



Die große -Spielesammlung

Ideen zur Sprachförderung
für die Sekundarstufe I

Nina Wilkening





Die große DaZ-Spielesammlung

Ideen zur Sprachförderung
für die Sekundarstufe I

Nina Wilkening



Impressum

Titel

Die große DaZ-Spielesammlung
Ideen zur Sprachförderung für die Sekundarstufe I

Autorin

Nina Wilkening

Umschlagmotive und Abbildungen im Innenteil

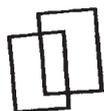
Grafik: © Denchik; Porträts (von oben links nach unten rechts):
© olly; © Lucky Drago; © Picture Partners; © Gelpi; © Zlatan Durakovic;
© stillkost – alle Fotolia.com

Lektorat

Dr. Daniela Rauthe

Druck

AZ Druck und Datentechnik GmbH, Kempten, DE



Verlag an der Ruhr
Mülheim an der Ruhr
www.verlagruhr.de



Geeignet für die Klassen 5–10

Urheberrechtlicher Hinweis

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Der Verlag untersagt ausdrücklich das Herstellen von digitalen Kopien, das digitale Speichern und Zurverfügungstellen dieser Materialien in Netzwerken (das gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen), per E-Mail, Internet oder sonstigen elektronischen Medien außerhalb der gesetzlichen Grenzen. Keine gewerbliche Nutzung.

Näheres zu unseren Lizenzbedingungen können Sie unter www.verlagruhr.de/lizenzbedingungen/ nachlesen.

Bitte beachten Sie die Informationen unter www.schulbuchkopie.de.

Soweit in diesem Produkt Personen fotografisch abgebildet sind und ihnen von der Redaktion fiktive Namen, Berufe, Dialoge u. Ä. zugeordnet oder diese Personen in bestimmte Kontexte gesetzt werden, dienen diese Zuordnungen und Darstellungen ausschließlich der Veranschaulichung und dem besseren Verständnis des Inhalts.

© Verlag an der Ruhr 2015, Nachdruck 2022

ISBN 978-3-8346-2757-5

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5	Gedächtnisspiel: Schulmaterialien	41
Hinweise zum Einsatz des Buches	6	Artikelsuchsel auf Zeit	42
<u>Lernfeld 1: Ich und du</u>	9	Bingo: Computersprache	43
<i>Hinweise zu Grund- und</i>		Basteldiktat	45
<i>Aufbaukurs</i>	10	Rätsel: Lerntechniken	46
Hallo – Auf Wiedersehen	11	Fotoquiz: Stadtbücherei	47
Bitte – Danke	12	Wer klatscht, gewinnt	48
Wie bitte?	13	Ich lese am liebsten	49
Ich bin ... Und du?	14	Bingo: Wörterbuch	50
Detektivspiel	15	Hitliste	51
Ich mag .../... mag ich nicht	16	Puzzle: Gebrauchsanweisungen	52
Flaschendreher: Vorlieben	17	<u>Lernfeld 3: Sich orientieren</u>	53
Uno, due, tre – Zählwettbewerb	18	<i>Hinweise zu Grund- und</i>	
Ich kann schwimmen	19	<i>Aufbaukurs</i>	54
Kimspiel	20	Ich suche	55
Puzzle: Verabredungen	21	Wo gibt es ...?	57
Rollenspiel: Telefonieren	22	Supermarktrallye	58
Wer kann ...?	23	Der Preis ist heiß	59
Schneeballschlacht	24	Rollenspiel: Einkaufen	60
Dort war es	25	Stadtplansuche	61
Schatzsuche: Schilder	26	Doppelkreismatch: Wann fährt	
Pyramidenquiz: Länder	27	der Bus?	62
Gefühlsgeschichte	29	Happy Birthday – Line-up	63
<u>Lernfeld 2: Lernen</u>	31	Wann ist Training?	64
<i>Hinweise zu Grund- und</i>		Quiz: Wunschberuf	65
<i>Aufbaukurs</i>	32	Kartenspiel: Gestern, heute,	
Dalli klick	33	morgen	66
Ich brauche ein Dingsbums	34	Filme raten	67
Stundenplan versenken	35	Diskussionsfight	68
Pantomime: Schul- und		Quiz: Atlas	69
Freizeitaktivitäten	36	Busplanmatch	70
Wochentage-Spiel	37	Schwarzer Peter: Gestern und	
Schön scheußlich	38	heute	71
Farbensammler	39	Quiz: Medien	72

Inhaltsverzeichnis

Lernfeld 4: Miteinander leben . . . 73	Fernsehwörter sammeln 100
<i>Hinweise zu Grund- und</i>	Lösungen würfeln 101
<i>Aufbaukurs</i> 74	Das Haus vom Nikolaus:
Warme Dusche 75	Zukunftswünsche 103
Entschuldigen Sie bitte 76	Rollenspiel: Werbeclip für
Kannst du mir bitte die Hand	den Traumberuf 104
schütteln? 77	Wünsche angeln 105
Meine Mutter kocht 78	Puzzle: Lebenslauf 106
Rätsel: Familie 79	Kartenspiel: Berufe 107
Möbelsuche 80	
Flaschendrehen: Uhrzeiten 81	Lernfeld 6: Sich wohlfühlen 109
Partyspiel 82	<i>Hinweise zu Grund- und</i>
Puzzle: Tagesablauf 83	<i>Aufbaukurs</i> 110
Pärchenspiel mit Menschen:	Wie geht es dir? 111
Tätigkeiten 84	Gefühle in der Tüte 112
Wie ist das Wetter in Berlin? 85	Interessenskreis 113
Würfelspiel: An Ostern gibt es	Modequeen 114
oft Regen 86	Lieblingsessen 115
Friedenspfeifer 87	Würfelspiel: Natur 116
Sachensucher 88	Pantomime: Sportarten 117
	Pärchenspiel mit Menschen:
Lernfeld 5: Was mir wichtig ist . . 89	Körper 118
<i>Hinweise zu Grund- und</i>	Domino: Glückwünsche
<i>Aufbaukurs</i> 90	aus aller Welt 119
Richtungswechsel 91	Rollenspiel: Interview 121
Pärchenspiel mit Menschen:	Würfelspiel: Mein Leben
Berufe 92	als Millionär 122
Was bin ich? 93	Blick in die Zukunft 123
Ciao, amigo 95	Galgenmännchen: Musik 124
Rollenspiel: Streit 96	Stadt, Land, Fluss für
Ich packe meinen Koffer –	Jugendliche 125
einmal anders 97	Tiere sammeln 126
Bingo: Fähigkeiten 98	Tabu: Sport 127
Zungenbrecher 99	Wer bin ich? 128

Liebe Leser*,

Deutsch als Zweitsprache zu unterrichten, ist ein zugleich Freude bringendes und anspruchsvolles Unterfangen. Das Fach bietet viele Chancen, mit Schülern offen ins Gespräch zu kommen und ihre Gedanken und Gefühle kennen zu lernen. Sprachliches Handeln steht im Vordergrund. Der Einsatz von Medien wie auch spielerisches, bewegtes und kooperatives Lernen sind wichtige Aspekte, die es zu beachten gilt und die für einen abwechslungsreichen Unterricht sorgen können.

Anspruchsvoll ist das Fach vor allem deshalb, weil die Schüler oft ganz unterschiedliche Lernvoraussetzungen mitbringen, die noch mehr differieren als in anderen Fächern. Es gilt, diejenigen Schüler, die bereits in Deutschland aufgewachsen sind, einen deutschsprachigen Kindergarten besuchten und zwischen den Kulturen hin und her switchen, nicht zu unterfordern. Zugleich darf man aber diejenigen, die geringe Deutschkenntnisse haben oder Falsches gelernt haben, nicht überfordern und aus den Augen verlieren.

Um beiden Gruppen gerecht zu werden, wurde viel Wert darauf gelegt, durch die spielerische Aufbereitung der geforderten Themen die Motivation aller, eben auch der Leistungsstarken, aufrechtzuerhalten. Zudem wird der Lernstoff besser im Gedächtnis behalten, wenn man positive Emotionen ermöglicht. Darüber hinaus werden zusätzlich zu den Spielbeschreibungen Hinweise zur Differenzierung gegeben, um allen Schülern speziell auf ihre Bedürfnisse und Fähigkeiten zugeschnittene Angebote machen zu können.

Inhaltlich und thematisch orientieren sich die Spielvorschläge an den Vorgaben der Rahmenrichtlinien zum Fach „Deutsch als Zweitsprache“ des Bundeslandes Bayern. In nahezu allen aktuellen Rahmenrichtlinien werden die bayerischen Vorgaben zitiert, sodass die Spiele in allen Bundesländern einsetzbar sind.

Ich wünsche Ihnen, dass Sie gemeinsam mit Ihren Schülern viel Spaß und Freude beim spielerischen Lernen erleben und Ihnen dieses Buch dabei hilfreiche Anregungen gibt!

Nina Wilkening

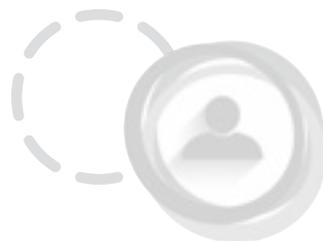
* Aus Gründen der besseren Lesbarkeit haben wir in diesem Buch durchgehend die männliche Form verwendet. Natürlich sind damit auch immer Frauen und Mädchen gemeint, also Lehrerinnen, Schülerinnen etc.

Hinweise zum Einsatz des Buches

Zum Aufbau

Aus den bayerischen Rahmenrichtlinien für das Fach „Deutsch als Zweitsprache“, die in nahezu allen aktuellen Rahmenrichtlinien zitiert werden, wurde die Unterscheidung in Grundkurs und Aufbaukurs sowie die Einteilung des Stoffes in die folgenden sechs Lernfelder übernommen:

- Ich und du (*Lernfeld 1*)
- Lernen (*Lernfeld 2*)
- Sich orientieren (*Lernfeld 3*)
- Miteinander leben (*Lernfeld 4*)
- Was mir wichtig ist (*Lernfeld 5*)
- Sich wohlfühlen (*Lernfeld 6*)



Diesen Lernfeldern entsprechen die hier vorliegenden sechs Kapitel, denen jeweils eine Seite mit „Hinweisen zu Grund- und Aufbaukurs“ vorangestellt ist. Hier finden Sie einen Überblick über die Inhalte des Lernfeldes und eine Orientierung hinsichtlich der Spielvorschläge.

Jeder Spielvorschlag beginnt mit kurzen Hinweisen zum behandelten Thema sowie mit Angaben zu den Voraussetzungen, die die Schüler mitbringen sollten, und zu den Kompetenzen, die ihnen vermittelt werden. Es werden die für das Spiel nötigen Materialien aufgelistet, die einzelnen vorbereitenden Schritte erläutert und die Spielanleitungen ausgeführt. Weiterhin finden Sie Hinweise zu Differenzierungsmöglichkeiten und Spielvariationen.

Zum Einsatz

Die Spiele sind konzipiert als Ergänzung zu weiteren Aktivitäten im Unterricht, können aber teilweise durchaus auch eine gesamte Unterrichtsstunde füllen. Sie können die Spiele z. B. als motivierenden Einstieg in Ihre Unterrichtsstunde einbauen oder auch als didaktische Reserve nutzen, wenn am Ende einer Unterrichtsstunde Zeit übrig ist. Ebenso ist es denkbar, eine Vertretungsstunde als „Spielstunde“ zu halten und quasi „nebenbei“ Lernzuwachs zu ermöglichen. Auch im „normalen“ Deutschunterricht können einige Spiele eingesetzt werden. Das Wiederholen der Spiele in Folgestunden bietet sich an, um das Gelernte zu festigen.

Theoretische Grundlagen

Sprachfördergruppen weisen generell eine große Heterogenität auf – hinsichtlich Sprachkompetenz, kultureller Hintergründe, Lebensbedingungen und Wertvorstellungen der Herkunftsfamilien. Wichtig sind in dieser Hinsicht auch äußere Bedingungen wie Aufenthaltsstatus und -dauer und individuelle Bedingungen, etwa schulische und außerschulische Lernerfahrungen oder der Entwicklungsstand der Erstsprache.

Sprachfördermaßnahmen für Kinder mit Deutsch als Zweitsprache setzen bereits im Kindergarten an. In vielen Bundesländern werden die sprachlichen Fähigkeiten aller Kinder ein Jahr vor der Einschulung getestet. Auf der Grundlage der Testergebnisse werden gezielte Sprachfördermaßnahmen im letzten Jahr vor der Einschulung von Lehrern in den Kindergärten als Einzel- oder Gruppenförderung durchgeführt.

Die Sprachförderung im Kindergarten, in der Grundschule und den weiterführenden Schulen leitet sich aus der jeweils individuellen Lernausgangslage der Kinder ab und richtet sich an die gesamte Persönlichkeit. Individuelle Förderpläne sollen diesem Anspruch gerecht werden. Die Schüler sollen soziale, sprachliche, methodische und interkulturelle Kompetenzen entwickeln und im mündlichen und schriftlichen Bereich sprachlich handlungsfähig werden, um einem angemessenen Bildungsgang nachgehen und damit umfassend am gesellschaftlichen System der Bundesrepublik Deutschland teilhaben zu können. Im Einzelnen ist unter den verschiedenen Kompetenzen Folgendes zu verstehen:

- **Soziale Kompetenz:** Die Schüler erweitern ihre kommunikative Kompetenz, um sich die Welt erschließen und selbstständig handeln zu können.
- **Sprachliche Kompetenz:** Sie beinhaltet die Aspekte Hörverstehen und Sprechen, Leseverstehen und Schreiben, Wortschatz und Redemittel, Syntax und Morphologie.
- **Methodische Kompetenz:** Die Schüler verfügen über Lerntechniken, Strategien und Sprachreflexion.
- **Interkulturelle Kompetenz:** Die Schüler werden im Sprachvergleich geschult und entwickeln eine Sensibilität für kulturelle Erfahrungen.

Für den Erfolg der Sprachförderung ist es von enormer Wichtigkeit, wie im Unterricht und im Schulleben mit der Mehrsprachigkeit der Schüler umgegangen wird. Wird sie als etwas Positives erlebt und werden die Schüler in ihrer

Hinweise zum Einsatz des Buches

Identität bestärkt, indem ihre Mehrsprachigkeit als sprachliche Kompetenz wertgeschätzt wird, trägt dies erheblich zum Lernerfolg bei. Es gilt, die Erfahrungen aller – Deutscher und Zugewanderter sowie in Deutschland geborener und aufgewachsener Jugendlicher mit Migrationshintergrund – zu thematisieren, miteinander zu vergleichen und aufgrund des Vergleichs zu neuen Erkenntnissen und Einstellungen zu gelangen.

Didaktische und methodische Aspekte

Das Aneignen einer Zweitsprache ist ein individueller Prozess. Offener Unterricht, der jedem Schüler die Möglichkeit bietet, an seine individuellen Lernvoraussetzungen anzuknüpfen und diese im eigenen Tempo weiterzuentwickeln, ist eine Grundvoraussetzung für gelingendes Lernen.

Der Lehrer muss den Schülern sprachliche Ausdrucksformen an die Hand geben, ihnen die Möglichkeit bieten, ihre neu erworbenen Fähigkeiten im handelnden Austausch mit anderen auszuprobieren und zu festigen. Darüber hinaus muss der Lehrer die Entwicklung der Schüler beobachten, Fehler aufgreifen und Hilfen zur Optimierung anbieten. Es sollte eine positive Fehlerkultur herrschen, bei der Fehler als „Ausdruck der je individuellen Interimsprache“ (Rahmenrichtlinien Deutsch als Zweitsprache, hrsg. vom Niedersächsischen Kultusministerium, S. 15) verstanden werden.

Der individuelle Schüler steht als lernendes Subjekt im Mittelpunkt des Unterrichts. Dies setzt voraus, dass dem Schüler eigenverantwortliches Lernen zugetraut und zugestanden wird. In der Unterrichtsgestaltung sind frontale Phasen zu minimieren, „prozessgeleitete Wortschatz- und Struktur-erweiterung“ (ebd.) steht im Mittelpunkt. Als weitere Konsequenzen sehen die Rahmenrichtlinien folgende Aspekte zur Gestaltung des Unterrichts im Fach „Deutsch als Zweitsprache“ als unumgänglich vor:

- Individualisierung
- integratives Lernen
- Notwendigkeit zur Differenzierung
- individuelle rezeptive Phase.

Der Unterricht im Fach „Deutsch als Zweitsprache“ orientiert sich an den Voraussetzungen der Lernenden und berücksichtigt dabei die Erkenntnisse der Spracherwerbsforschung und die Gesetzmäßigkeiten des Sprachlernprozesses.



Lernfeld 1:

Ich und du



Hinweise zu Grund- und Aufbaukurs

Grundkurs

Es geht um das Ankommen in der Schule und das gegenseitige Kennenlernen. Die Schüler lernen, wie man einander begrüßt und durch Fragen kennen lernt. Sie äußern sich zu ihren Freizeitbeschäftigungen und Vorlieben und erlernen die Höflichkeitsformen „Bitte“ und „Danke“.

Thema	Spielvorschlag	Seite
Sich begrüßen und sich verabschieden	Hallo – Auf Wiedersehen	11
Höflichkeitsformen anwenden	Bitte – Danke	12
Nachfragen	Wie bitte?	13
Sich vorstellen	Ich bin ... Und du?	14
Persönliche Daten austauschen	Detektivspiel	15
Vorlieben und Abneigungen äußern	Ich mag .../... mag ich nicht	16
Vorlieben erfragen und formulieren	Flaschendreher: Vorlieben	17
In der Herkunftssprache zählen	Uno, due, tre – Zählwettbewerb	18
Fähigkeiten benennen	Ich kann schwimmen	19
Alltagsgegenstände benennen	Kimspiel	20

Aufbaukurs

Im Vordergrund stehen Fähigkeiten, Interessen und Gefühle der Schüler. Hinzu kommen die Themen Verabredungen, Erlebnisse und Regeln. Die Schüler drücken Gedanken, Gefühle und Interessen aus mittels Phrasen wie „... kann ich gut/überhaupt nicht“, „Ich fürchte/wünsche, dass ...“.

Thema	Spielvorschlag	Seite
Verabredungen treffen	Puzzle: Verabredungen	21
Verabredungen treffen	Rollenspiel: Telefonieren	22
Fähigkeiten erfragen und benennen	Wer kann ...?	23
Wünsche und Hoffnungen formulieren	Schneeballschlacht	24
Erlebnisse berichten und Orte beschreiben	Dort war es ...	25
Gebots- und Verbotsschilder erkennen	Schatzsuche: Schilder	26
Textinformationen verwerten	Pyramidenquiz: Länder	27
Gefühle bestimmten Situationen zuordnen	Gefühlsgeschichte	29

Hallo – Auf Wiedersehen

Thema:	sich begrüßen und sich verabschieden
Voraussetzungen:	keine
Kompetenzerwartungen:	Die Schüler verinnerlichen Begrüßungs- und Verabschiedungsphrasen.
Benötigte Materialien:	keine
Vorbereitung:	Gehen Sie mit den Schülern auf den Pausenhof oder in die Turnhalle. Sprechen Sie Linien ab, an denen sich die Mannschaften treffen und bis zu denen sie laufen müssen.

Spielanleitung:

Das Spiel ist eine Abwandlung des Bewegungsspiels „Samurai, Oma und Löwe“ bzw. des bekannten Spiels „Schere, Stein, Papier“. Zwei Mannschaften spielen gegeneinander und vereinbaren heimlich, welche der folgenden Aktionen sie durchführen wollen:

- „Hallo“ sagen und die Hand zur Begrüßung heben
- „Wie geht’s?“ sagen, lächeln und nicken
- „Auf Wiedersehen“ sagen und winken

Die Spielregeln lauten:

- „Wie geht’s?“ schlägt „Hallo“.
- „Auf Wiedersehen“ schlägt „Wie geht’s?“.
- „Hallo“ schlägt „Auf Wiedersehen“.

Beide Mannschaften treffen sich, nachdem sie intern ihre Aktion verabredet haben, an der Mittellinie. Auf Ihr Kommando führen die Mannschaften die Aktionen gleichzeitig durch. Die Mannschaft, die geschlagen wird, rennt weg, die andere Mannschaft versucht, die Schüler zu fangen. Wer vor der vereinbarten Ziellinie gefangen wurde, geht zur gegnerischen Mannschaft. Das Spiel ist beendet, wenn es nur noch eine Mannschaft gibt.

Variationen:

- Tauschen Sie die Begrüßungs- und Verabschiedungsphrasen aus (z. B. durch „Tschüss“, „Hi“, „Guten Tag“, „Guten Morgen“ usw.).
- Spielen Sie das Spiel in den Herkunftssprachen der Schüler.

Bitte – Danke

Thema:	Höflichkeitsformeln anwenden
Voraussetzungen:	keine
Kompetenzerwartungen:	Die Schüler kennen die Phrasen „Bitte“ und „Danke“.
Benötigte Materialien:	ein kleiner Ball (alternativ ein zerknülltes Blatt Papier als Ball-Ersatz), ein CD-Player mit Musik-CD
Vorbereitung:	keine

Spielanleitung:

Bitten Sie die Schüler, sich im Kreis aufzustellen. Erklären Sie die Spielregel: Während im Hintergrund die Musik läuft, geben die Schüler den Ball reihum weiter. Der abgebende Schüler sagt „Bitte“, der annehmende Schüler sagt „Danke“. Der Ball darf erst dann weitergegeben werden, wenn deutlich „Danke“ gesagt wurde. Wer den Ball zu früh abgibt, scheidet aus. Stoppen Sie nach einiger Zeit die Musik. Der Schüler, der zu diesem Zeitpunkt den Ball in der Hand hält, scheidet aus. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Schüler übrig ist.

Variation:

Im Sommer können Sie das Spiel mit den Schülern auch im Freien spielen und als Gegenstand eine Wasserbombe nehmen.



Wie bitte?

Thema:	nachfragen
Voraussetzungen:	keine
Kompetenzerwartungen:	Die Schüler kennen die Phrase „Wie bitte?“ und wissen, dass sie angewendet wird, wenn man etwas akustisch oder inhaltlich nicht verstanden hat.
Benötigte Materialien:	keine
Vorbereitung:	keine

Spielanleitung:

Stellen Sie sich mit den Schülern im Kreis auf. Wählen Sie einen Schüler (Schüler 1) aus. Dieser versucht wie beim Spiel „Armer schwarzer Kater“ einen anderen Schüler (Schüler 2) zum Lachen zu bringen, indem er zu ihm hinget, einen lustigen Satz flüstert und mit Mimik und Gestik arbeitet. Schüler 1 hat drei Versuche, Schüler 2 zum Lachen zu bringen. Nach jedem Versuch fragt Schüler 2 „Wie bitte?“. Ist es Schüler 1 nach drei Versuchen nicht gelungen, Schüler 2 zum Lachen zu bringen, muss Schüler 1 zu einem anderen Schüler gehen. Dies geht so lange, bis ein angesprochener Schüler lacht, der dann die Stelle von Schüler 1 einnimmt.

Variationen:

Sie können Schüler 1 selbst bestimmen lassen, ob er während der drei Versuche Lautstärke, Intonation und Inhalt des Satzes variiert, oder Sie geben vor, dass die Schüler in einer Runde beispielsweise leise und traurig, in einer anderen Runde lauter werdend und zornig sprechen sollen.

Ich bin ... Und du?

Thema:	sich vorstellen
Voraussetzungen:	keine
Kompetenzerwartungen:	Die Schüler kennen die Phrasen „Ich bin ...“, „Und wer bist du?“ und „Du bist ...“.
Benötigte Materialien:	ein Wollknäuel
Vorbereitung:	keine

Spielanleitung:

Sie setzen sich mit den Schülern in einen Stuhlkreis. Sie nehmen das Wollknäuel in die Hand und sagen: „Ich bin Frau Müller. Und wer bist du?“ Dann werfen Sie einem Schüler (Schüler 1) das Wollknäuel zu und behalten das Ende in der Hand. Schüler 1 sagt: „Ich bin Mehmet.“ Er hält ein Stück Faden fest, wirft das Wollknäuel einem anderen Schüler zu und sagt dabei: „Und wer bist du?“ Dies geht so lange, bis alle Schüler dran waren und ein Stück Faden in der Hand halten.

Nun geht es andersherum: Der letzte Schüler, der das Wollknäuel gefangen hat, wirft es dem vorletzten zurück und sagt: „Ich bin Hakan und du bist Yasin.“ Der vorletzte Schüler (Yasin) wickelt das Stück Wolle auf, nennt seinen Namen und den des Vorgängers und wirft die Wolle weiter. Dies geht so lange, bis das Wollknäuel komplett aufgewickelt wieder bei Ihnen angekommen ist.

Hinweis zur Differenzierung:

Als Unterstützung kann es hilfreich sein, wenn Sie die Phrasen an die Tafel schreiben.



Detektivspiel

Thema:	persönliche Daten austauschen
Voraussetzungen:	Die Schüler kennen die Kategorien „Adresse“, „Geburtstag“ usw. und können sie mit ihren persönlichen Daten füllen.
Kompetenzerwartungen:	Die Schüler können persönliche Daten von anderen erfragen und auf Fragen persönliche Angaben machen.
Benötigte Materialien:	pro Schüler ein Blankoblatt und ein Stift
Vorbereitung:	keine

Spielanleitung:

Vereinbaren Sie mit den Schülern, welche Daten erfragt werden sollen. Schreiben Sie – wie bei einem Steckbrief – diese untereinander an die Tafel (z. B. Adresse, Telefonnummer, Geburtstag, Alter, Haarfarbe, Augenfarbe). Verteilen Sie die Blankoblätter und lassen Sie die Kategorien abschreiben und mit eigenen Daten füllen (wichtig: auf keinen Fall den Namen auf das Blatt schreiben).

Sammeln Sie alle Blätter ein, mischen Sie sie und teilen Sie sie verdeckt an die Schüler aus.

Fordern Sie die Schüler auf, im Klassenzimmer herumzugehen und die anderen Schüler zu befragen (z. B. „Wo wohnst du?“, „Wie alt bist du?“). Wer herausgefunden hat, wem das Blatt, das er bekommen hat, gehört, schreibt den Namen des Besitzers darauf und gibt sein Blatt ab. Er bleibt aber weiterhin als Ansprechpartner im Raum. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Blätter abgegeben wurden.

Hinweis zur Differenzierung:

Für schwache Schüler bietet es sich an, das Detektivspiel gemeinsam im Kreis zu spielen. Der Reihe nach befragt ein Schüler einen anderen. Dies hat den Vorteil, dass die ungeübten Schüler die Fragen immer wieder von den anderen Schülern hören, bevor sie sie selbst sprechen müssen.

Ich mag .../... mag ich nicht

Thema:	Vorlieben und Abneigungen äußern
Voraussetzungen:	keine
Kompetenzerwartungen:	Die Schüler können eigene Vorlieben und Abneigungen äußern.
Benötigte Materialien:	pro Schüler eine Karte (ca. 5 cm x 3 cm)
Vorbereitung:	Schreiben Sie auf jede Karte etwas, das man mögen kann oder auch nicht (z. B. Erdbeereis, Fußball, Hunde usw.).

Spielanleitung:

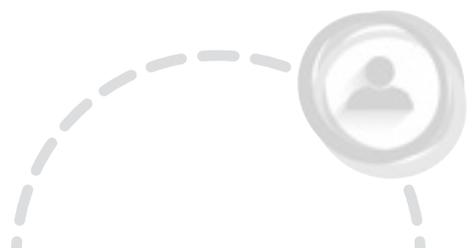
Teilen Sie den Schülern die Karten aus. Alle gehen durch den Raum. Auf ein akustisches Signal von Ihnen sucht sich jeder einen Partner. Diesem stellt er seine Karte vor: „Ich mag Fußball.“ bzw. „Fußball mag ich nicht.“ Im Anschluss tauschen die Partner die Karten und gehen wieder durch den Raum, bis das nächste akustische Signal zu hören ist.

Hinweise zur Differenzierung:

- Schreiben Sie an die Tafel „Ich mag ...“ und „... mag ich nicht“.
- Begleiten Sie schwächere Schüler bei den ersten Runden.
- Zeichnen Sie Bilder auf die Karten, die den benannten Gegenstand zeigen, sodass Schüler mit wenig Deutschkenntnissen eine Hilfe bekommen und gleichzeitig ihren Wortschatz erweitern.
- Fordern Sie stärkere Schüler auf, sich vertiefend über die Vorlieben und Abneigungen zu unterhalten.

Variation:

Teilen Sie den Schülern Blankokarten aus, die sie selbst gestalten können, indem sie etwas aufschreiben oder zeichnen, das sie gerne mögen.



Flaschendrehen: Vorlieben

Thema:	Vorlieben erfragen und formulieren
Voraussetzungen:	keine
Kompetenzerwartungen:	Die Schüler verstehen und sprechen die Phrasen „Was magst du?“ und „Ich mag ...“ und können diese mit eigenen Beispielen variieren.
Benötigte Materialien:	eine leere Flasche
Vorbereitung:	keine

Spielanleitung:

Setzen Sie sich mit den Schülern in einen Kreis. Legen Sie die Flasche in die Mitte des Kreises. Stellen Sie die Frage „Was magst du?“ verbunden mit zwei Alternativen, z. B. „Was magst du? Cola oder Apfelsaft?“, und drehen Sie anschließend die Flasche. Hat sich die Flasche ausgedreht, zeigt sie auf einen Schüler. Der betreffende Schüler nimmt die Flasche in die Hand und beantwortet die Frage („Ich mag Cola.“ oder „Ich mag Apfelsaft.“ bzw. „Ich mag weder Cola noch Apfelsaft.“ oder „Ich mag beides.“). Im Anschluss stellt der Schüler eine Frage und dreht die Flasche.

Hinweis zur Differenzierung:

Halten Sie Gegenstände bereit oder zeigen Sie Abbildungen, z. B. von verschiedenen Sportarten, Schulbüchern, Musik-CDs, Stars usw.

Idee zur Weiterführung:

Fordern Sie die Schüler auf, Collagen zu erstellen mit Dingen, die sie mögen, und mit Dingen, die sie nicht mögen. Die Schüler malen die Dinge auf oder schneiden aus Zeitschriften und Werbeprospekten Bilder aus oder sie schreiben passende Begriffe auf. Dies kann in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit geschehen. Anschließend können die Schüler ihre Collagen präsentieren.



Spiele bringen Abwechslung in den Unterricht – und schaffen positive Emotionen beim Erlernen einer Zweitsprache!

Geben Sie Ihren Schülern mithilfe der hier vorgestellten Ideen die Möglichkeit, **sprachliche Ausdrucksformen zu erwerben** und diese im Austausch mit anderen **anzuwenden und zu festigen**.

Die Spiele zur **Ergänzung Ihres Unterrichts** und zur **Aktivierung der Schüler** entstammen den folgenden **Lernfeldern**:

- Ich und du
- Lernen
- Sich orientieren
- Miteinander leben
- Was mir wichtig ist
- Sich wohlfühlen

So fördern Sie sprachliches Handeln spielend leicht!



www.verlagruhr.de