

Lernspiele zu GRAMMATIKLAND A1

Mit folgenden Spielen können die Grammatikstrukturen spielerisch geübt werden.
Einige allgemeine Hinweise dazu:

1. Die Spiele können sowohl in kleinen als auch in großen Lerngruppen eingesetzt werden.
2. Die Spiele sind sowohl für kleine als auch für große Klassenräume geeignet.
3. Zu allen Spielen finden Sie in der Folge detaillierte Anweisungen sowie fertige Spielmaterialien zum Ausdrucken.
4. Die meisten Spiele ermöglichen allen MitspielerInnen gleichzeitig Aktivität.
5. Die Spiele dauern im Durchschnitt 25 Minuten.
6. Sie eignen sich dazu, bereits eingeführte Grammatik aufzufrischen und zu üben.
7. Für die SchülerInnen sollte klar erkennbar sein, welche Grammatikstruktur geübt wird. Angaben dazu finden Sie in der Folge unter „Lernziel“.
8. Damit problemloses Mitspielen möglich ist, sollten die Vokabeln der Spiele bekannt sein.
9. Das Ausschneiden der Wortkarten und anderer Spielmittel können Sie unbesorgt Ihren SchülerInnen auftragen. Diese werden die Aufgabe freudig und mit besonderer Sorgfalt erledigen, wenn sie wissen, dass die hergestellten Materialien dann im Unterricht verwendet werden. Sie sparen sich Zeit und Mühe und die SchülerInnen übernehmen eine aktivere Rolle im Unterricht, was die Motivation steigert.

Verwendete Abkürzungen:

S: Schüler bzw. Schülerin(nen)

L: Lehrer bzw. Lehrerin



**1**

Imperativ

zu Kapitel 2 Übung 9

Lernziele:

- in einer Situation eingebettete Imperativformen bilden
- den Imperativ verstehen

Spielziel:

etwas pantomimisch darstellen

Spielmaterialien:

- 20 Wortkarten
- 1 Tüte oder Beutel

Anweisungen:

Schneiden Sie die Wortkarten aus und stecken Sie sie in den Beutel. Falls unbekannte Wörter vorhanden sind, werden sie vor Spielbeginn erklärt. Die Klasse wird in zwei Gruppen (A und B) aufgeteilt. Ein/e S der Gruppe A zieht eine Wortkarte (z.B. *ruhig sein*) aus dem Beutel. Inzwischen fordert die/der L eine/n S der Gruppe B auf, nach vorn zu kommen.

Die/Der S der Gruppe A, die/der die Karte *ruhig sein* in der Hand hat, fordert die/den S der Gruppe B auf, und zwar mit einem Imperativ-Satz: „Markos/Sofia/..., sei bitte ruhig!“ Die/Der S der Gruppe B muss nun pantomimisch so tun, als ob er den Auftrag ausführen würde.



1 Imperativ

zu Kapitel 2 Übung 9

ruhig sein	schnell Rad fahren
ins Bett gehen	die Tür aufmachen
am Computer spielen	ein Heft aus der Tasche nehmen
tanzen	ein Buch lesen
schlafen	deine Freundin anrufen



1 Imperativ

zu Kapitel 2 Übung 9

eine E-Mail schreiben	schnell schwimmen
essen	schnell reiten
das Fenster zumachen	das Paket aufmachen
fernsehen	an die Tafel gehen
lachen	das Rad reparieren



2 Modalverben

zu Kapitel 3.1 Übung 6

Lernziele:

- die Bedeutung von *können* verstehen
- Sätze mit Modalverb und Infinitiv bilden

Spielziel:

mithilfe von Fragen erraten, welches Tier ihr/e Mitschüler/in gern wäre

Spielmaterialien:

folgende Liste an der Tafel:

das Känguru	schwimmen
das Pferd	mit dem Ball spielen
die Katze	fliegen
der Pinguin	Fische essen
das Krokodil	„Guten Tag!“ sagen
der Papagei	laufen

Anweisungen:

Ein/e S steht auf und wählt eins der sechs Tiere auf der Liste aus, ohne es seinen MitschülerInnen zu verraten. Die übrigen S sollen jetzt herausfinden, welches Tier die/der S gewählt hat. Dazu fragen sie, ob sie/er schwimmen, mit dem Ball spielen usw. kann. In den Fragen sollen die Verben der Liste verwendet werden. Wählt ein/e S beispielsweise den Pinguin, könnte folgender Dialog entstehen:

Klasse: Kannst du schwimmen?
Schüler/in: Ja.
Klasse: Kannst du fliegen?
Schüler/in: Nein.
Klasse: Kannst du Fische essen?
Schüler/in: Ja.
usw.

Das Spiel ist beendet, sobald ein/e S der Klasse herausfindet, welches Tier die/der S gewählt hatte. Natürlich kann das Spiel mehrmals gespielt werden.



3

Modalverben

zu Kapitel 3.3 Übung 5

Lernziele:

- die Bedeutung von *müssen* verstehen
- Sätze mit Modalverb verstehen
- Sätze mit Modalverb und Infinitiv bilden

Spielziel:

erraten, welche der sechs Personen ihr/e Mitschüler/in gern wäre

Spielmaterialien:

Arbeitsblatt für alle S

Anweisungen:

Jede/r S erhält das Arbeitsblatt und wählt eine der sechs Personen aus der Tabelle aus, ohne den anderen zu verraten, welche. Ein/e S steht auf. Sie/Er schlüpft in die Rolle ihrer/seiner gewählten Person und zählt auf, was sie/er morgen machen muss. Sie/Er bildet Sätze wie: „Ich muss um 6.00 Uhr aufstehen.“ oder „Ich muss zur Schule gehen.“ Dabei verwendet sie/er natürlich die Angaben aus der Tabelle. Ihre/Seine MitschülerInnen sollen jetzt herausfinden, welche Person die/der S gewählt hat. Dabei ist es hilfreich, wenn sie nach jedem gehörten Satz mit einem Bleistift die Personen streichen, die ausgeschlossen werden.

Beispiel: Ein/e S übernimmt die Rolle von Philipp und sagt: „Ich muss um 6.00 Uhr aufstehen.“ Daniela, Georg und Oliver können sofort ausgeschlossen werden, da sie um 7.00 Uhr aufstehen. Dann sagt die/der S: „Ich muss zur Schule gehen.“ Veronika und Oliver werden ausgeschlossen, da sie zur Arbeit gehen müssen. Das Spiel geht weiter, bis ein/e S in der Klasse herausfindet, welche Person die/der S gewählt hatte.

Variation: Zwei S stehen auf und übernehmen je eine Rolle. Sie formulieren abwechselnd Sätze, wie die/der eine S in der vorigen Variante. Das Spiel ist beendet, sobald es den übrigen S gelingt, herauszufinden, welche Rolle jede/r der beiden S gewählt hat. Natürlich müssen sich die beiden S vor Beginn des Spiels auf bestimmte Rollen einigen, damit es nicht zu Überschneidungen kommt.



3 Modalverben

zu Kapitel 3.3 Übung 5

Was musst du morgen alles machen?

Philipp Schüler	um 6.00 Uhr: aufstehen	morgens: zur Schule gehen	um 10.00 Uhr: Englisch lernen	am Nachmittag: bei Freunden sein	um 22.00 Uhr: schlafen gehen
Daniela Lehrerin	um 7.00 Uhr: aufstehen	morgens: zur Schule gehen	um 10.00 Uhr: am Computer arbeiten	am Nachmittag: bei Freunden sein	um 23.00 Uhr: schlafen gehen
Selina Schülerin	um 6.00 Uhr: aufstehen	morgens: zur Schule gehen	um 10.00 Uhr: Englisch lernen	am Nachmittag: zu Hause sein	um 22.00 Uhr: schlafen gehen
Georg Schüler	um 7.00 Uhr: aufstehen	morgens: zur Schule gehen	um 10.00 Uhr: Englisch lernen	am Nachmittag: zu Hause sein	um 22.00 Uhr: schlafen gehen
Veronika Programmiererin	um 6.00 Uhr: aufstehen	morgens: zur Arbeit gehen	um 10.00 Uhr: am Computer arbeiten	am Nachmittag: bei Freunden sein	um 23.00 Uhr: schlafen gehen
Oliver Architekt	um 7.00 Uhr: aufstehen	morgens: zur Arbeit gehen	um 10.00 Uhr: am Computer arbeiten	am Nachmittag: zu Hause sein	um 23.00 Uhr: schlafen gehen

**4**

Artikel und Nomen

zu Kapitel 6.4 Übung 13

Lernziel:

Pluralbildung

Spielziel:

als Erste/r eine senkrechte, waagerechte oder diagonale Reihe mit Wörtern auf dem Bingo-Spielfeld markieren

Spielmaterialien:

Arbeitsblatt für alle S und die/den L

Anweisungen:

Jede/r S erhält ein Bingo-Spielfeld und die Wörterliste mit 24 Nomen im Singular. Der Arbeitsauftrag lautet, dass die S nun in jedes Kästchen des Bingofeldes ein Nomen aus der Liste eintragen sollen, jedoch nicht im Singular, sondern im Plural. Die Nomen stehen dann also alle in der Pluralform auf dem Spielfeld.

Anschließend nennt die/der L Wörter aus der Liste in beliebiger Reihenfolge, jedoch immer im Plural. Dabei markiert sie/er sich die genannten Nomen. Die S markieren die genannten Nomen auf ihrem Spielfeld ebenfalls, sofern sie diese dort eingetragen haben. Wer als Erste/r eine senkrechte, waagerechte oder diagonale Reihe von drei markierten Nomen auf ihrem/seinem Spielfeld hat, ruft „Bingo“. Sie/Er ist Sieger/in, wenn alle Pluralformen richtig gebildet und geschrieben sind. Hat sie/er jedoch etwas falsch geschrieben, wird weitergespielt und eine andere Siegerin / ein anderer Sieger ermittelt. Man kann auch den zweiten und dritten Platz ausspielen.

Variation: Das Spiel kann auch in kleinen Gruppen mit 2–3 S gespielt werden.



4 Artikel und Nomen

zu Kapitel 6.4 Übung 13

BINGO

Wörterliste

der Fisch

die Note

das Beispiel

das Handy

der Ball

die Tafel

die Lehrerin

der Bleistift

das Kind

der Apfel

das Spiel

die Schwester

das Video

die Tasche

der Bus

das Haus

das Buch

die Uhr

der Hund

der Mann

das Fenster

das Zeugnis

die Katze

der Bruder



5

Possessivartikel

zu Kapitel 7.1.2 Übung 7

Lernziel:

Einüben der Possessivartikel: mein, -e / sein, -e / ihr, -e

Spielziel:

sich merken, wem was gehört

Spielmaterialien:

1 Tüte bzw. Beutel

Anweisungen:

Die/Der L geht mit dem leeren Beutel durch die Klasse. Jede/r S hebt einen Gegenstand (Bleistift, Heft, USB-Stick usw.) hoch, zeigt ihn der Klasse, sagt „Hier ist mein/meine ...“ und wirft ihn in den Beutel hinein. Nachdem jede/r S etwas in den Beutel geworfen hat, macht die/der L den Beutel auf und nimmt einen Gegenstand heraus. Sie/Er zeigt ihn der Klasse und fordert eine/n S auf, zu sagen, wem der Gegenstand gehört. Die/Der S sagt z.B. „Das ist der Bleistift von Maria.“ Ihre/Seine MitschülerInnen sollen nun erkennen, ob die Aussage richtig oder falsch ist, und sagen (im Chor oder einzeln) entweder „Ja, das ist ihr Bleistift.“ oder „Nein, das ist nicht ihr Bleistift.“ Wenn der Bleistift Maria gehört, dann gibt ihn ihr die/der L zurück und nimmt einen anderen Gegenstand aus dem Beutel heraus. Wenn der Bleistift nicht Maria gehört, dann versucht eine andere / ein anderer S, die richtige Antwort zu geben.



6 Possessivartikel

zu Kapitel 7.1. Wiederholungsübung 11

Lernziel:

die richtige Entsprechung von Personalpronomen und Possessivartikel finden

Spielziel:

eine möglichst lange Kette aus Dominosteinen bilden

Spielmaterialien:

Arbeitsblatt für alle Schülerpaare

Anweisungen:

Je zwei S sind Partner. Die/Der L verteilt je ein Arbeitsblatt an jedes Paar. Die S schneiden die Dominosteine aus und jede/r bekommt 10 Steine. Nun wird Domino gespielt. Die/Der L hat vorher einen bestimmten Zeitraum festgelegt, in dem gespielt werden kann (ca. 15 Minuten).

Die eine Partnerin / Der eine Partner legt einen Stein auf den Tisch. Die/Der andere soll einen passenden Dominostein anlegen, sodass das Personalpronomen / der Name zum Ausdruck mit dem Possessivartikel passt. Wichtig ist dabei, dass alle S vor Spielbeginn genau verstanden haben, wie die Entsprechung „ich-mein“ usw. funktioniert.

Beispiel:

er	mein Kuli	ich	euer Opa
sein Spiel			ihr
wir			dein Vater
unsere Schule	sie		

Beide Partner legen abwechselnd je einen Stein an den vorangehenden, bis alle Dominosteine eine richtige Kette gebildet haben. Falls eine Spielerin / ein Spieler keinen passenden Stein hat, muss sie/er aussetzen und die/der andere spielt weiter. Wer zuerst alle Dominosteine angelegt hat, hat gewonnen. Zum Schluss kontrolliert die/der L alle Dominoketten und nimmt falsch gelegte Dominosteine heraus.



6 Possessivartikel

zu Kapitel 7.1. Wiederholungsübung 11

er	mein Kuli	ich	euer Opa
ihr	dein Vater	du	unser Freund
ich	Ihre Kinder	ihr	deine Schwester
Sie	sein Hund	Maria	sein Auto
wir	ihre CD	Sie	ihre Tasche
Karl	eure Mutter	Hans	ihr Bruder
Anna	seine Tante	sie 	meine Oma
sie 	meine Hefte	ich	Ihre Katze
du	ihre Bücher	es	ihr Kind
sie 	unsere Schule	wir	sein Spiel

