

Kettenübung (z. B. Start, Aufgabe 2c)

Diese Übungsform kann immer wieder eingesetzt werden, um Wortschatz oder Strukturen einzuüben.

Die S sitzen an ihrem Platz oder stehen im Kreis. Die Reihenfolge für die Kettenübung muss klar sein. Der L oder ein S beginnt, indem er ein Wort oder einen Satz sagt, z. B. *Hallo! Ich bin Leonie*. Nun ist der Nachbar mit einer Aussage dran, z. B. *Hallo! Das ist Leonie und ich bin Stefan*. Dann ist der nächste S an der Reihe usw., bis alle S einmal dran waren.

Alternativ kann die Reihenfolge durch das Zuwerfen eines Softballs bestimmt werden.

Der L (oder ein S) beginnt, indem er ein Wort oder einen Satz sagt. Er wirft dann den Ball einem (anderen) S zu. Nun muss dieser S eine Aussage machen und den Ball weiterwerfen.

Partnersuchspiel (z. B. Start, Aufgabe 10a)

Jeder S erhält einen Zettel, auf dem die 3 Monate einer Jahreszeit in beliebiger Reihenfolge stehen, z. B. *Februar, Dezember, Januar*. Den Zettel darf er den anderen nicht zeigen. Die S erfahren nun, dass es unter den anderen S mindestens einen Partner gibt, der dieselben Monate auf seinem Zettel hat. Die S sollen im Raum herumgehen, verschiedene S ansprechen und herausfinden, ob sie dieselben Monate auf dem Zettel stehen haben wie sie selbst. Findet sich ein Paar, bleibt es zusammen am Rand stehen.

Beispieldialog 1:

S1: *Juli?*

S2: *Nein.* (Da S2 offensichtlich nicht dieselben Monate auf der Karte hat, geht S1 weiter und befragt einen anderen S)

Beispieldialog 2:

S3: *September?*

S4: *Ja.*

S3: *November?*

S4: *Ja.*

S3: *Oktober?*

S4: *Ja.* (Die Partner haben sich gefunden.)

Das Partnersuchspiel kann mit beliebigem Wortschatz gespielt werden. Wenn die S schon mehr sprachliche Möglichkeiten haben, können die Fragen und Antworten auch ausführlicher gestaltet werden, z. B. *Hast du auch einen Radiergummi? – Nein, tut mir leid. / Ja, super! usw.*

Bingo (z. B. Start, Aufgabe 12)

Jeder S malt eine Bingokarte in sein Heft (Tabelle: 3 Reihen x 3 Spalten). Er schreibt in die Felder beliebige Zahlen zwischen 0 und 20. Jede Zahl darf nur einmal vorkommen. Der L ist der Spielleiter. Er liest nun die Zahlen von 0 bis 20 in beliebiger Reihenfolge vor. Wenn die S eine Zahl hören, streichen sie sie auf ihrer Bingokarte durch. Wer als Erster eine ganze Reihe (senkrecht, waagerecht oder diagonal) durchgestrichen hat, ruft *Bingo* und hat gewonnen.

Bingo kann auch mit Buchstaben oder Wortschatz gespielt werden. Die Karten können mit beliebig vielen Reihen und Spalten gestaltet werden, z. B. 4 x 4 oder 5 x 5.

Interviewspiel (z. B. Lektion 2, Aufgabe 9)

Die S spielen in 3er- oder 4er-Gruppen. Sie schreiben sich zunächst Kärtchen für das Spiel, jeder mindestens 2, sodass die Fragewörter auch mehrmals im Stapel vorkommen können. Auf jedes Kärtchen schreiben sie eines der bereits bekannten Fragewörter: *Was? Wie? Woher? Wer?*

Dann mischen sie alle Kärtchen und legen den Stapel verdeckt in die Mitte. Reihum ziehen die S ein Kärtchen und stellen mit dem Fragewort ihrem Nachbarn eine Frage. Der muss mit einem ganzen Satz antworten, zieht dann selbst ein Kärtchen und fragt den Nächsten usw. Es wird gespielt, bis alle Kärtchen vom Stapel gezogen wurden. Es gewinnt die Gruppe, die am schnellsten fertig ist.

Pantomime (z. B. Lektion 2, Aufgabe 12)

Die Paare sprechen sich vorher ab, welche Aktivität sie gemeinsam darstellen wollen. Dann spielen sie die Aktivität der Klasse pantomimisch vor. Sprechen ist für die Darsteller natürlich verboten. Die anderen S versuchen, die Aktivität zu erraten. Dabei formulieren sie Aussagen wie im Beispiel angegeben. Das Paar reagiert dann wie im Beispiel und sagt, ob die Vermutung richtig oder falsch war. Derjenige, der die Aktivität richtig rät, wählt sich einen eigenen Partner und kann nach vorn kommen, um die nächste Aktivität zu zeigen. Auch einzelne S können pantomimisch etwas darstellen. Das eignet sich vor allem gut zum Einüben neuer Verben.

Mehr oder Weniger (z. B. Lektion 8, Aufgabe 8)

Die S spielen in Paaren. Einer notiert sich heimlich eine Zahl zwischen 1 und 100. Der andere muss raten, z. B. S1: 28? S2: *Mehr.* S1: 50? S2: *Weniger.* S1: 30? S2: *Weniger.* S1: 29. S2: *Richtig.* Auf diese Art lässt sich z. B. auch die Uhrzeit spielerisch üben. Statt *mehr* oder *weniger* heißt es dann *früher* oder *später*.

Pronomenspiel (z. B. Lektion 9, Aufgabe 6)

Die S sitzen im Kreis. Jeder S hat vier Kärtchen vor sich mit den Pronomen in den Artikelfarben: *er* (blau), *es* (grün), *sie* (rot), *ie* (orange). Die Spielzeit wird vom L festgelegt, z. B. 10 Minuten. Der L ist der Spielleiter. Er fordert einzelne S auf, in die Mitte des Kreises zu treten. Der S in der Mitte nennt nun 2–3 Nomen (je nach Spielzeit) im Singular oder Plural, aber ohne Artikel. Die S im Kreis heben beim Hören des jeweiligen Nomens das Kärtchen mit dem entsprechenden Pronomen hoch. Dann kommt ein anderer S in die Mitte usw. Das Spiel endet nach Ablauf der Zeit. Das Spiel eignet sich auch, um die Artikel und Possessivartikel einzuüben.