

Aufwärmspiele

(zum Einstieg in die Unterrichtsstunde, meistens durch Wiederholung, manchmal zur Auflockerung; 5-15 Minuten)

ABC-Spiel

Zweck: Wortschatz(wiederholung)
Material: Stift und Block für alle Schüler

Ein Schüler beginnt den Buchstaben A laut aufzusagen. Danach macht er mit dem ABC im Kopf weiter, bis der nächste Schüler STOPP sagt. Der Buchstabe, bei dem gestoppt wurde, wird jetzt laut gesagt. Alle Schüler schreiben jetzt Wörter, die mit diesem Buchstaben beginnen, auf ihr Blatt, bis der erste 3 Wörter hat. Danach legen alle ihren Stift weg.

Alle gehen ... tragen ...

Zweck: Auflockerung

Alle Schüler gehen durch die Klasse und befolgen dabei die Anweisungen der Lehrperson. Z.B.: Alle gehen müde, alle gehen traurig, alle tragen schwere Einkäufe nach Hause.

Artikel-Gymnastik

Zweck: Artikel zu verschiedenen Substantiven

- 1 Die Schüler werden verteilt in 3 Gruppen/Sitzreihen.
- 2 Jede Gruppe vertritt einen Artikel: *der, das* oder *die*.
- 3 Nachdem die Lehrperson ein Substantiv genannt hat, stehen die Schüler auf, die den passenden Artikel vertreten (oder meinen, dass sie das tun).
- 4 Wer falsch gewählt hat, darf während des Spiels nicht mehr aufstehen.

Auszeit

Zweck: besseres Weiterarbeiten danach

Die Lehrperson fragt die Schüler, wie groß der Bedarf nach einer Pause ist. Wenn der Bedarf vorhanden ist, setzt die Lehrperson eine Uhrzeit fest, zu der es nach der Pause weitergeht. Sehr wichtiges Spiel! Auch kleine Pausen können die Arbeitsfähigkeit der Gruppe enorm steigern und die gelebte Genervtheit enorm verringern.

Ballspiel

Zweck: Redemittel, Zahlen oder Wortschatz

- 1 Der Lehrer wirft einem Schüler einen Ball zu.
- 2 Unterdessen stellt er eine Frage.
- 3 Die 'empfangende' Person fängt den Ball und gibt Antwort.

- 4 Nachdem die Person geantwortet hat, wirft sie den Ball einem anderen Schüler zu und stellt eine neue Frage.

Bingo

Zweck: Zahlen/Redemittel/Wortschatz
Material: Stift und Block für alle Schüler

Jeder Schüler zeichnet ein Rechteck mit 9 Feldern. Er schreibt die beliebigen Zahlen/Wörter/Redemittel darin.

Beispiel: Zahlen von 1 bis 30. Der Lehrer liest die Zahlen auf Deutsch vor. Wer die Zahl hat, kreuzt sie ab. Derjenige, der zuerst alle Felder abgekreuzt hat, gewinnt.

Chunks weitergeben

Zweck: Wiederholung der Redemittel

Alle Schüler gehen in der Klasse herum und sprechen jeweils eine andere Person an mit einem der gelernten Redemittel. Diese antwortet darauf, wie im Buch vorgegeben.

Gebärdendolmetscher

Zweck: Auflockerung

Ein Schüler hält eine Rede über ein vorgegebenes Thema (z.B. Familie, Sport). Hinter ihm steht der 'Gebärdendolmetscher', der aufmerksam zuhören und versuchen muss, das Gesprochene seines Partners in passende Gesten zu übersetzen.

Gruppenbildung

Zweck: Gruppenbildung, Wiederholung Redemittel
Material: Kärtchen mit Fragen und Antworten

- 1 Jeder Schüler bekommt ein Kärtchen: entweder mit einer Frage oder einer Antwort.
- 2 Die Schüler gehen herum, während sie ihre Frage/ihre Antwort vor sich hin sagen. Auf diese Weise suchen sie eine Person mit dem passenden Gegenstück zu ihrer Karte.

Ich sehe was, was du nicht siehst ...

Zweck: Wortschatzwiederholung (Beispiel: Im Klassenraum)

- 1 Der Lehrer sagt: „Ich sehe was, was du nicht siehst, und es ist(z.B. klein, blau, rund, usw.)“
- 2 Die Schüler stellen Fragen zum Gegenstand, die der Lehrer nur mit „ja“ oder „nein“ beantworten darf.
- 3 Die Schüler versuchen zu raten, welcher Gegenstand gemeint ist.
- 4 Derjenige, der den Gegenstand geraten hat, macht weiter.

Logikaufgaben

Zweck: Auflockerung

- Auf dem Fensterbrett stehen drei Vasen in einer Reihe. Eine ist aus Glas, eine aus Keramik und die dritte aus Porzellan. Die linke ist aus Glas und die mittlere ist nicht aus Porzellan. *Aus welchem Material besteht die rechte Vase?*
- Gleich hinter dem alten Haus ist eine große Wiese. Hinter der großen Wiese ist ein dunkler Wald und dahinter liegt ein kleiner See. *Was ist am weitesten entfernt vom Haus?* a) der Wald; b) der See; c) die Wiese; d) die Straße; e) unbestimmt

Mehr Logikaufgaben auf: <http://www.angenehmdeutsch.de/wordpress/deutsch-lehren/>

Peter Paul

Zweck: Zahlen einüben, kennenlernen

- 1 Die Teilnehmer im Kreis bekommen eine Zahl.
- 2 Alle Teilnehmer klatschen im Takt zuerst auf ihre Schenkel, dann in die Hände, ballen die Hände mit ausgestrecktem Daumen (wie "Daumen hoch") und bewegen zuerst die rechte, dann die linke Hand über die Schulter hinter den Kopf. Dies macht man immer wieder, bis alle im Takt sind.
- 3 Dann fängt das Spiel mit den Zahlen an.
- 4 z. B. ruft Teilnehmer „1“ beim linken Daumen seinen eigenen Namen „1“ und beim rechten Daumen eine andere Nummer.

Simon sagt ...

Zweck: Auflockerung

Alle Schüler stehen neben ihrem Stuhl im Klassenzimmer. Der Lehrer fordert die Klasse auf, das was er sagt auszuführen. z. B. Simon sagt: „Heb den linken Arm hoch....“ Diejenigen, die die Gebärde richtig machen, bleiben stehen, die anderen setzen sich wieder. Wer am längsten stehen bleibt, gewinnt. Sollte mal nicht Simon genannt werden, sondern eine andere Person, brauchen die Schüler den Auftrag nicht zu befolgen.

So eine Geschichte

Zweck: Offene Fragen stellen

Zwei oder drei Spieler verlassen den Raum. Der Lehrer erklärt der Gruppe das Spiel, dann werden die Spieler wieder hereingebeten. Der Spielleiter erzählt ihnen: „Wir haben gerade über etwas Lustiges gesprochen, das letzte Woche passiert ist und mit euch zu tun hat. Ihr sollt nun durch Fragen herausfinden, um was es sich dabei gehandelt hat.“ Für die Gruppe gilt: Endet das letzte Wort der Frage mit einem Konsonanten, antworten alle mit „ja“, endet es mit einem Vokal, ist die Antwort „nein“. Alternative: Die Spieler werden angeleitet, offene Fragen zu stellen. Die Gruppe antwortet immer auf die vorletzte Frage.

Speeddating

Zweck: Kennenlernen
Wiederholen und Festigen von Redemitteln

- 1 Alle Schüler sitzen/stehen einem anderen Schüler gegenüber.
- 2 Die sich gegenüberstehenden Schüler reden über ein festgelegtes Thema. (Das Thema kann je nach Schülerstand gewählt werden, z. B. Name? Alter? Stadt/Herkunft?) Das Gespräch wird jeweils mit einer Begrüßung begonnen und mit einer Verabschiedung abgeschlossen.
- 3 Nach einer festgesetzten Zeit rücken die Schüler im Außenkreis einen Platz nach rechts.
- 4 Jeder Schüler soll sich ein oder zwei Sachen zu jedem befragten Partner merken und diese am Ende wiederholen.

Steh auf ...

Zweck: Auflockerung

- 1 Der Lehrer sagt: 'Steh auf ...' gefolgt von Aussagen wie: wenn du schwarze Schuhe trägst.
- 2 Die Schüler, auf die die Aussagen zutreffen, stehen auf.

Was ich weiß über meinen Partner

Zweck: zuhören, frei sprechen und Informationen weitergeben

- 1 Die Schüler suchen sich einen Partner.
- 2 Beide Personen stellen einander Fragen zu einem bestimmten Thema, z.B. Familie, Freizeitgestaltung, Essgewohnheiten.
- 3 Danach stellt einer der beiden seinen Partner der Gruppe vor.

Würfelspiel

Zweck: Fragewörter: Wer? Wie? Wann? Wo? Woher Warum?
Grammatik: ich, du, Sabine/Paul/das Kind, wir, ihr, Nadja und Roland/Sie; und einige Verben

Material: Würfel pro Vierergruppe
Tip: auf www.graf-gutfreund.at gibt es verschiedene Würfelblätter

- 1 Es werden Vierergruppen gebildet.
- 2 An der Tafel stehen die Zahlen von 1 bis 6, jede Zahl gefolgt von einer Frage/einem Wort.
- 3 Jede Vierergruppe bekommt einen Würfel.
- 4 Die Spieler würfeln einer nach dem anderen. Die Zahl auf dem Würfel bestimmt den Auftrag (den sie hinter der Zahl auf der Tafel lesen).

Grammatikspiele

Grammatik-Auktion

Zweck: Grammatikfehler erkennen
Zeit: 40-50 Minuten
Vorbereitung: Auktionsliste zusammenstellen und pro Schülerpaar kopieren

- 1 Erklären Sie den Schülern, dass es gleich eine Auktion geben wird. Heute geht es darum, grammatisch richtige Sätze zu erwerben.
Führen Sie das entsprechende Vokabular ein: die Auktion = veiling, die Versteigerung = verkoop bij opbod, das Gebot = het bod, der Zuschlag = de gunning.
- 2 Zweiergruppen bekommen eine Kopie der ‚Auktionsliste‘ mit 12-15 Sätzen, mit dem Hinweis, dass darauf richtige und falsche Sätze sind.
- 3 Jedes Schülerpaar stehen für die Ersteigerung von Sätzen 10.000 Euro zur Verfügung. Damit sollen sie ein möglichst große Anzahl von richtigen Sätzen für einen möglichst geringen Geldbetrag erwerben.
- 4 Die Schüler tragen in die Spalte *Gebot* den Betrag ein, den sie für den jeweiligen Satz auszugeben bereit sind. Die Gesamtsumme darf 10.000 Euro nicht überschreiten.
Während die Schüler die Sätze prüfen und besprechen, sollten Sie keinerlei Hilfestellung geben. Es ist Sache der jeweiligen Zweiergruppe, sich für ‚richtig‘ oder ‚falsch‘ zu entscheiden.
Achten Sie darauf, dass die Schülerpaare alle wenigstens auf 4 Sätze bieten; manchmal kommt es vor, dass einige sich nicht trauen und überhaupt kein Gebot abgeben.
- 5 Bevor Sie die Versteigerung beginnen, sagen Sie den Schülern, dass Sie keine Gebote unter 100 Euro entgegennehmen.
- 6 Beginnen Sie die Versteigerung:
 - Lesen Sie den ersten Satz einfühlend und ausdrucksvoll vor, auch wenn er fehlerhaft ist. Fordern Sie die Schüler auf, Gebote zu machen.
 - Halten Sie ein zügiges Tempo ein, und versuchen Sie, die Atmosphäre einer lebhaften Auktion zu vermitteln.
 - Achten Sie darauf, dass die Schüler den Namen des Käufers und den Auktionspreis in die Spalte *Zuschlag* eintragen, sobald ein Satz erworben ist.
 - Sagen Sie gleich nach dem Erwerb eines Satzes, ob dieser falsch oder richtig ist. Stellen Sie ihn gegebenenfalls richtig. Achten Sie darauf den Rhythmus des Spiels nicht zu stören, grammatikalische Erklärungen werden erst im Anschluss an das Spiel behandelt.
 - Beginnen Sie die Versteigerung mit dem ersten Satz, ändern Sie dann die Reihenfolge, damit die Spannung erhöht wird.
- 7 Das Paar, das die meisten richtigen Sätze zu den günstigsten Bedingungen erworben hat, ist Sieger.
- 8 Nach Abschluss des Spiels klären Sie die grammatikalischen Fragen, die während der Versteigerung aufgetaucht sind.

Tipp: Diese Auktion eignet sich sehr gut zur Versteigerung von Grammatikproblemen, die sich aus einer schriftlichen Arbeit ergeben haben. Fertigen Sie dazu eine Liste mit 12-15 Sätzen mit Grammatikfehlern aus der Arbeit. Ungefähr (nicht präzise) die Hälfte der Sätze belassen Sie fehlerhaft, die andere Hälfte formulieren Sie zu einem korrekten Deutsch um.

			Bezahlt	Rest
1	Mein Freund hat mir Blumen geschenkt.	r	900	9.100
2	Der Bruder meines Mutters ist mein Onkel.			
3	Ich habe meinen Hausaufgaben nicht gelernt.	f	500

Verbssuche

Zweck: Erkennen und Vervollständigen von Verbformen in den verschiedenen Zeiten

Zeit: 20 Minuten

Vorbereitung: Kreuzworträtsel mit Verbformen erstellen (z.B. mit www.puzzlemaker.com)

- 1 Die Schüler bekommen ein Blatt mit einem Kreuzworträtsel, in dem mehrere Verbformen versteckt sind, z.B. bist, gearbeitet, hat, lese, siehst, wohnen
- 2 Aufgabe: Bearbeitet das Blatt paarweise und schreibt alle Verbformen, die ihr findet, auf. Ergänzt dabei die fehlenden Formen wie auf folgendem Beispiel:

werkwoord	tegenwoordige tijd	voltooid deelwoord
<i>sein</i>	<i>bist</i>	<i>gewesen</i>
.....

Tipp: Damit der spielerische Charakter mehr betont wird, könnte der Lehrer in einem bestimmten Rhythmus jeweils einen der Partner (z.B. den Partner rechts) auffordern zur nächsten Zweiergruppe zu wechseln.

Hinzukommender Vorteil wäre, dass unterschiedliche Leistungsstände durch den Wechsel ausgeglichen werden können.

Wortschatzspiele

Lücken würfeln

Zweck: Wortschatz lernen

Zeit: 20 Minuten

Vorbereitung:

- Text auswählen
- Lückentext daraus machen (z.B. mit www.goethe.de/uebungsblaetter , 'Übungsblätter selbst gemacht'
- Lückenwörter auf Kärtchen
- Lückentext vergrößern (Kärtchen müssen in die Lücken passen) und kopieren
- Kärtchen (inklusive 3 Jokerkärtchen) kopieren

Die Karten und Joker liegen verdeckt auf einem Stapel. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der erste Spieler zieht ein Kärtchen und legt es in eine bestimmte Lücke. Wenn die anderen Spieler das Wort an dieser Stelle akzeptieren, bleibt es liegen; akzeptieren sie es

nicht, muss der Spieler es behalten. Der nächste Spieler macht in jedem Fall weiter. Wer zum Schluss noch die meisten Wörter hat, hat verloren.

Alternative mit Würfeln:

Die Spieler würfeln reihum, jeder Spieler muss die Anzahl von Lücken ausfüllen, die der gewürfelten Zahl entsprechen. Die anderen Spieler müssen mit den eingesetzten Wörtern einverstanden sein.

Dann wird der Text verglichen mit dem Ausgangstext.

Tipp: Dieses Spiel kann auch als ‚Wettstreit‘ gespielt werden zwischen zwei oder mehr Gruppen.

Die Frösche in der Milch

(eine Fabel nach Äsop)

In einem heißen _____ hatte die Sonne den _____ ausgetrocknet und zwei Frösche mussten sich auf die _____ machen.

Im benachbarten _____ fanden sie die Küche und die kühle _____ und dort einen Topf mit frischer fetter _____.

Schwupps, sprangen sie hinein und _____, dass es schmatzte. Als sie nun satt waren, wollten sie wieder heraus. Sie _____ zum Rand des _____, doch weil sie so viel gesoffen hatten, kamen sie nicht mehr an ihn heran, so sehr sie auch hampelten und _____.

Allmählich ließen auch ihre Kräfte nach. Da sagte der eine _____: "Es ist aus, Kamerad! Wir sind verloren! Es hat keinen _____ mehr, dass wir uns weiter abmühen!" Damit ließ er sich _____ und ertrank in der Milch. Der andere _____ aber gab die Hoffnung nicht auf. Er schwamm und strampelte die ganze Nacht, und als am nächsten Morgen die Sonne in die Kammer schien, saß der Frosch auf einem großen _____. Er nahm all seine _____ zusammen und hupps, sprang er aus dem _____ und davon.

Bauernhaus	Butterklumpen	Frosch	Frosch	Kraft
Kruges	Milch	Milchkrug	schwammen	Sommer
sinken	Sinn	Speisekammer	Teich	tranken
Wanderschaft	strampelten	Joker	Joker	Joker

Die Frösche in der Milch

(eine Fabel nach Äsop)

In einem heißen Sommer hatte die Sonne den Teich ausgetrocknet und zwei Frösche mussten sich auf die Wandschaft machen.

Im benachbarten Bauernhaus fanden sie die Küche und die kühle Speisekammer und dort einen Topf mit frischer fetter Milch. Schwupps, sprangen sie hinein und tranken, dass es schmatzte.

Als sie nun satt waren, wollten sie wieder heraus.

Sie schwammen zum Rand des Kruges, doch weil sie so viel gesoffen hatten, kamen sie nicht mehr an ihn heran, so sehr sie auch hampelten und strampelten. Allmählich ließen auch ihre Kräfte nach.

Da sagte der eine Frosch: "Es ist aus, Kamerad! Wir sind verloren! Es hat keinen Sinn mehr, dass wir uns weiter abmühen!" Damit ließ er sich sinken und ertrank in der Milch.

Der andere Frosch aber gab die Hoffnung nicht auf. Er schwamm und strampelte die ganze Nacht, und als am nächsten Morgen die Sonne in die Kammer schien, saß der Frosch auf einem großen Butterklumpen. Er nahm all seine Kraft zusammen und hupps, sprang er aus dem Milchkrug und davon.

Rückblick auf die Unterrichtsstunde

Ecken

Laut der Lehrperson gibt es nur noch zwei Ecken im Raum: die JA-Ecke und die NEIN-Ecke. Die Schüler sollen sich auf (geschlossene) Fragen des Lehrers nach (dem Verlauf) der Unterrichtsstunde *schweigend* in eine der beiden Ecken aufstellen.

Elfchen

Material: Stift und Papier für alle Schüler

Die Schüler schreiben einen Rückblick auf die Unterrichtsstunde/die spielerischen Aktivitäten in der Form eines Elfchens, eines Gedichts aus 11 Wörtern, die auf 5 Zeilen verteilt werden: 1 Wort, darunter 2 Wörter, dann 3 Wörter, nächste Zeile 4 Wörter und zum Schluss noch 1 Wort.

Hand

Material: Stift und Papier für alle Schüler

Zeichne den Umriss deiner Hand. Schreibe dann:

- in den Daumen: Was hat dir heute besonders gefallen?
- in den Zeigefinger: Was sollte nächstes Mal dran sein?
- in den Mittelfinger: Was fandest du blöd?
- in den Ringfinger: Was hast du heute gelernt?
- in den kleinen Finger: Was könnte nächstes Mal besser sein?

Downloadmaterial

www.deutschmachtspass.nl

- Was? Wo? Wie? – Spiel: In der Mitte der Broschüre „Kommst du mit“ gibt es das Spielbrett und Multiple Choice-Fragen zu den verschiedenen Regionen der DACH-Länder. (A1)

- Auch mehr und illustrierte Fragen zu dieser Karte gibt es als Was? Wo? Wie? – Kartenspiel.



www.goethe.de/niederlande/poster

Das Goethe-Institut Niederlande hat unter dem Motto "Zo dicht bij" drei Wortschatz-Poster zu den Themen "Sommer", "Natur" und "Nacht" erstellt. Auf ihnen stehen rund 25 deutsche Wörter, die den entsprechenden niederländischen Wörtern sehr ähneln und von Niederländern daher auch ohne Deutschunterricht verstanden werden können. Die Wortschatz-Poster sind auch als Postkarten zu haben. Zu den Wortschatz-Postern haben wir Materialien für verschiedene Anlässe entwickelt.



www.goethe.de/niederlande/poster

www.hueber.de/daf:

zu den Lehrwerken Pingpong neu, deutsch.com, Ideen und Ausblick.

www.hueber.de/unterrichten/deutsch-als-fremdsprache/pg_materialien_zg

u.a. diverse Würfel (z.B. Präpositionen, Fragepronomen)

www.graf-gutfreund.at/m_lernspiele.htm

www.4teachers.de (kostenlos anmelden)

www.hunyadi-mkov.sulinet.hu/downloads/mentorhalo/spiele_fur_den_unterricht.pdf

14 Seiten mit 160 Ideen

www.angenehmdeutsch.de/wordpress/deutsch-lehren

Brett- und Kartenspiele

Quartett von deutschen Verben (*Neue Kontakte Kwartet*) wurde von *Deutsch macht Spaß* entwickelt.

Schüler üben die Konjugation im Präsens von: haben, sein, wohnen, gehen, kommen, heißen, fragen, machen, finden, arbeiten, können, dürfen, mögen, werden, müssen, wissen, essen, lesen, sehen, fahren, laufen, schlafen.

Das Quartett kann man bestellen im Shop von Noordhoff Uitgevers: Neue Kontakte Kwartet.



ELI-Spiele, z.B. Wir packen unseren Koffer (A1), Schnitzeljagd Deutsch (Landeskunde DACH-Länder, A2), Bau den Satz! (A2-B1), die Insel der Präpositionen (A1) gibt es bei *Merlijn educatieve media*, Amersfoort (www.merlijnonline.com).

Auch in der Bibliothek des *Goethe-Instituts* gibt es viele Brett- und Kartenspiele als Ausleihmaterial: Verschiedene ELI-Spiele, aber auch zum Beispiel Das Dings (Kartenspiel zum Lesen – Denken – Raten) oder Schubitrix (zur richtigen Anwendung von Adjektiven).

Bücher

Hueber (www.hueber.de)

44 Sprechspiele für Deutsch als Fremdsprache

Kopiervorlagen mit Abbildungen: Kartenspiele, Einigungsspiele, Kombinationsspiele, Verhandlungsspiele, Würfelspiele und Dialogspiele, die alle als Kopiervorlagen gestaltet sind. Für alle DeutschSchüler mit Grundkenntnissen.

Zwischendurch mal ... Spiele A1-B1

50 Kopiervorlagen mit Spielen zu Grammatik, Wortschatz, Syntax u.v.m.

Schritte international Spielesammlung A1, A2, B1

Grammatikspiele - Wortschatzspiele - Artikelspiele - Minidialoge - Gesprächsanlässe

Klett-Langenscheidt (www.klett-sprachen.de)

22 Brettspiele

Eine Sammlung interaktiver Unterrichtsideen mit Kopiervorlagen. Diese Spielvorschläge verbinden die spannende Unterhaltung des Brettspiels mit konkreten Lernzielen des Fremdsprachenunterrichts.

55 kommunikative Spiele Deutsch als Fremdsprache A1-C1

Diese Spielesammlung enthält 55 handlungsorientierte Spiele mit Kopiervorlagen. Sie können Aktivitäten aus Lehrwerken adäquat ergänzen.

44 kommunikative Spiele A2 - C1

Die Spielesammlung mit Kopiervorlagen enthält 44 Spiele mit Grammatikfokus für den Einsatz im Unterricht mit Erwachsenen und Jugendlichen ab 15 Jahren.

66 Grammatikspiele A1-C1

Von klassischen Gesellschaftsspielen wie Monopoly oder Dame über kognitive und kreative Aufgabenstellungen tragen die Aktivitäten dazu bei, die harte Nuss Grammatik spielerisch zu knacken. Die in dieser Sammlung enthaltenen Spiele erfordern meist keine oder nur wenig Vorbereitung.

Treffpunkt Dialog A1 - B2

48 Partnerübungen für das gezielte Training der Sprechfertigkeit auf den Niveaustufen A1, A2, B1 und B2.

Online Auskunft:

www.infodaf.nl, die Website von Wolfgang Schreiber, dem DaF-Berater im Goethe Institut Amsterdam. Darauf finden Sie eine Auswahl an DaF-Materialien, die im Deutschunterricht in den Niederlanden gut zu gebrauchen sind.