

81.2 Нім - 923  
11 26

**Маруневич Б. М.**

**Навчально-методичний посібник  
з курсу методики навчання німецької мови**

# **Sprachlernspiele für den Deutschunterricht**

(для студентів IV курсу німецького відділення)

Міністерство освіти і науки України  
Прикарпатський національний університет ім. В. Стефаника  
Інститут філології

Навчально-методичний посібник  
з курсу методики навчання німецької мови

# Sprachlernspiele für den Deutschunterricht

(для студентів IV курсу німецького відділення)

НБ ПНУС



741101

Івано-Франківськ  
2006

741101 з.з.

Маруневич Б. М. Навчально-методичний посібник з курсу методики навчання німецької мови «*Sprachlernspiele für den Deutschunterricht*» (для студентів IV курсу німецького відділення). – Івано-Франківськ: Гостинець, 2006. – 40 с.

Посібник містить науково-методичну інформацію, практичні поради і рекомендації щодо організації процесу навчання німецької мови з використанням мовних ігрових вправ. Посібник складено на основі аналізу використання інтерактивних форм навчальної діяльності за кордоном та в Україні. При відборі методичного матеріалу особлива увага приділялась ефективним прийомам ігрового моделювання.

У посібнику представлені мовні та мовленнєві вправи, які призначені для тренування, активізації навичок та умінь усного мовлення, вживання лексико-граматичних засобів оформлення іншомовного висловлювання у процесі комунікативної взаємодії. Рольові ігри забезпечують спільну мовленнєву діяльність та різні типи взаємодії партнерів спілкування.

Посібник призначений для використання студентами при підготовці до практичних занять з курсу методики навчання німецької мови у школі, а також під час проходження педагогічної практики у середніх навчальних закладах.

*Рекомендовано до друку*

*Вченою Радою Інституту філології Прикарпатського національного університету імені В. Стефаника.*

*Протокол №7 від 23.01.2006 р.*

Укладач: *Маруневич Б. М., канд. педагог. наук*  
Рецензенти: *Билиця Я. Т., канд. філол. наук, доцент,*  
*зав. каф. німецької філології*  
*Прикарпатського університету;*

*П'ятичка Б. П., канд. філол. наук,*  
*професор Івано-Франківського*  
*національного технічного університету*

Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника  
код 02125263  
**НАУКОВА БІБЛІОТЕКА**

Інв. № 74 1101

© Маруневич Б. М., 2006

## *Spielen und Lernen*

### *Didaktisch-methodische Anmerkungen*

*Wenn sich im Augenblick die Szenen wandeln,  
so sind wir's alle, die als Spieler handeln*

Ein Blick in die Literatur zum Verhältnis von Spielen und Lernen zeigt, daß sich diese Frage nicht eindeutig beantworten lässt. Einerseits wird Spielen als zweckfreie, freiwillige Handlung definiert, und Lernen als notwendige, auch unter Zwang ausgeführte Tätigkeit verstanden. Andererseits findet man die Gleichsetzung dieser beiden Tätigkeitsformen. Die meisten Didaktiker vertreten die Meinung, daß das Spielen mit dem Lernen nicht gleichzusetzen sind, aber Spielen als ein Element des Lernens betrachtet wird [1, 3, 5, 9, 10].

#### **Wichtige Positionen sind:**

1. Man muß etwas lernen, um spielen zu können. (Vor dem Spielprozeß ist es notwendig, daß sich die Spielenden mit dem Spielraum, Spielmaterial, den Spielregeln bekannt machen).
2. Das Spiel trägt dazu bei, Gelerntes zu vertiefen und zu sichern (Das Spiel als Übungsform).
3. Das Spiel wird zur Möglichkeit, das Gelernte spielend zu beherrschen (Das einmal erworbene Wissen wird neu aktiviert und angewendet) [9, S. 7].

#### **Das Spiel als Gegenstand und Methode des Deutschunterrichts**

Das Spiel kann als Methode in allen Lernbereichen eingesetzt werden, aber es ist auch Gegenstand des Deutschunterrichts (DU).

Das Spiel hat im DU eine lange Tradition. Bis Anfang der 60-er und 70-er Jahre war das darstellende Spiel (Schulspiel) im DU zu finden. Seit den 70-er Jahren kamen aus der Psychologie und dem alternativen Theater neue Impulse, die im DU Bedeutung gewinnen könnten, vor allem im Lernbereich «Mündlicher Sprachgebrauch».

Es wird davon ausgegangen, daß das Sprechen als Handeln zu verstehen ist, daß Interaktion als Synonym für personale Kommunikation gilt, und daß das Spiel als Übungs-, Lern-, Gesprächs- oder Interaktionsverfahren betrachtet werden kann:

Jeder Kommunikationsakt stellt eine Interaktion dar.

Die Sprecher werden als Interaktanten sichtbar, Sprache als eine Form des Handelns wischen ihnen [1, S. 10].

Definitionen zum Wesen des Spiels, die für den schulischen Bereich geeignet sind:

- Spiel** = zweckfreies Verhalten  
= freiwilliges Tun  
= Tätigkeit mit Spaß und Vergnügen  
= expressives Verhalten  
= handelnde Auseinandersetzung mit der Umwelt

#### Funktionen des Spiels:

1. Aufbau der persönlichen Identität (Im Spiel ist es notwendig, Kooperationsbereitschaft, aber auch Abgrenzungsleistungen zu erbringen).
2. Das Spiel als Assimilation der Wirklichkeit.
3. Das Spiel als entdeckendes Lernen.
4. Das Spiel als Übergang zum abstrakten Denken und geplanten Handeln.
5. Das Spiel als Therapie.
6. Das Spiel als Förderung der Sprachentwicklung und kommunikativen Kompetenz.
7. Das Spiel als Mittel der sozialen Entwicklung (soziale Gruppen, Spiel-Partner) [3, S. 198].

#### Sprachspiele im Deutschunterricht

In der Fachliteratur ist davon die Rede, daß Spiele kognitive Fertigkeiten und Fähigkeiten erwerben helfen, trainieren und festigen. Sie sind dazu geeignet, die Lernenden anzuregen, etwa in Form von Spielen mit der Sprache einen kreativen und experimentellen Umgang zur Sprache zu finden [9, S. 8]. Die im Sprachunterricht eingesetzten Spiele werden in der Gruppe durchgeführt, sie fördern somit soziale Kompetenzen. Außerdem schaffen Spiele ein positives Lernklima und bereiten die Lernenden auf reale Sprachverwendungssituationen vor. Es sei betont, daß Spiele motivierend wirken: die Lernenden werden allein schon durch die Form des Spiels motiviert, den Lernstoff zu behandeln.

Im Kontext von Sprachunterricht werden in der Regel Sprachlernspiele verwendet, die der Erweiterung und Festigung der sprachlichen und auch der kommunikativen Kompetenz dienen [9, S. 52].

Die Lernspiele werden als gleichberechtigte Übungsform neben anderen eingesetzt. Sie dienen der Anregung oder Verbesserung der Sprechdenk – und

Hörverstehensprozesses in der interaktiven Kleingruppe [1, S. 12]. Damit die Lernenden ein Spiel als eine für ihre Zwecke geeignete Lern- und Übungsform akzeptieren, ist es unbedingt erforderlich, daß auch die Lernenden es tun.

#### Welche Sprachlernziele lassen sich mit Sprachlernspielen erreichen?

Sprachlernspiele lassen sich in verschiedenen Bereichen des DU effektiv einsetzen.

In erster Linie dienen Sprachspiele der Erweiterung und Festigung der sprachlichen und kommunikativen Kompetenz der Lernenden. Sie unterstützen den Erwerb und die Festigung von fremdsprachlichem Basiswissen, ermöglichen die Bewältigung von verschiedenen Sprachhandlungssituationen.

Zu den Spielen, die die Ausbildung der sprachlichen Kompetenz unterstützen, zählen jene spielerischen Aktivitäten, die helfen, sprachliche Formen und Strukturen zu üben.

So z.B.: unregelmäßige Verben mit Hilfe eines Quartettspiels zu trainieren; Schreib-Falt-Spiele helfen die morpho-syntaktischen Fähigkeiten zu verbessern.

Zu den Spielen, die insbesondere kommunikative Kompetenz fördern, zählen Rollenspiele und Simulationen.

#### Das Rollenspiel im Deutschunterricht

Rollenspiele als Sprachlernspiele fassen szenische Spielabläufe zusammen, in denen eine Gruppe von Spielenden in angenommenen Rollen der Realität entsprechende Situation simuliert [3, S. 92-93]. Dabei wird ein Lernziel verfolgt. Der Spielimpuls erfolgt von außen. Wahrnehmung, Denken, verbale und nonverbale Kommunikation werden gezielt und bewusst eingesetzt.

Für den Sprachlernprozeß sind Rollenspiele vor allem deshalb geeignet, weil sie den Lernenden Raum und Möglichkeit bieten, «Kommunikationsmuster und –strategien in realitätsnahen Situationen auszuprobieren und dadurch für die Bewältigung vorhandener situativer Anforderungen verfügbar zu machen». [9, S. 56].

Die Lernenden haben also Gelegenheit, Redemittel in verschiedenen Sprechakten auszuprobieren.

Besondere Bedeutung kommt im Rollenspiel neben der kontextbezogenen sprachlichen Produktion dem sprachlichen und situativen Verstehen zu, weil es dabei um kontextabhängiges Wahrnehmen, Verarbeiten und Weitergeben von Informationen geht.

Beim dialogischen Sprechen, das von Lehrbuchdialogen ausgeht, bildet der situativ eingebettete Text den Ausgangspunkt und zugleich das Modell für das sprachliche Verhalten der Lernenden. Mit zunehmendem Sprachniveau wird es

immer wichtiger, daß die Lernenden ihr kommunikatives Handeln inhaltlich und sprachlich selbständig gestalten. Dabei lassen sich die sprachlichen Anforderungen durch die Komplexität der kommunikativen Aufgabe sowie durch die selbständige sprachliche und inhaltliche Gestaltung des kommunikativen Verhaltens durch die Lernenden variieren, z.B.:

– Gestaltung eines Dialogs, dessen Anfang vorgegeben ist; Aufgabe: Wie geht der Dialog weiter?

– Einsatz von Dialogkarten, z.B.: Rollenkarten (eine Rolle ist inhaltlich und sprachlich vorgegeben, während die andere Rolle passend gestaltet werden muss).

– Entwicklung von Rollenspielen aus Bildern oder literarischen Texten, z.B.: Darstellung von Szenen aus Bildgeschichten oder einer Erzählung, Interview mit Personen eines literarischen Textes. [11, S. 225].

Dabei handelt es sich um Rollenspiele oder Simulationen, die sprachlich relativ frei gestaltet werden können. Der Lerneffekt und die Motivation werden erhöht, wenn die Rollen von den Schülern selbst erarbeitet, bewusst gestaltet und durchgeführt werden.

Das Rollenspiel gliedert man in:

– **Motivations-oder Vorbereitungsphase**

– **Aktionsphase**

– **Reflexionsphase**

In der Vorbereitungsphase muss das Rollenspiel sorgfältig vorbereitet werden, die Situation soll geklärt werden, z.B. wer kommuniziert mit wem? Wo und wann spielt die Handlung (Ort, Zeit)? Mit welcher Absicht?

Es ist notwendig, folgendes zu beachten:

– die Lernenden inhaltlich und atmosphärisch auf die nachfolgende Aktivität einzustimmen, um das Vertrauen der Schüler untereinander und gegenüber dem Lehrer zu fördern.

In der Aktions-oder Spielphase findet das eigentliche Rollenspiel, die Realisierung der übernommenen Rollen unter den vorgegebenen situativen Bedingungen statt.

Das Ziel der Reflexions-oder Diskussionsphase von Rollenspielen ist es, über die Gestaltung, die sprachliche Realisierung und den Inhalt des Rollenspiels zu sprechen und gemeinsam Sprachhandlungsalternativen zu erarbeiten [10, S. 56].

Bei den Rollenspielanweisungen lassen sich zwei grundlegende Varianten unterscheiden:

**Variante 1:** ein auslösendes Element wird angegeben.

Diese Variante besteht darin, daß man den Lernenden ein bis zwei Elemente bekanntgibt. Auf Basis dieser Elemente sollen sie improvisieren.

Einige Beispiele:

– ein verzweifelter Tourist, der Paß, Geld und seine Familie nicht wiederfindet, wendet sich an einen Passanten.

– Ein Passant kommt in ein Café, er muß unbedingt telefonieren.

Die Lernenden wählen sich eine Situation und entwickeln alles, was ihnen einfällt.

**Variante 2:** Ablaufschema für eine Situation. Diese Variante besteht darin, daß vom Lehrer ein ausführliches Drehbuch geliefert wird, in dem die wichtigsten Momente des Gesprächs beschrieben werden.

### **Hinweise für den Ablauf**

1. Situationsanweisungen: Die Rollenanweisungen werden verbal oder in verschiedenen, situativ vielsagenden Bildern gegeben.

2. Zeitlicher Rahmen für freie Improvisation in Paaren und Gruppen. Die Lernenden versuchen etwa in 15 Min. die ausgewählte Situation zu proben.

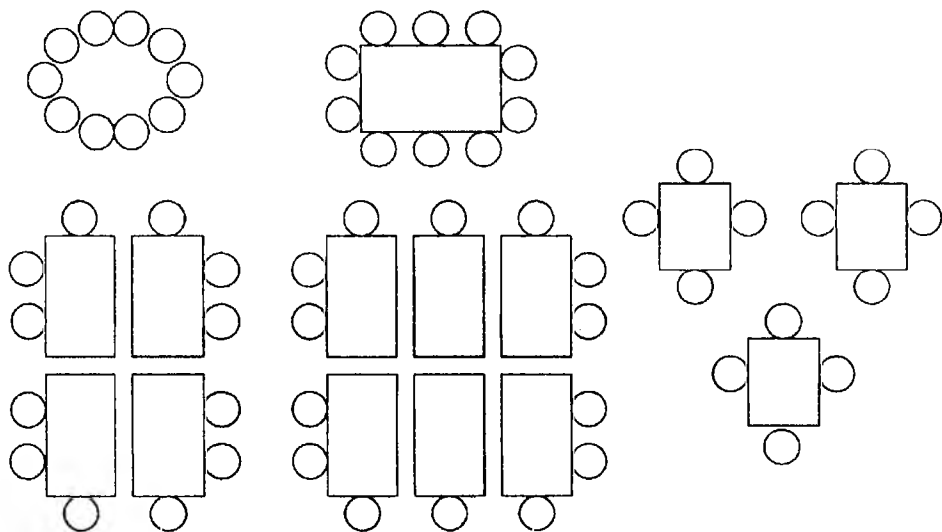
3. Freiwillige Vorführung. Nach den 15 Min. der Improvisation zu zweit oder zu dritt können einige eingeladen werden, ihre Einfälle den anderen vorzuführen.

4. Plenare Vorführung (Präsentation des Rollenspiels vor der ganzen Gruppe).

### Zur Partner- und Kleingruppenarbeit bei Spielen

Partner- und Gruppenarbeit ist eine Sozialform des Fremdsprachenunterrichts, in deren Verlauf drei bis sechs Lernende selbständig Übungen machen. Dieses Prinzip bestimmt auch die Zusammenarbeit von zwei Schülern in der Partnerarbeit. In Gruppen- und Partnerarbeit werden dynamische Beziehungen zwischen den Gruppenmitgliedern für den fremdsprachlichen Lernprozeß genutzt. Diese Beziehungen werden durch eine intensive non-verbale Kommunikation (Augenkontakt, Mimik, Gesten, Körpersprache) begünstigt. Bei angemessener Gruppenzusammensetzung werden schöpferische Aktivitäten gefördert. Veränderungen im Verhalten vollziehen sich: ein leistungsstarker Schüler wird zurückhaltender, ein leistungsschwacher Schüler mutiger, Ängste werden verringert, das Sprechen miteinander wird erleichtert. In diesen Sozialformen wird angestrebt, daß schwächere Schüler im Unterricht aktiver beteiligt werden und Schüler miteinander und voneinander lernen. Gruppen- und Partnerarbeit können zur intensiven Übung aller Strategien des Fremdsprachengebrauchs eingesetzt werden. Der Lehrer ist im Verlauf der Gruppenarbeit Koordinator der Aktivitäten, vor allem Berater der Einzelgruppen bei Problemen.

Mögliche Sitzanordnungen mit und ohne Tische bei Spielen mit der gesamten Gruppe, mit Kleingruppe und bei Partnerarbeit:



## ***Kennenlernspiele***

Die Spiele in dieser Rubrik eignen sich als Aktivität für die ersten Unterrichtsstunden, damit die Lernenden einander besser kennenlernen.

<b>Spielbezeichnung</b>	<b>Fertigkeit</b>	<b>Sinn und Zweck</b>
Echter Name-falscher Beruf	Sprechen	Wortschatz: Berufe sich vorstellen
Wahrheit und Lüge	Sprechen	Wortschatz: Biographie, über sich selbst sprechen Vermutungen äußern, erzählen, zuhören
Farben und Symbole	Sprechen	Über sich selbst sprechen, kausale Gefüge, Wortschatz
Mein rechter Platz ist leer	Sprechen	Namen, Relativsätze, Präpositionalobjekte, Bewegung

### **Echter Name-falscher Beruf**

Spieldauer: bis 20 Minuten

#### **Spielverlauf**

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Eine Person beginnt, nennt ihren richtigen Namen und einen falschen Beruf (z.B. ein Beruf, von dem man träumt oder der spontan einfällt). Der nächste Teilnehmer wiederholt Name und Beruf und fügt den eigenen Namen und einen falschen Beruf hinzu. Dies geht reihum, die jeweils nächste Person muß Name und Beruf der vorherigen Personen wiederholen und den eigenen Namen und Beruf nennen.

### **Wahrheit und Lüge**

Spieldauer: 15-20 Min.

#### **Spielverlauf**

Die Teilnehmer jeder Kleingruppe (4-6 Personen) sitzen im Kreis. Ein Teilnehmer stellt sich kurz vor (Alter, Familie, Hobbys, Alltag), baut aber in die Geschichte zwei Lügen ein. Die anderen Teilnehmer hören aufmerksam zu und überlegen, welches Detail nicht ganz der Wahrheit entspricht. Sie äußern ihre Vermutungen, was die Lügen betrifft, solange bis die versteckten Lügen gefunden worden sind. Dann kommt die nächste Person an die Reihe.

### Farben und Symbole

Spieldauer: erste Phase – 5 Min., dann 1 Minute pro Teilnehmer

Material: Papier in verschiedenen Farben, Stifte, Schere, Klebstoff, Klebeband

#### Spielverlauf

Die Materialien liegen auf dem Tisch. Die Teilnehmer suchen sich Papier in der Farbe aus, die zur eigenen Person passt. Aus diesem Papier können die Teilnehmer dann ein Symbol schneiden, das zur eigenen Person passt. Mit dem eigenen Namen versehen, werden die fertigen Werke an die Tafel oder an die Wand geklebt. In der nächsten Runde kommentiert jeder sein Werk, erklärt, wie Farbe und Symbol zur eigenen Person passen.

Muster: Ich habe rote Farbe gewählt, weil ich ein leidenschaftlicher Mensch bin (weil ich das Spiel mit dem Feuer gern habe, weil ich nach Liebe suche...). Dazu passt für mich das Viereck, weil es meine rationale Seite symbolisiert.

### Mein rechter Platz ist leer

Spieldauer: 5-10 Min.

#### Spielverlauf

Die Teilnehmer sitzen auf ihren Stühlen im Kreis. In der Reihe befindet sich auch ein leerer Stuhl. Der Teilnehmer rechts vom leeren Stuhl beginnt, indem er sagt: Mein rechter Platz ist leer, ich wünsche mir X her. Der Teilnehmer X setzt sich auf den leeren Stuhl. So geht es weiter.

Varianten:

a) mein rechter Platz ist leer, da wünsche ich mir j-n, der heute nacht gut geschlafen hat, her.

b) mein rechter Platz ist leer, ich wünsche mir j-n mit roten Socken her.

### Warning-up- Aktivitäten

Diese Aktivitäten eignen sich als Anfangsaktivität einer Unterrichtseinheit und dienen dazu, die Lernenden aufzuwärmen für die nachfolgenden Übungen.

Spielbezeichnung	Fertigkeit	Sinn und Zweck
Steckbrief	Sprechen	Fragen stellen, vermuten, Wortschatzübung, daß-Sätze, Konjunktiv.
Rücken an Rücken	Sprechen	Beschreiben. Wortschatz: Kleidung, Farben

### Steckbrief

Spieldauer: erste Phase – 5 Min., dann 1-2 Min. für jede Person

Material: Steckbrief – Formulare

#### Spielverlauf

Jeder Teilnehmer bekommt ein Steckbrief – Formular und füllt es aus. Die ausgefüllten Formulare werden eingesammelt. Jeder zieht einen Brief hervor, dann liest Fragen und Antworten aus diesem Brief vor. Die anderen raten, wessen Brief das sein könnte.

#### Muster:

#### Steckbrief 1

Name: \_\_\_\_\_

Geburtsjahr: \_\_\_\_\_

Geburtsort: \_\_\_\_\_

Land: \_\_\_\_\_

Charakter: \_\_\_\_\_

Erfolge: \_\_\_\_\_

#### Steckbrief 2

Was ist deine Lieblingsmusik? \_\_\_\_\_

Welche drei Dinge würdest du auf die einsame Insel mitnehmen? \_\_\_\_\_

In welches Tier würdest Du dich gern verwandeln? \_\_\_\_\_

Was ist deine Lieblingsspeise? \_\_\_\_\_

### Rücken an Rücken

Spieldauer: 15 Min.

#### Spielverlauf:

Die Teilnehmer befinden sich im Raum bei angenehmer Musik. Sie gehen herum und betrachten einander. Wenn die Musik aufhört, stellen sich jeweils 2 Teilnehmer Rücken an Rücken. Sie beschreiben das Äußere voneinander (Kleidung, Haarfarbe, Gesicht usw.). Dieser Vorgang kann einige Male wiederholt werden.

## Listenspiele

Das Listenspiel ist sehr variabel : mit ihm kann ein Mini-Dialog eingeübt werden. In der Regel sollte das Üben und Festigen vorher eingeführten Strukturen, Wendungen und Vokabeln im Vordergrund stehen.

**Verlauf** : Die Liste mit geschriebenen oder gezeichneten Objekten hängt an der Tafel und wird vor Beginn des Spiels besprochen.

Die Spieler sitzen im Kreis. Es ist jedoch ein Stuhl weniger vorhanden, als es Mitspieler gibt. Jeder Sitzende hat eine Karte mit einem Objekt, die er seinen Nachbarn nicht zeigen soll. Ein Spieler (beim ersten Mal der Lehrer) hat keine Karte. Er muß in der Mitte stehen. Durch eine Frage muß er versuchen einen Platz zu bekommen : er fragt einen Mitspieler nach einem der Objekte aus der Liste. Der muß entsprechend seiner Karte antworten : hat er die Karte mit dem gefragtem Objekt, so muß er positiv antworten und seinen Platz dem stehenden Spieler zur Verfügung stellen. Er ist dann an der Reihe mit Fragen.

### Beispiele für das Listenspiel:

1) Einkaufsliste: Lebensmittel

Frage: Haben Sie Brot? (Ich möchte gern Brot kaufen)

Substitutionswörter: Brot-Eier-Salat-Bier-Kartoffeln-Joghurt-Tee-Bohnen-Tomaten-Gurken-Oliven-Käse-Wein-Wurst-Butter...

2) Einladung zu einer Freizeitbeschäftigung

Frage: Ich möchte ins Kino gehen. Kommst du mit?

Substitutionswörter: Kino-Restaurant-Disko-Schwimmbad-Fußballplatz-Zoo-Ausstellung-Theater...

Schwimmen- essen-tanzen-Tee trinken

3) Ortangaben mit Präpositionen

Fragen: Bist du in der Schule?

Gehst du zur Schule?

Substitutionswörter: die Schule-die Post-die Hochzeit-der Bahnhof-der Stadtpark-der Kindergarten-der Spielplatz-das Kaufhaus-das Cafe-das Schwimmbad

4)Transportmittel

Frage: Fährst du mit der Eisenbahn?

Substitutionswörter: Eisenbahn-Flugzeug-Bus-Strassenbahn-Fahrrad-Schiff-Wagen-U-Bahn

5)Berufe

Frage: Willst du Arzt werden?

Substitutionswörter: Friseur-Friseuse-Lehrer-Lehrerin-Arzt-Ärztin-Verkäufer-Verkäuferin-Koch-Köchin-Automechaniker-Fabrikarbeiter-Kellner-Kellnerin-Polizist-Putzfrau-Sängerin...

Bildkarten: Berufe





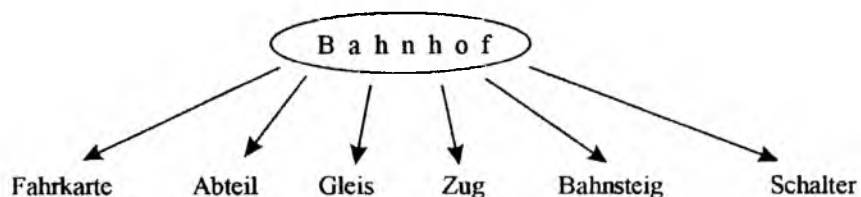
# Lexikalische Sprachspiele

## 1. Assoziationsspiel

**Lernziel:** durch die Assoziationen wird die Aufmerksamkeit der Gruppe auf das Thema konzentriert, der Wortschatz wird aktiviert und im Kontext erweitert.

**Verlauf:** Der Lehrer schreibt an die Tafel ein Wort und fragt, was dazu passt. Die Teilnehmer assoziieren die Wörter, die ihnen dazu einfallen.

**Muster:**



Stichwörter: Bahnhof → Zug → Urlaub → Meer → baden → schwimmen → in der Sonne liegen → sich erholen

### 1a. Assoziationsspiel zum Thema «Berufe»

**Lernziel:** Wortschatzwiederholung

**Verlauf:** Der Lehrer schreibt eine Liste von zehn Berufsbezeichnungen an die Tafel. Die Lernenden sollen etwa zehn Assoziationen aufschreiben, die sie mit einem der Berufe in Verbindung bringen, ohne den Beruf selber zu erwähnen. Anschließend arbeiten die Lernenden zu zweit und versuchen herauszufinden, auf welchen Beruf sich die Wortliste ihres Nachbarn bezieht.

## 2. Ansichtskartenspiel

**Lernziel:** Kennenlernen und Aussprechen von Sehenswürdigkeiten, Gebrauch von Präpositionen.

**Material:** eine Reihe von je zwei Ansichtskarten von Sehenswürdigkeiten einer Stadt. Die beiden identischen Ansichtskarten werden an Rückseite aneinandergesetzt. Dazu entsprechende Wortkarten sind mit den Namen der Sehenswürdigkeiten beschriftet.

**Verlauf:** Die Teilnehmer besprechen, um welche Sehenswürdigkeiten es sich handelt, ob sie sie kennen. Anschließend werden die Wortkarten den Bildkarten zugeordnet. Dann erhält eine Hälfte der Teilnehmer die Wortkarten, die andere – die Bildkarten. Ein Teilnehmer fragt unter den Teilnehmern mit Bildkarten, bis er die entsprechende Bildkarte findet.

**Fragestrukturen sind:** Kennst du...? Ich gehe zum... Kommst du mit?

## 3. Kofferpacken

**Lernziel:** Aktivierung des Wortschatzes zum Thema «Reise»

**Verlauf:** Die Spieler sitzen im Kreis. Der Lehrer oder ein Spieler beginnt: Ich packe meinen Koffer und lege einen Pullover hinein. Jeder Spieler fügt einen weiteren Gegenstand hinzu: Ich packe einen Koffer und lege einen Pullover und einen Fotoapparat hinein.

**Variante:**

a) Ich packe meinen Koffer und lege einen schwarzen Pullover und einen neuen Fotoapparat hinein.

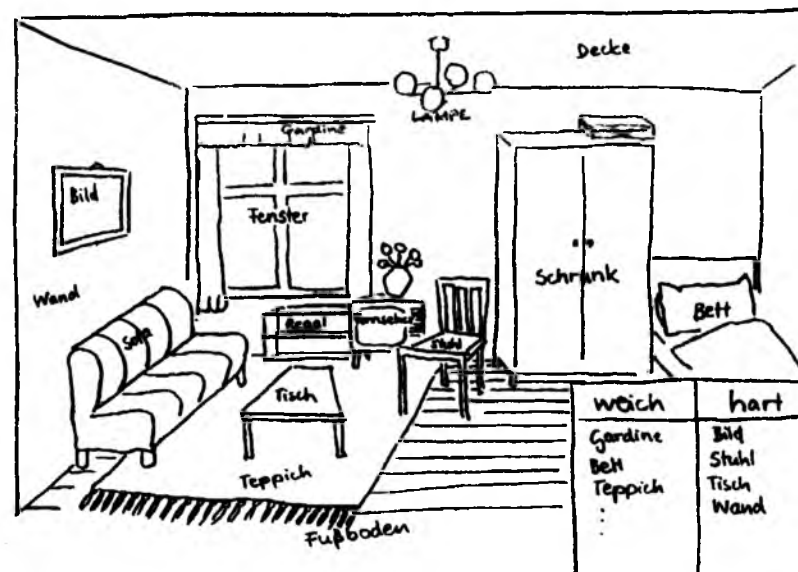
b) Ich fahre nach Berlin und packe einen Pullover, zwei Hosen, vier Schuhe, fünf Strümpfe ... ein.

## 4. Zuordnen und Schreiben

Diese Übungsform kann nach der Erarbeitung von Wortfeldern zu einem Thema eingesetzt werden.

**Lernziel:** Zimmereinrichtung, Wortschatzarbeit.

**Verlauf:** Den Teilnehmern wird ein großes Bild eines Zimmers vorgelegt, auf dem alle Details gut erkenntlich sind. Gemeinsam werden die deutschen Bezeichnungen für die abgebildeten Gegenstände gesammelt und notiert. Dann ordnen die Teilnehmer beim Abschreiben dieses Wortmaterial unter geeigneten Gesichtspunkten: «weich-hart», «schwer-leicht», aus: «Holz-Metall-Stein-Plastik-Stoff», darauf kann man: «sitzen-liegen-schreiben-schlafen» usw.



### 5. Kaufladen – Spiel

Lernziel: Wortschatzarbeit zum Thema «Einkaufen»

Verlauf: Die Schüler bilden zwei Gruppen. Eine Gruppe spielt Ladenbesitzer, die anderen sind Käufer. Die Ladenbesitzer machen sich Warenkärtchen (Ware, Menge, Preis). Die Käufer stellen sich eine Einkaufsliste zusammen. Jeder Käufer hat Spielgeld. Anschließend gehen die Schüler einkaufen. Dabei kann ein Mini-Dialog eingeübt werden.

### 6. Oberbegriffe

Lernziel: Hörverstehen, Wortschatzarbeit.

Verlauf: Die Lernenden markieren auf einem Blatt Papier zwei oder drei Spalten. Der Lehrer nennt für jede Spalte einen Oberbegriff, z.B.: Eßwaren und Getränke. Bei diesen Begriffen könnte folgende Tabelle entstehen:

Eßwaren	Getränke
Apfel	Tee
Brot	Saft
Torte	Wasser
Ei	Kaffee
Fleisch	Limonade
.....	.....

### 7. Gegensatzpaare

Lernziel: Wortschatzerweiterung (Antonyme nennen)

Verlauf: Diskutieren Sie 6-10 Wörter, die deutliche Antonyme aufweisen und schreiben Sie sie an die Tafel. In Paaren oder Kleingruppen versuchen die Lernenden die «andere Hälfte» zu finden und aufzuschreiben.

z.B.:

öffnen – schließen  
langweilig – interessant  
Tag – Nacht  
Zukunft – Vergangenheit

### 8. Wörter – Bingo

Lernziel: Wortschatz (Synonyme, Antonyme, Definitionen)

Verlauf: Der Lehrer schreibt 10-15 Wörter an die Tafel, die zu wiederholen sind. Die Lernenden schreiben 5 davon auf. Dann liest der Lehrer eine Definition der an der Tafel stehenden Wörter in beliebiger Reihenfolge langsam und laut vor. Wer eines der definierten Wörter auf seiner Liste hat, streicht es durch. Wer alle fünf Wörter gestrichen hat, ruft «Bingo».

das Wort «Blätter» → Im Herbst fallen sie von den Bäumen ab.

«Egoist» → Wir sind das alle, mehr oder weniger.

«Gesundheit» → Ohne sie sind wir krank.

«Liebe» → Sie kann uns glücklich machen.

Variante: Definition finden, Relativsätze gebrauchen.

z.B.: Ein Clown ist ein Mann, der im Zirkus Spaß macht.

Ein Auto ist ein Transportmittel, das sich fortbewegt.

### 9. Ein Wort – verschiedene Bedeutungen

Lernziel: Wortschatzerweiterung durch Homonyme.

Verlauf: In der Gruppe werden 2-3 Wörter, die zwei oder mehrere Bedeutungen haben, besprochen, z.B. die Bank – ein Geldinstitut und eine Sitzgelegenheit.

In Kleingruppen ermitteln die Lernenden die verschiedenen Bedeutungen der vorgegebenen Wörter und schreiben sie auf (auch einen Satz bilden).

z.B.:

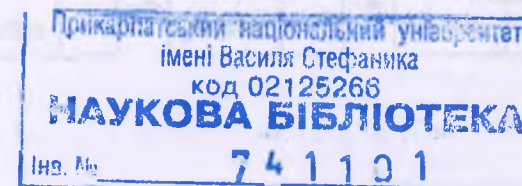
Hahn → Wasserbahn → männl. Huhn

Schloß → Gebäude → Vorrichtung zum Verschließen einer Tür

### 10. Substantive und Adjektive kombinieren.

Lernziel: Wortschatzarbeit.

Verlauf: Die Lernenden versuchen Substantive in Verbindung mit Adjektiven zu nennen, z.B. eine schwarze, weiße Katze; ein fleißiger, fauler Schüler usw. Dann werden die Lernenden aufgefordert, neue Kombinationen vorzuschlagen und dabei das Adjektiv zu verändern, z.B. ein unordentlicher, leistungsschwacher Schüler.



## 11. Sprichwörter

Lernziel: Sprichwörter wiederholen.

Verlauf: Ein Sprichwort wird an die Tafel geschrieben, seine Bedeutung wird in der Gruppe diskutiert. Dann finden die Lernenden ein muttersprachliches Äquivalent.

Variante 1: 2 Sprichwörter, die einander widersprechen scheinen. Die Aufgabe: Situationen finden, die zeigen, daß beide Sprichwörter Gültigkeit haben können.

Variante 2: Jeder Schüler bekommt Liste von 10 Sprichwörtern, wählt eines davon, das er als persönliches Motto verstehen könnte.

## 12. Porträt - Geschichte

Spieldauer: 30 Minuten.

Spielverlauf: Jede Kleingruppe nimmt ein leeres A-4 Blatt und zeichnet in die linke obere Ecke das Porträt einer Person, eines Tieres oder ähnliches. Sind alle bereit, wird das Blatt weitergereicht. Neben das Porträt werden Name, Alter, Beruf, Hobbys geschrieben. Wiederum wird das Blatt weitergereicht. Jede Gruppe beginnt eine Geschichte mit folgenden Worten: «Sonntag um Mitternacht ...». Nachdem einige Sätze geschrieben werden, wird das Blatt weitergereicht. Die Geschichte wird fortgesetzt mit dem Satzanfang: «Jedoch plötzlich ...». Wieder wird weitergeschrieben und die Geschichte wird folgendermaßen fortgesetzt: «Letztendlich ...». Das Blatt wird nochmals weitergereicht. Danach liest jede Gruppe die eben erhaltene Geschichte vor.

## 13. Wortketten

Spieldauer: 5-10 Minuten.

Material: Stofftier oder Softball.

Spielverlauf: Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Eine Person nennt einen Begriff und wirft den Ball einer anderen Person zu. Diese fängt den Ball, bildet mit dem Endbuchstaben ein neues Wort und wirft den Ball weiter.

z.B. Elefant – Tiger – Rebhuhn – Nashorn – Nilpferd

Variante: Assoziationsketten:

Abend → romantisch → Kerzen → Licht → Scheinwerfer → Auto → Autobahn...

## Grammatische Sprachspiele

### 1. Versteckspiel

Ziel: Gebrauch von Präposition (Dat.+Akk.)

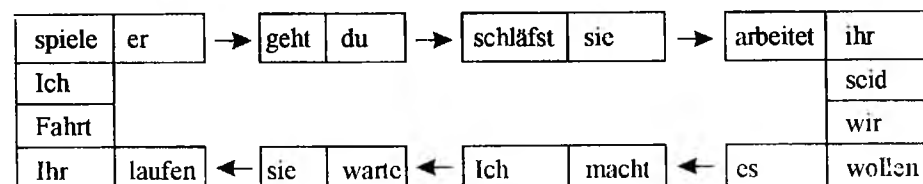
Verlauf: Ein Schüler wird herausgeschickt. Die anderen verstecken einen Gegenstand im Raum. Der Schüler wird hereinggerufen und der versteckte Gegenstand soll durch Fragen gefunden werden.

Beispiel: Ist der Schwamm in der Tasche?  
unter dem Tisch?  
hinter der Tafel?

### 2. Domino-Spiel

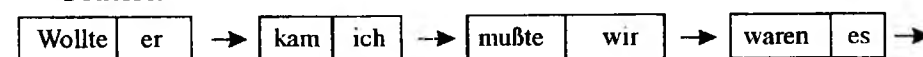
Ziel: Konjugation der Verben, Sätze bilden.

Verlauf: Die Teilnehmer erhalten einen vollständigen Satz Domino-Karten. Sie sollen die Karten so anlegen, daß sich immer Passendes berührt. Sie können die Karten zunächst auslegen und dann in der Reihenfolge zusammenfügen. Der Kartentext wird dann vorgelesen.

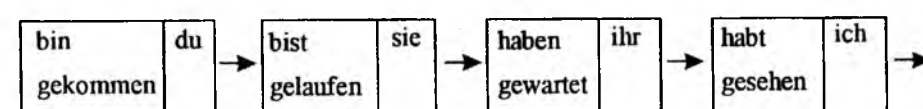


Varianten:

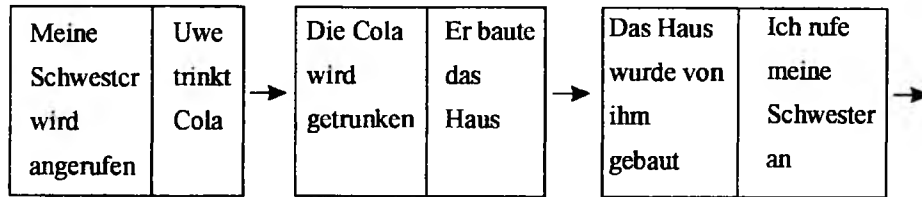
#### Präteritum



#### Perfekt



## Aktiv-Passiv



### 3. «Thomas» – Satz

Spieldauer: bis 15 Minuten.

Material: Kärtchen, Klebeband.

Spielverlauf: Die Lehrerin bereitet einen Satz vor, dessen Wörter auf je eine Karte geschrieben werden. Jeder Teilnehmer bekommt ein Wort des Satzes, das er nicht kennt, auf Rücken geklebt. Die Teilnehmer gehen herum und lesen die Wörter der anderen und jeder stellt sich dorthin, wo sein Wort paßt. Am Ende sollen alle in der richtigen Reihenfolge dastehen. Der Satz wird laut gelesen.

Der	berühmte	schwarze	Pianist	nahm	vor	dem	Piano	Platz
				und	begann	zu	spielen	

### 4. Verhenpantomime

Lernziel: die Frage im Präsens und Perfekt, die bejahende und verneinende Antwort im Präsens und Perfekt.

Material: beschriftete oder gezeichnete Pantomimekarten.

Verlauf: Jeder Mitspieler zieht eine Pantomimekarte. Er versucht, den auf der Karte abgebildeten Inhalt pantomimisch darzustellen. Wer den Inhalt als erster richtig errät, bekommt die Karte und stellt den Begriff auf seiner Karte dar. Nach jeder Pantomime sollten die Verben an die Tafel geschrieben werden.

Variante 1: Zwei Gruppen spielen gegeneinander. Die erste Gruppe stellt den Begriff dar, die zweite Gruppe muß diesen Begriff erraten.

Variante 2: An der Tafel steht eine Liste von 10 Verben geschrieben. Ein Teilnehmer kommt nach vorne, um die Tätigkeit pantomimisch darzustellen. Die anderen raten, um welches Verb sich handelt.

BILDKARTEN:

j-d geht	j-d liest	j-d spielt Fußball	j-d isst zu Mittag	j-d sieht fern
----------	-----------	--------------------	--------------------	----------------

### 5. Sätze erweitern und verkürzen.

Lernziel: Üben der Satzkonstruktion.

Verlauf: Der Lehrer schreibt einen Satz an die Tafel, der nur aus zwei Gliedern (Subjekt und Prädikat) besteht. Dieser Satz wird durch Objekt, Attribute, etc. erweitert.

Beispiel:

a) Menschen schlafen → Menschen schlafen nachts → Menschen schlafen nachts im Bett.

b) Peter kommt → Peter kommt jeden Dienstag → Peter kommt jeden Dienstag zu spät → Peter kommt jeden Dienstag zu spät in die Schule.

c) Frau Müller hat vorigen Sommer eine Reise nach Italien gemacht → Frau Müller hat im Sommer eine Reise gemacht.

### 6. Was hast du gestern gemacht?

Lernziel: Üben des Perfekts mit oder ohne Negation.

Material: Beschriftete Karten mit Verben im Infinitiv.

Verlauf: Die Karten liegen verdeckt auf dem Tisch. Der Lehrer beginnt und fragt einen Teilnehmer: «Was hast du gestern gemacht?» Dieser nimmt eine Karte, auf der z.B. «Brief schreiben» steht und antwortet: «Ich habe gestern einen Brief geschrieben.» Danach fragt er einen anderen Teilnehmer: «Und du, was hast du gestern gemacht?» usw.

Variante: Üben der Struktur und Intonation von Fragen.

Verlauf: Der Lehrer bittet einen Schüler einen Mitspieler etwas zu fragen. Der Antwortende muss ein festgelegtes Schema benutzen.

Beispiele:

– Wann bist du geboren? – Ich weiß nicht, wann ich geboren bin.

– Tanzt er gerne? – Ich weiß nicht, ob er gerne tanzt.

– Wann beginnt der Unterricht? – Ich weiß nicht, wann der Unterricht beginnt.

### 7. Märchensalat

Lernziel: Wortschatzarbeit, Grammatikarbeit (Imperfekt), Sprechen, schreiben, hören, lesen.

Verlauf: Vor Spielbeginn ist es nötig, das Wortfeld «Märchen» zu erarbeiten. Dazu gehören nicht nur Bildunterschriften der 24 Bildkarten, sondern auch Begriffe: j-n verzaubern, verhexen, sich verwandeln in Akk., sich verlaufen, j-n vom Zauber erlösen, kämpfen, befreien, verzaubern, verhext.

Die Gruppe wird in Kleingruppen zu 4-6 Personen aufgeteilt. Jede Kleingruppe erhält einen vollständigen Satz aller 24 Bildkarten, bereits zerschnitten in einzelne Karten. Jede Kleingruppe hat die Aufgabe, ein Märchen zu verfassen, für das alle Bildkarten verwendet werden müssen.

**Variante:** Die Bildkarten werden zu gleichen Teilen an die Gruppenmitglieder verteilt. Ein Mitspieler beginnt mit dem Märchen, indem er seine Bildkarte auf den Tisch legt und dazu einen oder mehrere Sätze sagt z.B. «Es war einmal ...» Dann schreibt er das Gesagte auf ein Blatt Papier, damit das Märchen nicht verlorengeht, und gibt das Blatt an den nächsten Mitspieler weiter. Dieser legt eine seiner Bildkarten auf den Tisch und setzt das Märchen fort. Auf diese Weise entsteht auf dem Tisch ein Märchen, das auf dem Papier stückweise aufgeschrieben wird. Das Spiel ist beendet, wenn alle 24 Bildkarten verwendet worden sind.

**Redemittel:** Es war einmal ... Es ist schon sehr lange her, da ... Vor alten Zeiten trug es sich zu, dass ... Plötzlich ... Zur gleichen Zeit ... Etwas später ... Kurz darauf ... Und so lebten sie glücklich bis ans Ende ihrer Tage.

### 8. Textbingo

**Spieldauer:** etwa 10 Minuten.

**Material:** Papier und Stift für jeden Teilnehmer, vorbereiteter Text, vorbereitete Folie mit Verben im Infinitiv.

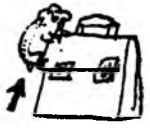



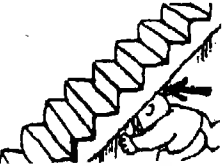




**Spielverlauf:** Jeder Teilnehmer zeichnet auf ein Blatt Papier ein Rechteck, das in 9 große Felder unterteilt wird. Die Lehrerin zeigt die vorbereitete Folie mit im Infinitiv geschriebenen Verben. Jeder Teilnehmer wählt neun Kästchen. Wenn alle damit fertig sind, beginnt die Lehrerin den Text vorzulesen. Hört der Teilnehmer eines der Verben, so streicht er dieses Verb in dem Kästchen durch. Wer als erster alle Kästchen durchgestrichen hat, ruft «Bingo». Dann wird gemeinsam kontrolliert, ob die gestrichenen Verben im Text sind.

<del>laufen</del>	schreiben	trinken
schlafen	gehen	lesen
singen	essen	lieben

### Bild – Wort – Domino

Wechselpräposition:  
WOHIN geht Anton?  
(Blatt 1)

Er stellt das kleine Auto NEBEN das große Auto.		Er legt die Puppe HINTER die Tasche.	
Er stellt die Tasche VOR die Tür.		Er legt sich UNTER das Auto.	
Er stellt die Tasche NEBEN die andere Tasche.		Er klettert AUF das Auto.	
Er steckt den Bleistift IN den Anspitzer.		Er stellt den Stuhl AN den Tisch.	
Er legt den Hut HINTER den Stuhl.		Er springt ÜBER die Tasche.	

Er geht <b>IN</b> das Haus.		Er klettert <b>AUF</b> die Tasche.	
Er setzt sich <b>HINTER</b> das Pferd.		Er legt das Buch <b>IN</b> die Tasche.	
Er stellt die Leiter <b>AN</b> die Wand.		Er geht <b>UNTER</b> die Treppe.	
Er setzt sich <b>ZWISCHEN</b> die Stühle.		Er springt <b>ÜBER</b> das Auto.	
Er stellt das Fahrrad <b>VOR</b> das Auto.		Er legt den Hut <b>AUF</b> den Anspitzer.	

**Bingo**

Verwandeln Sie die Sätze ins Passiv.

	B	I	N	G	O
1	Ich schlage den Hund.	Der Mann packt den Koffer.	Meine Frau begrüßt einen Gast.	Der Bäcker backt Brote.	Er repariert das Auto.
2	Er badet das Baby.	Sie pflückt das Obst.	Der Sekretär schreibt einen Brief.	Jemand öffnet die Tür.	Du schaltest das Licht an.
3	Der Polizist stoppt den Wagen.	Millionen sehen das Fußballspiel.	Deutsche essen gern Pizza.	Die Männer fällen viele Bäume.	Ich schneide 2 Zwiebeln.
4	Ich frisiere meine Haare.	Er macht die Arbeit.	Jemand liest ein Buch.	Eine Stimme beschimpft ein Kind.	Wir bezahlen die Rechnung.
5	Ich löse die Aufgabe.	Das Lexikon beantwortet jede Frage.	Du schließt das Fenster.	Ich trage meine Kinder.	Die Arbeiter bauen ein Haus.

	B	I	N	G	O
1	Alle bleiben sitzen; sie stehen nicht auf.	Viele Leute stehen mit den Autos im Stau; sie fahren nicht mit dem Zug.	Er geht morgens aus dem Haus; er denkt dabei nicht an sie.	Er isst immer viel Fett und Zucker; er denkt nicht an seine Gesundheit.	Er macht Geschäfte; ihn interessieren dabei Gesetz und Moral nicht.
2	Sie geht trotz ihrer Krankheit zur Arbeit; sie bleibt nicht im Bett liegen.	Sie reden viel; sie denken dabei nicht nach.	Das Kind läuft über die Straße; es schaut dabei nicht nach rechts oder links.	Viele Eltern verbieten ihren Kindern etwas; aber sie geben ihnen keine Erklärungen dafür.	Er verließ die Schule; er hat noch keinen Abschluss erreicht.
3	Ich habe den Brief abgeschickt; ich habe keinen Absender darauf geschrieben.	Ich lese ein Buch; ich sehe nicht fern.	Sie ist einfach weitergefahren; sie hat den Unfall nicht gemeldet.	Sie ließen sich festnehmen; sie leisteten keinen Widerstand.	Er schimpfte immer nur über seinen Chef; er sprach nicht mit ihm über das Problem.
4	Sie gehen ins Schwimmbad; sie machen nicht ihre Hausaufgaben.	Der Schriftsteller schrieb den Roman; er gönnte sich keine Pause.	Du solltest besser zu mir kommen; du solltest nicht allein zu Hause sitzen bleiben.	Der Wagen fuhr über die Grenze; der Beamte hatte ihn nicht kontrolliert.	Ich gehe durch die Stadt; ich kaufe mir nichts.
5	Ich sehe mir noch den Spätfilm an; ich gehe nicht ins Bett.	Ich habe mir den Kaffee genommen; ich habe vorher nicht gefragt.	Er kennt mich mit Namen; ich habe ihn vorher nie gesehen.	Sie küsst ihre Kinder; sie schlägt sie nicht.	Ich bilde 'anstatt zu' – Sätze; ich habe nichts davon verstanden.

**Rollenspiel: Was fehlt ihnen denn?**

**Lernziel:** Sprechen, lesen, hören.

Wortschatzarbeit zum Thema «Beim Arzt»

**Verlauf:** Die Gruppe wird in Kleingruppen zu 4 – 6 Personen aufgeteilt. 2 -3 Mitspieler spielen Arzt / Ärztin und die anderen sind Patienten. Jeder Patient geht von einem Arzt zum anderen, schildert die Symptome, hört sich an, was die Ärzte empfehlen, und entscheidet, welche Behandlung er für die beste für seine Krankheit hält.

**Redemittel:**

Es geht mir sehr schlecht.  
 Ich fühle mich nicht wohl.  
 Ich habe starken Husten.  
 Ich habe Fieber, Hals – und Kopfschmerzen.  
 Ich habe Magenschmerzen .  
 Was fehlt Ihnen denn?  
 Haben Sie Schmerzen?  
 Wo tut es denn weh?  
 Nehmen Sie ... mal täglich ... em.  
 Gegen ... verschreibe ich Ihnen ...  
 Sie sollten ... mal täglich ...

**Rollenkarten**

**Arzt**

Grippe: Balsamzäpfchen, um das Fieber zu senken. Hustensaft gegen Husten.

**Arzt**

Grippe: Eukalyptusdampfbäder, Pfefferminztee. Bettruhe.

**Patient**

Hat starken Husten, besonders nachts. Letzte Nacht hat nicht geschlafen. Hohes Fieber, Hals – und Kopfschmerzen. Gestern war er auf der Eisbahn.

**Patient**

Hat Kopf – und Magenschmerzen, säuerlichen Geschmack im Mund. Gestern war Geburtstagsfeier.

**Patient**

Hat Kopfschmerzen, Arme, Beine und Rücken tun ihm weh. Die Nase ist verstopft, er kann kaum atmen. Gestern hat er eine Stunde auf den Freund gewartet (es goß in Strömen).

### Rollenspiel: Touristen in Hamburg

Lernziel: Wortschatzarbeit zum Thema «Ferien / Urlaub».

Sprechen, Hören, Lesen, Schreiben.

Verlauf: In der Mitte des Raumes werden vier Tische gestellt, die die verschiedenen Abteilungen der Tourismus – Zentrale Hamburg darstellen. Es gibt in jeder Gruppe 6-8 Touristen. Außerdem gibt es in jeder Gruppe 4 Angestellte der Tourismus – Zentrale, die die Abteilungen «Hotels», «Transportmittel», «Ausflüge» und «Sehenswürdigkeiten» betreuen.

Die Touristen gehen zu den verschiedenen Informationsabteilungen und erfragen die Informationen, die sie benötigen. Jeder Tourist muss Antworten auf die Fragen bekommen, die auf seiner Rollenkarte stehen. Die erhaltenen Auskünfte notiert er sich auf einem Blatt Papier.

#### Redemittel:

Können Sie mir bitte sagen,

Wissen Sie,

Ich möchte gerne wissen,

Ich wollte fragen,

Ich wüsste gerne,

Ich hätte gerne Informationen über ...

Welche Leistungen bietet das Hotel...?

Für mich ist es wichtig, dass ...

Wieviel kostet...?

Wie komme ich am besten nach/zum/zur ...?

Um wieviel Uhr geht/fährt/fliegt ein ... nach ...?

Wie lange fahre/fliege ich da?

Um wieviel Uhr komme ich dort an?

Um wieviel Uhr öffnet/schließt/beginnt...?

Wo liegt das bitte?

Wie lautet die genaue Adresse?

Gut, dann möchte ich gerne ... für ... reservieren.

Ich glaube, dann nehme ich ...

Dann ist es wohl das Beste, ich nehme/reserviere ...

ob...?

was ...?

wie ...?

wann ...?

### Rollenkarten

#### **Herr und Frau Petersen**

Rentner aus Kopenhagen  
viel Geld

wandern (2 Tage)

Hamburg (Museen)

zentrales Hotel, Nichtraucher  
Flug zurück nach Kopenhagen

1. Welche Ausflüge werden Sie machen?  
Warum?

2. Wann öffnet das Museum  
für Hamburgische Geschichte?

3. Wann geht der Flug?

Wie lange dauert er?

4. Welches Hotel nehmen Sie?

Wie viel kostet ein Doppelzimmer?

#### **Nana Dimopoulos**

exzentrische Millionärin

Diskotheken, Musicals

Strand (3 Tage Helgoland)

Wochenende in Frankfurt

1. An welchem Strand wollen Sie baden?  
Wie kommen Sie dahin?

2. Welche Musicals werden in Hamburg  
gegeben?

3. In welchem Hotel schlafen sie?

Was kostet ein Doppelzimmer?

4. Wie kommen Sie nach Frankfurt?

Um wie viel Uhr?

#### **Familie Viacek**

3 Kinder (7, 5, 4 Jahre)

3 Tage in Hamburg

(Unternehmungen für Kinder)

3 Tage in Köln

Ausflug nach Mölln

1. Wie kommt man nach Mölln?

2. Welches Hotel nehmen Sie?

Ist es kinderfreundlich? Was kostet  
ein Doppelzimmer ohne Dusche?

3. Wann ist Hagenbecks Tierpark  
geöffnet?

4. Um wie viel Uhr geht Ihr Flugzeug  
nach Köln? Alternativen?

#### **Sergio Antunes**

Ingenieur

4 Tage in Hamburg

sehr sportlich

Musik

Lübeck

1. Welches Hotel nehmen Sie? Gibt es  
dort Sport-/Fitness-Möglichkeiten?

2. Gibt es ein technisches Museum in  
Hamburg? Wann öffnet es?

3. Wie kommt man nach Lübeck?

4. Welches Rockkonzert werden Sie  
besuchen? Adresse?



<p><b>Carlo Fabi</b></p> <p>2 Tage in Hamburg Geschäftsreise 1 Tag in Hannover (Hannover-Messe) Kunsthalle, klassische Musik die Firma zahlt</p> <p>1. Welches Hotel nehmen Sie? Wie lautet die Adresse? 2. Wann öffnet die Kunsthalle? 3. Wo ist die Staatsoper? 4. Wann kommen zwischen 9 Uhr und 10 Uhr Züge in Hannover an?</p>	<p><b>Pete Stallone</b></p> <p>Kunststudent (24 Jahre) 5 Tage in Hamburg Unterbringung am liebsten zusammen mit anderen Künstlern 1 Tag in Lübeck großes Interesse an Natur</p> <p>1. Wie weit ist Lübeck von Hamburg entfernt? 2. Öffnungszeiten des Schaugewächshauses in Planten un Blomen! 3. Wo werden Sie übernachten? 4. Welche Jazz-Konzerte gibt es?</p>
<p><b>Evelyn und George Hardcroft</b></p> <p>2 Tage in Hamburg Natur Jazz, Museen nicht mehr als 70 EU pro Person und Nacht im Hotel</p> <p>1. Wann öffnet das Museum für Völkerkunde? 2. Wann ist das Konzert des Glenn Miller Orchestra? Und wo? 3. Wie kommt man in die Lüneburger Heide? 4. In welchem Hotel schlafen Sie? Doppelzimmerpreis?</p>	<p><b>Paloma Lopez</b></p> <p>wenig Geld malerische Orte Kunst, Literatur Helgoland, obwohl Sie nicht gerne mit dem Schiff fahren</p> <p>1. Warum fahren Sie nach Husum? 2. Was wird im Operettenhaus aufgeführt? 3. In welchem Hotel schlafen Sie? Wie ist die Adresse? 4. Wie fahren Sie nach Helgoland?</p>

### Rollenspiel: Freizeitplanung

Lernziel: Wortschatzarbeit zum Thema «Freizeit»  
Grammatik: Konjunktiv II  
Sprechen, Hören, Lesen, Schreiben.

Verlauf: Die Gruppe wird in Kleingruppen zu 3 Personen aufgeteilt. Jeder Mitspieler erhält 5 Vorschlagskarten mit Zeichnungen und 5 Wochenpläne mit Verabredungen. Auf einem Blatt Papier zeichnet sich jeder Mitschüler einen persönlichen Wochenplan.

Zweck ist es, mit anderen Gruppenmitgliedern Verabredungen zu treffen.

Ein Mitspieler beginnt, indem er eine Vorschlagskarte mit Zeichnung auf den Tisch legt und einem der beiden Mitspieler einen Vorschlag macht. Der angesprochene Mitspieler muss sofort nachgucken, ob er zu dem vorgeschlagenen Termin noch kann. Nun ist der nächste Mitspieler dran, einen Vorschlag für eine Verabredung zu machen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Vorschlagskarten verwendet sind. Zum Schluss sollen alle Mitspieler erzählen, welche Verabredungen sie für die nächste Woche getroffen haben.

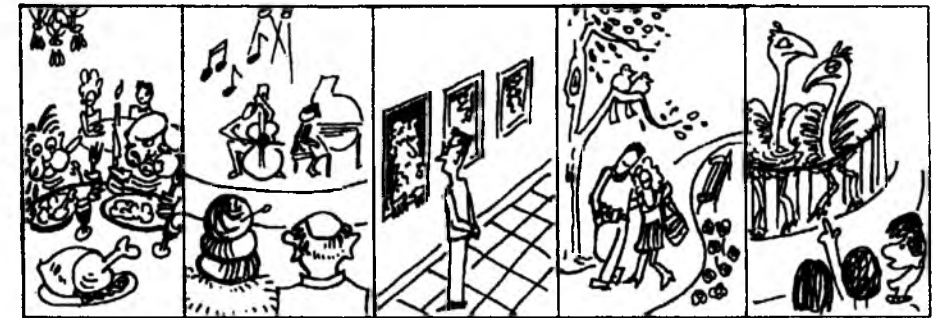
Redemittel:

Hast du Lust, am ... mit mir zu...  
(+Infinitiv)?  
Wollen wir am ... zusammen ...  
(+Freizeitaktivität)?  
Ja, mal sehen. Um wieviel Uhr denn?  
O ja, gerne! Ich könnte zum Beispiel um ... Uhr.  
Ich dachte so an ... Uhr.  
Mir würde es gut um ... Uhr passen.  
Wie wär's mit... Uhr?  
Das würde mir besser passen.  
Das tut mir leid. Da kann ich leider nicht. Da muss ich...  
Das geht leider nicht.  
Da will ich ...  
Ja, prima, da kann ich auch.  
Also, dann bis ... um ... Uhr.

Wortschatz:

Tennis spielen  
ein Picknick machen  
eine Bootsfahrt machen  
Kaffee trinken  
ins Kino gehen  
essen gehen  
in ein Konzert gehen  
eine Ausstellung besuchen  
spazieren gehen  
in den Zoo gehen  
ins Museum gehen  
zum Fußball gehen  
zur Disco gehen  
ins Schwimmbad gehen  
eine Wanderung machen

<i>Informatik-Kurs</i>	<i>Deutsh-Kurs</i>	<i>Mit Mutti Kaffee trinken</i>	<i>Zur Uni gehen</i>	<i>Tanz-Kurs</i>
Mo 16-18 Uhr	Mo 14-16 Uhr	Mo	Mo Jeden Vormittag	Mo 18-20 Uhr
Di 18-20 Uhr	Di	Di	Di Jeden Vormittag	Di
Mi 18-20 Uhr	Mi 14-16 Uhr	Mi	Mi Jeden Vormittag	Mi 19-21 Uhr
Do 16-18 Uhr	Do	Do Nachmittags	Do Jeden Vormittag	Do
Fr	Fr 14-16 Uhr	Fr	Fr Jeden Vormittag	Fr 15-17 Uhr
Sa	Sa	Sa	Sa Jeden Vormittag	Sa
So	So	So Nachmittags	So Jeden Vormittag	So
<i>Abendessen mit Freunden</i>	<i>Arbeiten</i>	<i>Veronikas Geburtstagsparty</i>	<i>Picknick mit Freunden</i>	<i>Hochzeit meines Bruders</i>
Mo	Mo von 9-18 Uhr	Mo	Mo	Mo
Di 19 Uhr -?	Di von 9-18 Uhr	Di	Di	Di
Mi	Mi von 9-18 Uhr	Mi	Mi	Mi
Do	Do von 9-18 Uhr	Do	Do	Do
Fr	Fr von 9-18 Uhr	Fr	Fr	Fr
Sa 19 Uhr -?	Sa von 9-18 Uhr	Sa	Sa Den ganzen Tag	Sa
So	So von 9-18 Uhr	So Nachmittags und abends	So	So Vormittags
<i>Wanderung in den Bergen</i>	<i>Schwimmen gehen mit Saunabesuch</i>	<i>Arbeitsessen</i>	<i>Kongress</i>	<i>Die Kinder einhüten</i>
Mo	Mo	Mo 19 Uhr -?	Mo Alle	Mo 19-20 Uhr
Di	Di 19-22 Uhr	Di	Di drei	Di
Mi	Mi	Mi 20 Uhr -?	Mi Tage	Mi Den ganzen Nachmittag
Do	Do	Do	Do	Do
Fr	Fr 19-22 Uhr	Fr	Fr	Fr
Sa Das ganze	Sa	Sa	Sa	Sa Das ganze
So Wochenende	So	So	So	SoWochenende



### Rollenspiel: Interview mit einem Popstar

Die Interviewfragen sind dabei vorgegeben, während die Antworten von den Lernenden selbstständig inhaltlich und sprachlich gestaltet werden sollen. Die Kleingruppen erhalten die folgenden Fragen:

- Haben deine Eltern das erlaubt?
- Hast du Unterricht gehabt?
- Hattest du da gleich so großen Erfolg?
- Und was machst du mit vielen Briefen, die du jeden Tag bekommst?
- Wann bist du das erste Mal vor großem Publikum aufgetreten?
- Wann hast du angefangen zu singen?
- Bei wem hast du gelernt?
- Welche Songs von deiner letzten CD gefallen dir am besten?
- Wie ist denn dein wirklicher Name?

Die Lernenden bearbeiten die folgenden Aufgaben:

- Zunächst bringen sie die Fragen in eine sinnvolle Ordnung. Es handelt sich um eine Aufgabe zur Strukturierung des Dialogverlaufs.
- Anschließend erarbeiten sie die Antworten des Popstars auf die Fragen (Dabei: Erarbeiten von Wortfeldern und Redemitteln).
- Schließlich wird das Interview als Rollenspiel durchgeführt.

### Rollenspiel: Die Reise in die Wüste.

**Schritt 1.** Die Einführung in die kommunikative Situation: Sie planen eine Reise in die Sahara (auf eine Insel, in die Antarktis...). Ihre Reisegruppe soll drei Wochen lang dort bleiben. Es gibt dort keine anderen Menschen. Hier ist eine Liste mit 30 Dingen, von denen Sie nur fünf mitnehmen dürften. Diskutieren Sie in der Gruppe (mit drei Personen), welche Dinge Sie mitnehmen. Vergessen Sie nicht: sie müssen trinken, gesund bleiben, den Weg finden. Überzeugen Sie ihre Mitspieler, welche Dinge Sie am wichtigsten finden.

#### Liste mit 30 Dingen.

- |                   |                |                   |
|-------------------|----------------|-------------------|
| 1. Aluminiumfolie | 7. Fotoapparat | 13. Streichhölzer |
| 2. Benzin         | 8. Kompass     | 14. Uhr           |
| 3. Bleistift      | 9. Messer      | 15. Wasser        |
| 4. Briefmarken    | 10. Seife      | 16. Wolldecke     |
| 5. Gasofen        | 11. Seil       | 17. Zahnbürste    |
| 6. Familienfotos  | 12. Spiegel    | 18....            |

### Redemittel

Ich würde... mitnehmen. Ich schlage vor, dass... Es ist wichtig/notwendig,...	Das finde ich unwichtig. Das glaube/meine ich auch. Einverstanden. Meinetwegen. Das ist mir egal.
...braucht man zum... (Kochen, Waschen, Schlafen, Trinken)	Wenn man in... ist, braucht man unbedingt...

**Schritt 2.** Jeder Lernende überlegt sich, welche fünf Gegenstände er mitnehmen würde und warum.

**Schritt 3.** Die Simulation wird in Kleingruppen durchgeführt.

**Schritt 4.** Die Gruppen tragen ihre Ergebnisse vor und begründen ihre Auswahl.

### Rollendiskussion zum Thema:

#### Wohnen in einer Wohngemeinschaft.

**Schritt 1.** Nach der Einführung in die kommunikative Aufgabe: Rollendiskussion zum Thema «Wohnen» werden Kleingruppen zu vier Personen gebildet. Innerhalb der Kleingruppen werden die Rollen verteilt. Jedes Gruppenmitglied erhält eine Kopie mit der Beschreibung der Rollen:

Stefan → 28 Jahre alt, Musiker von Beruf, hat finanzielle Schwierigkeiten.

Simone → 26 Jahre alt, Lehrerin von Beruf, eine Fanatikerin von Ordnung und Sauberkeit.

Markus → 29 Jahre alt, Jungmanager, dynamisch; möchte die ganze Wohnung neu einrichten.

Martha → 23 Jahre alt, studiert Psychologie; ist verliebt.

**Schritt 2.** Jede Kleingruppe wählt einen Konfliktbereich, der in der Rollendiskussion thematisiert werden soll. Konfliktbereiche sind:

1. Sauberkeit/Ordnung
2. Lärm
3. Ausgaben
4. Freunde von außen
5. Persönlicher Freiraum



## ***Inhalt***

Spielen und Lernen (Didaktisch-methodische Anmerkungen) .....	3
Kennenlernspiele .....	9
Listenspiele .....	12
Lexikalische Sprachspiele .....	14
Grammatische Sprachspiele .....	19
Rollenspiele .....	27
Literaturverzeichnis .....	37

## ***Для нотаток***

## Навчально-методичний посібник

Spiele und Lernen (Didaktisch-methodische Anmerkungen).....	3
Kommunikative Spiele.....	8
Listenspiele.....	12
Lexikalische Sprachspiele.....	14
Grammatische Sprachspiele.....	18
Kollisionspiele.....	23
Literaturgeschichte.....	27

Маруневич Б. М.

### **Sprachlernspiele für den Deutschunterricht**

(для студентів IV курсу  
німецького відділення)

НБ ПНУС



741101

*Комп'ютерна верстка*  
Костинюк Р. І.

Здано до складання 13.02.2006. Підписано до друку 23.02.2006.  
Папір офсетний. Гарнітура Таймс. Тираж 100 шт.