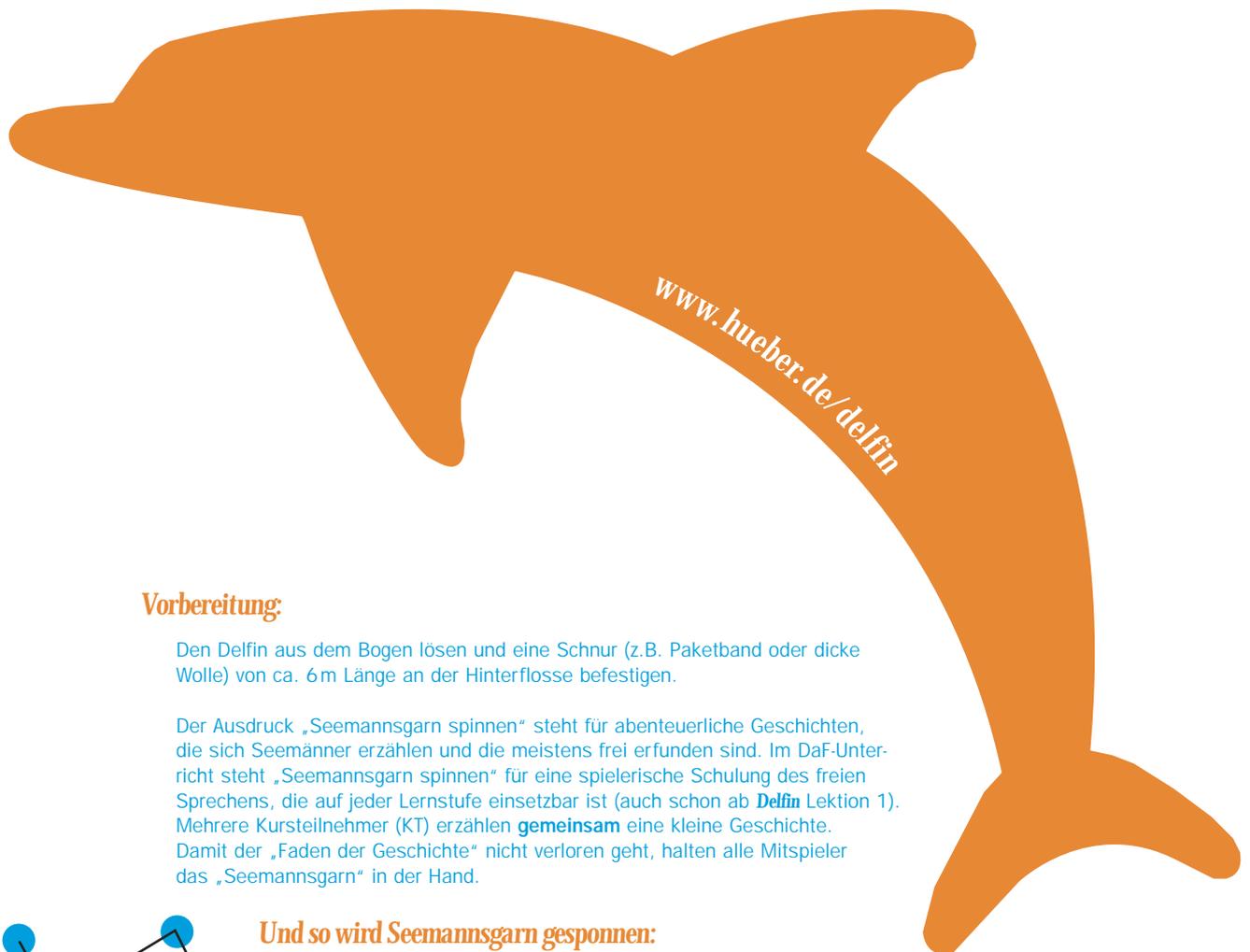


Spielanleitung SEEMANNSGARN SPINNEN



DAS IST
MEIN KURS.



Vorbereitung:

Den Delfin aus dem Bogen lösen und eine Schnur (z.B. Paketband oder dicke Wolle) von ca. 6 m Länge an der Hinterflosse befestigen.

Der Ausdruck „Seemannsgarn spinnen“ steht für abenteuerliche Geschichten, die sich Seemänner erzählen und die meistens frei erfunden sind. Im DaF-Unterricht steht „Seemannsgarn spinnen“ für eine spielerische Schulung des freien Sprechens, die auf jeder Lernstufe einsetzbar ist (auch schon ab **Delfin** Lektion 1). Mehrere Kursteilnehmer (KT) erzählen **gemeinsam** eine kleine Geschichte. Damit der „Faden der Geschichte“ nicht verloren geht, halten alle Mitspieler das „Seemannsgarn“ in der Hand.

Und so wird Seemannsgarn gesponnen:

Stehen Sie auf, nehmen Sie den Delfin mit der Schnur in die Hand und beginnen Sie mit ein, zwei Sätzen die Geschichte. Dann geben Sie die Schnur an einen KT weiter, behalten aber den Delfin in der Hand. Der KT steht auf und fügt ebenfalls ein, zwei Sätze hinzu. Der nächste KT steht auf, ergreift die Schnur und ergänzt die Geschichte ...

Zum Schluss stehen alle KT mit der Schnur in der Hand und bilden eine Kette – es bleiben also alle dran an ihrer Geschichte!

Variation des Spiels für echte Anfänger:

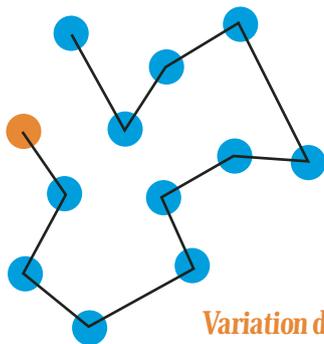
Arbeiten Sie phantasievoll mit dem Wortschatz der ersten Unterrichtsstunden und schreiben Sie Signalwörter an die Tafel, die von den KT benutzt werden sollen:

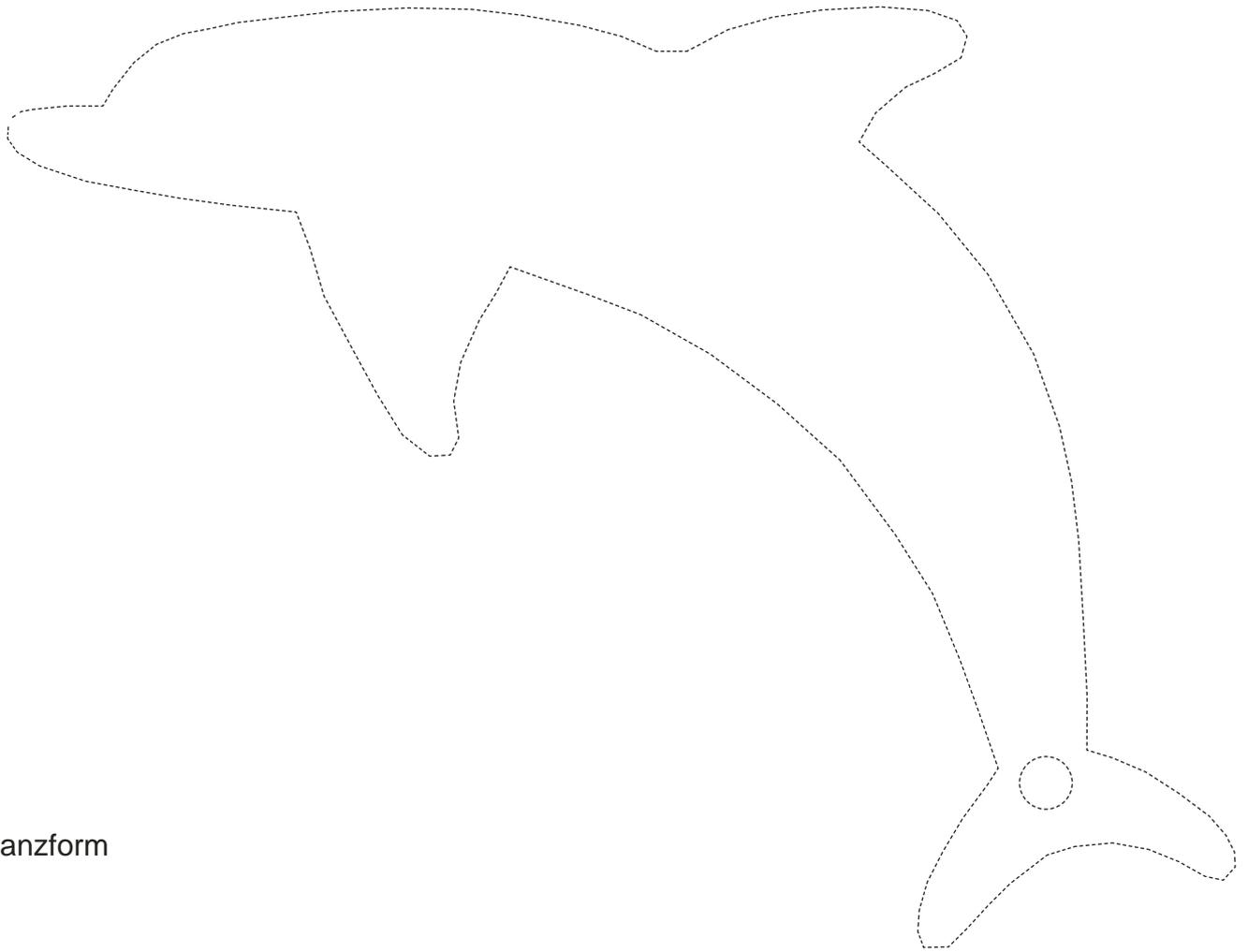
KL: Ich heiÙe Britney Spears und bin 98 Jahre alt. Mein Bruder ...

KT: heiÙt Michael Schumacher. Sein Auto ist kaputt. Meine Großmutter ...

KT: arbeitet als Fotografin in Australien ...

Weitere Spielvorschläge unter www.hueber.de/delfin





Stanzform