

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4	„Was wäre, wenn ...?“	30
1. Einleitung	5	Präteritum-Domino®	31
2. Kennenlernen		Komposita-Memory®	33
Ecken checken	9	Sprichwörter-Rebus	36
Ich und mein Star	10	Adjektive-Quiz	38
Mein Handy – dein Handy	11	Besser ist besser als gut	40
Ordnung muss sein	12	An wen denke ich?	42
Wahrheit oder Lüge	13	Geh meinen Weg	43
3. Wortschatz		Was ist anders?	44
Alphabet-Kette	14	Ausreden-König	45
Bingo	15	Eine kleine Liebesgeschichte	46
Buchstaben sammeln	16	Mal du meins – ich mal deins	48
Die Gefühle der Emojis	17	Rätsel-Bild	50
Hang-Man	18	Wenn einer was tut	52
„Ist der Preis heiß?“	19	5. Freies Sprechen, Kommunikation und Gruppendynamik	
KIM-Spiele	20	Alle im All	54
Nix mit X	21	Rettet das Ei	55
Stadt-Land-Fluss	25	Schätzen	56
Wie bin ich?	27	WG	57
4. Grammatik		Urlaub mit Hindernissen	60
Fernsteuern	28	Foto-Rallye	62
Ich weiß, was du gestern getan hast! ..	29	Tauschhandel	64
		Kategorien-Quiz	66
		Schnapp dir das Geld!	70

Vorwort

Die vorliegende Spielesammlung richtet sich an Lehrer, Dozenten, Pädagogen, Mitarbeiter in der beruflichen Integration und Ehrenamtliche¹ gleichermaßen. Sprich: an alle, die mit Jugendlichen zu tun haben, deren Muttersprache nicht Deutsch ist. Die Sammlung ist so konzipiert, dass sie im Unterricht genauso wie in der freien Arbeit oder der (Sprach-)Förderung eingesetzt werden kann. Durch die Tipps ist es auch Laien oder interkulturell noch nicht so Erfahrenen problemlos möglich, die Spiele durchzuführen, anzuleiten und typische Probleme zu vermeiden.

Die Spiele in diesem Band sind in meiner langjährigen Arbeit mit Jugendlichen und Erwachsenen aus unterschiedlichsten Kulturen, also direkt aus der Praxis für die Praxis, entstanden. Zu finden sind Brettspiele, Quiz, Wissensspiele sowie verschiedene Kommunikationsanlässe. Einige dieser Spiele sind nicht wirklich neu, aber für den DaZ-Bereich modifiziert und angepasst.

Die meisten Jugendlichen spielen gerne, besonders, wenn sie gegeneinander in Wettbewerb treten können. Rollenspiele, Pantomime, Scharade oder ähnliche Spiele, bei denen sich die Jugendlichen „zur Schau stellen müssen“ werden dagegen häufig abgelehnt. Vor allem Jungen lieben den Wettbewerb und entwickeln dadurch ein hohes Maß an Motivation, das bei klassischem Unterricht so oft nicht zutage tritt. Insbesondere dann, wenn es um „trockene“ Grammatikthemen geht. Deswegen sind viele Spiele so gestaltet, dass es Gewinner gibt.

Natürlich steht es Ihnen frei, die Spiele so abzuwandeln, dass auch ohne Wettbewerbscharakter gespielt werden kann.

Spiele fördert die Kreativität, festigt das bereits Gelernte, stärkt die Gruppendynamik und eignet sich sogar zur Einführung neuer Lerninhalte. Zusätzlich lernen Sie Ihre Schüler und die Jugendlichen sich untereinander auf unterschiedlichen Ebenen kennen, was im alltäglichen Unterricht häufig zu kurz kommt. Und abgesehen von Förderzielen macht es einfach Spaß.

Viel Freude beim Spielen und Ausprobieren!

Christiane Bößel M. A.

¹ Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler auch immer Schülerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Lehrer und Lehrerin etc.

1. Einleitung

Grundideen

Als Lehrer sind Sie in der heutigen Zeit vermehrt mit Schülern konfrontiert, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, die aber trotzdem in den normalen Schulunterricht integriert werden sollen. Das kann viele Gründe haben: Flucht, Asyl, Umzug der Eltern in ein anderes Land, der Wunsch, in Deutschland zu studieren und Ähnliches. So ist es möglich, dass Sie als Lehrer vor der Herausforderung stehen, Menschen unterschiedlichster kultureller Herkunft und Bildungsvoraussetzungen gemeinsam zu unterrichten. Auch in der beruflichen Bildung gibt es immer mehr junge Menschen, die beschult werden müssen.

Daher sind sämtliche Spiele so konzipiert, dass sie in heterogenen Klassen durchgeführt werden können. Sei es, weil unterschiedliche Sprachkenntnisse oder Bildungsniveaus vorhanden sind, es gemischte Gruppen aus Deutsch-Muttersprachlern und Schülern mit Migrationshintergrund oder reine Sprachförderklassen sind.

Grundidee dieses Spielebandes ist es, Sprache und Grammatik durch Spaß zu vermitteln. Das Thema „Sprachspiele“ ist nicht neu, allerdings sind die meisten Spiele auf Kinder oder auf erwachsene Lerner ausgerichtet. Dieses Buch beschäftigt sich deswegen speziell mit jugendlichen Lernern. Themen und Durchführung der Spiele sind auf die Lebenswelt und Bedürfnisse junger Menschen ausgerichtet. Selbstverständlich können alle Spiele trotzdem auch im Unterricht mit Erwachsenen verwendet werden.

Warum beschäftigt sich dieser Band mit Sprachspielen? Sprache ist der Schlüssel und die Voraussetzung für gelungene Integration. Sie ist wichtig für den Alltag, für das Verstehen und Anwenden des Schulstoffs sowie für die spätere berufliche Laufbahn. Sprache vermittelt Kultur und hilft so den jungen Menschen, sich in einem fremden Land und dessen Gepflogenheiten zurechtzufinden.

Darüber hinaus stärkt das Spielen das Gemeinschaftsgefühl und die Gruppendynamik. Dies ist vor allem wichtig, wenn viele unterschiedliche Kulturen gemeinsam lernen sollen, da es zuweilen selbst bei vermeintlich unverfänglichen Themen zu Problemen innerhalb einer heterogenen Gruppe kommen kann. In diesen Fällen ist interkulturelles Feingefühl von Seiten der Lehrer gefragt.

Neben dem reinen Spielen können auch soziale Interaktion und das individuelle Verhalten in einer Wettbewerbssituation untereinander beobachtet und thematisiert werden. Zusätzlich bieten viele Spiele eine Möglichkeit für lernschwächere Schüler, ihre Stärken zu erkennen und zu zeigen. So ist zum Beispiel häufig zu beobachten, dass Schüler mit geringer Schulbildung im Herkunftsland trotzdem ein sehr gutes Gedächtnis im Memory® zeigen.

Aufbau des Bandes

Kenntnisse zu Wortschatz und Grammatik sind grundlegend für Kommunikation, machen diese allerdings nicht alleinig aus. Die richtige Anwendung und vernetztes Denken sind ebenso wichtig, um mit seiner Umwelt in Kontakt zu treten, sich auszutauschen, Informationen zu sammeln und Wünsche und Meinungen zu formulieren.

Die 40 Spiele in diesem Buch sind in die folgenden vier Förderschwerpunkte eingeteilt:

- **Kennenlernen**
- **Wortschatz**
- **Grammatik**
- **Freies Sprechen, Kommunikation und Gruppendynamik**

1 Einleitung

Die Themenbereiche und Schwierigkeitsniveaus orientieren sich dabei an den Vorgaben des „Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen (GER)“:

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine tabellarische Aufstellung (s. S. 7–8) aller Spiele zum schnellen Überblick inklusive Schwierigkeitsgrad (☆ = leicht, ☆ ☆ = mittel, ☆ ☆ ☆ = schwer), benötigter sprachlicher Voraussetzungen (A1–B1), Dauer und ob ein Wettbewerbscharakter beinhaltet ist oder nicht.

Zu jedem Spiel sind Förderziele, empfohlene Gruppengröße und die Durchführung beschrieben, eventuell auch mögliche Varianten, Erweiterungen und Tipps.

Benötigtes Material ist in der Regel im Fundus eines Lehrers bzw. einer Schule vorhanden oder leicht zu besorgen.


Alle Spiele können Sie individuell auf das Niveau und die Bedürfnisse Ihrer Klasse anpassen. Dazu gibt es jede Vorlage zum Kopieren im Buch und veränderbar als Word-Dokument auf CD-ROM. Bei einigen Spielen ist es ratsam, sie auf DIN A3 auszudrucken und/oder sie zu laminieren, damit sie immer wieder verwendet werden können.

Tipps für die Praxis


- Wenn nötig, wiederholen Sie vor dem Spielen erforderliche Vorkenntnisse, wie Wortschatz oder Grammatik, oder führen Sie diese ein.
- Besprechen Sie im Vorfeld immer die Regeln und halten Sie sich akribisch daran. Jugendliche sind bei Regelabweichungen anderer sehr kritisch, versuchen aber eventuell selbst, diese zu umgehen oder aufzuweichen.
- Gerade in Klassen, in denen muslimische Mädchen und Jungen gemeinsam lernen, sollte sensibel vorgegangen werden, wenn es um gemeinschaftliches Handeln und Sprechen über bestimmte Themen geht. Vor allem Körperkontakt ist meist problematisch.
- Achten Sie bei der Zusammensetzung der Gruppen darauf, dass die Schüler bezüglich Sprachkenntnissen, Hörverstehen und Bildungsvoraussetzungen möglichst heterogen gemischt sind. So ist keine Gruppe im Vorteil. Vielsprecher und Schüchterne, unterschiedliche Muttersprachler, stärkere Lerner und schwächere sind so gezwungen, miteinander zu lernen und zu arbeiten.
- Helfen Sie möglichst nicht beim Finden der Antworten, um den Eindruck von Übervorteilung zu vermeiden.
- Ebenso sollten Sie darauf achten, dass Diskussionen nur auf Deutsch geführt werden. Auch hier ist deswegen eine heterogene Mischung der Muttersprachen sinnvoll, damit die Schüler nicht auf diese ausweichen können.
- Die vereinbarte Zeit zum Beantworten der Fragen sollte unbedingt eingehalten werden, um Streitereien wegen vermeintlicher Übervorteilung zu umgehen. Die Zeit spielt häufig eine wichtige Rolle, daher sollte aus jeder Gruppe ein sogenannter „Uhrenüberwacher“ bestimmt werden, der die Zeit im Auge behält.
- Spielen Sie wenn möglich selbst mit. Das macht nicht nur Spaß, es bringt Sie auch Ihren Schülern näher.

- In der Regel dürfen an Schulen Handys für pädagogische Zwecke bzw. für den Unterricht verwendet werden. Hier ist darauf zu achten, dass die Geräte tatsächlich nur für die besprochenen Ziele benutzt werden.
- Eine kleine Belohnung für den oder die Gewinner eines Spiels ist sinnvoll und erhöht die Motivation. Ein Stück Schokolade, fünf Minuten früher in die Pause oder Ähnliches reichen meist schon aus. Sie wissen selbst am besten, wie Sie Ihre Klasse belohnen können.
- Je nach Herkunftsland ist es für einige Schüler möglicherweise ungewohnt, im Unterricht zu spielen, da sie aus ihrer Heimat vor allem Frontalunterricht kennen. Meist lassen sie sich aber schnell auf die Spiele ein und spielen nach einer „Anlaufzeit“ gerne und engagiert.
- Es gibt vereinzelt Klassen, die gar nicht oder nur unter Murren spielen wollen. Sie als Lehrer kennen Ihre Schüler am besten und wissen, welche Spiele Sie wann anwenden können. Spielen unter Zwang oder wenn Sie selbst keinen Spaß daran haben, hat wenig Nutzen für die Schüler.

Verzeichnis der Spiele

Nummer	Name des Spiels	Seite	Schwierigkeitsgrad ☆☆☆	Sprachliche Voraussetzungen	Dauer 	Wettbewerbscharakter
Kennenlernen						
1	Ecken checken	9	☆	A1	10–20 min	x
2	Ich und mein Star	10	☆☆☆	B1	45 min	x
3	Mein Handy – dein Handy	11	☆☆	A2	30–45 min	x ✓
4	Ordnung muss sein	12	☆	keine	15 min	x
5	Wahrheit oder Lüge	13	☆☆	A1	30 min	x ✓
Wortschatz						
6	Alphabet-Kette	14	☆☆	A2	15 min	✓
7	Bingo	15	☆	A1	15 min	✓
8	Buchstaben sammeln	16	☆	A1	15 min	✓
9	Die Gefühle der Emojis	17	☆☆	A1	30 min	✓
10	Hang-Man	18	☆	A1–B1	beliebig	✓
11	„Ist der Preis heiß?“	19	☆	A2	20 min	✓
12	KIM-Spiele	20	☆	A1	20 min	x
13	Nix mit X	21	☆☆	A2	30 min	x ✓
14	Stadt-Land-Fluss	25	☆	A1	30 min	✓
15	Wie bin ich?	27	☆☆☆	A1	30–45 min	x

1 Einleitung

Nummer	Name des Spiels	Seite	Schwierigkeitsgrad ☆☆☆☆☆	Sprachliche Voraussetzungen	Dauer 	Wettbewerbscharakter
Grammatik						
Verben und Tempus						
16	Fernsteuern	28	☆	A1	15 min	✗
17	Ich weiß, was du gestern getan hast!	29	☆	A2	20 min	✓
18	„Was wäre, wenn ...?“	30	☆☆☆	B1	30 min	✗
19	Präteritum-Domino®	31	☆☆	A2	10 min	✗✓
Nomen und Kasus						
20	Komposita-Memory®	33	☆☆	A2	30 min	✓
21	Sprichwörter-Rebus	36	☆☆☆	B1	30 min	✓
Adjektive						
22	Adjektive-Quiz	38	☆	A2	30–45 min	✓
23	Besser ist besser als gut	40	☆☆	A2	30 min	✓
24	An wen denke ich?	42	☆☆	A2	30 min	✓
Präpositionen						
25	Geh meinen Weg	43	☆	A2	45 min	✗
26	Was ist anders?	44	☆	A1	15–30 min	✓
Satzbau und Wortarten						
27	Ausreden-König	45	☆☆	A2	10 min	✓
28	Eine kleine Liebesgeschichte	46	☆	A1	30 min	✗
29	Mal du meins – ich mal deins	48	☆☆☆	A2	30 min	✗
30	Rätsel-Bild	50	☆	A1	15 min	✗
31	Wenn einer was tut	52	☆☆	A2	10 min	✗
Freies Sprechen, Kommunikation und Gruppendynamik						
Über ein Problem/Über sich selbst sprechen						
32	Alle im All	54	☆☆	B1	30–45 min	✗
33	Rettet das Ei	55	☆☆	A2	45 min	✓
34	Schätzen	56	☆	A1	20 min	✓
Freie Kommunikation unterwegs und im Alltag						
35	WG	57	☆☆	A2	45 min	✗
36	Urlaub mit Hindernissen	60	☆☆☆	A2	30 min	✗
37	Foto-Rallye	62	☆	A1	45–90 min	✓
38	Tauschhandel	64	☆	A1	45–90 min	✓
Allgemeinwissen						
39	Kategorien-Quiz	66	☆-☆☆☆	A2	45 min	✓
40	Schnapp dir das Geld!	70	☆☆☆	A2	45 min	✓

1 Ecken checken

 10–20 min
**Sprachliche Voraussetzungen:** A1**Gruppengröße:** gesamte Klasse**Kompetenzbereiche:**

- einfache Sprachäußerungen verstehen
- auf einfache Fragen bzw. Anweisungen angemessen reagieren
- passiven Wortschatz erweitern
- sich gegenseitig kennenlernen

Material: vier Markierungen an verschiedenen Orten im Raum (alternativ können die Ecken des Raumes genutzt werden)

Durchführung:

Alle Schüler bewegen sich im Raum umher. Der Lehrer denkt sich ein übergeordnetes Thema bzw. eine Frage aus und gibt vier Antworten zur Auswahl vor, die er den vier Markierungen oder Ecken zuweist. Die Schüler suchen dann die Markierung oder Ecke auf, die ihrer Antwort bzw. ihren Vorlieben am ehesten entspricht.

Beispiele:

- *Obst – Welches esst ihr am liebsten?*
Äpfel – Birnen – Bananen – Kirschen
- *Herkunftsland – Auf welchem Kontinent liegt eures?*
Europa – Asien – Afrika – Amerika
- *Musik – Was hört ihr am liebsten?*
Pop – Rock – Hip-Hop – Schlager
- *Filme – Welche seht ihr am liebsten?*
Liebesfilme – Actionfilme – Animationsfilme – Fantasy-/Science-Fiction-Filme
- *Muttersprache – Welche Sprache sprecht ihr?*
Deutsch – Englisch – Arabisch – andere

Erweiterung:

Wenn sich die Schüler in den jeweiligen Ecken gefunden haben, können sie sich kurz austauschen oder gegenseitig Fragen stellen. Dazu kann der Lehrer als Sprechhilfe Kärtchen in den Ecken auslegen, auf denen vertiefende Fragen oder Aufforderungen zu den einzelnen Themen stehen. Zum Beispiel: *Erzähle von deinem Lieblingsfilm! Wie heißt er? Was passiert? Welche Figur magst du besonders gern?* etc.

15 Wie bin ich?



30–45 min

**Sprachliche Voraussetzungen:** A1**Gruppengröße:** gesamte Klasse**Kompetenzbereiche:**

- themenspezifischen Wortschatz anwenden und wiederholen
- Auskunft über die eigene Person geben, sich und andere vorstellen
- stichpunktartig Beschreibungen und Informationen aufzeichnen

Material: DIN-A3-Blätter in ausreichender Anzahl für alle Schüler kopieren, dicke Stifte**Durchführung:**

Jeder Schüler schreibt die Buchstaben seines Vornamens mit einem dicken Stift untereinander in Großbuchstaben auf ein Blatt und legt es auf den Tisch. Anschließend laufen die Schüler frei, aber stumm durchs Klassenzimmer und schreiben ihren Mitschüler zu den einzelnen Buchstaben passende Wörter hinzu, die den dazugehörigen Schüler charakterisieren.

Der Lehrer sollte darauf achten, dass ausschließlich positive oder neutrale Beschreibungen und Wörter verwendet werden. Beleidigungen sind tabu! Jeder Schüler darf auch auf sein eigenes Blatt etwas schreiben.

Zum Beispiel:

A: *attraktiv, Afghanistan, Apfelschorle, Anne = Freundin, ...***L:** *lustig, lila Pulli, lacht immer, lieb, lange schlafen, ...***I:** *immer fröhlich, isst gerne, iPhone®, ...*

Abschließend sollte den Schülern ein wenig Zeit geben werden, um ihre Beschreibungen zu lesen und zu reflektieren. Wer möchte, kann sein Plakat vorstellen.

Variante 1:

Manchen Schülern ist es unangenehm, dass andere sie bewerten oder etwas zu ihnen schreiben. Statt dem eigenen Namen können deswegen auch Stars, Tiere, Länder, Sportarten o. Ä. als „unpersönliche Variante“ genannt werden, die dann wie oben charakterisiert werden.

Variante 2:

Die Schüler charakterisieren sich selbst anhand der Buchstaben ihres Namens.

Tipp:

Die Klasse sollte sich bereits gut kennen, ansonsten eine der Varianten verwenden.

Bei dieser Aufgabe sollte niemand gezwungen werden, über sich zu sprechen. Für die Reflexion oder eventuelles Nachfragen bei den Mitschülern sollte aber genug Zeit eingeplant werden.

16 Fernsteuern

 15 min



Sprachliche Voraussetzungen: A1

Gruppengröße: gesamte Klasse

Kompetenzbereiche:

- einfache Sprachäußerungen verstehen
- Anweisungen im Imperativ situativ anwenden

Material: Papier und Stifte

Durchführung:

Die Schüler geben sich gegenseitig Anweisungen, die ausgeführt werden sollen.

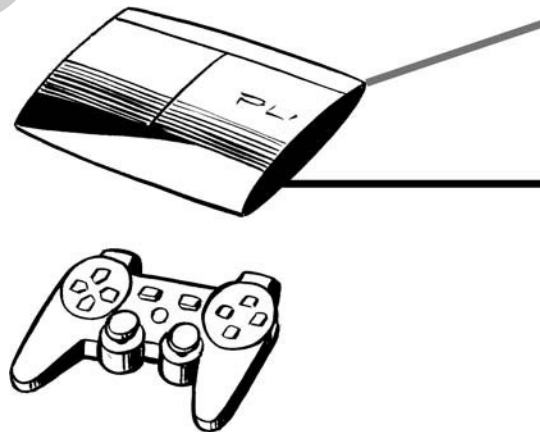
Der Lehrer beginnt mit einem Beispiel: *Yulia, nimm deinen Kugelschreiber und lege ihn auf den Boden.* Danach ist die zuvor Angesprochene an der Reihe und gibt einem Mitschüler vor, was dieser tun soll.

Variante:

Die Schüler notieren sich auf Blättern Handlungsanweisungen. Diese Notizen werden eingesammelt. Danach zieht jeder Schüler wahllos ein Blatt, liest die Handlungsanweisung vor und befolgt die Aufforderung, die darauf steht.

Tipp:

Vorher sollte der Lehrer gemeinsam mit den Schülern Regeln aushandeln, auf welche Bereiche sich die Anweisungen beziehen dürfen (zum Beispiel nur im Klassenzimmer). Auch Grenzen sollten genau festgelegt werden (zum Beispiel kein Anfassen). In manchen Klassen kann das Spiel sonst schnell in gegenseitiges Ärgern ausarten.



17 Ich weiß, was du gestern getan hast!

🕒 20 min

**Sprachliche Voraussetzungen:** A2**Gruppengröße:** gesamte Klasse/Einzelarbeit**Kompetenzbereiche:**

- Partizip II der Verben erkennen und erinnern
- Perfekt üben und anwenden
- Aussagesätze und Fragesätze im Perfekt formulieren und üben

Material: Papier und Stifte**Durchführung:**

Der Lehrer schreibt die folgende Frage an die Tafel: *Was hast du gestern gemacht?*

Jeder Schüler denkt sich dazu einen Satz im Perfekt aus und schreibt diesen verdeckt auf ein Blatt. Es muss nicht die Wahrheit sein. Je ungewöhnlicher oder absurder der Satz ist, umso schwieriger ist er für die Mitspieler zu erraten.

Zum Beispiel: *Ich habe gestern einen Elefanten getroffen.*

Der Partner versucht nun, durch gezieltes Fragen herauszufinden, was der jeweilige Schüler „getan“ hat. Es dürfen nur Fragen gestellt werden, die mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten sind.

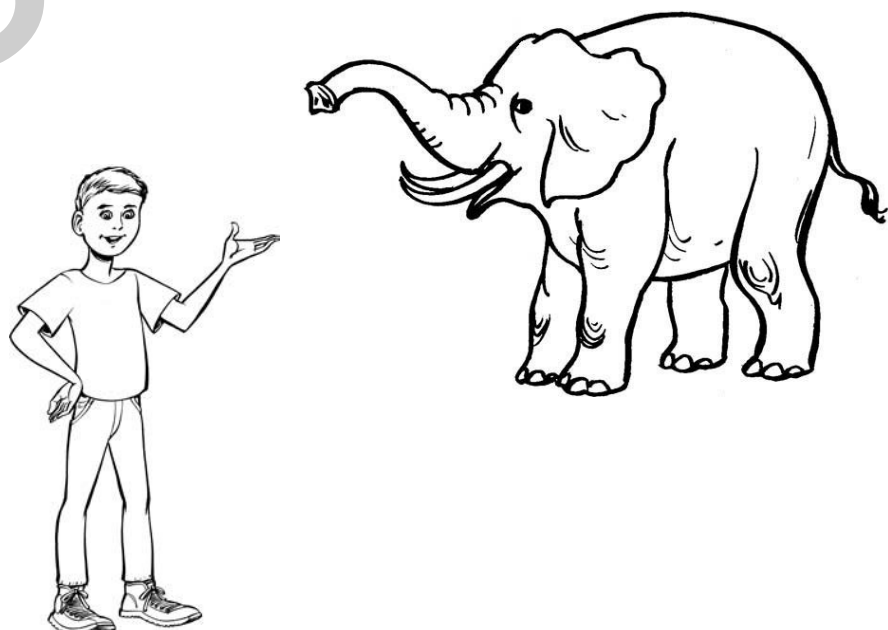
Der Lehrer kann im Vorfeld hilfreiche Fragen vorgeben oder mit der Klasse gemeinsam erarbeiten.

Zum Beispiel: *Bist du alleine gewesen? Hast du Sport gemacht? Hat es etwas mit Tieren zu tun? Auch nach der Tätigkeit darf gefragt werden. Zum Beispiel: Hast du eine Hose gekauft? o. Ä.*

Variante:

Ein Schüler steht vor der Klasse. Reihum versuchen die Schüler gemeinsam herauszufinden, was der Schüler gestern getan hat.

Hat die Klasse nach zwei Durchgängen seine „Tat“ nicht aufgedeckt, gewinnt dieser die Runde.



Präteritum-Domino®-Karten



START	gehen	ich aß	trinken
ich ging	lernen	ich trank	glauben
ich lernte	aufwachen	ich glaubte	schlafen
ich wachte auf	treffen	ich schlief	legen
ich traf	besuchen	ich legte	tragen
ich besuchte	bleiben	ich trug	vergessen
ich blieb	schreiben	ich vergaß	lieben
ich schrieb	essen	ich liebte	ENDE

20 Komposita-Memory® 30 min**Sprachliche Voraussetzungen:** A2**Gruppengröße:** Kleingruppen (zu je 2–5 Schülern)**Kompetenzbereiche:**

- Komposita üben und anwenden
- systematisch den Wortschatz erweitern

Material: Vorlage (s. S. 34–35 und veränderbar auf **CD-ROM**) in ausreichender Anzahl für die Gruppen kopieren**Durchführung (mit Wettbewerbscharakter):**

Der Lehrer sollte die Memory®-Vorlage mehrfach kopieren, sodass mehrere Gruppen gleichzeitig spielen können.

Alle Karten werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Reihum deckt jeder Schüler zwei Karten auf. Passen Grund- und Bestimmungswort zusammen, darf das Kartenpaar behalten werden. Zur Erleichterung sind zusammengehörige Wortteile mit dem gleichen Bild illustriert. Bei einem Treffer darf man sein Glück noch einmal versuchen. Wenn nicht, werden die Karten wieder umgedreht. Innerhalb der Gruppen sollte darauf geachtet werden, dass die Karten immer wieder an ihren Platz zurückgelegt werden, um die jeweiligen Positionen zu erinnern. Wer am Ende die meisten Paare erspielt hat, gewinnt.

Variante 1 (mit Wettbewerbscharakter):

Es ist auch möglich, nur die einzelnen Karten des Memory®-Spiels zu benutzen. Der Lehrer wählt eine beliebige Karte aus, zu der die Schüler in zwei Minuten möglichst viele Komposita finden sollen. Dabei ist es egal, ob das gezogene Wortteil als Grund- oder Bestimmungswort (oder beides) verwendet wird. Nach jeder Runde werden die gefundenen Wörter auf Richtigkeit geprüft. Pro Wort wird ein Punkt vergeben. Das Spiel kann mit beliebig vielen Karten wiederholt werden. Wer am Ende die meisten Punkte erspielt hat, gewinnt. Diese Erweiterung kann in Kleingruppen, aber auch in Einzelarbeit gespielt werden. Zum Beispiel: *Klassen* → *Klassenarbeit, Klassenfahrt, Schulklasse, Klassenstufe, Klassenlehrer, Parallelklasse* usw.

Variante 2 (ohne Wettbewerbscharakter):

Es wird nur einen Teil der Kartenpaare oder die zusammengesetzten Komposita verwendet. Die Schüler ziehen reihum eine Karte und bilden damit einen Satz im vorgegebenen Tempus.





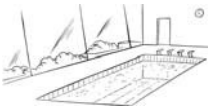
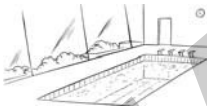
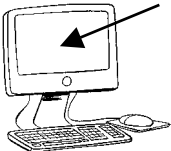


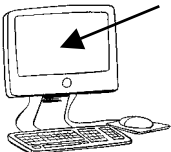






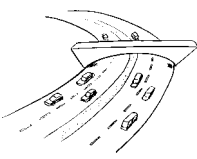


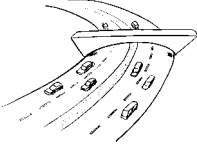
Beispiel: *Fußball* + Perfekt: *Ich habe gestern Fußball gespielt.*

Tipp:

Damit die Kärtchen länger verwendet werden können, ist es sinnvoll, sie auf dickerem (farbigem) Karton auszudrucken oder sie zu laminieren.

Komposita-Memory®-Karten (1)

✂

JOGGING 	HOSE 	TELEFON 0174/1234567
SPORT 	SCHUHE 	NUMMER 0174/1234567
SCHWIMM 	BAD 	COMPUTER 
BERUFS 	SCHULE 	BILDSCHIRM 
ABSCHLUSS 	ZEUGNIS 	E-MAIL max.mustermann@internet.de
KLASSEN 	ARBEIT 	ADRESSE max.mustermann@internet.de
KINO 	KASSE 	AUTO 
HANDY 	HÜLLE 	BAHN 

32 Alle im All

 30–45 min



Sprachliche Voraussetzungen: B1

Gruppengröße: gesamte Klasse

Kompetenzbereiche:

- themenspezifischen Wortschatz anwenden
- Argumente und Wünsche äußern, etwas vorschlagen, zustimmen und ablehnen

Material: Papier und Stifte

Durchführung:

Jeder Schüler denkt sich einen Beruf aus und schreibt diesen auf ein Blatt. Der Lehrer geht durch die Reihen und achtet darauf, dass jeder Beruf nur einmal vorkommt. Wenn es Doppelungen gibt, sollten vom Lehrer andere Berufe zugeteilt werden. Erst im Anschluss daran sollte der Lehrer erklären, worum es in dem Spiel geht. Er erzählt dazu folgende Geschichte:

Auf einem weit entfernten Planeten soll eine neue Kolonie gegründet werden. Alle Schüler haben sich beworben, bei dem Projekt mitzumachen. Es gibt aber nur eine begrenzte Anzahl an Plätzen im Raumschiff (zum Beispiel fünf Plätze weniger als Schüler in der Klasse). Die Aufgabe ist nun, gemeinsam zu entscheiden, wer bzw. welche Berufe unbedingt mitmüssen.

Im ersten Schritt stellt sich jeder Schüler mit seinem Beruf vor und begründet, warum es wichtig ist, dass genau er mit in das Raumschiff muss. Anschließend diskutiert die Klasse gemeinsam und einigt sich auf eine Auswahl.

Erweiterung:

Die Schüler entwickeln in Einzelarbeit oder Kleingruppen die „ideale Kolonie“ und stellen sie anschließend im Plenum vor. Als Hilfestellung kann der Lehrer eine Mindmap an die Tafel zeichnen. Mittig steht der Name der Kolonie, den sich die Gruppen selbst ausdenken. Außen herum notiert der Lehrer Schlagwörter wie *Wo ist die Kolonie? Wie sieht es dort aus? Klima? Regierungsform (Demokratie, Königreich, ...)? Wo und wie wohnen die Menschen dort? Wie wird bezahlt?*

Zur Präsentation entwerfen die Schüler ein Plakat. Zur Veranschaulichung, wie es dort aussehen soll, dürfen sie das Internet, Zeitschriften oder Reisekataloge benutzen und Bilder ausschneiden oder ausdrucken.

Variante:

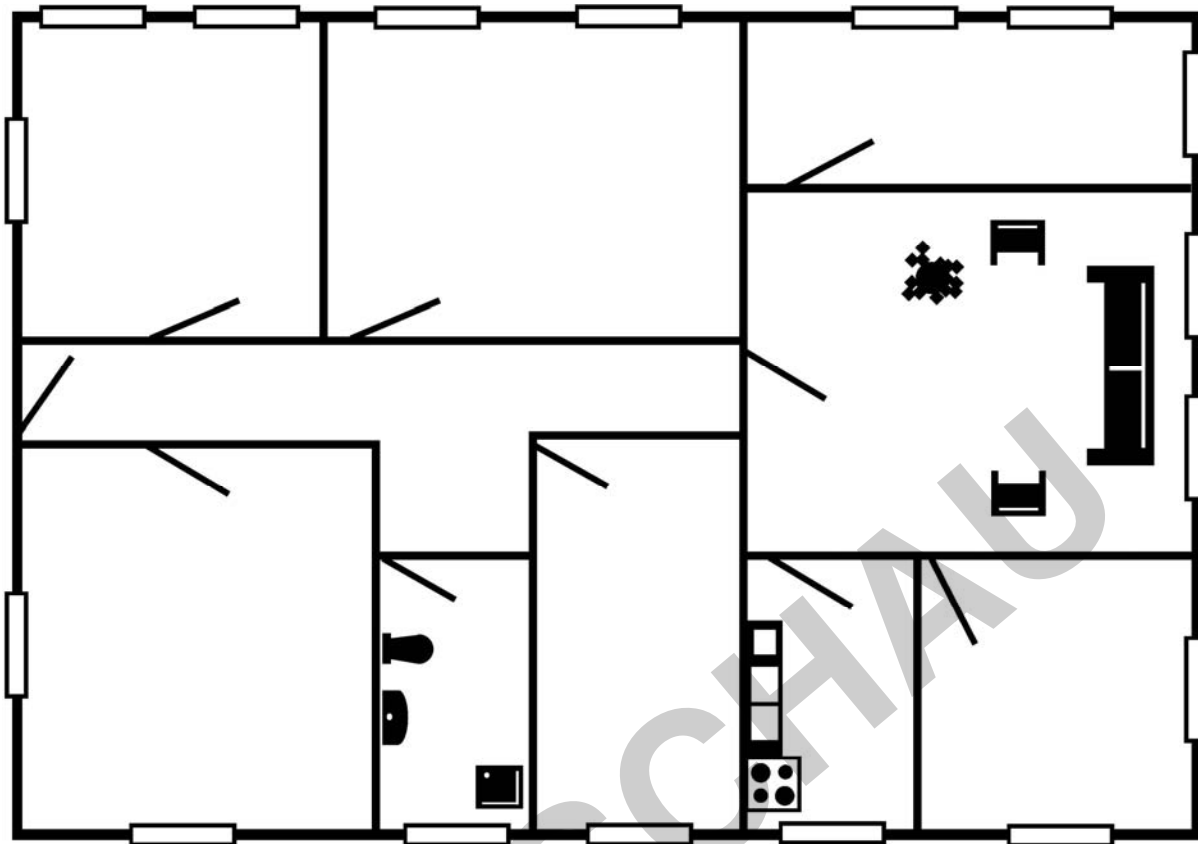
Um Zeit zu sparen, kann der Lehrer Kärtchen mit Berufen vorbereiten, aus denen jeder Schüler wahllos eine Karte zieht.

Tipp:

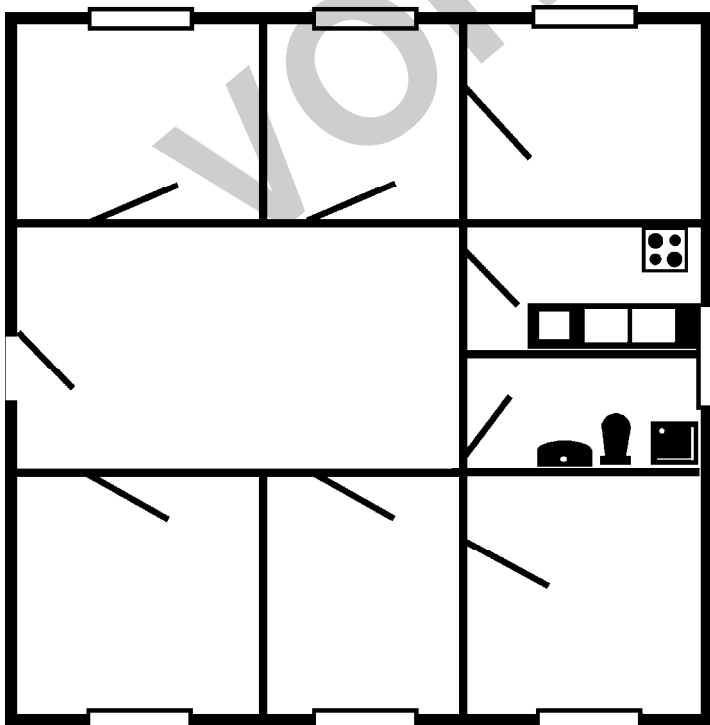
Große Klassen sollten in zwei oder drei Gruppen aufgeteilt werden, die parallel diskutieren. Anschließend stellen beide Gruppen ihre Auswahl vor und begründen diese. Dies hat den Vorteil, dass der einzelne Schüler mehr sprechen kann. Zudem neigen einige Klassen dazu, bei freien Diskussionen zu viel durcheinander zu sprechen. Kleinere Gruppen bedeuten deswegen weniger Chaos und einen geringeren Geräuschpegel. Hilfreich ist auch, pro Gruppe einen Schiedsrichter zu bestimmen, der darauf achtet, dass immer nur eine Person spricht und die anderen zuhören.

WG: Wohnungspläne

Wohnung A



Wohnung B



Gruppen-Name: _____

WG: Beschreibungen

Aufgabe:

Ihr wollt zu sechst in eine WG ziehen.

1. Entscheidet euch als Gruppe für eine der beiden Wohnungen und begründet, warum.
2. Diskutiert folgende Punkte:
 - a) Zimmeraufteilung
 - b) Miete und Mietvertrag
 - c) Putzen/Wohnung sauber halten
 - d) Einkaufen und Essen/Trinken
 - e) Telefon und Internet
 - f) Ihr habt nur einen Fernseher. Wo soll er stehen?
 - g) Ihr habt auch nur eine große Couch und einen Esstisch. Wo sollen diese stehen?



Es stehen zwei Wohnungen zur Auswahl:

Wohnung A:

Innenstadt, Straßenbahn/Bus 100 m entfernt, Altbau mit hohen Decken, schöne Aussicht auf die Dächer der Stadt, 5. Stock (ohne Aufzug), 1 900 € mit 350 € Nebenkosten, Treppenhaus wird vom Hausmeister gereinigt, Vermieter wohnt mit im Haus (Erdgeschoss)

Wohnung B:

ruhiger Vorort, ländliche Gegend, 15 km zur Innenstadt, Bahnhof/Regionalzug 10 Minuten zu Fuß entfernt, Mehrfamilienhaus mit vier Wohnungen, 1. Stock, Neubau mit Fußbodenheizung, 1 000 € mit 310 € Nebenkosten (mit Kabelfernsehen), Treppenhaus muss selbst gereinigt werden