charakterisieren.

Beispiel:

Ich bin Maria und ich bin modisch.

Ich bin Danko und ich bin dynamisch.

Variante 1:

Jeder TN nennt seinen Vornamen und sagt, was er mag. Dabei nennt er nur Wörter mit demselben Anfangsbuchstaben wie sein Vorname.

Beispiel:

Ich bin Maria und ich mag Mango.

Ich bin Danko und ich mag Datteln.

Variante 2:

Jeder TN nennt seinen Namen und sagt was er gerne tut. Dabei nennt er nur Verben, die mit demselben Buchstaben anfangen, wie sein Name.

Beispiel:

Ich bin Maria und ich male gern. ()*

Ich bin Danko und ich diskutiere gern.

Bei allen diesen Varianten kann man noch die Aufmerksamkeit der TN trainieren. Ein TN sucht eine Person aus der Gruppe aus, wirft ihr den Ball zu und beschreibt sie gemäß seiner eigenen Beschreibung. (*)

Beispiel:

Das ist Maria. Sie malt gern.

Maria setzt die Aufgabe fort und beschreibt eine andere Person.

Variante 3:

Jeder TN schreibt den eigenen Namen mit den Buchstaben untereinander und ergänzt Adjektive, die zu ihm passen und ihn gut charakterisieren.

Beispiel:

Modisch

Attraktiv

Ruhig

Interessant

Aufmerksam

«Finde deinen Partner»

Lernziel: Wortschatz wiederholen, gegensätzliche Wörter, Komposita finden, trennbare Verben bilden

Material: Wortkarten mit Gegensätzen, Komposita

Dauer: 5 Min

Verlauf:

Jeder TN erhält eine Karte aus dem Themenbereich Gegensätze. Die Aufgabe besteht darin, zu den einzelnen Karten jeweils den Partner mit dem gegensätzlichen Teil zu finden. Auf ein Zeichen fangen die TN an, sich im Raum zu bewegen und zu suchen.

Dieses Spiel eignet sich auch gut als Partnerfindung, um weitere Übungen in PA auszuführen, z. B. für Dialoge.

Beispiel:

lieben – hassen

Freund – Feind

Wut – Freude

traurig – fröhlich

Variante 1:

TN bekommen Karten mit Wörtern zum Thema «Komposita», z. B. *Bad, Zimmer, Kinder, Tisch etc.* TN suchen einen passenden Partner, bilden ein zusammengesetztes Wort und einen Satz mit diesem Wort. Die Wörter und die Sätze werden im Plenum vorgelesen.

Variante 2:

TN bekommen Karten mit trennbaren Verben: Infinitivform und Präfix, z. B. *machen, auf, fangen, an etc.* TN suchen einen Partner mit dem passenden Teil und bilden danach 2 – 3 Sätze mit diesem Verb. Die Sätze werden im Plenum vorgelesen.

Obst- und Gemüse-ABC

Lernziel: Wortschatz zu einem bestimmten Thema auffrischen, Rechtschreibung

Material: Blatt, Stift

Dauer: 15 Min

Verlauf:

Jeder TN schreibt das Alphabet, wie im Beispiel, untereinander auf. Auf das Zeichen des KL suchen die TN für jeden Buchstaben ein Nomen zum Thema, z. B. *Obst und Gemüse*. Wenn für manche Buchstaben (z. B. Y, X, U) kein Wort gefunden wird, werden diese ausgelassen. Oder die TN dürfen Fantasienamen erfinden. Wer in der vorgegebenen Zeit die meisten Wörter gefunden hat, ist Sieger!

Beispiel:

A: Apfel	B: Birne	C: Champignon
D: Datteln	E: Erdbeeren	F: Feige
G: Grapefruit	H: Heidelbeeren	I: Ingwer
J: Johannisbeeren	K: Kiwi	L: Litschi
M: Mango	N: Nektarine	O: Orange
P: Pfirsich	Q: Quitte	R: Rote-Rübe
S: Spargel	T: Traube	U:
V: Vogelbeere	W: Wassermelone	X:
Y:	Z: Zitrone	

Variante:

Man kann für dieses Spiel auch ein im Unterricht behandeltes Thema nehmen (z. B. *Möbel, Essen, Haushalt, Kleidung etc.*) und die TN passende Wörter dazu schreiben lassen.

«Gegenteile mit Ball»

Lernziel: gegensätzliche Wörter finden, Wörter in Sinnzusammenhänge setzen

Material: Ball

Dauer: 5 – 10 Min

Verlauf:

Die TN stehen im Kreis. Ein TN nennt ein Adjektiv, zu dem es ein klares Gegenteil gibt, z. B. *dick*. Dann wirft er einem TN im Kreis einen Ball zu. Der fangende TN muss rasch das Gegenteil benennen, in diesem Fall *dünn*. Weiß er das Gegenteil nicht, scheidet er aus und setzt sich. Wer als Letzter stehen bleibt, ist Gewinner. Es ist empfehlenswert, dieses Spiel mit einer kleinen Teilnehmerzahl (unter 10 – 12 TN) durchzuführen. Das gibt mehr Dynamik und die TN müssen nicht lange auf den Ball warten.

Variante:

Man kann mit dem Ball auch Zeitformen, Steigerungsstufen der Adjektive und vieles mehr trainieren.

Beispiele:

gehen – ging, gegangen

Bei Adjektiven geht das Spiel ähnlich. Ein TN nennt ein Adjektiv in der Grundform – Positiv, der andere muss schnell Komparativ und Superlativ bilden.

schön – schöner, am schönsten

«Schriftsetzer»

Lernziel: Wörter bilden, Rechtschreibung

Material: Papier, Stift

Dauer: 15 – 25 Min

Verlauf:

Dies ist das Einfachste aus den interessantesten und das Interessanteste aus den einfachsten Spielen. Man kann es mit TN jeden Alters spielen. In diesem Spiel kommt auch Allgemeinwissen zutage.

Der KL sucht ein langes Wort aus und schreibt es an die Tafel. Es kann ein Verb, ein Adjektiv oder ein Substantiv sein. Die TN fangen an, aus den Buchstaben im Wort neue Substantive (in Singular Nominativ) zu bilden. Wenn in dem Ausgangswort ein Buchstabe mehrere Male vorkommt, darf man diesen Buchstaben auch genauso oft verwenden.

Wer in 15 Minuten die meisten Wörter findet, gewinnt.

Beispiel:

Mehrgenerationenhaus

– Der TN, der die meisten Wörter gefunden hat, schreibt sie an die Tafel. Die Wörter, die sich auch bei den anderen Spielern finden, streicht er aus der Liste. Dann schreibt der TN seine Wörter auf, der das zweitbeste Ergebnis hat usw. Gewinner ist die Person, bei der die meisten Wörter geblieben sind.

– Für jedes nicht durchgestrichene Wort aus 3 Buchstaben bekommen die TN 1 Punkt, für jedes nicht durchgestrichene Wort aus 4 Buchstaben 2 Punkte, Wörter aus 5 Buchstaben erbringen 3 Punkte, aus 6 Buchstaben 4 Punkte usw. Alle Punkte werden anschließend zusammengezählt. Die Person mit der höchsten Punktezahl gewinnt.

Wenn der KL keine Zeit zum Punkte zählen hat, wird einfach der Sieger mit den meisten gefundenen und korrekten Wörtern genannt.



«Assoziationen Lebensmittel»

Lernziel: Wortschatz wiederholen, schnelle Reaktion, assoziieren und kategorisieren zum Thema *Lebensmittel* oder anderen Themenbereichen

Material: Ball

Dauer: 5 – 10 Min

Verlauf:

Ein TN wirft einem anderen Spieler einen Ball zu und nennt dabei eine Unterkategorie: z. B. *Obst, Gemüse, Milchprodukte, Getreideprodukte, Fisch, Fleisch*. Der Fänger muss nun schnell ein Wort nennen, das er mit diesem Begriff assoziiert: z. B. *Obst – Apfel*. Dann wirft der Fänger den Ball weiter: *Frühling – Blumen, Herbst – Regen* etc.

Variante:

Man kann auf diese Weise auch andere Kategorien nehmen und so grundsätzlich Vokabeln wiederholen, z. B. Tiere, Farben, Kleidung, Essen, Jahreszeiten.

«Welches ist dein Lieblingswort?»

Lernziel: Wortschatz einer Lektion wiederholen

Material: Wortschatzliste

Dauer: 5 Min

Verlauf:

TN sehen sich am Ende einer Lektion noch einmal die Wortschatzliste und die Seiten der Lektion an. Jeder schreibt sein «Lieblingswort» an die Tafel oder ins Heft und begründet seine Wahl. Die anderen TN haben die Möglichkeit, sich zusätzliche Wörter zu notieren und Fragen zu stellen.

«Wörter sammeln»

Lernziel: Wortschatz trainieren, Rechtschreibprüfung

Material: nicht erforderlich

Dauer: 5 Min

Verlauf:

Ein Buchstabe des Alphabets wird spielerisch ermittelt, z. B. indem ein Spieler im Kopf das Alphabet aufsagt und ein anderer TN an beliebiger Stelle «Stopp» ruft. Mit diesem Anfangsbuchstaben werden dann Wörter gesammelt. Je nach Lernstand können beliebig viele Wörter gebildet werden.

Beispiel:

Auto, Ananas, Aquarium

Variante:

Es treten zwei Gruppen mit unterschiedlichen Anfangsbuchstaben gegeneinander an, z. B. *A und O*. Sie schreiben die Wörter an die Tafel. Welche Gruppe findet die meisten Wörter?

Wortschatztest

Lernziel: Gedächtnistraining

Material: Folie mit Wörtern oder Tafel (25 Wörter)

Dauer: 10 Min

Verlauf:

Der KL zeigt der Gruppe 25 Wörter und gibt 2 Minuten Zeit zum Einprägen der Wörter. Danach verdeckt er sie. Die TN schreiben Wörter auf, die sie behalten haben. Danach vergleichen die TN ihre Ergebnisse. Anschließend kann man hier über Lernmethoden, Mnemotechniken sprechen und die TN befragen, wie sie sich die Wörter eingepägt haben.

<i>Schaf</i>	<i>Hügel</i>
<i>Baum</i>	<i>Wolke</i>
<i>Massimo</i>	<i>kurz</i>
<i>Nacht</i>	<i>Tag</i>
<i>Italien</i>	<i>Katze</i>
<i>Hund</i>	<i>Sterne</i>
<i>windig</i>	<i>heiß</i>
<i>sonnig</i>	<i>Sport</i>
<i>weinen</i>	<i>schreiben</i>
<i>Ball</i>	<i>tanzen</i>
<i>Seil</i>	<i>Flugzeug</i>
<i>Kleid</i>	<i>Arbeit</i>
<i>Spielzeug</i>	

Mind-Map / Bildassoziationen

Lernziel: Wortschatz festigen

Material: nicht erforderlich oder zwei unterschiedliche Bilder

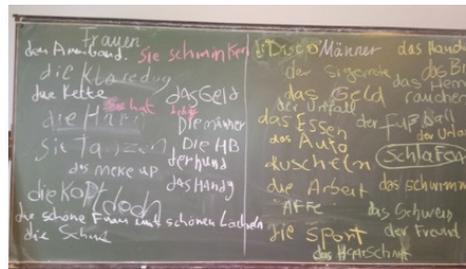
Dauer: 10 – 15 Minuten

Verlauf:

Die Gruppe wird in zwei Teams A und B aufgeteilt. Der KL teilt die Tafel ebenso in zwei Spalten und schreibt je einen Begriff in jede Spalte oder befestigt zwei verschiedene Bilder darauf.

Die TN bilden 2 Reihen von beiden Seiten der Tafel. Auf Kommando schreiben die Spieler ihre Wörter der Reihe nach, Assoziationen zu diesem Begriff oder Bild auf: Nomen mit dem Artikel, Verben, Adjektive. Wenn ein TN kein Wort dazu kennt, warten alle auf ihn.

Das Team, das mehr korrekte Wörter innerhalb der vorgegebenen Zeit an die Tafel notiert, gewinnt.



«Essbar – Nicht essbar»

Lernziel: Wortschatz festigen, zuhören, Aufmerksamkeit und gute Reaktion trainieren

Material: Ball

Dauer: 10 Min

Verlauf:

Dieses Spiel kann man sowohl im großen Raum als auch draußen spielen. Der KL stellt sich vor die TN und wirft ihnen einen Ball der Reihe nach zu. Dabei nennt er jedes Mal ein beliebiges Nomen. Falls das, was es bedeutet, essbar ist, z. B. *die Birne*, muss der Spieler den Ball fangen, falls nicht, z. B. der *Tisch* – ihn fallen lassen. Der Spieler, der Fehler gemacht hat, scheidet aus. Es gewinnt die Person, die als letzte bleibt.

Dieses Spiel sorgt regelmäßig für Gelächter, wenn jemand etwas nicht Essbares «isst».

«Städte»

Lernziel: Wortschatz festigen, zuhören lernen, Aufmerksamkeit und gute Reaktion trainieren

Material: nicht erforderlich

Dauer: 5 – 10 Min

Verlauf:

Dieses einfache und spannende Spiel ist in vielen Ländern bekannt. Ich habe es als Kind auch sehr oft gespielt.

Der erste Spieler nennt eine Stadt, z. B. *Berlin*. Der nächste TN muss eine Stadt nennen, die mit dem Endbuchstaben beginnt, z. B. *Nürnberg*. Der dritte Spieler nennt die Stadt mit g, z.B. *Genf*. Der nächste TN verfährt ebenso usw. Städte dürfen die TN nicht wiederholen.

Der Spieler, der die nächste Stadt nicht nennen kann, scheidet aus. Sieger ist, wer als Letzter bleibt.

Variante:

Man kann Themen nehmen, die zum Wissenstand der TN besser passen: Tiere, Beruf, Pflanzen, Essen, Kleidung

«Tabu»

Lernziel: Wortschatz festigen, zuhören, erklären, Aufmerksamkeit und Gedächtnis trainieren

Material: Papier, Stift

Dauer: 5 Minuten

Verlauf:

Die TN schreiben 10 Wörter auf ein Blatt Papier auf. Sie können beliebig sein oder zu einem vorgegebenen Thema passen. Dabei dürfen die TN diese Wörter Ihrem Gegenüber nicht zeigen. Danach arbeiten sie in PA.

In 2 Minuten müssen die TN so viele Begriffe wie möglich aus ihrer Liste ihrem Gesprächspartner durch Umschreibung erklären, ohne das eigentliche Wort zu nennen.

Anschließend fragt der KL wie viele Wörter die TN erklären konnten, so dass sie erraten wurden.

Wortschatzgewimmel

Lernziel: Festigung eines zuvor gelernten Wortschatzes, sprachliche Kompetenzen ausbauen

Material: Wortkarten

Dauer: 10 Min

Verlauf:

Der KL verteilt Karten zu einem bestimmten Wortschatz an die TN. Für mehr Bewegung stehen die TN auf und jeder Spieler geht zu einem Partner, um sich seinen Begriff erklären zu lassen. Dabei läuft Musik. Wenn die Musik stoppt, suchen die TN einen neuen Spielpartner, und das Spiel geht weiter.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.