

LISA PRANGE

S **44** **S**
P **P**
R **R**
E **I**
C **E**
H **L**
E



FÜR DEUTSCH
ALS FREMDSPRACHE

KOPIERVORLAGEN

Hueber

Inhalt

Vorwort	4	Würfelspiele – Rundläufe	59
Kartenspiele	5	25 Träume und Wünsche	60
1 Indiskrete Fragen	6	26 Wer sagt das?	62
2 Angsthase und Pechvogel	8	27 Wie oft? – Wann? – Wie lange?	64
3 Tauschbörse	11	28 Was ist Ihnen lieber?	66
4 Was kann das sein?	13	29 Vergleiche	68
Einigungsspiele	17	30 Meinungsforschung	70
5 Vorlieben und Abneigungen	18	31 Wozu brauchen Sie das?	72
6 Erfahrungen	19	32 Die Uhr	74
7 Erinnerungen an die Kindheit	20	Würfelspiele – Feldspiele	77
8 Innere Zustände	21	33 Superlative	78
9 Über Gott und die Welt	22	34 Wortschatzkisten	80
10 Berufe und Eigenschaften	23	Dialogspiele	83
Kombinationsspiele	25	35 Die Mitfahrgelegenheit	84
11 Menschen in unserer Straße 1	26	36 Gespräch auf der Straße	85
12 Menschen in unserer Straße 2	28	37 Lebensmittel vom Nachbarn	86
13 Familienfoto	30	38 Was soll ich schenken?	88
Verhandlungsspiele	33	39 Wohin kann ich gehen?	90
14 Terminkalender	34	40 Können Sie mir helfen?	92
15 Wie gut kennen Sie sich?	36	41 Entschuldigen Sie, aber ...	94
16 Drudel	38	42 Nicht so schlimm	96
17 Morgenroutine	40	43 Ratschläge	98
18 Was ist der Grund?	42	44 Ein Verkaufsgespräch	100
19 Optimist und Pessimist	44	Auflösungen der Kombinationsspiele	101
20 Ein Samstag zu dritt	46	Register	102
Würfelspiele – Schlangen und Leitern	49		
21 Im Restaurant	50		
22 Wünsche und Bitten	52		
23 Gefühle	54		
24 Warum und wozu?	56		

Vorwort

Die vorliegenden Spiele habe ich für Schüler der Grundstufe geschrieben und mit ihnen ausprobiert. Die meisten Spiele können jedoch aufgrund ihrer offenen Struktur auch in der Mittelstufe eingesetzt werden.

Mein Hauptanliegen war es, Schülern die Chance zu geben, bereits eingeführte Grammatik und erlerntes Vokabular spielerisch anzuwenden.

Je nach Lernergruppe erfordern die Spiele eine mehr oder minder intensive Vorbereitung. Ich habe die Erfahrung gemacht, dass es für einen flotten interessanten Spielverlauf ratsam sein kann, den Schülern Zeit zum Vorbereiten zu geben, zum Beispiel in Form von Hausaufgaben. Die Schüler können überlegen, wie sie bestimmte Fragen beantworten würden (beispielsweise beim Spiel *Indiskrete Fragen*), wie sie vorgegebene Sätze ergänzen könnten (wie etwa beim Spiel *Wie gut kennen Sie sich?*), und sie können ihnen unbekannte Wörter nachschlagen. Möglich ist aber auch, dass die Schüler vor Beginn des eigentlichen Spiels in Partner- oder Gruppenarbeit Ideen sammeln (z. B. beim Spiel *Was ist der Grund?*). Für eine Vorbereitung spricht auch, dass einige Spiele die Schüler auf einer persönlichen Ebene herausfordern. Sollen sie sich mitunter auf eigene Gefühle und Erfahrungen besinnen, wobei nicht alle spontan reagieren können, wenn sie danach gefragt werden.

Der Lehrer muss jeweils selbst entscheiden, welches Maß an sprachlicher Kompetenz und Spontaneität er bei der Lernergruppe voraussetzen darf. Der für jedes Spiel angegebene Schwierigkeitsgrad bezieht sich auf die sprachlichen Anforderungen, nicht auf die durch die Spielstruktur gegebenen Schwierigkeiten. Diese Angaben sind nur eine ungefähre Richtschnur, zumal der größte Teil der Spiele auf unterschiedlichen Lernstufen durchgeführt werden kann. Die Fragen und Antworten sind so offen gestaltet, dass sie reduzierte sprachliche Reaktionen und differenzierte Äußerungen erlauben. Der Lehrer kann zusätzlich steuern, indem er das Angebot der bei den einzelnen Spielen angegebenen Redemittel beschränkt oder erweitert.

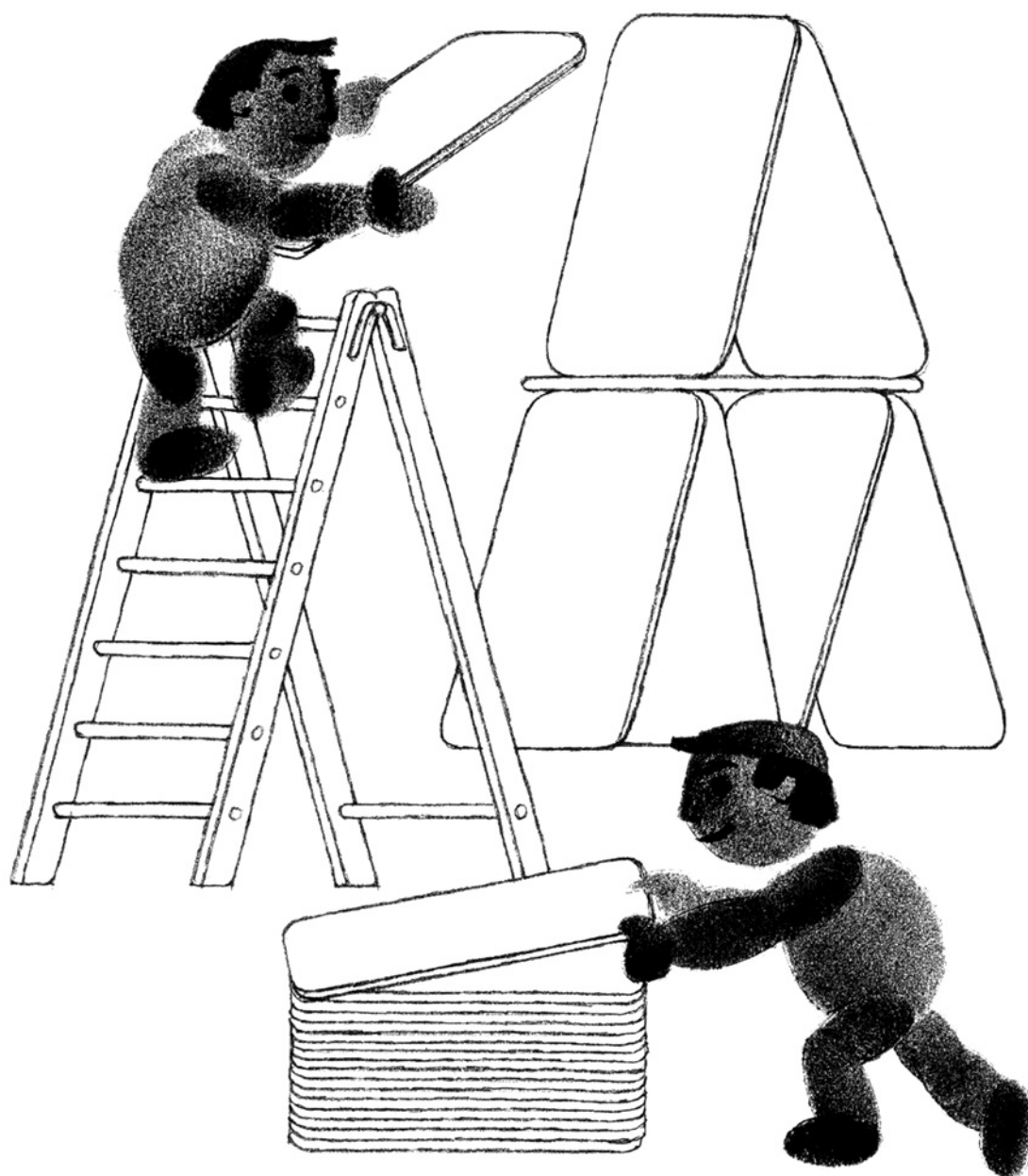
Ich sehe die Aufgabe des Lehrers vor allem darin, vor bzw. während des Spiels Vokabular und Strukturen zu erläutern. Ferner sollte er einschätzen, zu welchem Zeitpunkt die Schüler in der Lage sind, das Erlernte selbstständig anzuwenden. Während des Spiels sollte der Lehrer auf korrigierendes Eingreifen verzichten, sich als stiller Beobachter im Hintergrund halten, den Schülern für Hilfen und Fragen zur Verfügung stehen – oder einfach mitspielen. Beim Mitspielen kann er mit gutem Beispiel vorangehen, einmal in sprachlicher Hinsicht, zum anderen aber auch durch die Bereitschaft, den Mitspielern kleine persönliche Details anzuvertrauen. Das heißt, dass der Lehrer genau das praktizieren sollte, was er von seinen Schülern erwartet.

Ich wünsche Ihnen mit den Spielen einen anregenden und abwechslungsreichen Unterricht.

Lisa Prange

Kartenspiele

Die Kopien sollten vor dem Ausschneiden auf dünne Pappe geklebt werden. Beim Spiel *Angsthase* und *Pechvogel* bitte nicht vergessen, Vorder- und Rückseite zu bekleben.





Kooperatives Spiel

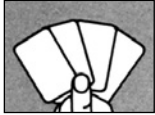
1 Indiskrete Fragen



3 – 6 Spieler

Alle Mitspieler bilden einen Kreis. Die Spielkarten werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt.

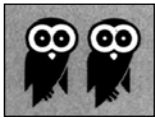
Der erste Spieler nimmt eine Karte und stellt seinem rechten Nachbarn die Frage, die darauf zu lesen ist. Der Mitspieler muss die Frage – auch wenn sie sehr „indiskret“ ist – wahrheitsgemäß beantworten und, falls es die Karte verlangt, seine Antwort begründen.



Spielkarten

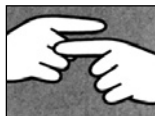
Anschließend zieht der Befragte für seinen rechten Nachbarn eine Karte.

Wenn alle Karten gezogen sind, werden sie neu gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Trifft ein Spieler im weiteren Spielverlauf auf eine Frage, die er schon einmal beantwortet hat, dann darf er sie einem Mitspieler stellen.



mittel

Was essen Sie besonders gern?	Welche Berufe halten Sie für besonders interessant? Warum?	Worüber freuen Sie sich am meisten?
In welcher Situation haben Sie gelogen?	Mögen Sie Partys? Warum? – Warum nicht?	Sie gewinnen eine hohe Geldsumme im Lotto. Was machen Sie mit dem Geld?
Welche Eigenschaften sind Ihnen bei Menschen wichtig?	Welche Zukunftspläne haben Sie?	Wen bewundern Sie? Warum?
Welche Menschen haben Ihr Leben beeinflusst?	Was möchten Sie an sich ändern? Warum?	Welches Tier möchten Sie gern sein? Warum?
Wovor haben Sie Angst?	Wie verbringen Sie Ihre Freizeit?	Was ist in Ihrem Land anders als in Deutschland?
Welche Menschen finden Sie schrecklich?	Mit wem sind Sie gern zusammen?	Woran erinnern Sie sich gern?
Wo möchten Sie gern wohnen?	Welches Land gefällt Ihnen am besten? Warum?	Welches Buch haben Sie besonders gern gelesen?
Wann waren Sie einmal sehr glücklich?	Wie ist Ihr bester Freund/ Ihre beste Freundin?	Worüber ärgern Sie sich am meisten?



Wettbewerbsspiel

2 Angsthase und Pechvogel



3 – 5 Spieler

Die Spielkarten werden mit der Bildseite nach oben auf den Tisch gelegt.

Der erste Spieler wählt eine beliebige Karte und fragt seinen Nachbarn nach der Erklärung des Begriffs, der auf der Karte steht. Der Nachbar versucht, eine Definition zu geben.

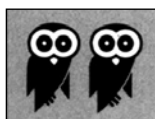
Dann kann er die Karte umdrehen und die Definition lesen. Wenn die Erklärung richtig war, darf er die Karte behalten, wenn nicht, muss er sie liegen lassen.



Spielkarten

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sieger ist, wer am Ende die meisten Karten besitzt.



mittel

Was ist	ein Pechvogel? eineachteule?
---------	---------------------------------

Ein Pechvogel Eineachteule	ist vielleicht ein Mensch, der ...
-------------------------------	------------------------------------

 <p>eine Wasserratte</p>	 <p>ein Streithammel</p>	 <p>ein Spaßvogel</p>	 <p>eine Nachteule</p>
 <p>ein Angsthase</p>	 <p>ein Bücherwurm</p>	 <p>ein Schmutzfink</p>	 <p>eine Intelligenzbestie</p>
 <p>eine Naschkatze</p>	 <p>ein Dummkopf</p>	 <p>ein Putzteufel</p>	 <p>ein Schreihals</p>
 <p>ein Pechvogel</p>	 <p>ein Schluckspecht</p>	 <p>eine Sportkanone</p>	 <p>ein Glückspilz</p>
 <p>ein Rabenvater</p>	 <p>eine Schlafmütze</p>	 <p>ein Faulpelz</p>	 <p>ein Lügenmaul</p>

<p>Eine Nachteule ist ein Mensch, der nachts aktiv ist.</p>	<p>Ein Spaßvogel ist ein Mensch, der gern Späße macht.</p>	<p>Ein Streithammel ist ein Mensch, der sich oft mit jemandem streitet.</p>	<p>Eine Wasserratte ist ein Mensch, der gern und gut schwimmt.</p>
<p>Eine Intelligenzbestie ist ein Mensch, der sehr intelligent ist.</p>	<p>Ein Schmutzfink ist ein Mensch, der sich selten wäscht und schmutzig ist.</p>	<p>Ein Bücherwurm ist ein Mensch, der viel liest und Bücher liebt.</p>	<p>Ein Angsthase ist ein Mensch, der schnell Angst hat.</p>
<p>Ein Schreihals ist ein Kind, das laut schreit.</p>	<p>Ein Putzteufel ist ein Mensch, der zu viel putzt.</p>	<p>Ein Dummkopf ist ein Mensch, der sehr dumm ist.</p>	<p>Eine Naschkatze ist ein Mensch, der gern Süßigkeiten isst.</p>
<p>Ein Glückspilz ist ein Mensch, der oft Glück hat.</p>	<p>Eine Sportkanone ist ein Mensch, der sehr gute sportlich Leistungen bringt.</p>	<p>Ein Schluckspecht ist ein Mensch, der gern und oft Alkohol trinkt.</p>	<p>Ein Pechvogel ist ein Mensch, der oft Pech hat.</p>
<p>Ein Lügenmaul ist ein Mensch, der oft lügt.</p>	<p>Ein Faulpelz ist ein Mensch, der sehr faul ist.</p>	<p>Eine Schlafmütze ist ein Mensch, der mit offenen Augen schläft und nicht gut aufpasst.</p>	<p>Ein Rabenvater ist ein Mann, der sich nicht oder schlecht um seine Kinder kümmert.</p>