

1. Wortschatz

7 Wörter

7 Vokabeln pro Tag auf DIN A3 – Papier festhalten und im Unterrichtsraum aufhängen. Wiederholung/Vertiefung/Festigung zu Unterrichtsbeginn jeden Tag: pro Kleingruppe Kärtchen mit den jeweiligen Vokabeln anfertigen und verdeckt auf den Tisch legen. Ein Teilnehmer (TN) zieht ein Kärtchen, erklärt das Wort oder den Ausdruck (wahlweise bilingual, durch Malen oder Pantomime). Wer das Wort kennt, behält das Kärtchen. Die Kärtchen für den Weitergebrauch archivieren.

Erweiterung: Anschließend die Kärtchen offen auf dem Tisch verteilen. Die TN stehen (wahlweise in mehreren Gruppen) um den Tisch, der Kursleiter (KL) (oder auch ein TN) improvisiert unter Verwendung des jeweiligen Vokabulars eine kleine Geschichte. Immer wenn die TN ein Wort hören, schnappen sie sich das Kärtchen („Bingo“-Prinzip). Der Erzähler kann je nach Lernziel Tempo und Komplexität der Geschichte variieren. Ergänzend können im Weiteren mit den Wörtern Sätze oder kleine Texte mündlich und schriftlich erarbeitet werden.

– Richtig – falsch

In Partnerarbeit fragen sich die TN gegenseitig und zeigen (auch bewusst falsch) auf Bildmaterial oder Dinge im Unterrichtsraum: „Ist das ein Stift?“ „Nein, das ist kein Stift, sondern (das ist)(vielmehr bzw. andere (Doppel-)Konnektoren) ein Buch.“

Variante: TN1: „Das ist mein Knie.“ Und zeigt dabei auf die Nase.“ – TN2: „Das ist meine Nase.“ Und zeigt dabei auf seinen Arm.“ etc.

– Memory

Die TN stellen selbst z.B. 20 Memory-Kärtchen (zweifarbige) her. Paare könnten sein:

r Stift	e Stifte	r Stift	Bild eines Stifts	r Stift	schreiben	r Stift	spitz
r Stift	r Kugelschreiber	r Stift	damit schreibt man				

Die Kärtchen quadratisch anordnen. Ein TN deckt zwei auf. Wenn sie zueinander passen, darf er das Paar behalten. Falls nicht, legt er es wieder zurück. Der nächste ist dran.

Varianten: lebende Memory-Kärtchen.

- Zwei Spieler fordern restliche TN in Memory-Aufstellung auf, ihren Begriff zu zeigen (DIN A4-Blätter, zweifarbige).
- Ohne Verschriftlichung. Die TN sprechen ihr Wort einmal laut und deutlich.

- Domino/Puzzle

Wörterkärtchen müssen passend angelegt werden, z.B.:

bin ist du wir	ist sind ich du	ist bist wir sie
bist sind er ihr	bin seid wir Sie	sind sind du ihr
ist seid ihr sie	sind ist du ich	bist bin ihr er

- Quartett

Das Spiel wird in Kleingruppen gespielt. Ziel ist es, 4 Kärtchen der gleichen Sorte zu sammeln, d.h. von den Mitspielern zu erfragen oder zu fordern, z.B. 1 Spielsatz zu 4x4 Karten mit 16 unterschiedlichen Kleidungsstücken in 4 Farben:

grün
die Hose/-
das Hemd/-en
der Hut/-ü-e
die Schuhe

TN1 hat obiges Kärtchen und fragt: „Hast du das grüne Hemd?“ – TN 2: „Ja, das habe ich.“
/ „Nein, das habe ich nicht.“

„Hast du ein grünes Hemd?“ / „Ja, ich habe ein (grünes Hemd).“ / „Nein, ich habe keins (kein grünes Hemd).“

Je nach Antwort bekommt der Fragende ein Kärtchen und gibt dafür ein anderes heraus, was er nicht benötigt.

Varianten mit Synonymen, Wortfeldern, Verben + Präpositionen etc.

– Dingo

Dingo ist die stille Variante des Quartettprinzips und lässt sich wie folgt einbetten:

KL fertigt Kartensätze an, z.B. für Verben mit Präpositionen: 5 Verben mit „an“ (glauben, denken, sich erinnern, sich anpassen, teilnehmen), 5 weitere mit „zu“, „auf“, „über“, „von“ und „in“. Auf den Karten stehen nur die Verben. Die TN haben Verben mit Präpositionen bereits kennen gelernt. Jede Gruppe bekommt einen Kartensatz und legt Pröp.-Familien. Selbstkorrektur mithilfe einer außerhalb des Unterrichtsraums ausgehängten Liste (Memorisierung im Gehen).

Anschließend spielen z.B. 6 TN mit einem Kartensatz. Ziel ist es, eine Pröp.-Familie zu sammeln. Jeder TN bekommt 5 Verben. Auf Kommando eines Chefs bzw. durch Unterbrechen einer Hintergrundmusik durch den KL reichen die TN dem linken Nachbarn eine Karte weiter, die sie nicht benötigen. Vom rechten bekommen sie eine andere. Wer zuerst glaubt, er habe 5 Verben mit der gleichen Pröp. gesammelt, ruft „Dingo“. KL kontrolliert. Ist etwas falsch, wird weitergespielt. Zur Erleichterung können die entsprechenden Wörterlisten für alle sichtbar auf den Tisch gelegt werden. Dynamisierung durch kürzere Intervalle.

Erweiterung:

a) „Bingo“ wie in „Vokabelkärtchen“

b) Dialoge: „Woran denkst du?“ – „Ich denke daran, dass ich mich auf die Prüfung vorbereiten muss.“ Oder: „Ich denke an die Prüfungsvorbereitung.“ – „Daran denke ich auch.“

– Wörterwiese

7 Wörter, auf die Tafel verteilt, anschreiben. Die TN haben 1 Minute Zeit, sie sich einzuprägen, Dann wischt KL sie aus und die TN schreiben sie aus dem Gedächtnis auf. Bewusstmachung: manche TN merken sich die Position des Wortes, manche stellen einen semantischen Zusammenhang zwischen den Wörtern her, andere merken sich die Anfangsbuchstaben. Sind die Wörter an der Tafel verteilt, spazieren die TN anschließend über diese „Wörterwiese“ und bilden mit den Wörtern Wortketten, Sätze oder kleine Geschichten.

Erweiterung: Wörter listenartig untereinander schreiben und Memorisierungserfolg vergleichen.

- Klassenspaziergang

Pro TN ein Stichwort bzw. einen Satz zu einem bekannten Inhalt auf einen Zettel schreiben, z.B. „gutes Arbeitsklima wichtig“ oder „Ich bin davon überzeugt, dass Karrierechancen im Vordergrund stehen.“ Jeder TN bekommt einen Zettel, merkt sich den Inhalt und steckt den Zettel in die Tasche. Die TN laufen nun im Raum herum („Klassenspaziergang“), begegnen sich und tauschen ihre Inhalte aus, möglichst ohne auf die Zettel zu schauen. Jeder merkt sich so viele Informationen, wie er kann. Schließlich setzt sich jeder TN zurück auf seinen Platz und schreibt auf, was welcher TN gesagt hat. Je nach Sprachniveau und Erinnerungsvermögen können einfache bis komplexe Strukturen memorisiert bzw. zu Sätzen ergänzt werden. Mehr als 7 Inhalte sollten nicht angefertigt werden.

- Kreise und Kreuze

Das Spiel kann zu zweit auf einem Blatt oder in Gruppen an der Tafel gespielt werden. Für letzteren Fall Klasse in 2 Gruppen teilen, die Roten und die Blauen. Die TN lösen die Aufgaben in den Kästchen. Wer am schnellsten ist, beginnt. Ist die Lösung richtig, schreibt sie KL mit der jeweiligen Farbe ins jeweilige Kästchen. Wenn nicht, ist die andere Gruppe dran. Immer abwechselnd verfahren. Wer die meisten Dreierreihen (waagrecht, senkrecht oder diagonal) hat, gewinnt. Dynamisierung: 5 Sekunden Zeit für eine Antwort. Beispiel für mögliche Aufgaben (Grammatik u. Lexik gemischt):

O (rot)

X (blau)

r B ü rg er mei st er (rot)	Wir wählen einen neuen Bürgermeister. (neu) (rot)	Bürgermeister? Bürgermeister werden gewählt. (blau)
r Bürgermeister (blau)	der Chef einer Gemeinde der Bürgermeister (rot)	Die Berliner haben einen neuen Bürgermeister gewählen. (gewählt) (blau)
Der neue Bürgermeister, den die Berliner gewählt haben , heißt Fritz Müller. (Die Berliner haben ihn gewählt.) (blau)	Der zu wählende Bürgermeister hat schwierige Aufgaben vor der Brust. (der gewählt werden muss) (blau)	„Am Sonntag wird der Bürgermeister gewählt.“ (berichten) Sie berichtet , am Sonntag werde der Bürgermeister gewählt. (rot)

- Rückenzettel

Jeder TN bekommt einen Zettel mit einem oder mehreren Wörtern am Rücken befestigt und muss den Inhalt durch Fragen bzw. Erklärungen der anderen TN erraten. Die TN gehen dabei im Raum „spazieren“ und sprechen miteinander, z.B.:

zuverlässig
verantwortungsbewusst
zielstrebig

stolz
großzügig
lebenslustig

ehrlich
neugierig
leichtsinnig

„Der Chef kann sich auf dich verlassen, du fühlst dich für deine Aufgaben verantwortlich und möchtest Karriere machen.“

- Psychospiel

TN schreiben anonym 5 ihrer Charaktereigenschaften auf Zettel. KL liest sie vor oder schreibt sie an die Tafel. Die anderen raten, wer es ist.

- Teekesselchen

Bekanntes Ratespiel z.B. zu folgenden Begriffen: Bank, Fliege, Feder, Maus, Hamburger, Uhu, Mutter, Fall, Brille, Zebrastreifen, Flügel etc.

- Satztabu

Klasse in Paare einteilen, ein TN mit dem Gesicht, der Partner mit dem Rücken zur Tafel. KL schreibt einen Satz zu einem grammatikalisch und lexikalisch vertrauten Inhalt an die Tafel. Partner 1 erklärt den Satz, ohne die Wörter zu benutzen. Partner 2 denkt aktiv mit und schreibt den Satz auf ein Blatt. Wer zuerst fertig ist, gewinnt. Dann wird getauscht und ein neuer Satz erklärt.

Anschließend gemeinsame Besprechung, mit welcher Strategie bzw. welchen Umschreibungen vorgegangen wurde.

- Montagsmaler

KL zeigt einem TN heimlich ein Wort auf einem Zettel, der TN malt diesen Begriff an die Tafel (Buchstaben und sonstige Zeichen der Computertastatur sind verboten), Teams raten gleichzeitig. Wer den Begriff zuerst errät, dessen Mannschaft bekommt einen Punkt. Dann kommt ein anderer TN an die Tafel, um zu malen.

Varianten: Pantomime, Umschreibung

– Spiele für die Sinne

KL bringt verschiedene Sachen mit, die geschmeckt oder gerochen werden. Z.B.: 10 verschiedene Lebensmittel in alten Filmdöschchen werden mit verbundenen Augen gerochen. Sobald die TN die Lebensmittel notiert haben, beschreiben sie diese schriftlich unter Vorgabe bestimmter Redemittel. Am Ende wird das Rätsel gelöst.

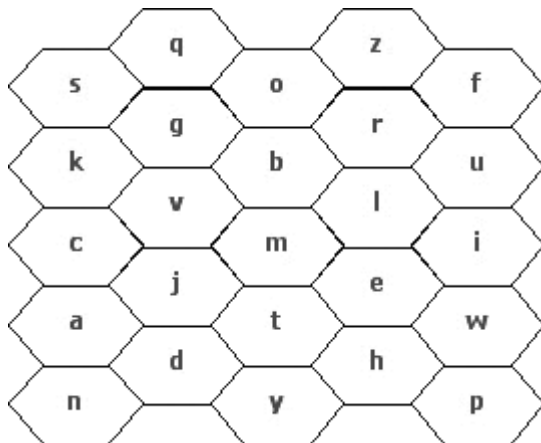
Oder ein Beispiel für eine „Tast-Übung“ (siehe auch Montanalingua: „Vier Sinne“): KL bringt Sachen in einem Stoffbeutel mit. Der Beutel oder einzelne Gegenstände daraus werden unter dem Tisch herumgereicht und erfühlt. Weiter wie oben beschrieben.

– Blockbusters

Das Spielfeld auf DIN A3 vergrößern und mit einem Buchstaben pro Sechseck ausfüllen (Anfangsbuchstaben der abzufragenden Wörter). KL macht für sich selbst ein geheimes kleineres Lösungsexemplar mit kompletten Wörtern in jedem Sechseck.

Wenn es auf dem Anfangsbuchstaben-Exemplar mehrere gleiche Anfangsbuchstaben gibt, kann man diese durchnummerieren, z.B. A₁, A₂, A₃ usw.

Ein ausgefülltes Spiel könnte beispielsweise so aussehen:



Spielplan an der Tafel befestigen. Klasse in zwei Gruppen einteilen und jeder Gruppe die Farbe eines Tafelstifts zuordnen (z.B. rot und grün). Die rote Gruppe muss durch "Erobern" von Sechsecken eine ununterbrochene (aber nicht notwendigerweise gerade) Linie von links nach rechts auf dem Spielfeld schaffen; die grüne Gruppe muss durch Erobern von Sechsecken eine ununterbrochene (aber nicht notwendigerweise gerade) Linie von oben nach unten auf dem Spielfeld schaffen.

Die Gruppen suchen sich abwechselnd ein Sechseck aus, das umkämpft wird. Beispielsweise wählt die rote Gruppe "W". KL konsultiert sein geheimes Lösungsexemplar und sieht, dass das Wort "Winter" heißt. Er gibt eine Definition: "Welches W dauert von Dezember bis März?" Die Gruppe, die zuerst "Winter" errät, hat das Sechseck erobert. KL malt es in ihrer Farbe aus. Egal, wer das Feld erobert hat, jetzt ist die andere Gruppe dran, das nächste Feld auszusuchen. Z.B. wählt die grüne Gruppe jetzt "T". KL fragt: "Welches T macht man, wenn man durstig ist?" etc.

- Drei Kategorien

Paare/Kleingruppen bekommen 10 Wörter auf Zetteln und müssen diese in 3 Kategorien ordnen. Welche Kategorien das sind, bestimmen sie selbst. Danach gehen alle zu anderen Tischen und versuchen zu erraten, in welche Kategorien die anderen Gruppen ihre Wörter geordnet haben. Im Plenum besprechen.

Tipp: KL sollte das am Anfang anhand von 10 Wörtern vormachen: in 3 verschiedene Kategorien ordnen, die Schüler raten lassen, dann in 3 andere Kategorien ordnen, die Schüler wieder raten lassen. So sehen sie, dass es durchaus verschiedene Möglichkeiten gibt (z.B. nach Zahl der Silben, nach Themenkreis, nach positiv-neutral-negativ etc.).

- Von positiv zu negativ

Paare/Kleingruppen bekommen 8 Wörter auf Zetteln und müssen sie in einer Reihe ordnen – z.B. von "Dieses Wort mögen wir am liebsten." bis "Dieses Wort mögen wir am wenigsten.", was natürlich subjektiv ist. Unterschiedliche Meinungen werden diskutiert. Am Schluss stellt jede Gruppe dem Rest der Klasse ihre Reihe vor – natürlich mit Begründungen.

- Galgenmännchen

Bekanntes Buchstaben-Raten. Nach einmal Vormachen spielen Schüler in Paaren/Kleingruppen, bis der Galgen komplett ist. Themenkreis der Wörter kann eingeschränkt werden, z.B. "Thema Essen", "Vokabeln der letzten Woche", "Wörter aus dem Text, den wir gerade gelesen haben".

- Outburst

In Kleingruppen. Ein TN schreibt zu einem Oberbegriff 10 Wörter auf einen Zettel. Dann haben die anderen in der Gruppe 60 Sekunden Zeit, alle Wörter zu nennen, die ihnen zu diesem Thema einfallen. Der erste TN streicht die genannten Wörter durch.

- Wort-Treppe

Die TN müssen zu bestimmten Themenkreisen Wort-Treppen bilden: der letzte Buchstabe eines Worts muss der erste Buchstabe des nächsten sein. Beispiel: Esel – Lama – Affe – Elefant – Tiger etc.. Kein Wort darf wiederholt werden!

Es kann mündlich im Kreis gespielt werden. Wer zu lange braucht, ein neues Wort zu finden, scheidet aus oder muss einen Pfand geben.

Varianten:

- a) zwei Gruppen spielen gegeneinander. Welche Gruppe zu lange braucht, das nächste Wort zu finden, bekommt einen Minuspunkt.
- b) schriftlich in Gruppen: Wer hat die längste Wort-Treppe?

- Zip-Zap

Die TN stehen im Kreis. TN 1 sagt z.B. „geizig“. Der Nebenmann links muss schnell das Gegenteil oder ein Synonym nennen: „großzügig/sparsam“. Dann fährt er mit dem nächsten Begriff fort. Richtungswechsel oder Ballzuwerfen lockern das Spiel auf. KL kann außen herumlaufen und falsche Wörter einflüstern.

- „Kofferpacken“ und andere Kettenspiele

Ein TN beginnt: „In meinen Koffer packe ich einen Stift.“ Der zweite fährt fort: „In meinen Koffer packe ich einen Stift und ein Heft.“ etc.

Variante: „In meinen Koffer packe ich einen Stift, weil ich schreiben will.“

- Thematisches Alphabet

Jede Gruppe bekommt einen Zettel, auf dem die Buchstaben des Alphabets untereinander stehen. Zu einem vom KL genannten Thema müssen sie Wörter mit den verschiedenen Anfangsbuchstaben finden (zu jedem Buchstaben des Alphabets nur eins).

Varianten:

- a) Zeitlimit – wer findet in 3 Minuten mehr Wörter?
- b) Menge – wer hat zuerst 15 Wörter?

- Wirbelgruppe

Lerngruppe in Paare einteilen. Z.B. zum Thema „Verben mit Präfixen“ sucht jedes Paar mithilfe des Wörterbuchs zu einem bestimmten Grundverb 5 verschiedene Präfixe, z.B.

anstellen, aufstellen, einstellen, bestellen, vorstellen. Die Bedeutungen werden anhand prägnanter Beispielsätze erklärt und nach Kontrolle durch den KL auf ein Plakat (Flipchart-Papier) geschrieben.

Die Plakate werden im U-Raum aufgehängt. Vor jedem Plakat steht nun ein Experte und erklärt dem Besucher der Nachbargruppe die Sätze. Dann wird rotiert und der Besucher ist nun der neue Experte. Am Ende haben alle TN alle Plakate kennen gelernt.

- Messestand

Wie Wirbelgruppe. Allerdings verbleiben Experten beim Plakat und erklären es ihren Besuchern. Geeignet für sehr große Gruppen.

- Plakattisch

Für jede Gruppe einen Plakattisch zu einem bestimmten Thema vorbereiten (Papier und farbige Stifte). Die Gruppen schreiben in 5 Min. so viele Wörter bzw. Informationen zum Thema auf wie möglich. Danach gehen sie zum nächsten Plakat und ergänzen es. Jede Gruppe hat Stifte einer bestimmten Farbe, sodass deutlich wird, wer was geschrieben hat. Anschließend kann über die Inhalte diskutiert werden.

- Lückenfüller

Geeignete Texte mit wortschatzrelevanten Lücken versehen. Dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten der Binnendifferenzierung. Zudem kann KL mit jedem TN einen anderen Zeitrahmen vereinbaren oder ihm unterschiedliche Hilfen geben. Dafür ein paar Beispiele (von leicht bis schwer):

1. „Lisa hat einen blauen St_ ft in der Hand und malt ein Bi__.“
2. „Lisa hat einen blauen „Fitst“ in der Hand und malt ein „Dibl“. “
3. „Lisa hat einen blauen ____ (a. Heft, b. Buch, c. Stift) in der Hand und malt ein ____ (a. Papier, b. Bild, c. Tafel).“
4. „Lisa hat einen blauen ____ in der Hand und malt ein ____.“ (Bild - Stift - ...)
5. „Lisa hat einen blauen (Abbildung) in der Hand und malt ein (Abbildung).“
6. „Lisa hat einen blauen Bild in der Hand und malt ein Stift.“
7. „Lisa hat einen blauen ____ in der Hand und malt ein ____.“

- Dramapädagogik: kurze Rollenspiele 1

Die TN stellen Redensarten in Verbindung mit Körperteilen dar: z.B. jemandem aus der Hand fressen, jemandem den Kopf verdrehen etc.

2. Grammatik

Viele der unter Punkt 1 genannten Spiele und Methoden (z.B. „Kreise und Kreuze“, „Memory“, „Quartett“, „Dingo“ etc.) lassen sich im Hinblick auf grammatikalische Aspekte modifizieren und werden hier nicht mehr gesondert angeführt. Im Folgenden weitere Ideen.

- Tafelrennen

Eine Grammatikaufgabe in einzelne Teilaufgaben (z.B. einzelne Sätze) zerschneiden. Klasse in z.B. drei Gruppen aufteilen. Jede Gruppe hat einen Tafelstift in einer anderen Farbe (rot, blau, grün). Tafel in drei Spalten teilen, jeder Gruppe eine Spalte zuteilen. Ein Gruppenmitglied mit Tafelstift geht zur Tafel, der Rest muss sich hinter einer imaginären Linie am anderen Ende des Klassenzimmers aufhalten. Jede Gruppe bekommt einen Satz mit Lücke. Durch Rufen diktieren sie ihrem "Schreiber" an der Tafel den vervollständigten Satz. Dabei müssen sie hinter der Linie und der Schreiber an der Tafel bleiben; sie dürfen dem "Schreiber" den Satz also nicht zeigen. Wenn der Schreiber den Satz fertig geschrieben hat, läuft er mit dem Stift zu seiner Gruppe und gibt dem nächsten Schreiber den Stift. Die Gruppe erhält vom KL einen neuen Satz. Das geht so lange, bis alle Sätze an der Tafel stehen.

Nun korrigieren die Teams sich gegenseitig. Jedes Team behält seinen Stift, so kann man später Original und Korrektur unterscheiden.

Schließlich korrigiert KL (in einer anderen Farbe). Er kann Punkte verteilen: Für jeden Satz an der Tafel gibt es mindestens 1 Punkt, aber 2 Punkte, wenn der Satz richtig ist. (Es geht also um Schnelligkeit und Korrektheit.) Dabei liegt es im Ermessen des KL auch $1\frac{1}{4}$, $1\frac{1}{2}$ oder $1\frac{3}{4}$ Punkte zu geben. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

- Pferderennen

Z.B. 18 zu bearbeitende Sätze in 3 x 1-6 durchnummerieren. Klasse in Gruppen aufteilen. Jede Gruppe bekommt ein Pferd, das der Lehrer an die Tafel malt (die Pferde stehen am linken Tafelrand in einer Reihe untereinander). Jedes Pferd bekommt einen Namen. Rechts von den Pferden befindet sich die Rennbahn: Linien, die wiederum in z.B. drei Abschnitte unterteilt sind. Hinter dem dritten Abschnitt ist das Ziel (gekennzeichnet durch eine Zielfahne). Wenn eine Gruppe eine Aufgabe richtig gelöst hat, zieht ihr Pferd einen

Abschnitt weiter (KL wischt es aus und malt es in den neuen Abschnitt). Das Pferd, das zuerst hinter der Ziellinie ist (also nach 4 richtigen Aufgaben in diesem Fall), hat gewonnen.

Die Gruppen würfeln reihum. Wenn eine Gruppe z.B. eine 5 würfelt, darf sie sich eine der noch nicht gelösten, mit einer 5 nummerierten Aufgaben aussuchen. Wenn alle 5-er Aufgaben schon dran waren, kommt einfach die nächste Gruppe an die Reihe. Wenn sie die Aufgabe richtig lösen, geht ihr Pferd ein Feld vorwärts; wenn nicht, bleibt es stehen. Aufgaben werden nicht an andere Teams weitergegeben.

Varianten: Grammatik-Tennis, Grammatik-Fußball nach dem Prinzip: richtige Antworten führen in einem (Tennis) oder mehreren Schritten (Fußball) zum Punkt oder Tor.

- Satzpuzzle / Lebende Sätze

Aufgaben zur Syntax beliebiger Komplexität lassen sich mit einem Satzpuzzle auflockern. Kleingruppen erstellen Sätze, die vom KL korrigiert werden. Dann schreiben sie die Sätze auf Zettel, pro Wort ein Zettel. Nach dem Mischen bekommt die Nachbargruppe die Aufgabe, die Wörter nach den bekannten Regeln zu Sätzen zusammenzubauen. Dann wird gegenseitig korrigiert und das Puzzle optional einer weiteren Gruppe zur Lösung gegeben.

Nach ähnlichem Prinzip können Satzteile oder Teilsätze etwa mit Konnektoren kombiniert werden: „Ich lerne Deutsch, weil ...“.

Variante:

a) Lebende Sätze: Jeder TN einer Gruppe bekommt einen Zettel mit einem Wort, das Teil eines Satzes ist. Die TN der anderen Gruppe stellen die Sätze in verschiedenen Varianten zusammen.

b) wie a), aber als Hörverstehensübung modifiziert. Die TN dürfen ihre Zettel nicht zeigen, sondern müssen sich ihre Wörter merken und laut aussprechen, sobald sie von einem Satzarrangeur der anderen Gruppe angetippt werden.

- Fehlerauktion

Jeder TN bzw. jede Gruppe bekommt ein Blatt mit 10 Sätzen, die eine bestimmte Grammatik enthalten. Manche sind richtig, manche falsch. Ziel ist es, richtige Sätze zu ersteigern. Dafür hat man ein Startkapital von 5000,- Euro. Man muss mindestens 100,- Euro bieten und darf nur um mindestens 100,- Euro erhöhen. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten richtigen Sätze gekauft und das meiste Geld übrig hat.

KL spielt den Auktionator und verkauft die Sätze so, als ob sie alle richtig wären. Die TN haben nur 1 Minute Zeit zu entscheiden, welche Sätze sie erwerben möchten. Sie müssen nicht 100% sicher sein, das ist der Reiz des Spiels. Viele bluffen natürlich auch. Erst am Schluss wird geklärt, welche Sätze falsch sind und warum. Dann beginnt die Auktion z.B. mit Satz 4. So wird Satz für Satz zügig versteigert. KL muss mitnotieren, wer welchen Satz für wie viel Geld ersteigert hat.

Bei der Wahl der Sätze darauf achten, dass nur die grammatikalischen Kenntnisse gefordert sind, die bereits geübt wurden. Ein Verhältnis von 4 falschen zu 6 richtigen Sätzen ist empfehlenswert (auch 5 zu 5).

– Onkel Otto

Die TN bekommen ein Blatt mit folgender Tabelle und z.B. folgendem Satz:

Onkel Otto	sitzt	lustig	in der Badewanne	und singt	ein Lied.

Der Satz wird gemeinsam analysiert:

Onkel Otto	sitzt	lustig	in der Badewanne	und singt	ein Lied.
<i>wer oder was?</i>	<i>Verb</i>	<i>wie?</i>	<i>wo?</i>	<i>und + transitives Verb</i>	<i>wen oder was?</i>

Nun beginnt jeder TN einen Satz mit einem neuen Subjekt (z.B. Justin Bieber, Ein Elefant usw.), schreibt das in die erste Spalte der Tabelle, knickt das Blatt nach hinten um, sodass man das Geschriebene nicht sehen kann, und reicht es an den rechten Nachbarn weiter. Als nächstes schreiben alle TN auf das Blatt, das sie vom linken Nachbarn erhalten haben, ein Verb, knicken um, geben weiter usw. – bis der Satz vollständig ist. Dann wird noch einmal weitergegeben, das Blatt aufgefaltet und der Satz vorgelesen.

– Satzvergleich

Jeder TN bekommt einen Zettel mit einem Satz und muss nun seinen Partner mit einem identischen Satz ausfindig machen. Die Partner dürfen ihre Sätze nicht zeigen, sondern nur

sprechen. Die Sätze sollten möglichst geringe Abweichungen haben, um die TN für Unterschiede zu sensibilisieren. Z.B.:

„Die Erweiterung der Qualifizierung des Führungsnachwuchses ist eine vordringliche Aufgabe.“ – „Die Qualifizierung des Führungsnachwuchses zu erweitern, ist eine vordringliche Aufgabe.“ – „Es ist die vordringliche Aufgabe, die Qualifizierung des Führungsnachwuchses zu erweitern.“ Etc.

Anschließend werden die Sätze an die Tafel geschrieben und verglichen.

- Gerüchteküche

Die TN erhalten Kärtchen mit Geschehnissen, die gestern passiert sind und erzählen sie den anderen auf einer Party, z.B. „Gestern hat Erwin sein Portemonnaie mit 500 Euro verloren.“ Die anderen erzählen sie weiter unter Verwendung von Konjunktiv 1.

Variante: Gerüchte verbreiten, indem man die Information verändert.

- Ratespiele

a) Die TN denken sich Gegenstände oder Begriffe aus, die sie beschreiben wollen. Z.B.: (leicht) „Darin kann man sich sehen. (schwerer) „Es ist etwas, das sich z.B. im Bad oder auch im Auto befindet.“ (Verweiswörter, Relativsätze). Die Anderen raten.

b) Persönlichkeiten, Tiere, Berufe, Situationen raten. Jeder TN bekommt ein Kärtchen, z.B. mit diesen Situationen:

Was würden Sie tun, wenn Sie Ihrem Doppelgänger begegnen würden?

Was würden Sie tun, wenn Sie unsichtbar wären?

Der TN denkt sich 3 oder 4 Sätze als Antwort aus, ohne die Frage zu verraten. Z.B.: „Ich wäre ziemlich erstaunt. Ich hätte Lust, mich mit ihm zu unterhalten. Ich würde ihn nach seinen Eltern fragen.“ Die Hinweise sollten nicht zu deutlich sein. Die anderen TN erraten die Situation. (Konjunktiv 2)

Variante: Konjunktiv 2 in Vergangenheitsform bzw. Passiv

- Tablett (Personalpronomen)

Jede Gruppe erhält ein Tablett mit Gegenständen, die in der Schule verfügbar sind. Auf Bitten reichen sie sich gegenseitig die Gegenstände und sprechen.

TN1: „Gib mir bitte den Dosenöffner.“

TN2: „Ja, ich gebe ihn dir.“

TN3: „Du hast ihn ihr gegeben.“

TN4: „Stimmt, sie hat ihn dir gegeben.“ Oder: „Sie hat dir einen/meinen gegeben.“

Variante: Frühstück auf dem Baum (oder auf Treppen etc.): TN reichen sich Dinge weiter und sprechen.

– Wimmelbilder / Suchbilder

In Paarbeit werden Wimmelbilder nach unterschiedlichen grammatikalischen Aspekten besprochen. Z.B. ein Bild zum Thema „Stadt“: „Ich sehe einen Mann, der vor einem Geschäft steht.“ – „Ich sehe einen vor einem Geschäft stehenden Mann.“ Etc.

Variante: Die TN erhalten einen Wohnungsgrundriss und richten die Wohnung mit Möbeln ein (Üb. zu Wechselpräpositionen). Anschließend versteckt der Wohnungsinhaber seine Diamanten, da er in den Urlaub fahren will. Der Dieb muss durch Fragen erraten, wo die Diamanten versteckt sind: „Sind Sie im Wohnzimmer hinter dem Fernseher?“ – „Nein. / Nein, im Wohnzimmer hinter dem Fernseher sind sie nicht.“

– Beschreibungsspiele (z.B. für Präpositionen)

a) Drei TN verlassen den U-Raum. Die anderen schauen sich ein einfaches Bild auf einem Blatt an und beschreiben es. KL achtet akribisch auf die gramm. Korrektheit der Beschreibung. Dann kommt der erste TN herein. Die anderen beschreiben ihm das Bild und er macht sich Notizen. Danach beschreibt er es dem zweiten und der schließlich dem dritten TN. Letzterer muss das Bild an die Tafel malen. Dann wird es mit dem Original verglichen.

b) Ein TN zeichnet aus geometrischen Figuren (Kreis, Rechteck etc.) einen einfachen Gegenstand, den sich der Partner ausgedacht hat, z.B. „Kirche“, „Mexikaner auf dem Fahrrad“, „Brille“ etc.

c) KL bringt einfache Lego-Bausätze mit. Ein TN beschreibt dem anderen, was er bauen soll. Variante: Die Bauanleitung erfolgt über eine größere Distanz.

d) Die TN gestalten leere Kurvendiagramme und zeichnen Verläufe zu beliebigen Inhalten ein. Die Redemittel sind bekannt. TN1 beschreibt TN2 sein Diagramm, TN2 zeichnet den Verlauf nach und umgekehrt: „In Kalenderwoche 13 steigt dein Schokoladenverbrauch aufgrund der bevorstehenden Prüfung von zwei Tafeln pro Tag um 200% auf sechs Tafeln.“

e) „Schöne Aussicht“ (siehe auch Montanalingua)

Ein Spiel für draußen oder drinnen. Die TN fertigen mit Zollstöcken oder Zweigen Bilderrahmen (alternativ Gummiringe mit den Händen zu einem Rahmen spannen). Sie

suchen sich ein Motiv und beschreiben sich gegenseitig Rücken an Rücken, was sie sehen. Der Partner schreibt auf bzw. malt, was er hört.

– Land Art (siehe auch Montanalingua)

„Land Art“ ist die anspruchsvollere Variante von „Schöne Aussicht“. Der Unterricht findet draußen statt, im Park oder in der freien Natur. Die TN bauen aus Naturmaterialien oder Dingen, die sie finden (auch Müll z.B.) „Kunstwerke“. Dabei können Präpositionen, Positionsverben, Imperativ, Passiv, Konjunktiv 2 geübt werden. Die Unterrichtseinheit folgt definierten Schritten:

Phase 1: Wortschatzsicherung: in Gruppen legen die TN laminierte Kärtchen mit bekannten Vokabeln an die entsprechenden Stellen in der Natur und kontrollieren gegenseitig, z.B. „r Zweig/-e“ wird an einem Baum befestigt. Optional: „Ist das ein Stein?“ – „Nein, das ist ein Zweig.“

Phase 2: Einstimmung: KL baut vor den TN ein Kunstwerk aus Naturmaterialien und beschreibt mündlich genau, was er tut: „Ich lege jetzt einen großen Stein auf den Boden. Darauf lege ich einen kleineren Stein. Auf diesen lege ich ein Blatt und eine Kastanie.“ Etc. Nun diktiert ein TN dem KL, was er bauen soll. Die anderen achten auf die Korrektheit der Anweisungen. KL kann wiederholen, nachfragen, bestätigen, unter Benutzung variabler Grammatik: „Die Kastanie liegt auf dem Blatt, richtig?“ Die anderen TN kommentieren bei Bedarf.

Phase 3: Die TN bauen nun an Orten ihrer Wahl Kunstwerke ihrer Wahl und benutzen dabei die geübten Redemittel. Dabei dokumentieren sie schriftlich ihr Vorgehen. Am Ende gibt es eine Präsentation sowie Fotos. Nachbereitung in der Schule empfohlen.

– Drama am Mount Lingua (siehe auch Montanalingua)

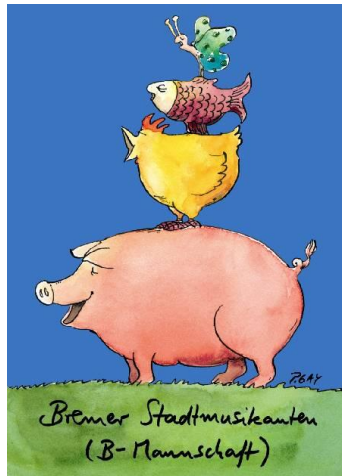
Die Unternehmung findet draußen (notfalls auch drinnen) statt. Idee: Expeditionsteilnehmer geraten am Berg in ein Unwetter. In Gruppen irren sie teilweise schwerverletzt umher und müssen, einander helfend, das Basislager erreichen.

Phase 1: In Gruppen ordnen die TN laminierte Redemittel-Kärtchen „Anderen helfen“ zu bzw. finden Partner.

Phase 2: KL erklärt das Spiel und teilt Gruppen ein. Jeder TN einer Gruppe zieht ein Handicap-Kärtchen, z.B. „Du bist blind.“ oder „Du hast nur ein Bein.“ KL verteilt Binden, Schnüre etc. und bringt die Gruppen zu ihren Ausgangspunkten, bzw. einzelne TN an verschiedene Orte, etwa 50 bis 100 Meter vom Basislager entfernt.

Phase 3: Die TN versuchen nun gemeinsam ins Basislager zu gelangen und sich dabei gegenseitig zu unterstützen. Dabei benutzen sie idealerweise Imperativ, Personalpronomen, Modalverben und die entsprechenden Redemittel.

- Dramagrammatik: Standbilder - Bremer Stadtmusikanten



(Abb. Aus :Even, Dramagrammatik)

Die TN entwickeln in 15 Minuten die Geschichte der B-Mannschaft und präsentieren sie als Folge von Standbildern. Wie ist es zu einer B-Mannschaft gekommen? Ein TN der Gruppe fungiert als Erzähler, während die anderen die Standbilder darstellen. Besonderer Akzent liegt auf den Wechselpositionen.

- Dramagrammatik: Standbilder - „Ich bin ein Baum“

TN1 stellt sich auf: „Ich bin ein Baum.“ TN2 positioniert sich dicht neben ihn: „Ich bin ein Blatt am Baum.“ etc. Optional beginnt das Standbild auf Anweisung sich zu bewegen.

- Dramagrammatik: Standbilder – „Vorher-nachher“

Standbild vor einem Unfall: Familie im Auto / Motorradfahrer von rechts; Standbild danach: Sohn liegt im Graben, Mutter auf dem Motorradfahrer neben dem Vater etc.. Beschreibung, Erzählung durch die TN.

3. Hörverstehen

- Diktate

Abgesehen vom klassischen Diktat durch den KL, gibt es auch Lückendiktate, die die TN sich gegenseitig z.B. Rücken an Rücken diktieren. Laufdiktate sind ebenfalls ohne KL zu bewerkstelligen. Die TN lesen Satz für Satz eines entfernt aufgehängten Textes, laufen zu ihrem Platz und schreiben das Gemarkte auf. So geht es hin und her. Bei Schreidiktaten befinden sich die TN räumlich weit voneinander entfernt. Beim Meinungsdiktat bekommt

jeder TN ein Blatt mit folgender Tabelle (die Anzahl der Zeilen entspricht der Anzahl der Sätze im Diktat):

	☺☺☺	☺☺	☺	☹	☹☹	☹☹☹
1.						
2.						
3.						
4.						

KL liest eine Reihe von Sätzen vor, zu denen die TN wahrscheinlich unterschiedliche Meinungen haben, z.B. "Boxen ist gefährlich und sollte deswegen verboten werden." Jeder TN entscheidet, was seine Meinung dazu ist (stimmt total zu – stimmt zu – stimmt ein bisschen zu – ist ein bisschen dagegen – ist dagegen – ist total dagegen) und schreibt in das entsprechende Kästchen maximal 3 Wörter aus dem Satz, um sich später an die Aussage zu erinnern. D.h. er macht Notizen, z.B.: Boxen gefährlich verboten. Nachdem der KL alle Aussagen vorgelesen hat, arbeiten die TN in Kleingruppen zusammen, um die Sätze zu rekonstruieren und einschließlich ihrer Meinung niederzuschreiben.

– Bingo

Das „Bingo“-Prinzip wurde schon in 1. beschrieben. Die klassische Variante ist folgende: Die TN wählen individuell aus einer Liste z.B.10 Wörter aus und schreiben sie auf. KL liest vor, die TN haken ab, sobald sie ein Wort ihrer Wahl gehört haben. Statt Wörter aufzuzählen kann man daraus auch Geschichten improvisieren wie in 1. beschrieben.

Variante: Statt auf Wörtern oder Redemitteln kann der Fokus auch auf grammatikalischen Strukturen liegen.

– Stille Post

Ein TN flüstert einem anderen ein vielleicht etwas kompliziertes Wort ins Ohr. Das Wort wandert weiter von TN zu TN. Der letzte spricht es aus.

– Familiensuche

Besonders im Anfängerbereich sensibilisiert dieses Spiel die Lernenden für Aussprache und Hören. KL fertigt Zettel an für Mitglieder von Familien mit ähnlich klingenden Namen, z.B. Mutter, Vater, Sohn etc. Müller, desgleichen für die Familien Miller, Mühler, Mühle, Miele etc. (je nach Gruppengröße). Die TN bekommen ihre Zettel und müssen nun ihre Familien finden. Wichtig: sie dürfen dabei nicht ihre Zettel zeigen, sondern müssen deutlich aussprechen, wer sie sind.

- Doppelgänger

Das Spiel ist geeignet für große Gruppen über 14 TN. KL fertigt Kärtchen nach folgendem Beispiel z.B. für 6 TN in Schwarz und weitere 6 in Rot:

Hemd weiß Hose schwarz Hut braun Socken grau	Hemd weiß Hose schwarz Hut braun Socken blau	Hemd weiß Hose schwarz Hut rot Socken blau
Hemd weiß Hose grün Hut rot Socken grau	Hemd weiß Hose grün Hut braun Socken grau	Hemd weiß Hose schwarz Hut rot Socken grau

Die Informationen unterscheiden sich nur minimal. Je 2 TN erhalten das gleiche Kärtchen, einer in Rot, einer in Schwarz. Die TN sitzen oder stehen sich gegenüber in zwei Reihen und ermitteln durch Fragen ihren „Doppelgänger“. TN1 der schwarzen Gruppe beginnt und stellt einem beliebigen TN der roten Gruppe eine Frage: „Trägst du auch ein weißes Hemd?“ – „Ja, ich trage auch ein weißes Hemd.“ TN1 darf denselben TN weiter fragen, bis dieser mit „Nein, ...“ antwortet. Ist dies der Fall, bekommt Gruppe schwarz allerdings einen Strafpunkt oder TN1 schwarz scheidet aus, je nach Regelfestlegung. Will er auf Nummer sicher gehen, verzichtet er auf weiteres Fragen und wartet die Entwicklung des Spiels ab. Bekommt TN1 schwarz auf die erste Frage ein „Nein“, scheidet er nicht aus und TN1 der roten Gruppe ist dran mit Fragen. So geht es abwechselnd rot-schwarz weiter, bis alle TN ihre „Doppelgänger“ gefunden haben.

KL sollte die TN vor Beginn des Spiels unbedingt darauf aufmerksam machen, dass es in der Frühphase des Spiels sicherer ist, nach dem ersten „Ja“ nicht weiter zu fragen, sondern den Spielverlauf abzuwarten und gut zuzuhören, welcher TN der „Doppelgänger“ sein könnte.

Das Spiel fördert sowohl aufmerksames Hören als auch grammatikalische Kenntnisse.

Variante: TN laufen im U-Raum herum und finden ihre Partner.

- Schafe und Schäfer (siehe auch Montanalingua)

Eine Idee für draußen: TN in Schafe und Schäfer teilen. 2 Gruppen, jede besteht aus Schafen und Schäfern. Die Schäfer am Spielfeldrand müssen ihre auf das Feld verteilten Schafe in den Stall in der Mitte des Feldes treiben. Die Schafe sind blind. Die Schäfer müssen zuerst ihr Vorgehen besprechen. Redemittel „Anweisungen geben“.

- Fuchs und Hase (siehe auch Montanalingua)

Idee für draußen. Orientierungslauf in zwei oder mehr Gruppen, wobei die Füchse die vorausgelaufenen Hasen nach Wegbeschreibung per Handy verfolgen und einholen müssen. Redemittel: „Absprachen/Entscheidungen treffen“.

4. Sprechen

- Geschichten erzählen

Wörter auf Zettel schreiben. In Kleingruppen ziehen die TN reihum ein Wort. Der erste beginnt eine Geschichte, in der "sein" Wort vorkommt, die anderen müssen die Geschichte reihum fortsetzen und auch "ihre" Wörter einbauen. Eine Geschichte kann mehrere Runden dauern. Die Wörterzettel dabei in einer Reihe auf den Tisch legen. Danach können die Geschichten anderen Kleingruppen erzählt werden: ein TN bleibt bei "seiner" Geschichte, die restlichen gehen zum nächsten Tisch weiter und lassen sich dort vom "Zurückgebliebenen" die Geschichte erzählen.

- Detektivgeschichten

KL schreibt eine Situation an die Tafel. Die TN raten mittels Ja/Nein-Fragen, was passiert ist, z.B.: Ein Mann fährt mit dem Fahrstuhl bis zum 4. Stock, steigt aus und nimmt bis zum 10. Stock die Treppe. Lösung: Der Mann ist kleinwüchsig und kommt nur bis zum 4. Knopf der Tastatur.

- Zickzack-Dialog

Dialogteile aus einem Lehrbuchdialog auf Zettel schreiben, auf den Boden legen und sortieren lassen. Jeder TN stellt sich hinter einen Zettel und spricht seinen Teil. Das ganze mehrmals wiederholen, bis die TN den Dialog auswendig können.

- Skelett-Dialog

Wie Zickzack-Dialog, aber einige Zettel werden herumgedreht, sodass immer mehr Dialogteile auswendig gesprochen werden. Auch sollen nach und nach Dialogteile frei ersetzt werden bzw. TN ihre Position wechseln.

– Rumpf-Dialog

Weiterentwicklung von Zickzack- und Skelett-Dialogen. Je 2 TN bekommen 2 Chunks (Sprachversatzstücke: Wörter oder Sätze), z.B.: „Suppe“ und „Sofa“ oder „Verzeihung, ich brauche Ihre Hilfe.“ und „Da hinten ist einer.“ Die beiden TN entwickeln nun mündlich einen Dialog daraus. Die anderen können raten, welche Chunks vorgegeben waren.

– Zwei Dialogsätze

Jeder TN bekommt einen Zettel, auf dem ein Satz eines Dialogs steht. Ein anderer TN hat einen dazu passenden Satz. Beispiel: "Ich suche nach Sandalen." – "Welche Schuhgröße haben Sie?" Nun stehen alle auf und gehen herum, lesen sich ihre Sätze vor und finden so ihren Partner. Wenn sie ihren Partner gefunden haben, schreiben sie einen kompletten Dialog zu ihrem Satzpaar und spielen ihn dann der Lerngruppe vor.

– Nonstop-Talking

10 bekannte Wörter stehen verdeckt an der Flipchart. Sie sind nummeriert. Je 2 TN stehen im Raum. TN1 nennt eine Zahl, KL sagt das dazugehörige Wort. Nun muss TN1 1 Minute über dieses Wort sprechen. TN2 hört zu.

Variante: zusätzlich bestimmte Themen vorgeben.

– Szenenkette

An der Tafel wurden bekannte Sprechsituationen gesammelt. Die TN stehen nun im Kreis, 2 TN in der Mitte. TN1 beginnt spontan: „Eine Bratwurst, bitte!“ – TN2 ebenso spontan: „Tut mir leid, wir haben nur noch Schnitzel.“. Dann wird TN1 von TN3 abgelöst und erhält eine spontane Frage von TN2, die er beantwortet etc.

– Bildhälftenpuzzle

Jeder TN erhält die Hälfte eines Bildes (verschiedene Bilder – nur jeweils zwei Hälften passen zusammen), die er den anderen nicht zeigen darf. Die TN stehen auf, gehen herum, beschreiben einander ihre Bildhälfte und versuchen so ihren Partner zu finden. Auch wenn sie glauben, ihren Partner gefunden zu haben, dürfen sie sich ihre Bildhälften noch nicht zeigen. Das passiert erst, wenn alle ihren Partner gefunden zu haben glauben.

Tipp: Bilder mit ähnlichen Motiven verwenden, sonst ist es zu einfach.

- Sag die Wahrheit

Jeder TN bekommt drei Zettel. Auf jeden dieser Zettel schreibt er eine Aussage über sich selbst, von der er annimmt, dass sie für niemand anders aus der Lerngruppe stimmt, und wovon die anderen TN nichts wissen. Außerdem schreibt er seinen Namen auf jeden Zettel. Beispiel: "Als ich drei Jahre alt war, habe ich den Weihnachtsbaum umgeschmissen. (Antonio)" Das geschieht geheim, die TN dürfen sich ihre Zettel gegenseitig nicht zeigen!

KL sammelt die Sätze ein (und kontrolliert, ob er sie lesen kann und ob sie verständlich sind). Dann ruft er drei TN (z.B. Antonio, Sarah und Claudia) zu sich und geht mit ihnen aus dem U-Raum. Dort zeigt er ihnen einen Satz (z.B. den mit dem Weihnachtsbaum). Wenn Sarah und Claudia den Satz nicht verstehen, erklärt KL unbekannte Wörter. Dann kommt er mit den drei TN zurück in den U-Raum, und diese setzen sich auf drei "heiße Stühle" vor der Lerngruppe. KL verkündet nun: "Diese drei Personen behaupten, sie hätten mit drei Jahren den Weihnachtsbaum umgeschmissen. Wer hat es wirklich getan?" Die Lerngruppe hat nun zwei Minuten Zeit, die drei ins Kreuzverhör zu nehmen. Antonio beantwortet alle Fragen wahrheitsgemäß. Sarah und Claudia müssen lügen! Sie müssen so gut wie möglich improvisieren, um die Anderen glauben zu machen, sie hätten tatsächlich den Weihnachtsbaum umgeworfen. Nach zwei Minuten Kreuzverhör muss jeder in der Lerngruppe sagen, wen er für den "Echten" hält. Danach bittet KL den "Echten" aufzustehen. Nächste Runde.

- Alibi

Eine kriminelle Tat wird festgelegt. Z.B. sind seit heute Morgen um 11.00 Uhr 100 Euro aus der Schulkasse verschwunden. Eine Gruppe sind die Diebe, die andere die Polizisten. Letztere bekommen Zeit um gemeinsam Fragen zu entwickeln, die sie den Dieben stellen könnten um sie zu überführen. Die Diebe ihrerseits denken sich währenddessen ein gemeinsames Alibi aus und stellen bei Bedarf Belege dafür her, z.B. Kassenzettel vom Eissalon etc.. Nun verhört je ein Polizist je einen Dieb und macht Notizen. Am Ende vergleichen die Polizisten, ob und inwieweit die Diebe sich widersprochen haben

- Kreisgeschichten

Die TN sitzen im Kreis und bilden Paare (TN1 und TN2). KL nennt ein Thema, zu dem jeder etwas erzählen muss, z.B. "Mein schönster Geburtstag". Alle versuchen sich zu erinnern (im Stillen). KL kann der Runde Fragen stellen wie: "Wann war das? Mit wem hast du gefeiert? Was gab es zu essen?" usw. Diese Fragen beantwortet jeder nur in seinem Kopf.

Nun bekommen alle TN1 90 Sekunden Zeit, ihrem Partner von ihrem schönsten Geburtstag zu erzählen. Nach 90 Sekunden sagt der Lehrer "Stopp". Dann bekommen alle TN2 90 Sekunden Zeit, ihrem Partner von ihrem schönsten Geburtstag zu erzählen. Nach 90 Sekunden sagt KL "Stopp".

Nun gibt es einen Partnerwechsel: der Sitznachbar auf der anderen Seite (linker/rechter Nachbar) wird der neue Partner. Nun bekommen alle TN1 60 Sekunden Zeit, ihrem neuen Partner vom schönsten Geburtstag ihres vorherigen Partners zu erzählen. Dann

bekommen alle TN2 60 Sekunden Zeit, ihrem neuen Partner vom schönsten Geburtstag ihres vorherigen Partners zu erzählen. Nach jeweils 60 Sekunden sagt KL "Stopp".

Jetzt drehen sich alle wieder zu ihrem ersten Partner um. TN1 hat 30 Sekunden Zeit, seinem Partner die Geschichte zu erzählen, die er von seinem vorherigen Partner gehört hat. Dann hat TN2 30 Sekunden Zeit, seinem Partner die Geschichte zu erzählen, die er von seinem vorherigen Partner gehört hat. Nach jeweils 30 Sekunden sagt KL "Stopp".

Zum Schluss fragt KL einige TN nach der Geschichte, die sie zuletzt gehört haben, und fragt dann den Originalerzähler, ob das stimmt.

- Telepathie

Klasse in Gruppen einteilen. Die Gruppen sitzen auf Stühlen in je einer Reihe, der vorderste Stuhl (der "heiße Stuhl") jeder Reihe ist räumlich vom Rest der Reihe getrennt. Jeder braucht Papier und Stift. KL liest einen unvollständigen Satz vor, z.B. "Am Montagmorgen war Klaus ...". Nun muss jeder geheim den Satz vervollständigen, z.B. mit "müde", "aufgeregt", "oft im Büro", "nach Hause gegangen" usw. Dabei versuchen die übrigen Mitglieder jeder Gruppe zu erraten, was ihr Mannschaftsmitglied auf dem heißen Stuhl wohl schreibt, und auch genau dieses Wort / diese Wörter zu schreiben, denn dafür gibt es Punkte. Beispielsweise schreibt bei Gruppe 1 derjenige auf dem heißen Stuhl "müde". Zwei weitere Mitglieder seiner Gruppe haben auch "müde" geschrieben, also erhält die Gruppe zwei Punkte. Ein anderes Mitglied aus Gruppe 1 hat "unausgeschlafen" geschrieben, aber dafür gibt es keinen Punkt, auch wenn es das Gleiche bedeutet. Bei Gruppe 2 hat der TN auf dem heißen Stuhl "schlechte Laune" geschrieben, was grammatikalisch falsch ist. Ein Mitglied von Gruppe 2 hat "schlechter Laune" geschrieben, was grammatikalisch richtig ist. Trotzdem bekommt Gruppe 2 keinen Punkt, weil es nicht genau dasselbe war.

Nach jedem Satz wird getauscht und ein jeweils neues Mitglied jeder Mannschaft sitzt auf dem heißen Stuhl.

- Personenraten

Jeder TN bekommt einen Zettel und schreibt geheim darauf den Namen einer Person, die allen bekannt ist (z.B. Michael Schumacher, Wolfgang Amadeus Mozart oder Schneewittchen). Diesen Zettel klebt er mit Tesafilm seinem rechten Nachbarn auf den Rücken, so dass dieser nicht sehen kann, was auf dem Zettel steht und welche Person er also darstellt.

Alle stehen auf und gehen in der Klasse herum. Sie versuchen herauszubekommen, wer sie sind. Dazu stellen sie Ja-/Nein-Fragen. Sie stellen einem Partner eine Frage, der Partner stellt ihnen eine Frage, dann müssen sie einen neuen Partner finden.

Variante: Sie dürfen einen Partner so lange fragen, bis eine ihrer Fragen mit "nein" beantwortet wird. Dann ist der Partner an der Reihe, bis auch eine seiner Fragen verneint wird. Dann müssen sie einen neuen Partner finden.

- Interessante Infos / Detektivarbeit

Jeder TN denkt sich eine Frage aus, die er jedem anderen TN stellen will. Diese Frage muss ungewöhnlich sein. Also z.B. nicht "Liest du gern?" -> langweilig. Gut: "Was ist deine früheste Kindheitserinnerung?"

Jeder TN schreibt seine Frage oben auf ein Blatt Papier und schreibt darunter (untereinander am linken Rand) die Namen aller seiner Kollegen. Nun stehen alle auf, stellen sich gegenseitig ihre Fragen und machen Notizen zu den Antworten (keine ganzen Sätze).

Für die zweite Phase hat KL kleine Zettel mit den Namen aller TN vorbereitet. Jeder zieht einen Zettel (es darf nicht der eigene Name sein!). Jetzt muss er in Detektivarbeit herausfinden, was dieser TN über sich erzählt hat. Beispiel: Andrea hat einen Zettel mit "Bridget" gezogen. Nun geht sie zu Christina, Daniel, Emilio, Francesca, Gustav usw. und fragt sie: "Was hat dir Bridget erzählt?" Andrea macht sich dazu Notizen. Wenn sie alle Informationen eingeholt hat, schreibt sie einen Text über Bridget.

- Alle roten Socken

Die TN sitzen im Stuhlkreis, ein TN ohne Sitzplatz steht in der Mitte. Jetzt benennt er eine Gruppe von TN, die die Plätze tauschen muss, z.B. "Alle, die rote Socken anhaben" oder "Alle, die im Herbst geboren sind". Jeder, auf den dieses Merkmal zutrifft, muss aufspringen und sich einen neuen freigewordenen Platz suchen. Auch der TN in der Mitte versucht, dabei einen Sitzplatz zu ergattern. Derjenige, für den kein Stuhl mehr da ist, steht nun in der Mitte und nennt das nächste Merkmal.

- Redemittel-Bedienung

KL reicht den in Kleingruppen diskutierenden TN zwischendurch Kärtchen mit Chunks oder grammatikalischen Strukturen (z.B. Konnektoren) herein, die sie spontan in ihre Argumentation einbauen müssen.

Variante: 1 TN der Kleingruppe hakt die verwendeten Chunks auf einer Liste ab.

- Dramapädagogik: kurze Rollenspiele 2

a) KL fertigt Kärtchen mit verschiedenen Personen, Befindlichkeiten und Orten. Die TN ziehen zufällige Dreierkombinationen, z.B.: Fotomodell – verzweifelt – im Supermarkt. Die TN spielen es pantomimisch oder in kleinen Monologen. Die anderen raten, wer sich wo wie verhält.

- b) KL fertigt Kärtchen mit Personen in bestimmten Situationen. TN1 zieht: „ein alter, kranker Mensch“. Er bewegt sich / sitzt / geht nun wie ein alter, kranker Mensch. Die anderen raten.
- c) Die TN machen Pantomime zu verschiedenen Szenen und verschiedenen Themen, z.B. Fußball schauen etc..
- d) KL fertigt Kärtchen mit Tieren und Musikstilen. Die TN bewegen sich zu Walzer wie ein Elefant etc.
- e) Die TN sprechen Sätze hastig, zornig, lahm etc.
- f) Die TN stellen Gemütszustände sprachlich dar: Jammern übers Wetter, Freude übers Wetter etc.
- g) Die TN halten Ein-Minuten-Vorträge zu Themen wie „Flaschenpfand, Läuse etc.
- h) Die TN lernen Kurzdialoge mit nicht mehr als 6 Sätzen auswendig und gestalten sie schauspielerisch aus. Z.B.:
 - 1: „Warum siehst du mich so komisch an?“
 - 2: „Ich schaue doch nicht komisch.“
 - 3: „Doch. Du guckst immer so, wenn was ist.“
 - 4: „Es ist nichts. Was soll denn sein?“
 - 5: „Schmeckt dir das Essen nicht?“
 - 6: „Doch, es schmeckt super. Vielleicht ein bisschen zu viel Salz.“
- i) Die TN spielen kurze Szenen wie „Mutter und erwachsener Sohn kaufen Hose“ etc.
 Variante: absurde / überraschende Szenen spielen.

– Dramapädagogik: Denkmal/Standbild bauen

4-8 TN pro Gruppe gestalten ein Denkmal zu einem Thema, z.B. Oper, Handymanie, Flugangst, Putzkolonne, Weinprobe, Schnäppchenjagd etc.

– Elektrisches Seil (siehe auch Montanalingua)

Die TN müssen in Gruppen ein in Hüfthöhe gespanntes Seil überwinden, ohne es zu berühren. Zuvor sollten sie sich auf ein gemeinsames Vorgehen einigen. Dabei werden entsprechende Redemittel geübt.

- Blinde Kuh (siehe auch Montanalingua)

Ein Idee für draußen (wahlweise auch drinnen möglich).

Phase 1: In Gruppen lernen die TN Wortschatz aus der Natur (Nomen und Adjektive). Sie kombinieren z.B. laminierte Kärtchen mit Begriffen wie „r Baumstamm“ und „rutschig“.

Phase 2: Mithilfe von Redemitteln geben sich die TN in Kleingruppen Anweisungen wie „Geh einen Schritt nach links.“ Oder „Vorsicht, bück dich!“

Phase 3: Schließlich führen je 2 TN einen blinden Dritten durch einen festgelegten Parcours. Rollenwechsel.

Phase 4: Reflexionsphase

- Bachüberquerung (siehe auch Montanalingua)

Eine Idee für draußen. Aufgabe: gemeinsam einen Bach überqueren.

Phase 1: Wie „Blinde Kuh“: Wortschatz und Redemittel vertiefen.

Phase 2: Die TN planen ein gemeinsames Vorgehen, um trockenen Fußes über einen Bach zu gelangen. Alle TN einer Gruppe müssen heil am anderen Ufer ankommen.

Phase 3: Reflexion

- Das große Suchen (siehe auch Montanalingua)

Eine Idee für draußen. Aufgabe: Jede Gruppe muss 6 auf einem Kärtchen genannte Dinge aus der Natur suchen. Vorentlastung durch genaue Beschreibung von Dingen. Nachbereitung: Geschichten zu den Dingen schreiben. Spione achten auf Einhaltung der Regeln. Redemittel: „Beratschlagen“.

- Schatzsuche (siehe auch Montanalingua)

Idee für draußen: Schätze werden versteckt und mithilfe rätselhafter Hinweise gesucht. Redemittel: „Beratschlagen“.

- Palaver (siehe auch Montanalingua)

Idee für draußen. Am Lagerfeuer handeln Interessengruppen Konfliktlösungen aus. Oder man erzählt gemeinsam Geschichten. Redemittel „Verhandlung“.

- Freilufttheater (siehe auch Montanalingua)

Schauspielgruppen spielen Szenen unter freiem Himmel.

5. Leseverstehen

- Überraschung

Um einen Text z.B. über Tierversuche vorzuentlasten, bringt KL z.B. ein Stoffkaninchen mit, evtl. verpackt. Die TN fühlen und raten. Sie packen aus und notieren, was ihnen dazu einfällt, evtl. mittels Mind-Map oder Cluster.

Variante: Fotos oder andere Abbildungen zeigen.

- Sonne und Mond

Zum Tierversuche-Text verfasst KL einige Statements. Der U-Raum wird geteilt in eine Sonnen- und eine Mond-Hälfte. KL liest die Statements vor. Jedes Mal stellen sich die TN in eine Hälfte, je nachdem, ob sie mit den Statements einverstanden (Sonne) sind oder nicht (Mond).

- Fragen an den Text

KL nennt den TN das Thema des Textes bzw. die Überschrift. Die TN stellen dazu Ja/Nein-Fragen, später formulieren sie schriftlich genauere Fragen. Nach dem Lesen wird geprüft, welche Fragen der Text beantwortet.

- Hypothesen bilden

Die TN beginnen den Text zu lesen. Nach Lesen der Überschrift, des ersten Abschnitts, des zweiten Abschnitts etc. stellen die TN Vermutungen an, wie der Text weitergehen könnte.

- Fragen an den Partner

KL teilt den Text in zwei Teile. TN1 liest den ersten, TN2 den zweiten Teil. Beide formulieren zu ihrem Teil 3 Fragen zu wesentlichen Inhaltspunkten. Dann werden die Fragen getauscht, die ungelesenen Teile des Textes gelesen und die Fragen schriftlich beantwortet. Anschließend wird wechselseitig korrigiert.

- Verstehensinseln

Die TN markieren alle ihnen bekannten Wörter und Namen eines Zeitungstextes, vergleichen und stellen Vermutungen über den Inhalt des Textes an.

- Auswischtext

KL schreibt Text an Tafel oder Smart Board. Die TN lesen. Fragt ein TN nach einem unbekanntem Wort, wischt KL es aus usw. bis nur noch ein Textgerüst bekannter Wörter übrig ist. Die TN raten, worum es im Text gehen könnte. Bei Bedarf werden die Lücken nach und nach wieder aufgefüllt.

- Halber Text

KL schneidet einen Text von oben nach unten in zwei Hälften. TN1 liest den linken, TN2 den rechten Teil. Beide versuchen herauszufinden, worum es geht. Anschließend wird der Originaltext zusammengesetzt und mit den Vermutungen verglichen.

- Kugellager

Die TN bilden mit Stühlen einen Innen- und einen Außenkreis. Je 2 TN sitzen sich gegenüber. Die TN bekommen einen Text, den sie innerhalb einer definierten – kurzen! – Zeit lesen. Danach werden die Blätter umgedreht, sodass der Text nicht mehr sichtbar ist. Die gegenüberstehenden TN tauschen sich nun 2 Minuten darüber aus, was sie verstanden haben.

Jetzt rücken die TN im Außenkreis nach rechts zum nächsten Partner, lesen wieder und tauschen sich wieder aus. Dies wiederholt sich noch 2 Mal. Am Ende haben die meisten TN mit wachsendem Vorwissen den Text verstanden.

- Lückentext

Die TN machen eine Textlücken-Aufgabe selbst und lassen sie vom Nachbarn lösen. Dazu streichen sie mit Tipp-Ex z.B. 10 Verweiswörter, Konnektoren oder Verbformen aus, nummerieren die Lücken und bieten unter dem Text eine Auswahl von 15 Wörtern an.

Variante: Ohne Wörterangebot

- Textpuzzle

KL zerschneidet den Text und nummeriert die Teile. Die TN setzen den Text zusammen.

- Text-Nachbereitung

Die TN schreiben nach dem Lesen des Textes Zeitungsberichte, Kommentare, Zusammenfassungen, Blog-Beiträge etc. bzw. machen mündlich Umfragen, mögliche Dialoge zwischen den Hauptfiguren oder Interviews mit ihnen etc.

6. Schreiben

- Monitor

KL gibt ein Bild vor, z.B. von einer Urlaubslandschaft. Daneben malt er 4 Knöpfe mit 4 Sinnen: Auge, Nase, Mund, Ohr.

TN1 drückt bei TN2 den Knopf „Ohr“ und TN2 berichtet mündlich, was er im letzten Urlaub gehört hat (Vogelzwitschern, Eisverkäufer..). Nach 2 Minuten sind alle Knöpfe gedrückt und TN1 ist dran. Später werden die mündlichen Erzählungen verschriftlicht.

- Pingpong

KL erklärt, dass je 2 TN nun eine Geschichte schreiben, wobei Sätze wie Pingpongbälle hin und her wechseln. TN1 und TN2 schreiben je einen Satz und tauschen ihn aus. Der Partner schreibt nun weiter, bevor wieder getauscht wird etc. So entstehen parallel 2 Geschichten. Variante: Dialoge, Chats / What's App-Nachrichten schreiben.

- Schreiben mit lyrischen Vorlagen

Vorgegebene Strukturen können das Schreiben erleichtern. Beliebt sind neben Haikus auch Elfchen. Es besteht aus elf Wörtern und 5 Zeilen:

1. Zeile: Ein Wort (eine Farbe oder eine Eigenschaft)
2. Zeile: Zwei Wörter (ein Gegenstand oder eine Person mit Artikel)
3. Zeile: Drei Wörter (Wo und wie ist der Gegenstand, was tut die Person?)
4. Zeile: Vier Wörter (etwas über sich selbst schreiben)
5. Zeile: Ein Wort (als Abschluss des Elfchens)

GOLDGELB

DIE NARZISSEN

BLÜHEN IM MÄRZ

UND WARTEN AUF MICH

NARZISSENSTRAUß (www.medienwerkstatt-online.de)

Varianten: andere Gedichtformen wie ABC-Gedichte oder SMS-Gedichte (z.B. 180 Zeichen in 15 Minuten zu einem bestimmten Thema)

– Reißverschluss

TN1 und TN2 schreiben zwei Gedichte. TN1 schreibt die Zeilen 1 und 3, TN2 die Zeilen 2 und 4. Dann wird getauscht und vervollständigt.

– Echo-Text/Parallelgedicht

TN1 verfasst ein Gedicht, TN schreibt Kommentare daneben oder verfasst ein Parallelgedicht, das inhaltlich Bezug nimmt auf das Original.

– Wortlawine

Die TN schreiben oben links auf ihr Blatt ein Wort. Nun schreiben sie darunter weitere Wörter, die ihnen dazu einfallen, bis sie am unteren Seitenrand angelangt sind.

Jetzt schreiben sie neben die Wortlawine einen Text, in dem in jeder Zeile das entsprechende Wort der Lawine vorkommt.

– Geschichtenzutaten

Kleingruppen. Anhand einer Tabelle würfelt jede Gruppe zunächst die Zutaten ihrer Geschichte aus. Z.B. würfelt die Gruppe zuerst für ihre Hauptfigur, dann den Charakter der Hauptfigur, dann den Handlungsort und dann eine Tätigkeit. Wenn die Gruppe also eine 5, eine 6, eine 2 und eine 4 würfelt, muss sie eine Geschichte schreiben über einen eitlen Arzt / eine eitle Ärztin im Dschungel, der/die Gitarre spielt.

	Hauptfigur	Charakter	Ort	Tätigkeit
1	Pirat/-in	mutig	Krankenhaus	gewinnen
2	Student/-in	stolz	Dschungel	sich verlieben
3	Mörder/-in	klug	Berge	tanzen
4	Zauberer/Hexe	schüchtern	Insel	Gitarre spielen
5	Arzt/Ärztin	pessimistisch	amerikanisches College	sich verlaufen
6	Kind	eitel	Gefängnis	retten

- 10-Wörter-Geschichte

KL erstellt zu einem vertrauten Thema pro Gruppe (oder TN) einen Zettel mit je 10 Wörtern. Sollte das Thema z.B. „soziales Engagement“ sein, findet KL Wörter zu entsprechenden Geschichten, z.B.: ehrenamtlich – s Tierheim – e Spende – helfen etc. oder: s Waisenhaus – unterstützen – e Freizeit - s Gewissen etc..

Jede Gruppe bekommt einen Zettel und denkt sich einen Text (meist eine Geschichte) aus, in dem die jeweiligen Wörter vorkommen müssen. Auch andere Schlüsselwörter zum Thema sollten integriert werden. KL legt Textumfang und Zeitrahmen fest. Während des Schreibens korrigiert KL die Fehler. Hat jede Gruppe schließlich einen fertigen Text, wird vorgelesen. Gr.1 liest vor (2x) und alle anderen raten notieren die zentralen Wörter mit. Nur Gr.2 jedoch muss nach kurzer Besprechung die 10 Wörter laut nennen und hat dafür 10 Versuche. Nicht geratene Wörter werden von den anderen Gr. ergänzt. KL hält das Ergebnis in % an der Tafel fest. Dann liest Gr.2 vor und Gr. 3 rät etc. Gewonnen hat, wer die meisten Wörter geraten hat. Mögliche Hilfe: KL gibt an, wie viele Nomen, Verben oder Adjektive zu raten sind.

- Kurszeitung

KL bringt Fotos mit (geeignet sind besonders Fotos aus „National Geographic“ o.ä.). Je 2 TN wählen ein Foto und schreiben dazu eine Zeitungsmeldung, die im Zusammenhang mit dem Sprachkurs steht. Z.B.: Foto von einem Gorilla – „Neuer Kursteilnehmer im Sprachinstitut X – Direktor möchte neue Zielgruppen ansprechen“ etc..

Die TN verfassen ihre Texte, benutzen u.a. Konjunktiv1. KL korrigiert. Text und Foto werden auf buntes Papier geklebt, zusammengeheftet und als Kurszeitung im Institut ausgelegt.

- Postkarte

KL bringt Postkarten mit, die die TN an eine bestimmte Person schreiben und auch verschicken.

Variante: Fertige Postkarten werden überall aufgehängt und ihre Texte als Laufdiktat aufgeschrieben.

- Texte zu Bildfolgen

Die TN setzen Bilder zu Bildfolgen zusammen und schreiben Geschichten dazu.

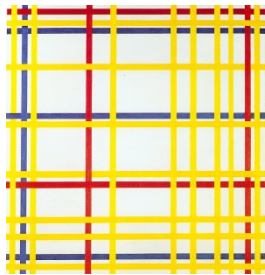
- Vor- und Nachgeschichten

TN erhalten einfache Bilder und erfinden dazu Geschichten. Was ist passiert? Was wird passieren?

Variante: Die TN ergänzen fehlende Textpassagen (Anfänge, Mittel- und Schlussteile)

– Bildbearbeitung 1

KL wählt ein möglichst abstraktes Bild, z.B. „New York City“ (1942) von Piet Mondrian.

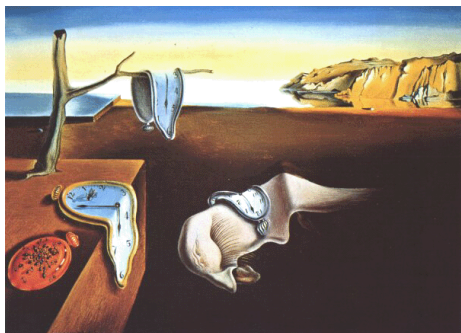


(www.Piet-Mondrian.org)

Die TN schreiben einen Satz dazu mit folgendem Doppelkonnektor, z.B.: „Das könnte entweder ein Geschirrtuch oder ein Gefängnisfenster sein.“ Das Blatt wird weitergereicht. Der Nachbar nimmt Bezug darauf: „Nein, es handelt sich weder um ein Geschirrtuch noch um ein Gefängnisfenster, sondern um ein Baugerüst.“ Der dritte TN formuliert einen Satz mit „sowohl – als auch“ etc., der letzte schließlich fasst alles zusammen und formuliert einen Schlusssatz.

– Bildbearbeitung 2

KL wählt am besten ein gegenständliches Bild mit mehrdeutigem Inhalt, z.B. ein surrealistisches, etwa „Die Beständigkeit der Erinnerung“ (1931) von Salvador Dali.



(www.moma.org)

Die Gruppe teilt das Bild in thematische Bereiche auf, z.B. Figur im Vordergrund, Landschaft, Uhren, Baum und geometrische Formen etc.. Jede Gruppe schreibt zu ihrem Bereich 3 ausdrucksvolle Hauptsätze, z.B. „Müde versinkt die Sonne im Meer.“ KL korrigiert sie. Dann werden die Sätze auf Papierstreifen geschrieben (eine Zeile pro Streifen). Jede Gruppe bekommt nun die Streifen der Nachbargruppe und zerschneidet sie Wort für Wort. Jetzt wird gemischt, die Zettel werden nach dem Zufallsprinzip (!!) gezogen und hintereinander gelegt. Die Gruppe muss sie nun sinnvoll zusammensetzen und als Text aufschreiben, und zwar nach folgenden Regeln:

- a. Die Reihenfolge der Wörter muss gewahrt bleiben.
- b. Es darf mit beliebig vielen neuen Wörtern aufgefüllt werden, damit die Wortfolgen zu sinnvollen, grammatisch richtigen Sätzen werden können.

Schließlich werden die Texte kopiert und gemeinsam gelesen.

– Perspektivenwechsel

KL wählt ein Foto, dessen Inhalt aus verschiedenen Perspektiven erzählt werden kann. Z.B.: „Eine junge Frau mit einer roten Rose wartet am Flughafen.“

Die TN erhalten unterschiedliche Kärtchen wie „Ich-Erzählerin“, „Putzfrau“, „Gott“, „Freund im Flugzeug“, „Mutter der Frau“ etc. Jeder TN schreibt nun eine Geschichte zu dem Foto aus der Perspektive seiner Figur. Wahlweise: Briefe/SMS/What's App-Nachrichten. Die Texte werden gelesen, können korrigiert und noch einmal geschrieben werden.

– Texte zu Gegenständen

KL bringt Gegenstände mit. Die TN schreiben Briefe an diesen Gegenstand, wahlweise auch Prosatexte, Lyrik, Dialoge dazu.

Variante: KL bringt Geldscheine fremder Währungen mit. Die TN beschreiben die Reise des Geldscheins.

– Texte zu Musik

Die TN hören nacheinander 4 verschiedene Musikstücke (nur angespielt), die 4 verschiedene Stimmungen erzeugen. Nachdem sie das erste Musikstück gehört haben, schreiben sie dazu den Anfang einer Geschichte, die die Nachbarn jeweils nach dem Hören der anderen Stücke fortsetzen. Gut geeignet sind Märchen. Die Geschichten werden gelesen, können korrigiert und noch einmal geschrieben werden.

Variante: Die TN bewegen sich zu Musik im Raum und schreiben bei „Stopp“ mit dicken Stiften Stichworte zu ihren Empfindungen auf ein am Rücken jedes TNs befestigtes Blatt. Am Ende werden aus den Stichworten Geschichten gemacht.

– Moon Dance

KL greift auf das bewährte Moon Dance-Spiel zurück oder erstellt selbst Kärtchen. Die TN sitzen in Gruppen an Tischen. In der Mitte des Tisches liegt ein Blatt mit Erzählschritten: „Es war einmal ...“ (rot) – „Er/Sie lebte ...“ (blau) – „Eines Tages traf er/sie ...“ (grün) etc.. Zu jedem Erzählschritt gibt es einen Stapel Kärtchen mit Informationen, z.B.: „eine Prinzessin“ (rot) – „unter einer Brücke“ (blau) – „einen Baggerführer“ (grün) etc. . Jeder TN zieht ein rotes Kärtchen und beginnt zu erzählen. Dann zieht er ein blaues und erzählt weiter etc.. Er darf scheinbar unpassende Kärtchen nicht zurücklegen, sondern muss seine Geschichte entsprechend neu ausrichten. Stimmungsvolle Musik und Raumausstattung erhöhen die Konzentration.

Variante: Die TN geben den Text nach jedem Erzählschritt an den Nachbarn weiter.

- Was stimmt hier nicht? (siehe auch Montanalingua)

Eine Idee für draußen, aber auch drinnen möglich. KL bringt Gegenstände mit, die nicht in die Umgebung passen und deshalb dazu einladen, Geschichten zu erzählen. Z.B: eine Taucherbrille in der Astgabel.

Die TN verstecken in Gruppen die Gegenstände, die die jeweils andere Gruppe entdecken muss. Wird ein Gegenstand gefunden, erzählen oder schreiben die TN eine kleine Geschichte dazu. Wie ist das Ding hierher gekommen?

- Foto-Rallye (siehe auch Montanalingua)

Eine Idee für draußen, hier z.B. in der Stadt. Jede Gruppe wählt mithilfe des Stadtplans einen Weg zu einem vereinbarten Ziel, wo man sich nach z.B. 45 Minuten trifft. Der Weg wird schriftlich dokumentiert. An 3 bis 5 Orten wird je ein Foto gemacht. Geeignete Motive sind z.B. ein Brunnen, ein Plakat, eine markante Haustür mit Fenster etc.. Zusätzlich werden die Fotos schriftlich kurz aber präzise beschrieben. Am Treffpunkt tauschen die Gruppen ihre fertigen Texte. Gr.1 geht nun den Weg von Gr.2 zurück und orientiert sich dabei an deren Wegbeschreibung. An den beschriebenen Orten müssen mithilfe der Fotobeschreibungen die gleichen Fotos geschossen werden.

Am Ende werden die Fotos verglichen und die Texte korrigiert. Ungenaue Texte führen zu falschen oder ungenauen Fotos.

- Solo in der Stadt (siehe auch Montanalingua)

Eine Idee für draußen, aber auch drinnen möglich. Jeder TN sucht sich im Gebäude bzw. in der Stadt einen Ort, an dem er z.B. 15 Minuten oder länger verweilt, z.B. am Bahnhof, im Park, im Bus, am Fluss, vor der Bäckerei, im Café etc.. Dort schreibt er nun einen Text darüber, was er an diesem Platz sieht, denkt und fühlt. Dies kann auch ein fehlerhafter Brainstorming-Text sein („automatisches Schreiben“)

Zurück im U-Raum können die Texte vorgelesen und korrigiert werden.

- Haiku (siehe auch Montanalingua)

Eine Idee für draußen. Kurze japanische Naturgedichte werden verfasst und variantenreich präsentiert.

Phase 1: Die TN erstellen Wortschatz zum Thema Natur, z.B. e Katze – schleichen – miau – e Wiese und machen z.B. Zuordnungsübungen.

Phase 2: Die TN lesen ein Haiku und bestimmen die Versform

Phase 3: In der Natur suchen sich je 2 TN einen stillen Platz und schreiben auf ein DIN A3-Blatt ein eigenes Haiku-Gedicht, inspiriert durch den Ort, an dem sie sich befinden. Das Blatt wird am Baum aufgehängt oder am Boden ausgelegt.

Phase 4: Die Gruppen besuchen sich nun gegenseitig und besprechen ihre Haikus.

7. Literatur

Bohn, Rainer: Probleme der Wortschatzarbeit. Fernstudienangebot DaF. Langenscheidt Verlag Berlin/München

Bolte, Henning: Fremde Zungenschläge – Handlungsräume für die Entwicklung mündlicher Kommunikationsfertigkeiten im Fremdsprachenunterricht. In: Fremdsprache Deutsch 1/1996, S. 4ff

Brittner, Michaela u.a.: DaF unterrichten. Basiswissen Didaktik Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Klett Verlag, Stuttgart 2013

Daum, Susanne/Hantschel, Hans-Jürgen: 55 kommunikative Spiele. Klett Verlag, Stuttgart 2012

Even, Susanne: Drama Grammatik. Dramapädagogische Ansätze für den Grammatikunterricht Deutsch als Fremdsprache. Hueber Verlag, München 2003

Finke, Eva / Thums-Senft, Barbara: Begegnung in Texten. Kreatives biographisches Schreiben in der interkulturellen Bildung und im Unterricht DaF oder DaZ. Schmetterling Verlag, Stuttgart 2008

Grätz, Ronald: Kunst und Grammatik. In: Fremdsprache Deutsch 2/1997, S. 20ff

Hoffmann, Ludwig: Treffpunkt Dialog. Sprechtraining A1-B2. Klett Verlag, Stuttgart 2014

Holl, Edda: Sprach-Fluss. Theaterübungen für Sprachunterricht und Interkulturelles Lernen. Hueber Verlag, München 2011

Kirsch, Dieter: Szenisches Lernen. Theaterarbeit im DaF-Unterricht Deutsch als Fremdsprache. Hueber Verlag, München, 2013

Mauthe, Gabriele: Spielübungen. 2013 In: www.theater-in-der-schule.de

Schatz, Heide: Fertigkeit Sprechen. Fernstudieneinheit DaF 20. Langenscheidt Verlag, Berlin/München 2006

Ullmann, Alexander u.a.: Montanalingua. Fremdsprachen und Erlebnispädagogik. 24 praktische Vorschläge für Lehrer und Kursleiter. Buch mit DVD. Klett-Verlag, Stuttgart (leider nicht mehr lieferbar!)

Westhoff, Gerhard: Fertigkeit Lesen. Fernstudienangebot DaF. Langenscheidt, Berlin/München

Wolfrum, Jutta: Kreativ schreiben: Gezielte Schreibförderung für jugendliche und erwachsene Deutschlernende (DaF/DaZ). Deutsch als Fremdsprache. Hueber Verlag, München 2000

www.medienwerkstatt-online.d