



Susanne Daum • Hans-Jürgen Hantschel

55 kommunikative Spiele

Szenariendidaktik

Deutsch als
Fremdsprache



Klett

Inhaltsverzeichnis

Einführung	5	Jemanden einladen	46
Wie dieses Buch aufgebaut ist	5	12 Der wandernde Terminkalender	48
Was sind Szenarien?	5	13 Es tut mir schrecklich leid	51
Um welche Szenarien geht es hier?	6	Smalltalk und Alltagsgespräche	53
Szenarien schriftlich und mündlich	7	14 Hallo, wie geht's?	54
Wenige Szenarien kennen, viele Situationen bewältigen	8	15 Vorsicht, ansteckend!	55
Soziokultureller und interkultureller Aspekt ...	8	16 Interessant und langweilige Gespräche partnern	56
Warum spielerisch Kommunikation trainieren?	9	17 Müde schnappen	59
Auftaktseiten und Symbole	10	18 Ich übe	60
Nützliche Strategien vermitteln: Feedbacksignale – Verständnis signalisieren – fehlenden Wortschatz kompensieren	11	19 Lernbegleiter für Gespräche	62
Feedback und Korrekturen	12	19 Kordelrätzel	64
Registertraining	13	Etwas erklären und Auskunft geben	66
55 kommunikative Situationen		20 Origami – lusthafter	68
Übersicht	14	21 Geschichtspuzzle	70
Um einen Unfall bitten	16	22 Wie geht's lang?	73
1 Verzeihen Sie mir den Gefallen?	18	23 Woher kommen Sie zu uns	74
2 Ich habe leider nicht	20	Erzählen und berichten	76
Sich beschweren	22	24 Diavortrag	78
3 Rätselhafte Reclamationen	24	25 Lügenbericht	79
4 Insekten – Ergebnisse	26	26 Sag mir, welches Schaf du bist	80
Jemandem überreden	28	27 Geschichten aus dem Sachensack	82
5 Du	30	28 Mein Netzwerk	84
6 Ich mit kriege ich dich?	32	Um Informationen bitten	86
Dienstleistungsgespräche	34	29 Kennenlern-Wimmeln	88
7 Verrücktes Restaurant	36	30 Telefonauskunft	90
8 Stummer Reisender	38	Konsensfindung	92
Um Rat bitten und Rat geben	40	31 Flohmarkt	94
9 Kopfschmerzen und Tabletten	42	32 Immobilienmakler	95
10 Wo drückt der Schuh?	43	33 Die Talkshow	96
11 Kochberatung	44	Diskussion	98
		34 Themenstationen	100
		35 Moralisch oder unmoralisch?	101
		36 Diskussionen aus dem Sachensack	104
		37 In welchen Korb gehört das?	106
		38 Stammtischdiktat	109

Szenarienübergreifende Spiele und Wiederholungsspiele	110	Spiele zur Nachbereitung (Feedback und Korrekturen)	135
39 Moderierte Dialoge	110	50 Redemittel-Monitor	135
40 Rollentausch!	112	51 Drei gewinnt	136
41 Szenenkette	114	52 Der große Preis	137
42 Zwei für einen	116	Spiele zum Registertraining	138
43 Dialogbrettspiel	118	53 Verbessern im Kugellager	138
Spiele zur Vermittlung neuer Redemittel	122	54 Szenen eines Lebens	139
44 Wortkarten-Paare	122	55 Höflich, unhöflich, salopp	140
45 Zickzack-Dialog	124	Spielefinder	141
46 Skelett-Dialog	126		
Spiele zur Vermittlung nützlicher Strategien	127		
47 Meisenknödel kaufen	127		
48 Zahlengespräch	130		
49 Klar soweit?	132		



3 Rätselhafte Reklamationen

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

-

Dauer

10–15 Minuten

Verlauf

Es werden Reklamationen im Rollenspiel geübt. Das Besondere ist, dass nur der Ansprechpartner/in weiß, um welchen Artikel es sich handelt.

1. Bitten Sie eine/n TN, sich als Ansprechpartner/in in einer Reklamationssituation zur Verfügung zu stellen.
2. Während Sie draußen warten, einigen sich die Lerngruppe auf den Artikel, den Sie reklamieren sollen.
3. Im anschließenden Rollenspiel versuchen Sie herauszufinden, um was es sich handelt. Ihr/e Gesprächspartner/in reagiert, ohne den Gegenstand zu benennen (s. Beispieldialog).
4. Bei der nächsten Runde tauschen beide Rollen vertauscht übernommen.

Anmerkungen und Variante

- Der Dialog ist für das Publikum oft sehr amüsant und auch eine gute Hörverstehensübung. In kleineren Lerngruppen kann man also ruhig 2–3 Wiederholungen spielen, ohne die Gruppe zu teilen. In größeren Kursen kann man aber nach jeder Beispiellrunde auch in Kleingruppen weiterarbeiten.

Andere Szenarien

- Dienstleistungssprache; Um Informationen bitten; Etwas erklären und Auskunft geben; Konsensfindung



Beispieldialog

→ verabredeter Gegenstand: elektrische Zahnbürste

TN: Was kann ich für Sie tun?

KL: Guten Tag, ich habe das hier vor zwei Wochen gekauft, aber leider muss ich es jetzt zurückbringen.

TN: Mhm. Was ist denn das Problem?

KL: Also, zuerst war ich ganz zufrieden ...

TN: Und jetzt funktioniert sie nicht mehr?

→ KL wird klar, dass es sich wahrscheinlich um ein technisches Gerät handelt, tippt aber vorschnell auf ein Küchenutensil.

KL: Genau. Das war ärgerlich, weil ich am Wochenende viele Gäste hatte ...

→ Publikum lacht, KL merkt, dass die Annahme wahrscheinlich falsch ist.

TN: Gäste? Entschuldigen Sie die Frage, aber haben die keine Zahnbürste? – Na ja, er/i. Also aufgeladen ist sie?

KL: Aufgeladen? Äh, ja ja, natürlich ...

TN: Wahrscheinlich der Akku. Den tauschen wir Ihnen aus. Das geht ganz schnell, wenn Sie warten möchten ...?

KL: Ach, toll. Vielen Dank.

TN: Aber geputzt hat sie ordentlich?

KL: Ja, wie gesagt, ich war zufrieden. Es war alles sauber.

TN: Alles!? Was haben Sie denn sonst noch damit geputzt?

...



4 Inseln der Ärgernisse

Niveau

ab A2

Material und Vorbereitung

- Bildkarten (die Bilder kopieren und auf Bierdeckel oder starken Karton kleben oder direkt auf Karton kopieren – die meisten Kopierer können 160g-Karton verarbeiten)
- Musik

Dauer

10–15 Minuten

Verlauf

1. Fragen Sie die TN, worüber sie sich im Alltag ärgern. Dies darf ganz ungeplant geschehen, indem alle in den Raum rufen, ohne sich zu melden.
2. Bitten Sie dann die TN, zu überlegen, welche von diesen Ärgernissen sie vielleicht durch eine Beschwerde beseitigen lassen würden, und lassen Sie sie einige Beispiele nennen.
3. Legen Sie die Bildkarten mit den Bildern nach unten in den Raum aus.
4. Stellen Sie die Musik an, die sie belegen sich zu. Musik durch den Raum. Wenn die Musik stoppt, treffen sie sich zu zweit an der Bildkarte, die ihnen gerade am nächsten liegt, und drehen diese um, sodass das Bild sichtbar wird.
5. Die beiden TN improvisieren einen kurzen Dialog, der zu dem Bild passt. (Beispiel: Auf dem Bild ist ein lautstark spielendes Radio zu sehen; TN A klingelt bei der Nachbarin B und beschwert sich über den Lärm.)
6. Wenn die Musik weiterläuft, werden die Bildkarten wieder umgedreht und die TN gehen weiter.

Anmerkungen

- Dokumentieren Sie die korrekt verwendeten Redemittel (s. „Redemittel-Monitor“, S. 135).
- Wählen Sie am besten Musik, die zu leicht aufgeheizten Emotionen passt. Gut geeignet sind schnelle Barocksätze (z. B. „Viverno“/„Der Winter“ von Vivaldi), Rock oder Trommelmusik.

Weitere Szenarien

- Um einen Gefallen bitten; Konsensfindung



Bildkarten



Jemanden überreden

Beispielsituationen:

im privaten Bereich	ein Vater versucht, seinen Sohn zu einem kürzeren Haarschnitt zu überreden
im Beruf	ein Arzt versucht, eine Patientin von der Notwendigkeit einer Impfung zu überzeugen
im öffentlichen Bereich	eine Initiative sammelt Unterschriften für ein Bürgergebet

Dieses Szenario verlangt folgende sprachliche Handlungen:

- jemanden ansprechen
- Vorschläge machen
- um etwas bitten
- Vorschläge oder Bitten annehmen oder ablehnen
- unterbrechen
- Zögern und Skepsis signalisieren
- argumentieren

Typische sprachliche Mittel:

- Konjunktion
- Modalverben
- Imperativ
- Modalpartikeln
- Futur I
- Suggestivfragen (Wusstest du nicht auch, dass es besser wäre, wenn ...?)

Weitere passende Spiele:

- ... Wer hat mir den Gefallen?; 33 Die Talkshow

**Einstieg**

- Entschuldigung – interessieren Sie sich für ...?
- Hallo, Frau Weber.
- Du, Hilde ...
- Ich wollte dir was erzählen.
- Ich möchte Sie gern etwas fragen.
- ...

**mit einem Vorschlag**

- Ich habe gedacht Sie könnten vielleicht ...
- Hast du nicht ...?
- Ich finde, es schmeckt unbedingt ...
- Meinst du nicht ...?
- Meinem Sie nicht auch, ...?
- ...

Abschluss

- Prima.
- Ich freue mich sehr, vielen Dank.
- Schön.
- Das finde ich bedauerlich.
Denn man kann nichts machen.
- ...

Ablehnende/einschränkende Reaktion

- Ach, ich weiß nicht ...
- Hm, das muss ich mir erst überlegen ...
- Tut mir Leid, aber ...
- Davon halte ich nicht so viel.
- ...

zustimmende Reaktion

- Na gut, einverstanden.
- Also gut.
- Okay, das kann ich machen.
- ...