

Spielanleitungen

Kettenübung (z. B. Lektion 20, Aufgabe 8)

Diese Übungsform trainiert das Gedächtnis und bietet sich besonders gut zum Einüben und Festigen von Wortschatz oder Strukturen an.

Die S sitzen an ihrem Platz oder stehen im Kreis. Die Reihenfolge für die Kettenübung wird vom L festgelegt. Der L oder ein S beginnt, indem er ein Wort oder einen Satz sagt bzw. eine Frage stellt (z. B. *Ohne was kannst du nicht sein?*) Nun ist der Nachbar mit einer Aussage bzw. einer Antwort an der Reihe (z. B. *Ohne mein Smartphone*). Er sagt wiederum das nächste Wort bzw. stellt die nächste Frage an seinen Nachbarn. So geht es weiter bis alle S einmal an der Reihe waren. Alternativ kann die Reihenfolge durch das Zuwerfen eines Softballs bestimmt werden. Dies erhöht besonders die Aufmerksamkeit und Konzentration der S, da sie nicht wissen, wann sie an der Reihe sind. Der L oder ein S beginnt, indem er ein Wort oder einen Satz sagt bzw. eine Frage stellt. Er wirft dann den Ball einem (anderen) S zu, der nun an der Reihe ist und danach den Ball weiterwirft.

Fußball (z. B. Lektion 22, Aufgabe 8)

Der L zeichnet ein Fußballfeld (z. B. wie in AB S. 87/90) an die Tafel. Ein Magnet dient als Ball und liegt zu Beginn des Spiels auf der Mittellinie des Feldes. Die Klasse wird in zwei Gruppen (die Mannschaften) eingeteilt.

Jede Mannschaft bestimmt einen Sprecher. Aufgabe des Sprechers ist es, die jeweilige Antwort zu nennen, nachdem die Mitglieder der Mannschaft untereinander beraten haben. Statt eines Sprechers können die Mitglieder der Mannschaft auch der Reihe nach die Antworten geben. Der Spielleiter (der Schiedsrichter; L oder S) nennt ein Adjektiv aus der Liste im AB. Mannschaft A muss den Komparativ nennen.

Möglichkeit 1: Ist die Lösung von Mannschaft A richtig, „schießt“ sie den Ball um eine Linie vor zum Tor. Der Ball liegt nun auf der Torlinie und Mannschaft A ist noch einmal an der Reihe. Ist die Antwort erneut richtig, schießt sie ein Tor und es steht 1:0 für Mannschaft A. Der Ball wird zurück auf die Mittellinie gelegt und Mannschaft B ist an der Reihe.

Möglichkeit 2: Ist die Antwort von Mannschaft A falsch, bleibt der Ball auf der Linie liegen und Mannschaft B ist an der Reihe.

Jede Mannschaft darf solange antworten, bis sie eine falsche Antwort gibt oder bis sie ein Tor schießt. Von der Mittellinie aus kann eine Mannschaft mit zwei richtigen Antworten ein Tor schießen. Nach einem Tor wird der Ball immer wieder auf die Mittellinie gelegt und die Gegner sind an der Reihe. Der Schiedsrichter kontrolliert die gegebenen Antworten, bewegt den Ball auf dem Spielfeld an der Tafel und notiert den Spielstand.

Super-Sätze (z. B. Lektion 23, Aufgabe 11)

Die S bilden 4er-Gruppen. Jeder der vier Spieler bekommt ein Blatt Papier, das er im Querformat in vier Spalten aufteilt. Fakultativ können die Tabellenköpfe mit *Name*, *kann*, *Superlativ*, *Infinitiv* beschriftet werden. Zuerst schreibt jeder S einen Namen in die Spalte *Name*, dann knickt er das Papier

nach hinten, so dass die Spalte *Name* verdeckt ist, und gibt das Blatt an seinen Nachbarn weiter. Nun füllen alle S die *kann*-Spalte aus, knicken diese wieder nach hinten und reichen das Papier weiter. In der nächsten Runde schreiben die S einen Superlativ dazu und am Ende (vierte und letzte Runde) einen Infinitiv. Jeder Spieler entfaltet nun das Blatt, das er in der Hand hat, und liest den „Super-Satz“ in der Gruppe vor.

Wo ist ...? (z. B. Lektion 25, Aufgabe 7)

Die S spielen zu zweit. Ein S beginnt, indem er einen Gegenstand (z. B. einen Stift) an eine bestimmte Stelle legt bzw. stellt (z. B. unter das Buch). Der S fragt seinen Partner, wo der Gegenstand ist. Der Partner antwortet entsprechend (*Der Stift liegt unter dem Buch*). Ist die Antwort richtig, darf er nun den Gegenstand an eine neue Stelle legen und den Partner fragen, wo er ist.

kalt – warm – heiß (z. B. Wiederholung Lektion 25, Aufgabe 2)

Ein S geht vor die Tür. Ein oder mehrere Gegenstände werden in der Klasse versteckt. Der S kommt zurück. Er stellt der Klasse Fragen, um den Gegenstand zu finden (z. B. *Liegt das Buch in der Tasche?*). Wenn der genannte Ort ziemlich nah am Versteck ist, antworten die S *warm*; wenn der Ort ganz nah am Versteck ist, dann sagen die S *heiß*; wenn der Ort ganz weit weg ist, dann rufen sie *kalt*.

Rollenspiel (z. B. Lektion 27, Aufgabe 9b)

Der L teilt die Klasse in 3er-Gruppen. Jedem S in der Gruppe wird eine Rolle laut Rollenkarte zugeteilt, die er einnimmt: Jugendhaus-Leiter, S1 (Zustimmung), S2 (Ablehnung). Die S sprechen nun in den Gruppen in ihren Rollen. Der Jugendhaus-Leiter beginnt. Er begrüßt die S, stellt sich vor und gibt am Ende eine Anweisung (*Duscht bitte morgens*), auf die S1 und S2 ihren Rollen gemäß reagieren müssen. Die S benutzen die Redemittel auf den Rollenkarten. Die Rollen können anschließend getauscht werden, so dass jeder S einmal jede Rolle gespielt hat.

Pantomime (z. B. Wiederholung Lektion 27, Aufgabe 2)

Die S bilden 3er- oder 4er-Gruppen. Ein S beginnt und sagt, was die anderen der Gruppe machen sollen (*Spielt Gitarre.*). Die anderen S stellen diese Tätigkeit pantomimisch dar. Dann ist der nächste S an der Reihe und gibt eine neue Anweisung für die Gruppe.

Pantomime eignet sich auch zum Einüben anderer Wortfelder und ist auch im Plenum und in Partnerarbeit möglich.

Spielanleitungen

Kettenspiel

(z.B. Lektion 28, Aufgabe 5a und Lektion 31, Aufgabe 1b)

Ein Schüler macht eine Aussage / stellt eine Frage und wendet sich damit an seinen Nachbarn. Die Reihenfolge für die Kettenübung wird vom L festgelegt. Der Nachbar nimmt Stellung / beantwortet die Frage. Dann macht er eine Aussage bzw. stellt dann eine neue Frage an seinen Nachbarn auf der anderen Seite. So geht es weiter bis alle S einmal an der Reihe waren.

Alternativ kann die Reihenfolge durch das Zuwerfen eines Softballs bestimmt werden. Dies erhöht besonders die Aufmerksamkeit und Konzentration der S, da sie nicht wissen, wann sie an der Reihe sind. Der L oder ein S beginnt, indem er ein Wort oder einen Satz sagt bzw. eine Frage stellt. Er wirft dann den Ball einem (anderen) S zu, der nun an der Reihe ist und danach den Ball weiterwirft.

Was ist anders?

(z.B. Lektion 31, Aufgabe 3)

Die S spielen in 3er- bzw. 4er-Gruppen. Sie legen Schulsachen und andere Dinge aus ihren Schultaschen bzw. Kleidungsstücke (insgesamt 10 Stück) auf den Tisch. Ein S sieht sich das Ergebnis auf dem Tisch kurz (30 Sekunden) an. Er muss sich dann umdrehen oder kurz aus dem Klassenraum gehen. Nun werden vier Dinge durch entsprechende in anderen Farben ausgetauscht, also beispielsweise ein rot-blauer Radergummi durch einen grauen Radergummi. Der S wendet sich wieder zum Tisch bzw. wird hereingerufen und soll nun feststellen, was sich verändert hat. Es werden so viele Runden gespielt, bis jeder S einmal geraten hat.

Flüsterkette

(z.B. Wiederholung Lektion 33, Aufgabe 1)

Die Klasse wird in 5er- oder 6er-Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt 6 Kärtchen. Die S schreiben die 6 vorgegebenen Verben auf die Kärtchen. Dann legen sie die Kärtchen verdeckt auf den Tisch und mischen sie. S1 zieht ein Kärtchen. Mit dem Verb bildet er eine Frage und flüstert sie S2 ins Ohr. S2 antwortet ebenfalls flüsternd. S1 sagt nun laut, was er über seine Mitschülerin / seinen Mitschüler erfahren hat. Er benutzt dabei die 3. Person Singular, wie im Beispiel vorgegeben. Dann ist S2 dran. Das Spiel endet, wenn alle S einmal dran waren.