



Sprechen im Unterricht: Welche Möglichkeiten gibt es? Spiel- und Übungsideen für den Fremdsprachenunterricht – Anregungen für Lehrpersonen

Dit document bevat de inhoud van de materiaalbox die op de aftrapbijeenkomst van het project Nachbarsprache & Buurcultuur als voorbeeld is getoond.

Sabine Jentges

## **Sprechen im Unterricht ... welche Möglichkeiten gibt es?**

### **Frontalunterricht – Sprechen in Großgruppen**

Frontalunterricht, d.h. Unterricht der Lehrperson mit der Gesamtgruppe, hat normalerweise zur Folge, dass die einzelnen Lerner durchschnittlich sehr wenig Sprechzeit haben (viele Lerner sprechen überhaupt nicht). Dies muss aber nicht unbedingt der Fall sein, eingesetzt können dann zum Beispiel:

- a) Kettenübungen
- b) Spezielle Übungen/Übungsspiele zu Wörtern und Sätzen
- c) Das un gelenkte Gespräch
- d) Sprechspiele: Ideensammlung

## Kettenübungen

Beispiel: In der ersten Deutschstunde stellt der Lehrer sich vor und beginnt dann eine Kettenübung, in der alle Schüler ihren Namen nennen.

Kettenübungen sollten aber die Lerner aktiv einbeziehen und schnell ablaufen, sonst sind sie langweilig.

Die Inhalte einer solchen Kettenübung können natürlich sehr stark erweitert und die Satzlänge oder die Zahl der Sätze vergrößert werden.

Es folgen einige Beispiele:

- Sie selbst fangen die Kette an, indem Sie nicht nur Ihren Namen nennen, sondern z. B. auch
  - die Straße, in der Sie wohnen
  - die Geschwister (z. B. eine Schwester und zwei Brüder)
  - Ihre Hobbys
  - Ihre Lieblingsmusiker, -schriftsteller
  - Ihre Lieblingssportart
  - ...

Sie können, um bereits kurze Kontexte sprechen zu lassen, einige dieser Angaben kombinieren:

"Ich heiße ... wohne in ... Meine Hobbys sind ..."

Wenn Ihre Lernergruppe zu groß ist, entsteht die Gefahr, dass die Kettenübung auch bei hohem Tempo eintönig wird. Dann teilen Sie die Lernergruppe und beginnen zwei- oder dreimal neu mit einem anderen Thema!

Wie bei allen Sprechübungen, ist es wichtig, dass die Inhalte bereits bekannt sind: Es hat wenig Sinn, Kettenübungen mit Hobbys als Thema zu nehmen, wenn man nicht sicher ist, dass die Schüler Bezeichnungen für Hobbys parat haben.

## **Spezielle Übungen/Übungsspiele zu Wörtern und Sätzen**

Es empfiehlt sich, die Lerner in 2-4 größere Gruppen einzuteilen.

Dann geben Sie Aufgaben, um Wörter zu wiederholen oder Sätze zu bilden.

Wenn das vorhandene Sprachwissen ausreicht, um allen Gruppen dieselbe Aufgabe zu stellen, dann können Sie eine Wettbewerbssituation entstehen lassen, z. B.:

- Welche Gruppe führt die Übung/das Spiel in der kürzesten Zeit durch?
- Welche Gruppe findet die größte Anzahl von gesuchten Wörtern/Wortpaaren?
- Welche Gruppe hat den originellsten oder lustigsten Satz usw.

Wie bei der Kettenübung, so ist auch bei diesen Übungsspielen generell darauf zu achten, dass ein hohes Tempo eingehalten wird. Wenn ein Lerner die Reihe nicht fortsetzen kann, dann kann man z. B. vereinbaren, dass noch einmal der Banknachbar oder die nächste Person den Versuch wiederholen darf

Im Folgenden findet sich eine kleine Auswahl von Übungen/Übungsspielen, die sich auch für Großgruppen eignen.

## Übungen/Übungsspiele mit Wörtern

1) Singular und Plural von Substantiven in Gruppen: Von beliebigen Wörtern nennt ein Schüler den Singular, der andere nennt den Plural, wenn die Pluralbildung nicht gewusst wird oder falsch ist, hat ein Lerner der nächsten Gruppe die Chance zu verbessern. Gewonnen hat die Gruppe, die die meisten richtigen Singular-/Pluralbildungen genannt hat.

2) Wörter ABC: In der Reihenfolge des Alphabets nennt jeder Schüler ein ihm bekanntes deutsches Wort. Die Gruppe darf solange suchen, wie die Reihenfolge des Alphabets eingehalten wird und dieses Wort in der deutschen Sprache wirklich existiert.

Variation: Einschränkung auf bestimmte Wortarten (Substantive, Verben, Adjektive) oder Wörter des gerade behandelten Themengebiets.

3) Antonyme bilden:

Lerner 1: *heiß*                      Lerner 2: *kalt*

Lerner 3: *klein*                      Lerner 4: *groß*

Lerner 5: *geizig*                      ...

Natürlich muss jede Gruppe für eine bestimmte Anzahl das Recht erhalten, den Begriff vorzugeben, wenn man Gruppen gegeneinander spielen lässt.

4) Wortreihe

Ein Gruppenmitglied nennt ein Wort, z. B.: *Hund*. Der Nachbar zur rechten Seite assoziiert dazu spontan *Halsband*. Dem nächsten rechten Nachbar fällt zu *Halsband* das Wort *Schmuckstück* ein. Folgende Verknüpfungen können sich dann von Person zu Person anschließen: *Dame - Strumpfhose - Skifahren* - usw. oder *Hund - Briefträger - Rechnung - Bank - minus* - usw.

(Diese Wortreihen sind auch möglich für zusammengesetzte Wörter, dann wird es allerdings schwieriger: *Bananeneis - Eistee - Teebeutel - Beuteltier - Tierpark* - usw. oder zu einem bestimmten Themenbereich, z. B.: *Affe - Esel - Laus - Sau - Uhu ...*)

## 5) Was ist wie?

Ein Teilnehmer fragt z. B.: *Was ist kurz?*

Ein anderes Gruppenmitglied antwortet darauf spontan: *Eine Geschichte.*

In der ersten Spielphase enthält die Frage nur ein Adjektiv. Danach kann die Anzahl der Eigenschaftswörter beliebig erweitert werden.

Zu der Frage: *Was ist arm und weich?* passt z. B. die Antwort: *Ein Pullover.*

## 6) Aus einem Wort neue Wörter bilden

Gruppenspiel: Welche Gruppe findet am schnellsten 20 Wörter, die man aus den Buchstaben eines anderen Wortes bilden kann, z. B.:

*Rechtschreibreform:*

*Recht, Schreiber, Reform, Form, er, echt, Eiche, Friese, frei, frech, bei, bereit, beim. Chemie, Ehe, Eimer, Reis, Eis, Schrift, Ei usw.*

oder in der Variante: Welche Gruppe findet in 5 oder 10 Minuten die meisten Wörter?

## Übungen/Übungsspiele mit Einzelsätzen

### 1) Sätze zu Ende führen

Sprechen Sie den Anfang der ausgewählten oder von Ihnen selbst formulierten Sätze vor, die Mitglieder einer Gruppe müssen ihn möglichst schnell zu Ende führen.

Satzanfänge, die einen Text entstehen lassen, Beispiel: Verhalten in und vor dem Geschäft (nach Behme, S. 105):

Ich hatte gestern keine Lebensmittel mehr, deshalb ...

Da ich zu wenig Geld bei mir hatte ...

Die Autos vor dem Geschäft ...

Viele Kunden ...

Als ich das Geschäft betrat, merkte ich ...

In diesen Laden ging ich oft, denn ...

Ich nahm mir einen Einkaufswagen und ...

In den Regalen standen ...

Plötzlich sprach mich eine Verkäuferin an, die ...

Sie fragte ...

Ich antwortete ...

Es erstaunte mich, dass ...

Angenehm war es mir einerseits ...

Unangenehm war es mir andererseits ...

Eine Kundin neben mir meinte dazu ...

Ich wusste nicht ...

Dann erinnerte ich mich ...

Mein Einkaufswagen war bald so voll, dass ...

Schnell begab ich mich zur Kasse, weil ...

An der Kasse warteten ...

Ich bezahlte und ...

Mit meinen Taschen in der Hand ...

Draußen sprach mich eine Frau an, die meinte ...

Die Geschichte kann noch fortgesetzt werden, reihum trägt jeder Teilnehmer dazu nur einen Satz bei.

„Anhang gesucht“ - Schwierige Satzanfänge, deren Beendung keinen Zusammenhang ergibt (nach Behme, S. 103/104)

Zunächst kommt mir in den Sinn ...  
Jedesmal, wenn ich Alleskleber benutze ...  
Es ist für mich einfach ...  
Ich halte mich fit ...  
Es ist mir unverständlich, dass ...  
Heute gefällt es mir ...  
Ich bin imstande ...  
Jeder Mensch sollte ...  
Auf einmal hörte ich einen Knall, und dann ...  
Wenn ich es mir so überlege ...  
Ich habe gelernt, dass ...  
Es kann beim Einkaufen passieren, dass ...  
Man kann nichts dagegen tun ...  
Es gibt zwei Gruppen von Menschen ...  
Jeder Fehler erscheint ...  
Ich freue mich darüber ...  
Die Mode erlaubt es jedem ...  
Manche Menschen gelten nur deshalb etwas ...  
Wenn ich traurig bin dann ...  
Von einer Lehrkraft wird erwartet ...  
Manchmal denke ich ...  
Ein Redner wird darauf achten, dass ...



## 2) Der Bandwurmsatz

Die Aufgabe der Gruppe ist es, einen möglichst langen Satz zu bilden. Dazu trägt jeder Teilnehmer reihum nur ein Wort bei.

Methodisch kann das Spiel so gestaltet werden, dass jedes Gruppenmitglied den bereits bestehenden Teilsatz zunächst wiederholt und dann ein weiteres Wort hinzufügt - oder nur möglichst schnell ein Wort ergänzt, ohne den jeweiligen Teilsatz zu repetieren.

Die Geschwindigkeit ist dabei von Bedeutung, damit der Eindruck eines ständig wachsenden Gebildes entsteht und nicht der einer längeren Unterbrechung.

Inhaltlich kann man diesen Bandwurmsatz auch zu einem Spezialthema (mit oder ohne Bezug zur Gruppe) gestalten.

## 3) Wenn - dann/weil/damit/obwohl/je-desto

Sie oder ein Lerner geben einen Nebensatz vor: Die Gruppe sucht möglichst viele passende Hauptsätze, zB.:

Wenn ich 2000 Mark hätte ...

Obwohl er 2000 Mark hat,

Paul hat einen Hut auf, damit ...

Weil er in eine Pfütze getreten ist, ...

Je größer ein Tier ist, ...

## Das un gelenkte Gespräch

Das Beispiel soll zeigen, dass man auch eine ganz große Gruppe in ein lebendiges Unterrichtsgespräch hineinführen kann, wenn man zumindest für eine Zeit auf alle Beurteilungen bzw. Wertungen verzichtet.

Der folgenden Text stammt aus dem Lehrwerk „**Lernziel Deutsch**“, ist aber in Gerard Westhoffs Buch „Didaktik des Leseverstehens. Strategien des voraussagenden Lesens mit Übungsprogrammen“ als Beispiel für andere Methoden vorgesehen.

Der Text ist durch Striche in mehrere Abschnitte unterteilt. Die Lerner erhalten (oder lesen auf einer Folie) nur den ersten Abschnitt und äußern Vermutungen, wie es weitergeht. Sie werden zur „Hypothesenbildung“ aufgefordert. Diese Hypothesen sollen auch begründet werden – mit Worten und Sätzen, die im 1. Abschnitt gelesen wurden. Die Lehrperson notiert **alle** Beiträge der Klasse, ohne sie zu beurteilen und lässt dann den nächsten Abschnitt lesen. Die Lerner äußern neue Vermutungen über den weiteren Fortgang, aber sie vergleichen auch den neuen Textabschnitt mit ihren Hypothesen: einige haben sich als falsch erwiesen. Diese Hypothesen müssen nun an der Tafel gestrichen werden. Dies wird solange fortgeführt, bis sich alle Mitglieder der Klasse über den Verlauf und das Ende der Geschichte einig sind. Dann bekommen sie die restlichen Abschnitte zum Lesen.

## Madrisa - Eine Geschichte aus den Alpen

In Graubünden lebte einmal ein Bauer - im Sommer oben in den Bergen, im Winter unten im Dorf. Es kam ein Jahr, da war im Herbst noch soviel Heu übrig, daß der Bauer allein ins Dorf hinunterzog. Sein Sohn aber blieb mit dem Vieh oben auf der Alp und kam nur manchmal ins Dorf herunter, wenn er keine Vorräte mehr hatte.

---

Als der Sohn einmal längere Zeit nichts von sich hören ließ, da machte sich sein Vater Sorgen, es könnte ihm etwas passiert sein, denn seine Vorräte hätten eigentlich schon verbraucht sein müssen. Trotz des kalten Winters stieg er deshalb auf die Alp, um nachzusehen, ob alles in Ordnung sei. Der Schnee war tief, das Gehen kostete viel Mühe. Es war schon spät am Abend, als er oben ankam. Er traf seinen Sohn eben beim Füttern und sah gleich, daß genügend Vorräte da waren.

---

"Wie kommt es," fragte er seinen Sohn, "daß das Heu nicht weniger geworden ist in der langen Zeit! Unsere Kühe sind so schön und geben Milch wie mitten im Sommer!"

"Pst, Vater, sei leise," gab der Junge zur Antwort. "Dort, sie hat das getan." Und wies auf seine Schlafstelle hin.

---

Da lag ein Mädchen und schlief, und ihre langen herrlichen Haare hingen über das Bett herunter und reichten bis zum Boden. "Das ist meine Madrisa, sie bringt Pflanzen aus dem Wald mit, mischt sie unter das Salz und gibt es dem Vieh. Und darum sind die Kühe so gut genährt, darum ist auch noch soviel Heu da und so viel Milch und Käse."

---

Der Bauer sah seinen Jungen erstaunt an: "Aber ... wer ist sie denn, deine Madrisa?" Da wachte die Fremde auf und stand langsam von der Schlafstelle auf. Mit einem traurigen Blick auf den Bauern sagte sie: "Warum mußt Du kommen und uns stören? Es wäre besser gewesen, wenn ich zusammen mit deinem Sohn das Vieh hätte versorgen dürfen bis zum Frühling, wenn es wieder hinausgeht auf die Wiesen."

---

Aber du bist gekommen, und nun muß ich zurückgehen in den Wald. Lebt wohl!" Der Wind öffnete die Tür, das Mädchen ging hinaus und war verschwunden.

So oft der Junge im nächsten Sommer, als er wieder das Vieh hütete oben auf der Alp, nach seiner Madrisa rief und nach einem Zeichen von ihr suchte, es war umsonst. Kein Mensch hat sie je wieder gesehen.

(aus: Westhoff 1987: 121/122)

## Sprechspiele - Ideensammlung

„Die Reise in die Wüste“

Ziel: Förderung der Sprechfertigkeit, insbesondere Argumentieren, auch mit größeren Gruppen möglich (mind. 6-8 Teilnehmer)

Organisation: Jeder Teilnehmer bekommt die Aufgabe gestellt, sich vorzustellen er/sie würde für 1 Jahr in die Wüste (ins All etc.) verreisen und müsste sich auf 5 Dinge, die er/sie mitnehmen kann, beschränken. Diese fünf Dinge werden von jedem Schüler auf einen Zettel geschrieben. Nun wird die Gruppe in Kleingruppen von 3-4 Personen geteilt. Diese Kleingruppen müssen sich nun untereinander auf die 5 Dinge einigen, die sie unbedingt mitnehmen wollen. Je nach Gruppengröße kann danach die Aufgabe gestellt werden, dass sich jeweils 2 oder 3 Kleingruppen auf die 5 wichtigsten Dinge einigen müssen. Letztendlich müssen sich alle Kleingruppen bzw. inzwischen Untergruppen auf die 5 Dinge einigen, die die gesamte Gruppe mitnehmen will.

## Redemittel „Die Reise in die Wüste“

- Ich würde ... mitnehmen.
- Ich schlage vor, daß wir ...
- Ich meine, ...
  
- ... ist notwendig.
- ... ist wichtig.
  
- ... braucht man zum Kochen/ Waschen/ Schlafen/ Trinken/ Feuer machen.
- Wenn man in der Wüste ist, braucht man unbedingt/ ganz bestimmt ...
  
- Ich bin dafür.
- Einverstanden.
- Meinetwegen.
- Das ist mir egal.
- Das finde/ glaube/ meine ich auch.
  
- Das finde ich nicht wichtig.
- ... nicht notwendig.
  
- Ich bin dagegen.
- Das ist doch Unsinn.
- Nein, aber ...
- Es ist besser, wenn ...

## TABU

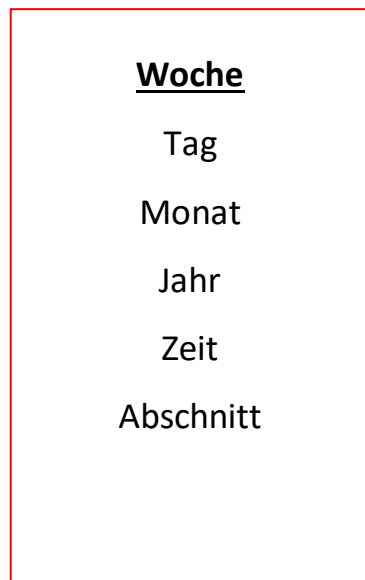
Ziel: Förderung der Sprechfertigkeit, insbesondere Lernen neuer bzw. Auffrischen bereits bekannter Vokabel, Beschreiben/Erklären von Dingen, nur mit Gruppen von ca. 6-10 Teilnehmern möglich, bei größeren Gruppen müssen 2 oder 3 Spielrunden/-gruppen gebildet werden

Organisation: Die TN setzen sich - möglichst im Kreis - um einen Tisch. Unterteilt wird in zwei Gruppen, wobei die Sitzordnung abwechselnd nach Gruppenzugehörigkeit sein muss, also: A - B - A - B - A - B - A - B etc. Am einfachsten nimmt man nun das Spiel „TABU“ und spielt mit den vorgegebenen Spielkarten. Möchte man bestimmte Vokabelfelder abdecken, kann man ohne großen Aufwand eigene Spielkarten herstellen.

Spielverlauf: Bspw. beginnt Gruppe A; einer der Gruppenmitglieder zieht nun eine Karte und muss versuchen den oben stehenden Begriff zu erklären, ohne die fünf darunter abgedruckten Begriffe bei seiner Erklärung zu nennen. Seine Sitznachbarn der Gruppe B kontrollieren, dass er die auszuschließenden Begriffe wirklich nicht nennt. Die anderen TN der Gruppe A versuchen den Begriff möglichst schnell zu erraten. Innerhalb einer bestimmten Zeitspanne (dazu nimmt man am besten eine Eieruhr), bspw. 1 Minute, soll der Erklärer möglichst viele Begriffe erklärt haben bzw. möglichst viele Begriffe sollen von den anderen Gruppenmitgliedern erraten werden. Nach Ablauf der vorgegebenen Spielzeit ist der rechte Nachbar des Erklärers an der Reihe und somit Gruppe B. Gespielt wird entweder nach Punkten (bei einer bestimmten Punktzahl gewinnt eine Gruppe) oder nach einer bestimmten Anzahl von Runden gewinnt die Gruppe mit der dann höchsten Punktzahl.

Achtung: Entweder muss man vorher sicher sein, dass alle zu erklärenden Begriffe den TN bekannt sind oder man macht die Regelung, dass der Erklärer eine bestimmte Anzahl von Begriffen weglegen darf.

Eine Spielkarte mit zu erklärendem Begriff sähe wie folgt aus:



\*Erklärt werden soll der Begriff „Woche“, wobei die Wörter: „Tag, Monat, Jahr, Zeit, Abschnitt“ nicht benutzt werden dürfen.



## Redemittel TABU

- der Begriff
- das Wort
- der Ausdruck
  
- Es geht um ...
- Es handelt sich um ...
  
- Das ist das Gegenteil von ...
- Dieser Begriff ist das Gegenteil von ...
  
- Davon haben wir letztes Mal gesprochen.
- Das haben wir ... gesehen.

## Outburst

Ziel: Förderung der Sprechfertigkeit, insbesondere Lernen neuer bzw. Auffrischen bereits bekannter Vokabel, Beschreiben/Erklären von Dingen, nur mit Gruppen von ca. 6-10 Teilnehmern möglich, bei größeren Gruppen müssen 2 oder 3 Spielrunden/-gruppen gebildet werden

Organisation: Die TN setzen sich in zwei Gruppen geteilt gegenüber. Am einfachsten nimmt man nun das Spiel „Outburst“ und spielt mit den vorgegebenen Spielkarten. Möchte man bestimmte Vokabelfelder abdecken, kann man ohne großen Aufwand eigene Spielkarten herstellen. - Genauso geeignet für Themen, die gerade im Landeskunde oder Grammatikunterricht behandelt wurden.

### Spielverlauf:

Bspw. beginnt Gruppe A. Eine Spielkarte wird gezogen (die die TN der Gruppe A nicht sehen dürfen), der Oberbegriff der Gruppe A vorgelesen. Gruppe A muss nun versuchen - in einer vorher bestimmten Zeit - möglichst viele Unterbegriffe zu dem genannten Oberthema zu finden. Auf den Spielkarten stehen insg. 10 Unterbegriffe. Gruppe B kontrolliert die genannten Unterbegriffe. Danach ist Gruppe B an der Reihe.

Gespielt wird entweder nach Punkten (bei einer bestimmten Punktzahl gewinnt eine Gruppe) oder nach einer bestimmten Anzahl von Runden gewinnt die Gruppe mit der dann höchsten Punktzahl.

Achtung: Entweder muss man vorher sicher sein, dass alle zu nennenden Begriffe den TN bekannt sind oder man macht die Regelung, dass die Gruppen Oberbegriffen ablehnen dürfen.

Eine Spielkarte sähe wie folgt aus:

**Farben**  
rot  
grün  
blau  
grau  
lila  
orange  
himmelblau  
Maler  
Pinsel  
schwarz

\*Der Oberbegriff „Farben“ wird der ratenden Gruppe genannt, die darunter stehenden Begriffe müssen geraten werden.

## **Bekannte Spiele ... leicht abgeändert:**

### **Wer bin ich**

TN bekommen Zettel an den Kopf (oder auf den Rücken) geklebt und müssen abwechselnd über Ja und Nein Fragen herausbekommen, wer sie sind ... zu allen möglichen Bereichen durch entsprechende Vorgaben möglich (bspw. nur Berufe, nur Schauspieler, nur Deutsche etc.)

### **Ich sehe was, was Du nicht siehst**

Zu allen möglichen Bereichen durch entsprechende Vorgaben möglich!

### **Stadt, Land, Fluss**

Zu allen möglichen Bereichen durch entsprechende Vorgaben möglich!

### **Montagsmaler**

Zu allen möglichen Bereichen durch entsprechende Vorgaben möglich!

## Spielerisches Vokabellernen und -üben

(auch abwandelbar für landeskundliche oder sogar für einige grammatischen Themen)

- Jeder TN bekommt einen oder mehrere Zettel mit gerade gelernten oder zu wiederholenden Vokabeln. Die TN müssen sich abwechselnd die auf der Karte stehenden Begriffe erklären. (Bei Grammatik bspw. Konjugation der Verben: auf den Zettel stehen konjugierte Verben, die der Erklärende den anderen TN beschreiben muss: „Lernt“ - „Das Verb drückt so etwas wie studieren aus, etwas, was man vor Prüfungen machen Muss - gesucht ist die 3. Person Singular.“)
- Wieder bekommt jeder TN einen oder mehrere Zettel mit gerade gelernten oder zu wiederholenden Vokabeln. Aufgabe ist es nun, in der großen Gruppe eine Geschichte zu erzählen. Jeder TN muss die Geschichte um einen oder zwei Sätze weiterführen. Die anderen TN raten, welches Wort er/sie auf der Karte stehen hatte, der Erzählende versucht, dass das Wort nicht entdeckt wird.
- „Geschichten erzählen“ ist auch besonders schön thematisch zu verbinden, auch möglich mit Fotos oder Zeichnungen.
- Memorie: Man macht zwei Sorten von Zetteln: zum einen mit gerade gelernten oder zu wiederholenden Vokabeln, zum anderen mit deren Übersetzung in die entsprechende Muttersprache (sollte es sich um eine homogene Gruppe handeln) oder mit deren Umschreibungen/ Synonymen/ Gegenteil. Diese Zettel werden in leere Filmhülsen gesteckt (Fotogeschäfte geben diese Abfallprodukte gerne heraus) und das Memorie kann in klassischer Form beginnen. (Auch möglich bspw. mit Sprichwörtern,

die zusammengefügt werden müssen). Achtung: dauert meist sehr lange, aber die Lerner werden die jeweils gesuchten Begriffe nie mehr vergessen.

- Scherade: Gruppe teilen und einzelne Gruppen sollen sich die zu erratenden Begriffe samt einem Lösungswort ausdenken – auch möglich, dass bestimmte Bereiche vorgegeben werden oder sogar die zu erratenden Wörter samt Lösung (macht dann aber mehr Arbeit für die Lehrperson)

Beispiel: Lösungswort mit 6 Buchstaben, Begriffe zum Thema Märchen müssen erraten werden:

1 M A G I E R

2 A L A D I N

3 G O L D E S E L

4 I G E L

5 E L F E

6 R U M P E L S T I L Z C H E N

1 Z A U B E R E R

2 A S C H E N P U T T E L

3 U N G E H E U E R

4 B E S E N

5 E S E L

6 R Ü B E Z A H L

- auch das bereits vorab genannte Spiel „Montagsmaler“ eignet sich zum Vokabeltraining; eine mögliche Variante: die TN müssen die entsprechenden Begriffe entweder malen oder erklären oder vorspielen. Die erforderte Art der Erklärung kann durch würfeln bestimmt werden, z. B.: bei Augenzahl 1 oder 2: malen; bei Augenzahl 3 oder 4: erklären; bei Augenzahl 5 oder 6: spielen. Die Begriffe müssen nicht immer nur von der Lehrperson vorgegeben werden, sondern können durchaus von den TN zusammengetragen werden

## Situations-Ratespiele

- 1\* Ein Mann kommt nach Hause, sieht sich in seinem Zimmer um und springt aus dem Fenster.

Hätte er die Sägespäne in seinem Zimmer gesehen, wäre er nicht gesprungen!

Wer ist der Mann?

Warum springt er aus dem Fenster?

- 2\* Ein Mann steht tot in einer Telefonzelle, der Telefonhörer hängt noch herunter, neben ihm steht ein Eimer!

Was ist in dem Eimer?

Wie ist der Mann gestorben?

- 3\* Ein Mann liegt tot in der Wüste, (er ist nackt,) er hält ein abgebrochenes Streichholz in der Hand!

Was hat das Streichholz zu bedeuten?

Warum ist der Mann tot?



4\* Die Fenster sind weit geöffnet, Mario liegt tot auf dem nassen Fußboden!

Wer ist Mario?

Warum ist er tot?

5\* Ein Mann fährt mit dem Zug in die Schweiz, auf der Rückfahrt bringt er sich in seinem Abteil um!

Warum?

## Lösungen zu den Situationsratespielen:

- 1\* Der Mann ist ein Zwerg, der im Zirkus auftritt. Er hat allerdings einen Konkurrenten, der nur ein kleines bisschen größer ist als er. Dieser Konkurrent ist in die Wohnung des inzwischen. toten Zwerges eingebrochen und hat alle Möbel um einige Zentimeter gekürzt - daher hat unser Zwerg nun den Eindruck, dass er gewachsen sei, nun nicht mehr der kleinste Zwerg wäre und bringt sich daher um.
  
- 2\* In dem Eimer ist ein Fisch, der Mann kommt vom Angeln und will seiner Frau am Telefon mitteilen, dass er einen Riesenfisch gefangen hat, dabei streckt er voller Wucht die Arme so weit auseinander, dass er das Fensterglas der Telefonzelle zerschmettert und an den Wunden verblutet.
  
- 3\* Der Mann hat eine Fahrt im Heißluftballon mit zwei anderen gemacht. Doch der Ballon hat ein Loch, um dieses zu flicken, ziehen die Insassen ihre Kleider aus und versuchen das Loch zu stopfen, dieses gelingt allerdings nicht. Schließlich entscheiden sie, Streichhölzer zu ziehen, wer das abgebrochene Streichholz zieht muss herunterspringen.
  
- 4\* Mario ist ein Goldfisch, dessen Glas auf der Fensterbank stand. Durch einen starken Sturm sind die Fenster aufgeschlagen, haben das Fischglas umgeworfen und Mario "erstickt" ohne Wasser.
  
- 5\* Der Mann hat eine schwere Augenkrankheit. Er ist in die Schweiz gefahren, um sich operieren zu lassen, alles hat geklappt er ist geheilt und sitzt nun in seinem Zug zurück in die Heimat. Der Zug fährt durch einen längeren Tunnel und der Mann denkt, er sei wieder erblindet, deshalb bringt er sich um.



gefördert von / gesubsidieerd door



Ministerium für Wirtschaft, Energie, Industrie, Mittelstand und Handwerk des Landes Nordrhein-Westfalen



provincie Gelderland



[www.nachbarsprache.de](http://www.nachbarsprache.de) | [www.buurbcultuur.nl](http://www.buurbcultuur.nl)