

1. Anekdoten erzählen

Beschreibung:

Jeder Lerner soll drei Anekdoten erzählen (zu Hause vorbereitet): zwei wirkliche Anekdoten, die er mal erlebt hat, und eine andere, die er erfinden muss. Natürlich wissen die anderen Lerner nicht, welche Anekdote falsch ist und welche nicht! Nachdem er alle drei erzählt hat, sollen die anderen versuchen, die falsche Anekdote zu erraten (mittels "geschickten" Fragen). z.B.: Ich habe vor zwei Jahren 30.000 Euro in der Lotterie gewonnen; ich habe eine Tante in China, und ich bin mit Helge Schneider befreundet". (Das darf sogar an die Tafel geschrieben werden).

Die Fragen könnten dann wie folgt aussehen: Was hast du denn mit den 30.000 Euro gekauft / gemacht? oder: Wo hast du denn Helge Schneider kennen gelernt?". Der "Lügner" soll so schnell darauf reagieren, dass er nicht erwischt wird! *(von Patricia Sorin)*

Lernziel:

- * Konzentration üben
- * Verständnisfähigkeit trainieren
- * Fragestellung üben

Varianten:

- * bisher keine

Arrangement:

- * frontal
- * Kreis
- * Gruppe

2. Bankrutschen

Beschreibung:

Beim Bankrutschen geht es darum, eine Aufgabe zu erfüllen, z.B. das richtige Übersetzen von Vokabeln. Es treten zwei bzw. drei Schüler gegeneinander an - je nachdem wie viele auf der Bank sitzen. Es beginnt bei der ersten Bank. Der Lehrer oder ein Schüler fragt: What is "heute" in English? Wer die Frage als erster richtig mit "today" beantwortet hat, darf zur nächsten Bank weiter. Das Ziel ist es, die meisten Bänke hinter sich gebracht zu haben. Besonders gut ist derjenige, der in der Klasse alle Bänke besucht hat.

Lernziel:

- * Festigung, Wiederholung und Kontrolle von Wörtern

Varianten:

- * Abfrage von Wortgruppen, ganzen Sätzen oder grammatischen Erscheinungen

Arrangement:

- * frontal

3. Besucher von einem fremden Planeten

Beschreibung:

Ein Lerner tut so, als wäre er vor wenigen Stunden auf der Erde gelandet und stellt naive Fragen über den Menschen und ihr Leben, die die anderen beantworten sollen. *(von Patricia Sorin)*

Lernziel:

- * Konzentration üben
- * Bilden von zusammengesetzten Stzen
- * Aussprache von Wörtern festigen

Varianten:

- * Die anderen können den Besucher ausfragen.

Arrangement:

- * frontal
- * Kreis

4. Buchstaben hinzufügen

Beschreibung:

Zuerst müssen zwei Mannschaften gebildet werden. Dann schreibt der Lehrer einen Buchstaben an die Tafel. Der erste Spieler fügt einen Buchstaben hinzu, um damit ein neues Wort zu bilden. Er/sie liest dieses Wort laut vor. Der nächste Spieler fügt einen dritten Buchstaben hinzu usw. Die Reihenfolge der Buchstaben kann man vertauschen.

Hier nun ein Beispiel:

1. Lehrer: A
2. Spieler 1: AN
3. Spieler 2: FAN
4. Spieler 3: FAND
5. Spieler 4: PFAND
6. Spieler 5: - -

Die Mannschaft von Spieler 4 hat gewonnen.

Lernziel:

- * Wiederholung und Kontrolle von Wörtern
- * Buchstabieren

Varianten:

- * keine

Arrangement:

- * frontal

5. Bingo

Beschreibung:

Hier wird natürlich das ursprüngliche Spiel abgewandelt. Außerdem werden besondere Karten benötigt. An die Tafel wird ein Quadrat von fünf mal fünf Feldern gezeichnet. Es werden Buchstaben eingetragen, die fünf Kategorien von Wörtern entsprechen, z.B. Substantive, Verben, Adjektive, Wortgruppen und andere Wörter. Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt. Nach dem Mischen sind die Gruppen abwechselnd dran, die Wörter zu erraten. Dabei haben sie drei Versuche. Ist ein Wort richtig erraten, erhält die Gruppe ein Feld. Die Gruppe, die als erste eine waagerechte, senkrechte oder eine Linie quer über das Feld erobert hat, gewinnt.

Lernziel:

- * Festigung, Wiederholung und Kontrolle von Wörtern

Varianten:

- * Abfrage von Wörtern aus verschiedenen Bereichen
- * Vergrößern oder Verkleinern des Quadrats

Arrangement:

- * frontal

6. Consequences

Beschreibung:

Vom Lehrer wird die Satzstruktur vorgegeben, z.B. Subjekt, Prädikat, Objekt, adverbiale Bestimmungen. Ebenso sollte die Zeitform vorgegeben werden. Alle Schüler legen eine Tabelle mit den o.g. Satzgliedern an. Jetzt füllen alle das Subjekt ein. Dann wird das Blatt so gefaltet, dass der nächste das vorherige Wort nicht sehen kann, und es wird weitergereicht. Das geschieht, bis alle

beim letzten Feld der Tabelle angelangt sind. Dann können die sicher lustigen Sätze vorgelesen werden.

Lernziel:

- * Satzbau und Zeitform festigen

Varianten:

- * keine

Arrangement:

- * Kreis
- * Reihe

7. Galgenraten

Beschreibung:

An der Tafel wird die Anzahl von Buchstaben mit Hilfe von Strichen vorgegeben. Die Spieler raten nacheinander. Richtig genannte Buchstaben werden an die entsprechende Stelle gesetzt - auch mehrfach vorkommende. Bei jedem nicht vorkommenden Buchstaben wird der Galgen weiter gezeichnet.

Lernziel:

- * die Schreibung von Wörtern festigen, wiederholen
- * Buchstabieren festigen

Varianten:

- * Sätze oder Redewendungen anstatt Wörter erraten lassen

Arrangement:

- * frontal
- * Kreis

8. Ich sehe was, was du nicht siehst

Beschreibung:

Die Schüler in Deutschland kennen dieses Spiel etwas anders als die englische Variante. Hier wird nicht die Farbe verraten, sondern der Anfangsbuchstabe. Es wird immer mit: I spy with my little eye something beginning with ...

Lernziel:

- * verschiedene Wortfelder, z.B. furniture
- * Alphabet erlernen oder wiederholen
- * Farben lernen

Varianten:

* natürlich kann man auch mit Farben spielen oder einen anderen Hinweis geben, dann kann man wie folgt beginnen: "I can see one of these in this room and it's red and made of wood".

Arrangement:

- * frontal

9. Kofferpacken

Beschreibung:

Der Spielleiter beginnt mit: I am packing my suitcase and put in a Der nächste Spieler wiederholt den Satz und fügt einen neuen Gegenstand hinzu. Wer nicht alles nennen kann, scheidet aus. Sieger ist, wer zum Schluss noch übrig ist.

Lernziel:

- * Wortfelder reaktivieren
- * Hörverstehen trainieren und erweitern
- * Merkfähigkeit und Konzentration trainieren

Varianten:

- * Koffer auspacken
- * Verlierer ist, wer zuerst eine Sache vergisst
- * Erleichterung: nur 10 Gegenstände einpacken
- * Erleichterung: Gegenstände zeigen

Arrangement:

- * frontal
- * Kreis
- * Gruppe

10. Labyrinth

Beschreibung:

Hier geht es darum, den Weg aus dem Labyrinth zu beschreiben. Das kann mit der Klasse zusammen durchgeführt werden. Wer den Weg beschreiben kann, darf den nächsten bestimmen oder Spielleiter einer Gruppe sein. Natürlich sollte man vorher genügend Labyrinth bereit halten.

Lernziel:

- * Festigung, Wiederholung und Anwendung des Wortschatzes bei Wegbeschreibungen

Varianten:

- * Messen der Zeit oder schriftlich den schnellsten herausfinden

Arrangement:

- * frontal

11. Spaghetti

Beschreibung:

Das Ziel ist es, den Spieler zum Lächeln zu bringen. Dem Spieler werden verschiedene Fragen gestellt, worauf er nur mit dem Wort "Spaghetti" antworten darf, egal was gefragt wird. Der Spieler, dessen Frage den Kandidaten zum Lachen gebracht hat, ist der neue Kandidat. Es ist empfehlenswert die Antwort beim nächsten Spieler zu ändern.

Hier ein Beispiel:

1. Spieler 1: Was gefällt dir am besten?
2. Kandidat: Spaghetti.
3. Spieler 2: Was hast du zum Frühstück gegessen?
4. Kandidat: Spaghetti.
5. Spieler 3: Womit hast du dich heute am Morgen gewaschen?
6. Kandidat: Spaghetti.
7. usw.

Lernziel:

- * Festigung und Wiederholung von Fragen
- * Üben von besonders schwierig auszusprechenden Wörtern

Varianten:

- * keine

Arrangement:

- * frontal
- * Kreis

12. Stadt, Land, Name, Fluss

Beschreibung:

Jeder Spieler hat ein Blatt Papier, und es wird eine Tabelle mit obigen Begriffen als Spalten angelegt. Ein Spieler sagt los und geht das Alphabet im Kopf durch, bis der nächste "Stopp" sagt. Dann wird der Buchstabe bekannt gegeben, und jeder Spieler hat eine Minute oder so lange Zeit, bis ein Spieler für jede Spalte ein Wort mit dem bekannt gegebenem Buchstaben als Anfangsbuchstaben gefunden hat. Dann werden Punkte für die Wörter verteilt. Wer nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

Hier ein Vorschlag für die Verteilung von Punkten:

- * 40 Punkte für das Wort einer Spalte, in der niemand ein Wort hat
- * 30 Punkte für den Spieler, der in jeder Spalte ein Wort hat
- * 20 Punkte für das Wort, das kein anderer hat
- * 10 Punkte für das Wort, das ein anderer Spieler auch hat

Lernziel:

- * bestimmte Wortfelder festigen oder wiederholen
- * Schreibung festigen

Varianten:

- * anstatt o.g. Spalten können auch andere eingerichtet werden
- * das Punktesystem kann verändert werden

Arrangement:

- * frontal
- * Kreis

13. Stille Post

Beschreibung:

Alle Mitspieler setzen sich im Kreis. Eine Person beginnt und flüstert seinem Nachbarn ein Wort für einen Satzanfang ins Ohr, so dass sein Nachbar es kaum verstehen kann. Diese Person versucht das Wort zu erraten und fügt ein anderes hinzu. Am Ende sollte ein Satz entstehen.

Lernziel:

- * Konzentration trainieren

Varianten:

- * vom ersten Mitspieler kann auch gleich ein vollständiger Satz geflüstert werden

Arrangement:

- * Kreis

14. Vorgeben, eine Person zu sein

Beschreibung:

Der Spielleiter gibt vor, eine Person zu sein. Er stellt sich vor. Die anderen Mitspieler müssen raten, wer es ist. Bei jedem Schritt gibt der Spielleiter einen weiteren Hinweis.

Lernziel:

- * Wortschatz bei Personenangaben
- * Fragestellung festigen

Varianten:

- * derjenige, der die Person erraten hat, darf vorgeben, eine Person zu sein

Arrangement:

- * frontal

15. Wer bin ich?

Beschreibung:

Jeder Spieler nimmt einen kleinen Zettel und schreibt den Namen einer bekannten Person drauf - für seinen Nachbarn. Der Name sollte für den Nachbarn nicht zu schwer zu erraten sein. Man muss natürlich aufpassen, dass der Nachbar den Namen nicht sehen kann. Dann wird der Zettel dem Nachbarn mit etwas Creme auf die Stirn geklebt. Nacheinander stellen die Spieler nun Fragen über sich selbst. Ist die Antwort ja, darf man noch eine Frage stellen, so lange bis man als Antwort nein erhält. Wenn man seinen Namen herausgefunden hat, spielt man nicht mehr mit. Es wird so lange gespielt, bis auch der/die Letzte herausgefunden hat, wer er/sie ist.

Lernziel:

- * Fragen stellen wiederholen und festigen
- * Fakten behalten
- * Konzentration trainieren

Varianten:

- * anstatt einer Person, kann auch ein Gegenstand oder ein Beruf verwendet werden

Arrangement:

- * Kreis

16. Wortfußball

Beschreibung:

In der Klasse werden zwei Mannschaften eingeteilt. Jeder Schüler bekommt eine Nummer und sucht sich zwei Wörter, deren Schreibung er beherrscht. Abwechselnd werden beide Mannschaften befragt. Beim richtigen Buchstabieren, geht der Ball vor - vielleicht um ein Viertel des Feldes. Macht ein Spieler einen Fehler, geht der Ball zurück. Es kann solange gespielt werden, bis ein bestimmter Spielstand erreicht wurde oder bis die Zeit um ist.

Lernziel:

- * Buchstabieren üben
- * Schreibung von Wörtern festigen

Varianten:

- * der Ball kann auch um ein Achtel oder die Hälfte vor bzw. zurück gehen.
- * man kann die Wörter auch rückwärts buchstabieren
- * man kann den Ball auch rückwärts laufen lassen, wenn ein Spieler sein eigenes Wort nicht richtig buchstabieren kann

Arrangement:

- * frontal

17. Wortsalat

Beschreibung:

Zwei Gruppen werden gebildet. Jede Gruppe denkt sich einen Satz aus, wobei die Zahl der Wörter der Zahl der Gruppenmitglieder entsprechen muss. Anschließend trägt jede Gruppe der anderen ihren Satz vor, indem sie alle Wörter gleichzeitig ruft. Die andere Gruppe muss aus den erkannten Einzelwörtern den Satz zusammensetzen. *(von Martin Jurczok)*

Lernziel:

- * Konzentration üben
- * Kombinationsfähigkeit
- * Aussprache von Wörtern festigen

Varianten:

- * Bildung von mehr als zwei Gruppen

Arrangement:

- * frontal
- * Kreis

18. Wunderkind spielen

Beschreibung:

Die Lerner geben vor, Wunderkinder zu sein, indem sie sich vorstellen. Beispiel: Ich bin fünf Jahre alt und "Physiker". *(von Patricia Sorin)*

Lernziel:

- * Konzentration üben

Varianten:

- * Fortgeschrittene können miteinander sprechen und lustige Dialoge machen.
- * Sie können ihre eigene "Traumidentität" annehmen und über ihren Beruf und Leben sprechen.

Arrangement:

- * frontal
- * Kreis