

Kettenübung (z. B. Lektion 10, Aufgabe 2)

Diese Arbeitsform trainiert besonders das Gedächtnis und 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 einen Satz sagt, z. B. *Ich sammle Fan-Artikel von Bayern München*. Sein Nachbar wiederholt den Satz und fügt einen weiteren hinzu, z. B. *David sammelt Fan-Artikel von Bayern München. Ich sammle Ringe*. Das Spiel wird fortgesetzt, indem immer alle vorigen Aussagen wiederholt werden und eine eigene hinzugefügt wird.

Alternativ kann die Reihenfolge durch das Zuwerfen eines Softballs bestimmt werden. Ein S beginnt, indem er einen Satz sagt. Er wirft dann den Ball einem anderen S zu. Dieser wiederholt die Aussage, fügt eine eigene hinzu und wirft den Ball weiter usw.

Partnersuchspiel (z. B. Lektion 10, Aufgabe 4)

Der L hat kleine Zettel mit Aktivitäten in der 1. Person Singular, z. B. *Ich fahre Skateboard* vorbereitet. Von jeder Aktivität gibt es jeweils 2 Zettel. Insgesamt braucht man für das Spiel so viele Zettel wie Schüler in der Klasse sind. Wenn die Schülerzahl ungerade ist, muss der L mitspielen, sodass eine gerade Spielerzahl entsteht. Falls die 8 neuen Aktivitäten dieser Lektion nicht ausreichen, können weitere aus vorhergehenden Lektionen ergänzt werden, z. B. *Ich schlafe*. / *Ich esse Salat*. / *Ich schwimme*. usw.

Der L wirft die Zettel in einen Beutel und lässt jeden S einen Zettel ziehen. Dann gehen die Schüler in der Klasse herum und suchen ihren Partner, also den Schüler mit derselben Aktivität. Dies tun sie, indem sie ihre Mitschüler wie im Beispiel fragen.

Wenn sich alle Paare gefunden haben, stellen sie dem Rest der Klasse ihre Aktivität vor, z. B. *Wir fahren Skateboard*.

Das Partnersuchspiel lässt sich auch mit anderen Verbformen gut spielen. Besonders interessant ist es, wenn die Formen in Frage und Antwort voneinander abweichen, weil sich z. B. der Verbstamm ändert.

Stummes Telefon (z. B. Lektion 10, Aufgabe 5)

Die S spielen zu zweit. Ein S denkt sich einen Satz aus und „sagt“ ihn stumm, d. h. er bewegt nur stimmlos seine Lippen. Sein Partner fordert durch Nachfragen zur Wiederholung auf, bis er den Satz von den Lippen abgelesen hat.

Das Spiel kann im Unterricht immer wieder mal zwischen durch eingesetzt werden. Die S haben dabei Gelegenheit, verschiedene Redemittel zum Nachfragen einzusetzen. Zur Vorbereitung können diese Redemittel zunächst an der Tafel gesammelt werden.

Mach dies, mach das! (z. B. Lektion 10, Aufgabe 10)

Das Spiel kann in Paaren, Gruppen oder im Plenum gespielt werden. S1 gibt S2 einen „Befehl“ (Imperativ). S2 führt diesen Befehl pantomimisch aus.

Bei Paaren tun die S dies abwechselnd, in Gruppen oder im Plenum reihum. Wer die Pantomime gemacht hat, darf den nächsten Befehl geben.

Pantomime (z. B. Lektion 11, Aufgabe 3)

Ein S stellt pantomimisch eine Art der Schmerzen dar. Sein Partner errät, um welche Schmerzen es sich handelt, und reagiert darauf mit Bedauern.

Pantomime eignet sich auch für das Einüben anderer neuer Wortfelder. Das Spiel ist sowohl im Plenum als auch in Partnerarbeit möglich.

6 und 1 – autsch (z. B. Lektion 12 Aufgabe 10)

Die Spieler würfeln reihum und bewegen ihre Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf dem Spielfeld nach vorn. Dabei sagen sie, wohin sie gehen, z. B. *Ich gehe zum Flughafen*.

Würfelt ein Spieler eine 6 oder eine 1, hat er das Recht, einen Mitspieler seiner Wahl zurückzuschicken, und zwar auf das Feld, auf dem die letzte Spielfigur steht. Steht die letzte Spielfigur beispielsweise auf dem Feld *Bahnhof*, lautet der Befehl z. B. *Maria, geh zum Bahnhof!*

Sieger ist, wer als erster mit exakter Augenzahl ins Ziel läuft. Würfelt man mehr als nötig ist, um ins Ziel zu gelangen, muss man auf seinem Feld stehen bleiben.

Das Spiel eignet sich besonders gut zum Einüben von Richtungsangaben. Anstatt der Orte in der Stadt können auf dem Spielplan auch Städte, Länder, Personen usw. stehen, zu denen man gehen/fahren/fliegen kann. Entsprechende Spielpläne können mit Fotos oder Zeichnungen verschönert sein, das Spiel funktioniert aber auch, wenn nur die Begriffe dastehen.

Chatten (z. B. Lektion 13, Aufgabe 3)

Je zwei S sitzen so, dass sie nicht sehen können, was ihr Partner schreibt, z. B. gegenüber, Rücken an Rücken oder hintereinander. Jeder S schreibt den Anfang eines Chat-DIALOGS auf ein Blatt Papier. Dann tauschen die Partner ihre Chat-Blätter. Jeder S liest nun die „Nachricht“, die er bekommen hat, schreibt seine Reaktion darunter und reicht das Blatt wieder an seinen Partner. Dieser liest die neue Nachricht usw. Das Spiel endet, wenn jeder Chat-Dialog abgeschlossen ist. Pro Paar entstehen somit zwei Dialoge.

Reisespiel (z. B. Wiederholung, Lektion 13, Aufgabe 2)

Die S spielen zu zweit. Jedes Paar hat einen Würfel. S1 fragt: *Wohin fährst du?* S2 würfelt, liest die Angabe im Kasten, die der Würfelzahl entspricht, und antwortet. Er würfelt z. B. eine 5, liest *Berlin* und antwortet *Nach Berlin*.

Nun fragt S1: *Und zu wem?* S2 würfelt wieder, z. B. eine 4. Er liest *Bruder* und antwortet *Zu meinem Bruder*. Dann wechseln die S die Rollen.

Mit dem Spiel können auch andere Präpositionen eingeübt werden, je nachdem was in der Legende festgelegt wird, z. B. auch die Präposition *mit* und Verkehrsmittel.

Stille Post (z. B. Lektion 17, Aufgabe 4)

Die S einer Gruppe sitzen im Kreis. S1 flüstert seinem Nachbarn einen Satz einmal ins Ohr. S2 flüstert genau das, was er gehört hat, S3 ins Ohr usw. Der letzte S sagt dann laut, was er gehört hat. Dann beginnt das Spiel von Neuem mit S2, der seinem Nachbarn, also S3, nun seinen Satz ins Ohr flüstert.