Deutsch Wagen Tour!
JASNE, ŻE KLAR
Mehr Spaß mit Deutsch!
Die besten Spielideen der Deutsch-Wagen-Tour

Impressum

Herausgeber:

Goethe-Institut Warschau Sprachabteilung
ul. Chmielna 13 a, 00-021 Warszawa

www.goethe.de/polen
www.deutsch-wagen-tour.pl

Leitung der Spracharbeit

Ulrike Würz

Die Publikation „Mehr Spaß mit Deutsch! Die besten Spielideen der Deutsch-Wagen-Tour" ist im Rahmen des Projektes Deutsch-Wagen-Tour (DWT) entstanden.

Koordination des Projektes Deutsch-Wagen-Tour

Magdalena Zaręba

Autorinnen der Publikation

DWT-Moderatorinnen: Beata Hadasz, Magdalena Jurowska, Hanna Krężlewska-Chabko, Patricia Krolik, Joanna Lay, Małgorzata Urlich-Kornacka, Justyna Wichłacz, Katarzyna Żurawska

Wir bedanken uns bei dem Deutsch-Polnischen Jugendwerk für die erfolgreichen Schulungen und Workshops während des Projektes und für die Erlaubnis ausgewählte Spielideen für den Deutschunterricht in dieser Publikation nutzen zu dürfen.

Redaktion und konzeptionelle Bearbeitung

Izabela Bagińska

Sprachliche Korrektur

Patricia Krolik

Graphische Gestaltung und Realisation

Pandabrothers

Partner

Auswärtiges Amt

GOETHE INSTITUT

dpjw pnwm
Deutsch-Polnisches Jugendwerk
Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży

Warschau 2014

Vorwort

Von April 2009 bis Juni 2015 besuchten unsere ModeratorInnen im Rahmen des Projektes Deutsch-Wagen-Tour Kindergärten, Schulen, Universitäten und andere pädagogische Einrichtungen in ganz Polen. Während der Besuche präsentierten sie moderne Lehrmethoden, die sich von Beginn an bei allen Beteiligten (LehrerInnen, SchülerInnen, Eltern) eines enormen Interesses erfreuten. Mit Spaß und Unterhaltung motivierten die ModeratorInnen die SchülerInnen, die deutsche Sprache zu lernen und die Kultur des westlichen Nachbarn besser kennenzulernen. Sie ermunterten darüber hinaus, die LehrerInnen diese neuen modernen Sprachspiele in ihrem Unterricht einzusetzen.

In diesem Set finden Sie eine Auswahl der besten Spielideen für den Deutschunterricht aus sechs Jahren Deutsch-Wagen-Tour, die im Projekt zum Einsatz kamen. Es werden diverse Spiele für verschiedene Sprachniveaustufen präsentiert, die dank Schulungen und Workshops vor allem bei dem Deutsch-Polnischen Jugendwerk in Zusammenarbeit mit den ModeratorInnen erstellt worden sind. Man hat auf bewährte Anregungen zurückgegriffen. Der Beschreibung der Spielideen sind Hilfsmaterialien beigelegt. Zu jeder Aktivität gibt es allgemeine Angaben zum Sprachniveau, zur Sozialform und Spieldauer und zum benötigten Material. Alle Spiele und Aktivitäten eignen sich am besten für Gruppen von 15-30 Personen. Bei den Aufgaben wurden unterschiedliche Themen- und Arbeitsfelder berücksichtigt. Die Benennungen SPIELLEITER, TEILNEHMER und PARTNER sollen sich sowohl auf weibliche wie auf männliche Personen beziehen.

Die hier gezeigten Spiele und Spielregeln sollen der Kreativität der LehrerInnen keine Grenzen setzen und können dementsprechend an die eigene Lerngruppe angepasst werden. Die aufgeführten Spielideen dienen als Motivation und Anregung, einzelne Unterrichtseinheiten auf diese moderne Weise einzuführen, zu wiederholen und zu festigen. Viele der Spiele können flexibel genutzt werden, d.h. auch zu anderen Themenbereichen und Arbeitsfeldern.

Eins ist sicher – die von uns vorgestellten Spielideen garantieren einen abwechslungsreichen und spannenden Deutschunterricht!

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Ausprobieren!

Diese Publikation steht zum kostenlosen Download zur Verfügung unter:
www.goethe.de/Polen/DWTSpiele

Inhalt

Aufwärm- und Bewegungsspiele

Feuer, Wasser, Sand 5
Katze, Haus, Bombe 5
„Mein rechter Platz ist frei…“ 6
Hallo, wie geht`s? 6
Himmel, Hölle und Fegefeuer 6
Mixer 7

Wortschatz-Spiele

Autogrammjäger 8, 9
Ich bin der Baum 8
Gib mir bitte die Farbe „rot“! 10
Hut, Stock, Regenschirm 10, 15-17
Fliegenklatsche 10, 18-19
Ebbe, Flut, Sturm… 11
Augenzwinkern 11, 20
Ballwettbewerb 11
Lewandowski sagt… 12
Einkaufslisten diktieren 12, 21
Fahrzeugmarkt 12, 22
Top-Model 12, 23
Porträts malen 13
Gesichtsteile 13
Bundesländer in Deutschland 13, 24
Begrüßungsmarktplatz 14, 25
Reißverschluss (Speed-Dating) 14

Welches Paar passt zusammen?

Spiel mit lebendigen Karten 26, 28
Lebendiges Memory 27, 29

Jahreszeiten-Spiele

Vier Jahreszeiten 30, 31-35

Da ist Musik drin!

Körperteile-Lied 36
Musiklauf – Was ist typisch für Hip-Hopper, Metal- und Reggae-Fans? 36, 40-41
Musikdomino 37, 42-45
Sei wie ein Star! Eine Talentshow! 37, 38
Auf der Mauer, auf der Lauer… 39

Ideen aus dem Improvisationstheater

Freizeitaktivitäten 46
Wir spielen Theater! 47, 48

Spiele mit dem bunten Schwungtuch

Zoobesuch 49
Am Meer 49
Haifisch 50
Fische angeln 50
Regenbogen 51
Der rote Luftballon 51, 52

Aufwärm- und Bewegungsspiele

Feuer, Wasser, Sand

Sprachniveau: A1
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 5 Minuten

Spielverlauf:

Alle Teilnehmer bewegen sich im Raum. Der Spielleiter ruft einen der Begriffe: Feuer, Wasser, Sturm oder Blitz. Bei jedem Begriff müssen die Teilnehmer so schnell wie möglich eine passende Haltung einnehmen. Der Teilnehmer, der dafür am längsten braucht, scheidet aus oder ist der nächste, der die Begriffe vorgibt.

Begriffe und Posen:

- **Feuer** - Alle müssen sich flach auf den Boden legen, um dem giftigen Rauch zu entkommen.
- **Wasser** - Alle müssen sich an einem möglichst hohen Gegenstand festhalten.
- **Sturm** - Alle müssen sich an einem Gegenstand festhalten.
- **Blitz** oder **Eis** - Alle knien auf dem Boden und machen sich möglichst klein.

Katze, Haus, Bombe

Sprachniveau: A1
Sozialform: 3er-Gruppen
Spieldauer: 5 Minuten

Spielverlauf:

Die Teilnehmer bilden 3er-Gruppen. Eine Person muss in dem Spiel übrig bleiben. In jeder Gruppe bilden zwei Personen mit den Armen ein Haus, indem sie die Arme hochhalten. In jedem Haus wohnt eine Katze, d.h. die dritte Person versteckt sich unter den Armen. Der Spielleiter sagt nun ein Wort: Katze, Haus oder Bombe.

- **Katze:** Alle Katzen suchen nach einem anderen Haus.
- **Haus:** Alle Personen, die ein Haus bilden wechseln den Platz und verstecken eine andere Katze; sie dürfen sich dabei nicht von ihrem Partner trennen.
- **Bombe:** Alle wechseln den Platz und die Rollen.

Die Person, die übrig bleibt, ist der Verlierer.

Hier die Videoanleitung: www.goethe.de/Polen/DWTSpiele

„Mein rechter Platz ist frei...“

Sprachniveau: A1
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 10 Minuten

Spielverlauf:

Alle Teilnehmer sitzen auf Stühlen im Kreis. Ein Stuhl ist leer. Die Person, die den leeren Stuhl auf ihrer rechten Seite hat, sagt: „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir...(Vorname, z.B. Martin) herbei.” Die aufgerufene Person (in diesem Fall Martin) fragt: „Als was soll ich kommen?“ Als Antwort hört er einen Tiernamen: z.B.: „Als Hund“. Der Teilnehmer muss jetzt einen Hund nachahmen und dabei den Platz wechseln. Jetzt sagt die nächste Person, die auf der rechten Seite den leeren Platz hat.... “Mein rechter, rechter Platz ist frei...“. Das wird so lange fortgesetzt bis Spielleiter das Spiel beendet. Beispiele für die Tiernamen: Katze, Kaninchen, Elefant, Giraffe, Maus, usw.

Hallo, wie geht`s?

Sprachniveau: A1
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 10 Minuten

Spielverlauf:

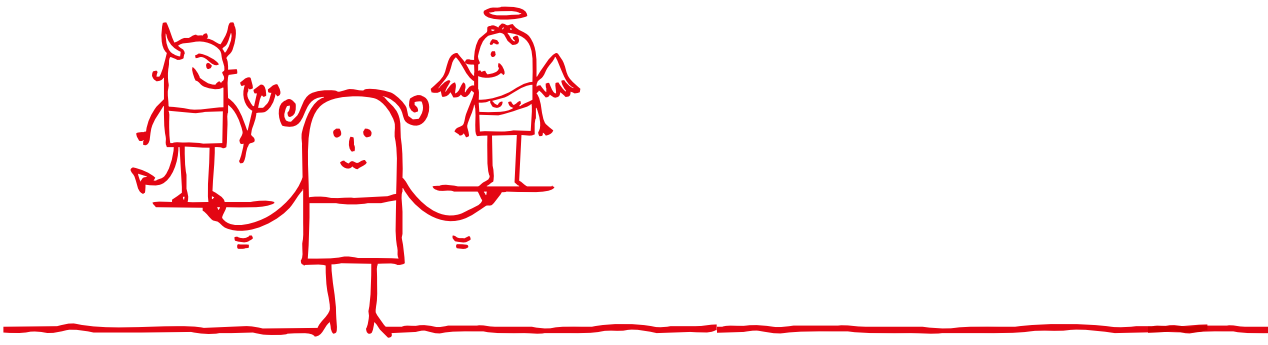
Alle Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis. Eine Person steht im Kreis und geht auf eine sitzende Person aus dem Kreis zu. Dann stellt sie ihr die Frage: „Hallo, wie geht’s?“ Die gefragte Person hat drei Möglichkeiten zu antworten: „GUT“, „SCHLECHT“, „GEHT SO“. Jeder Antwort ist eine konkrete Bewegung zugeschrieben. Wenn die Antwort „GUT“ lautet, bleiben alle auf ihrem Stuhl sitzen und einer anderen sitzenden Person muss die Frage gestellt werden. Wenn die Antwort „SCHLECHT“ lautet, wechseln nur die zwei benachbarten Personen den Platz (und in diesem Moment versucht die Person in der Mitte sich schnell auf einen freien Platz zu setzen. Wenn die Antwort „GEHT SO“ lautet, wechseln alle den Platz. Der Teilnehmer, der keinen Platz ergattert, muss nun im Kreis stehen und die Frage „Hallo, wie geht’s?“ stellen.

Himmel, Hölle und Fegefeuer

Sprachniveau: A1
Material: zwei lange Schnüre oder Kreide
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 10 Minuten

Spielverlauf:

In der Mitte des Raumes werden zwei Schnüre in Entfernung von 40cm voneinander hingelegt. (Statt Schnüren können mit Kreide auch zwei lange Linien gezeichnet werden). Die Teilnehmer stellen sich in eine Reihe, genau in die Mitte, zwischen die beiden Schnüre. Das ist das Feld “Fegefeuer”. Auf der rechten Seite befindet sich das Feld „Himmel“ und auf der linken Seite das Feld „Hölle“. Der Spielleiter sagt jetzt entweder „Himmel“, „Hölle“ oder “Fegefeuer”. Die Teilnehmer müssen den Anweisungen entsprechend von der einen auf die andere Seite hüpfen. Wer die Seiten verfehlt, scheidet aus. Der Teilnehmer, der am längsten im Spiel bleibt, gewinnt.



Mixer

Sprachniveau: A1
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 15 Minuten

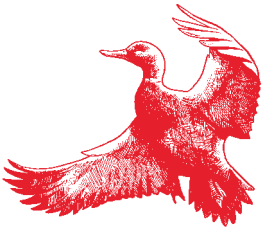
Spielverlauf:

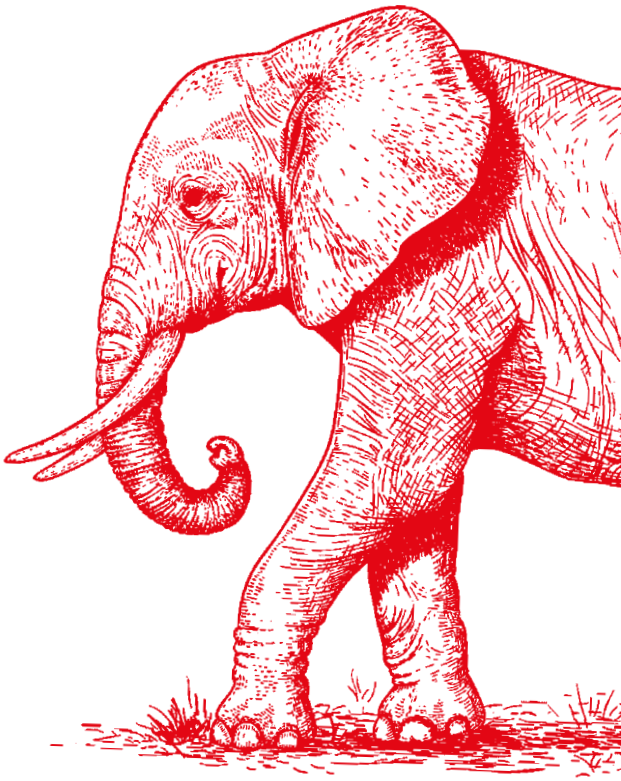
Die Teilnehmer bilden einen großen Kreis. Der Spielleiter führt den folgenden Wortschatz ein: Mixer, Toaster, Affe, Auto, Elefant, Ente, James Bond. Dabei zeigt er den Teilnehmern wie die Figuren zu den einzelnen Begriffen aussehen. Die Teilnehmer bilden immer zu dritt eine Figur. Der Spielleiter steht in der Mitte des Kreises, zeigt auf einen Teilnehmer und nennt eine Figur. Dieser muss mit seinen beiden Nachbarn diese Figur nachahmen. Wenn jemand eine falsche Figur darstellt oder zu langsam ist, kommt er in die Mitte.

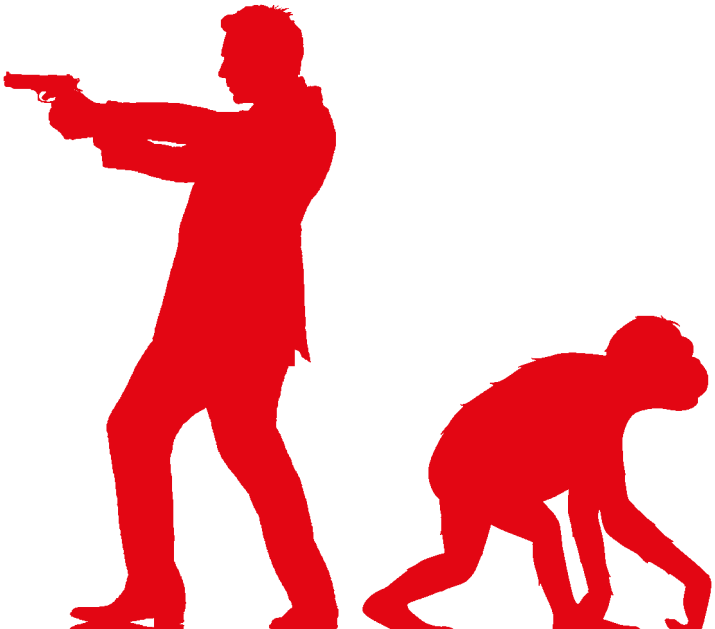
Beschreibung der Figuren:

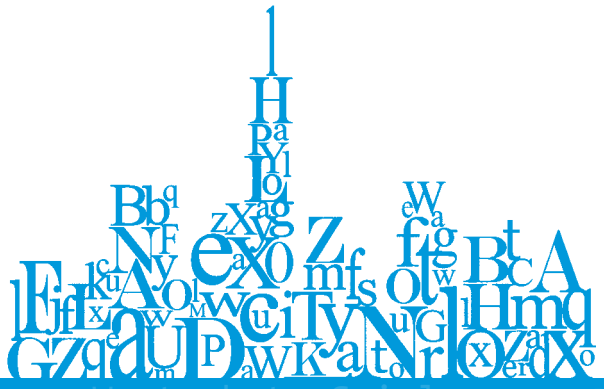
- **Mixer:** Ein Teilnehmer steht in der Mitte und hebt seine Arme über die Köpfe der Nachbarn. Die beiden anderen Personen drehen sich um die eigene Achse.
- **Toaster:** Die beiden äußeren Teilnehmer halten sich an den Händen und die dritte Person steht zwischen ihnen. Diese Person springt auf und ab und sagt „dong, dong“.
- **Affe:** Ein Teilnehmer steht in der Mitte, schlägt mit den Fäusten auf die Brust und ruft „uh uhh“. Die beiden anderen Personen kitzeln sich unter den äußeren, ausgestreckten Armen.
- **Elefant:** Ein Teilnehmer steht in der Mitte und macht einen Rüssel. Die zwei anderen Personen stellen mit ihren Armen die großen Ohren dar.
- **Ente:** Die mittlere Person wackelt mit dem Po. Die zwei anderen Personen schlagen mit den „Flügeln“.
- **James Bond:** Der Teilnehmer in der Mitte hält seine Hände, als ob er eine Pistole hätte. Die anderen beiden Teilnehmer schauen ihn bewundernd an und sagen : „Oh James“!

Hier die Videoanleitung: www.goethe.de/Polen/DWTSpiele









Wortschatz-Spiele

Autogrammjäger 9

Sprachniveau: A1
Material: Kopiervorlage „Autogrammjäger"
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 10 Minuten

Spielverlauf:

Die Teilnehmer bekommen das Arbeitsblatt „Autogrammjäger". Zuerst ergänzen sie wahrheitsgemäß Informationen über sich selbst. Dann begeben sie sich auf Autogrammjagd. Ziel der Aufgabe ist es, zehn verschiedene Personen zu finden, die die genannten Sportarten mögen.

Ich bin der Baum

Sprachniveau: A2
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 15 Minuten

Spielverlauf:

Die Teilnehmer stehen im Kreis. Eine Person sagt z. B: „Ich bin der Baum, der ein Problem hat." Nun kommt die zweite Person, die dieses Problem ist. Sie sagt z. B. „Ich bin der Wurm, der sehr hungrig ist." (und beißt den Baum). Nun kommt die dritte Person, die der Problemlöser ist und sagt: „Ich bin der Vogel, der den Wurm gegessen hat."

Man improvisiert weiter, z.B.:

Auto – ein Loch im Reifen - Mechaniker
Haus – Dieb – Polizei
Mantel - abfallende Knöpfe – Nadel
Suppe – zu viel Salz – Wasser
Zahn – Loch – Zahnarzt
Kopf – Kopfschmerzen – Tabletten
Handy – Akku leer – Strom
Bauch – Hunger – Essen
Kind – Kälte – Jacke
Mensch – Einsamkeit - Liebe

Autogrammjäger

Ergänze Informationen über Dich!

Finde Personen, die folgende Sportarten mögen! Sammle ihre Unterschriften!

Beispiel:

A. **Reitest** du gern?

B. Ja, ich **reite** gern. Nein, ich **reite** nicht gern.

SPORTART	Ich: ja oder nein	Name	Unterschrift
Reiten			
Schwimmen			
Klettern			
Handball spielen			
Rad fahren			
Basketball spielen			
Tischtennis spielen			
Joggen			
Schach spielen			
Ski fahren			

Autogrammjäger

Ergänze Informationen über Dich!

Finde Personen, die folgende Sportarten mögen! Sammle ihre Unterschriften!

Beispiel:

A. **Reitest** du gern?

B. Ja, ich **reite** gern. Nein, ich **reite** nicht gern.

SPORTART	Ich: ja oder nein	Name	Unterschrift
Reiten			
Schwimmen			
Klettern			
Handball spielen			
Rad fahren			
Basketball spielen			
Tischtennis spielen			
Joggen			
Schach spielen			
Ski fahren			

Gib mir bitte die Farbe „rot“!

Sprachniveau: A1
Material: 2 Würfel und 12 bunte Spielfiguren (jeweils 2 in 6 gleichen Farben) pro Gruppe
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 15 Minuten

Spielverlauf:

Eine Person in der Kleingruppe ist der Schatzhüter und bekommt alle Spielfiguren. Die anderen Teilnehmer würfeln der Reihe nach mit zwei Würfeln im Uhrzeigesinn. Nach dem Wurf wird die Zahl laut auf Deutsch genannt. Die Person, die in der Runde, die höchste Augenzahl gewürfelt hat, bittet den Schatzhüter um eine Spielfigur in der gewählten Farbe, z.B. „Gib mir bitte die Farbe rot!” usw. Das Spiel endet, wenn alle Spielfiguren verteilt worden sind. Gewinner ist die Person mit den meisten Spielfiguren.

Hut, Stock, Regenschirm... 15 17

Sprachniveau: A1
Material: Requisiten: Hut, Stock, Regenschirm oder Bilder mit den Requisiten
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 5 Minuten

Spielverlauf:

Der Spielleiter zählt mit den Teilnehmern zuerst von 1 bis 10. Dann führt der Spielleiter den folgenden Wortschatz mit Hilfe der Requisiten oder Bilder ein:
Hut, Stock, Regenschirm, Hacke, Spitze, hoch das Bein, Auf die Zehen.
Drei Teilnehmer bekommen von dem Spielleiter die Requisiten (Hut, Stock, Regenschirm) oder Bilder.
Das Spiel beginnt mit dem rechten Bein. Auf jedes Wort kommt ein Schritt. Der Spielleiter sagt den Text immer schneller im Rhythmus und alle gehen synchron. Wenn das Wort Hut genannt wird, hebt der Teilnehmer sein Requisit hoch, usw. Als Alternative kann man die Requisiten auch nachahmen und sie mit den Händen darstellen.

Der Text:

Und eins, und zwei
Und drei, und vier:
ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm.
Und fünf, und sechs
Und sieben, und acht:
Hacke, Spitze, hoch das Bein.
Und neun, und zehn:
Auf die Zehen.

Fliegenklatsche 18 19

Material: Bilder mit Bällen in unterschiedlichen Farben, Fliegenklatschen oder Stöcke
Sozialform: Partnerarbeit und Gruppenarbeit
Spieldauer: 10 Minuten

Spielverlauf:

An der Wand oder an der Tafel hängen Bilder mit Bällen in unterschiedlichen Farben. Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt und stehen hintereinander in zwei Reihen. Jede Gruppe bekommt eine Fliegenklatsche, bzw. einen Stock. Die Repräsentanten jeder Gruppe gehen an die Wand. Der Spielleiter ruft eine Farbe und die Aufgabe der Teilnehmer besteht darin, möglichst schnell das richtige Bild anzuklatschen, bzw. mit dem Stock darauf zu zeigen. Gewinner ist die Gruppe, die die meisten Farben richtig erkannt hat.

Ebbe, Flut, Sturm...

Sprachniveau: A1
Material: A4 Blätter
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 5 Minuten

Spielverlauf:

Der Spielleiter verteilt A4-Blätter im Raum auf dem Boden. Er achtet dabei darauf, dass ein Blatt weniger auf dem Boden liegt als es Teilnehmer gibt. Nun ruft der Spielleiter Folgendes:

Ebbe: Alle kreisen zwischen den Blättern, ohne sie zu berühren.
Flut: Alle versuchen sich auf ein Blatt zu stellen.
Sturm: Die Teilnehmer halten die Blätter über dem Kopf.

Der Teilnehmer, der kein Blatt ergattert, verliert.

Augenzwinkern 20

Sprachniveau: A1
Material: Kärtchen mit Tiernamen, Schere
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 5 Minuten

Spielverlauf:

Die Teilnehmer bilden Paare. Eine Person von jedem Paar setzt sich in den Stuhlkreis und bekommt ein Kärtchen mit einem Tiernamen. Die andere Person stellt sich hinter hinter den Stuhl ihres Partners und muss sich gut merken, welchen Tiernamen ihr Partner hat. Ein Stuhl im Kreis ist leer. Der Teilnehmer hinter dem leeren Stuhl versucht, eine Person aus dem Stuhlkreis auf den leeren Stuhl zu locken und sagt: „[Tiername], komm zu mir!“. Die Person, die diesen Tiernamen hat, versucht so schnell wie möglich zu dem leeren Platz zu laufen. Die Person, die dahinter steht, versucht sie am Weglaufen zu hindern, indem sie sie festhält. Wenn es gelingt zu entkommen, bleibt der andere Stuhl leer und die Person hinter dem leeren Stuhl muss den Tiernamen nennen. Man kann gleichzeitig einige Tiernamen ausrufen und sehen, wer am schnellsten ist und sich auf den leeren Stuhl setzt. Nach einiger Zeit wechseln die Paare: die Personen, die gesessen haben, stehen jetzt und hindern die anderen am Weglaufen.

Hier die Videoanleitung: www.goethe.de/Polen/DWTSpiele

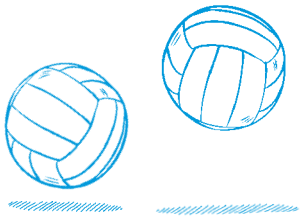
Ballwettbewerb

Sprachniveau: A1
Material: zwei Bälle
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 10 Minuten

Spielverlauf:

Der Spielleiter teilt die Gruppe in zwei gleich große Mannschaften. Die Teilnehmer wählen einen Kapitän aus jeder Mannschaft und stellen sich hinter diesen. Der Spielleiter wiederholt die Bedeutung der Richtungsangaben: „oben“, „unten“, „links“, „rechts“ und bespricht die Regeln. Jeder der Kapitäne bekommt einen Ball und wartet auf die Anweisung. Wenn das Signal „Oben! Los!“ erklingt, müssen die Teilnehmer so schnell wie möglich den Ball nach oben an die hinter ihnen stehende Person weitergeben. Die Person, die als letzte in der Reihe den Ball bekommt, läuft schnell nach vorne. Wenn „Unten! Los!“ gesagt wird, muss der Ball unten zwischen den ausgestreckten Beinen der Teilnehmer nach hinten weitergegeben werden. Wenn das Signal „Rechts! Los!“ erklingt, geben sich die Teilnehmer den Ball auf der rechten Seite weiter. Und so geht das Spiel weiter, bis der Kapitän wieder an seinen Ursprungsplatz zurückkehrt. Die Mannschaft, die am schnellsten war, gewinnt.

Hier die Videoanleitung: www.goethe.de/Polen/DWTSpiele



Lewandowski sagt...

Sprachniveau: A1
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 5 Minuten

Spielverlauf:

Alle Teilnehmer stehen in vier bzw. fünf Reihen. Am Anfang werden Bezeichnungen von Körperteilen wiederholt (Kopf, Augen, Nase, Mund, Hand, Bauch, Knie, Fuß). Wenn der Spielleiter sagt: “Lewandowski sagt Nase”, halten sich alle Teilnehmer an der Nase fest, aber wenn der Spielleiter nur “Nase” ausspricht, dürfen die Teilnehmer ihre Nase nicht berühren. Wer sich vergreift, verliert.

Einkaufslisten diktieren 21

Sprachniveau: A1
Material: Kopiervorlage: Einkaufslisten, Notizblöcke, Stifte, Schere
Sozialform: Partnerarbeit
Spieldauer: 5 Minuten

Spielverlauf:

Die Teilnehmer werden in Paare aufgeteilt. Eine Person bekommt eine Einkaufsliste, die andere einen Notizblock und einen Stift. Die Partner stellen sich im Abstand von ca. 3 Metern gegenüber auf. Die Aufgabe beruht darauf, der anderen Person die Einkaufsliste zu diktieren. Am Ende vergleichen die Partner ihre Listen.

Fahrzeugmarkt 22

Sprachniveau: A1
Material: bunte Kärtchen mit den Namen der Fahrzeuge, Schere
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 10 Minuten

Spielverlauf:

Die Teilnehmer sitzen im Kreis, jeder hat ein Kärtchen mit einem Fahrzeug in der Hand. Die Kärtchen haben verschiedene Farben. Die Person, die in der Mitte steht, bildet einen Satz im Präsens (bzw. Perfekt), z.B.: Ich kaufe einen grünen Roller. Plätze tauschen dann alle, die einen Roller oder ein grünes Kärtchen in der Hand haben usw.
Beim Wort „Fahrzeugmarkt“ tauschen alle ihre Plätze.

Top-Model 23

Sprachniveau: A1
Material: Kärtchen mit Namen von Körperteilen, Tesafilm, Schere
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 10 Min

Spielverlauf:

Die Gruppe wird in zwei Mannschaften aufgeteilt. Aus jeder Gruppe wird ein Freiwilliger gewählt, der das Top-Model der eigenen Gruppe sein soll. Die Modelle setzen sich auf einen Stuhl mit dem Gesicht zu der Gruppe, die in einer Reihe steht. Jede Gruppe bekommt Kärtchen mit Namen von Körperteilen und einen Tesafilm zum Aufkleben. Auf die Aufforderung: “Auf die Stelle fertig los” wählen die einzelnen Teilnehmer ein Kärtchen mit dem Körperteil, laufen zu ihrem „Model“ und kleben das Kärtchen auf die entsprechende Stelle. Die Gruppe, die die Begriffe am schnellsten und richtig zuordnet, gewinnt.

Porträts malen

Sprachniveau: A1
Material: Luftballons (oder A4-Blätter), Stifte, CD-Player mit deutscher Musik
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 10-15 Minuten

Spielverlauf:

Jeder Teilnehmer bläst einen Luftballon auf und bindet ihn zu. Auf dem Ballon (oder auf dem A4-Blatt) schreibt er seinen eigenen Vor- und Nachnamen. Der Spielleiter schaltet moderne deutsche Musik ein und in dieser Zeit schweben die Luftballons im Raum (oder die Blätter liegen auf dem Boden). Wenn die Musik aufhört, fangen die Teilnehmer die Luftballons (oder sammeln die Blätter). Der Spielleiter nennt nun einen Gesichtsteil, z.B. „die Nase“ und alle malen die Nase auf dem Ballon, bzw. auf dem Blatt. Das Spiel endet, wenn ein Porträt entstanden ist. Es sollte darauf geachtet werden, dass die Teilnehmer jedes Mal einen anderen Ballon bemalen und nicht ihr eigenes Porträt anfertigen.

Gesichtsteile

Sprachniveau: A1, A2, B1
Material: Luftballons oder Blätter, Stifte
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 10 Minuten

Spielverlauf:

Die Teilnehmer sitzen in zwei Kreisen: einem Innen - und einem Außenkreis mit dem Gesicht zueinander.
Die Teilnehmer, die im Außenkreis sitzen, bekommen ein Blatt Papier oder einen Luftballon.
Der Spielleiter nennt ein Gesichtsteil, das gezeichnet werden soll, z. B „die Nase“. Nun wird die Nase der gegenüber sitzenden Person gezeichnet. Nach jedem gezeichneten Gesichtsteil wechseln die Teilnehmer im Innenkreis ihre Plätze im Uhrzeigersinn. Zum Schluss entsteht ein Gruppenporträt.

Bundesländer in Deutschland 24

Sprachniveau: A1
Material: Kärtchen mit Namen der Bundesländer und der Landeshauptstädte, große Deutschlandkarte(n), Schere
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 5 Minuten

Spielverlauf:

Die Teilnehmer bekommen Kärtchen mit den Namen der Bundesländer und der Landeshauptstädte. Mit Hilfe einer Deutschlandkarte finden sie sich in Paaren zusammen, z. B. Bayern + München. Der Spielleiter bestimmt, wo sich bestimmte Himmelsrichtungen im Klassenraum befinden und dementsprechend stellen sich die Teilnehmer geographisch im Raum auf, d.h. sie versuchen eine lebendige Deutschlandkarte zu bilden. Danach können sie sich den anderen Teilnehmern noch vorstellen:

- Ich bin Anna. Ich komme aus Sachsen, aus Dresden. Dresden liegt westlich von Polen.
- Usw.

Begrüßungsmarktplatz

Sprachniveau: A0 (ohne Vorkenntnisse)
Material: Kärtchen mit Begrüßungen, Schere
Sozialform: Partnerarbeit
Spieldauer: 10 Minuten

Spielverlauf:

Die Teilnehmer bekommen Kärtchen, auf denen verschiedene Begrüßungsformeln stehen. Dann bilden sie beliebige Paare und begrüßen sich gegenseitig mit Grußworten, die auf den Kärtchen stehen. Danach tauschen sie die Kärtchen und suchen sich einen neuen Gesprächspartner.

Reißverschluss (Speed-Dating)

Sprachniveau: A1-C1
Sozialform: Partnerarbeit
Spieldauer: 10-15 Minuten

Spielverlauf:

Die Teilnehmer bilden zwei Reihen, die einander gegenüber stehen. Jede Person hat einen Partner, mit dem sie über das Thema spricht, das zuvor vom Spielleiter vorgegeben wurde. Der Spielleiter gibt eine Frage vor, auf die die Partner antworten sollen. Der Spielleiter beobachtet, ob alle Personen schon mit der Aufgabe fertig sind. Danach rückt eine Person aus EINER Reihe nach vorne und stellt sich an den Anfang ihrer Reihe. Dadurch müssen die Personen aus dieser Reihe um einen Platz weiterrücken. Die Teilnehmer haben jetzt einen neuen Gesprächspartner. Nach jeder Frage kommt es zum Partnerwechsel.

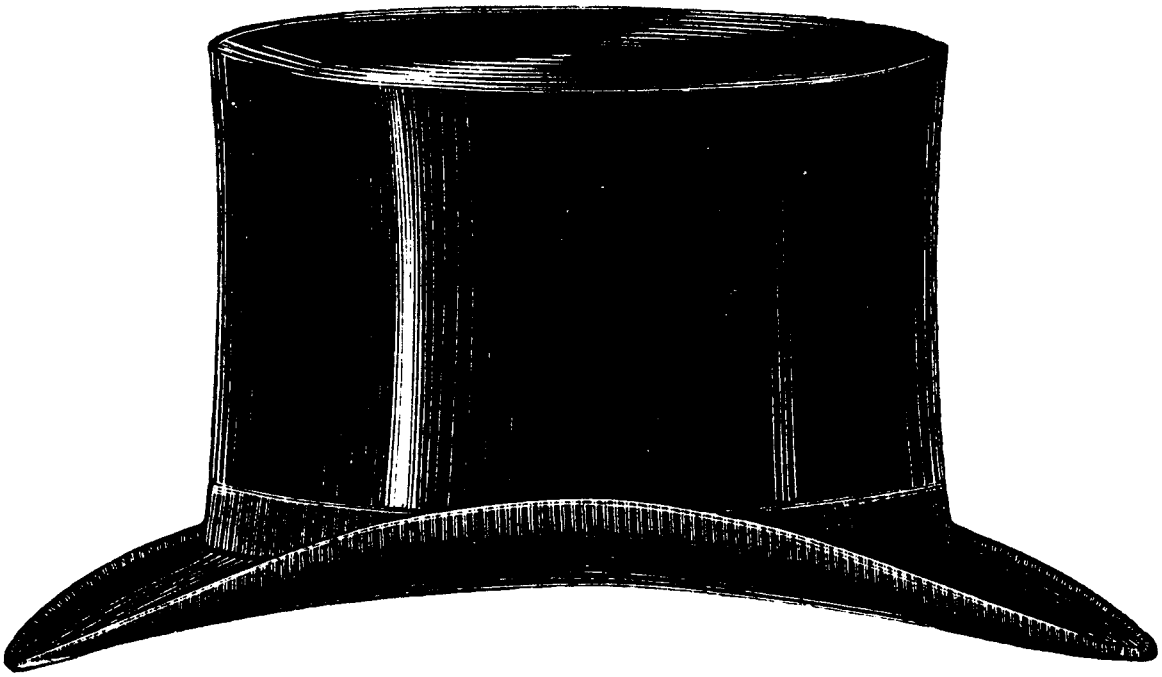
Beispiel:

Spielleiter: Was ist dein Hobby?
Partner A: Was ist dein Hobby?
Partner B: Mein Hobby ist ...
Partner B: Was ist dein Hobby?
Partner A: Mein Hobby ist ...

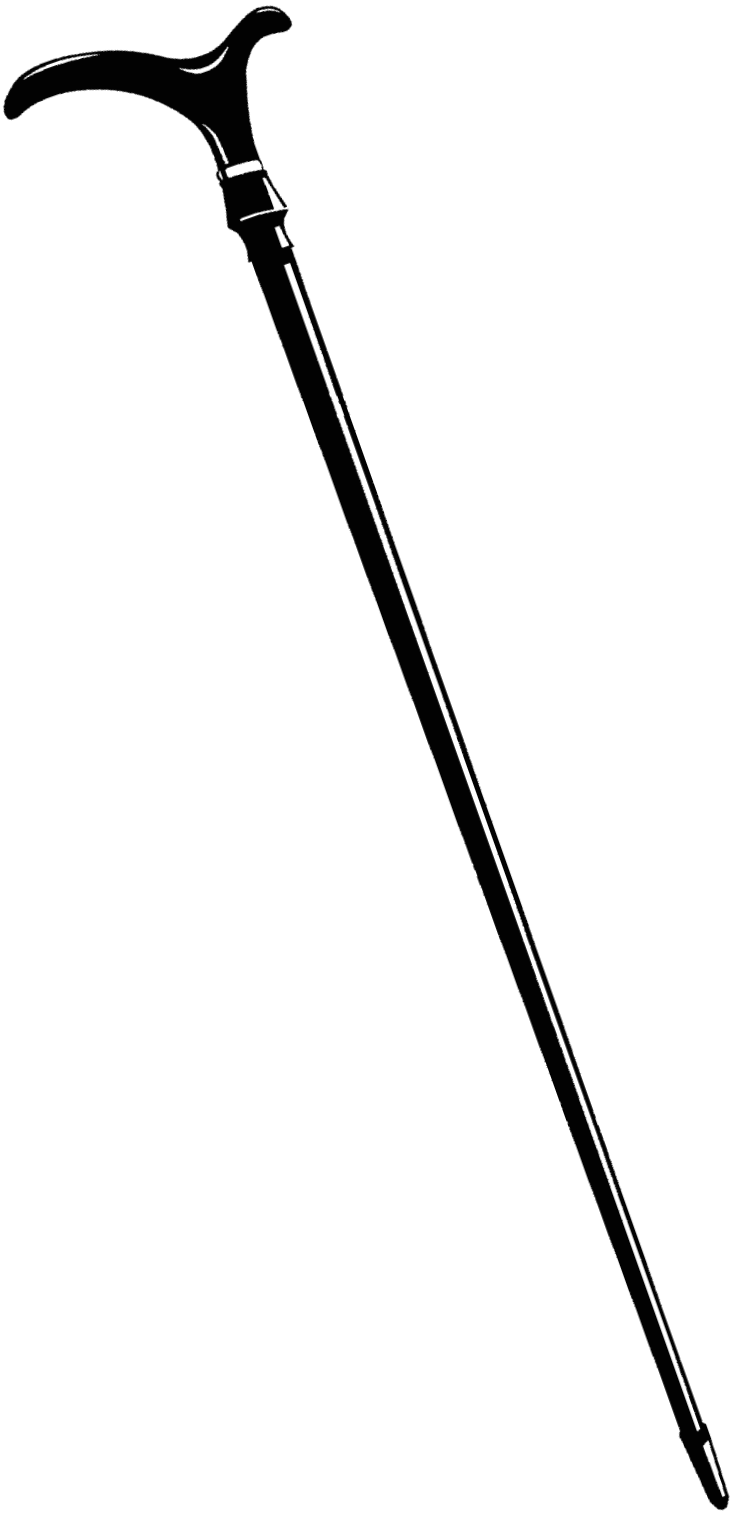
Spielleiter: Was ist dein Lieblingsfilm?
Partner A: Was ist dein Lieblingsfilm?
Partner B: Mein Lieblingsfilm ist ...
Partner B: Was ist dein Lieblingsfilm?
Partner A: Mein Lieblingsfilm ist ...

Spielleiter: Was machst du in deiner Freizeit?
Partner A: Was machst du in deiner Freizeit?
Partner B: Ich spiele gern Fußball.
Partner B: Und du? / Was machst du in deiner Freizeit?
Partner A: Ich höre gern Musik.

Die Fragen können an die Tafel geschrieben werden. Es sollten maximal vier bis fünf Fragen sein.

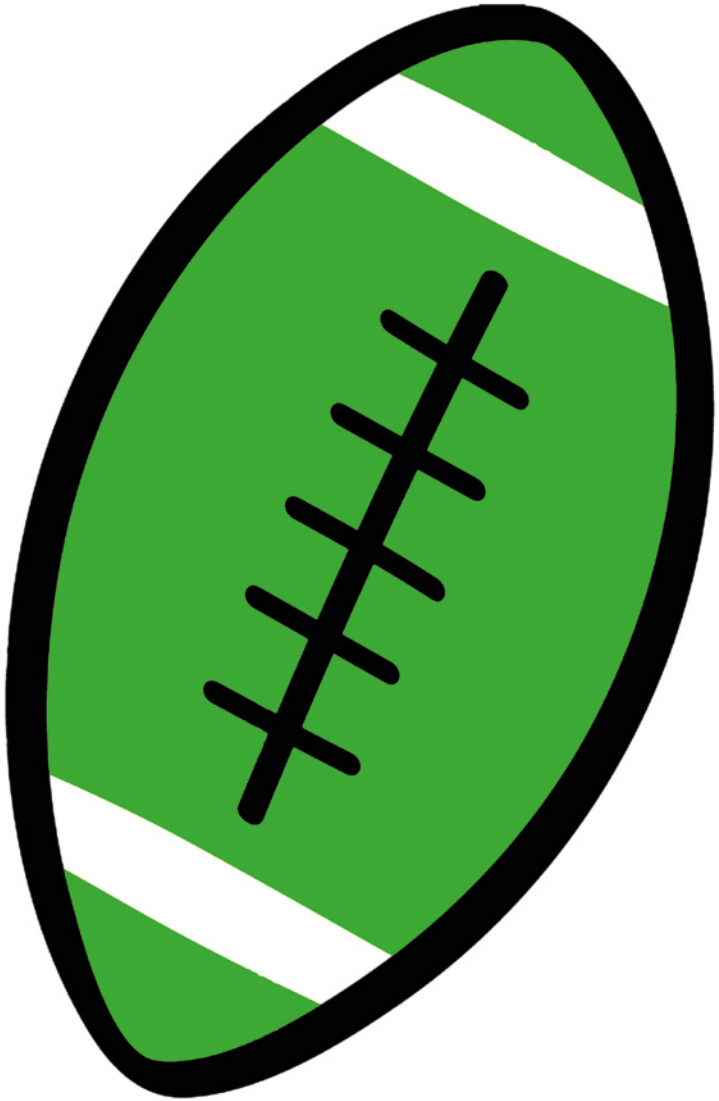


der Hut



der Stock

der Regenschirm



die Henne	das Kamel	der Löwe	das Küken
der Tiger	der Panda	das Pferd	die Maus
der Gorilla	das Zebra	der Affe	das Schwein
die Kuh	der Seehund	der Elefant	die Katze
der Hund	die Ente	das Kaninchen	die Gans
der Wolf	der Stier	das Schaf	der Truthahn
der Vogel	das Krokodil	der Schmetterling	der Pinguin
der Frosch	die Ziege	der Hirsch	die Schlange
der Hahn	der Bär	die Schildkröte	das Känguru

Einkaufsliste 1

1 Brot
2 Liter Milch
1 Kilo Zucker
3 Bananen
5 Eier

Einkaufsliste 2

4 Brötchen
1 Kilo Fleisch
2 Kiwis
1 Orange
1 Packung Nudeln

Einkaufsliste 3

Margarine
2 Kilo Äpfel
1 Packung Rosinen
Mehl
1 Kilo Zucker

Einkaufsliste 4

4 Eier
1 Liter Milch
Butter
1 Kilo Trauben
1 Packung Tee

Einkaufsliste 5

Kaffee
1 Becher Sahne
1 Kilo Zucker
3 Kilo Kartoffeln
5 Karotten

Einkaufsliste 6

1 Packung Reis
Margarine
1 Paprika
1 Kilo Tomaten
Fisch

Einkaufsliste 7

Schokolade
2 Liter Milch
Orangensaft
1 Packung Reis
1 Dose Mais

Einkaufsliste 8

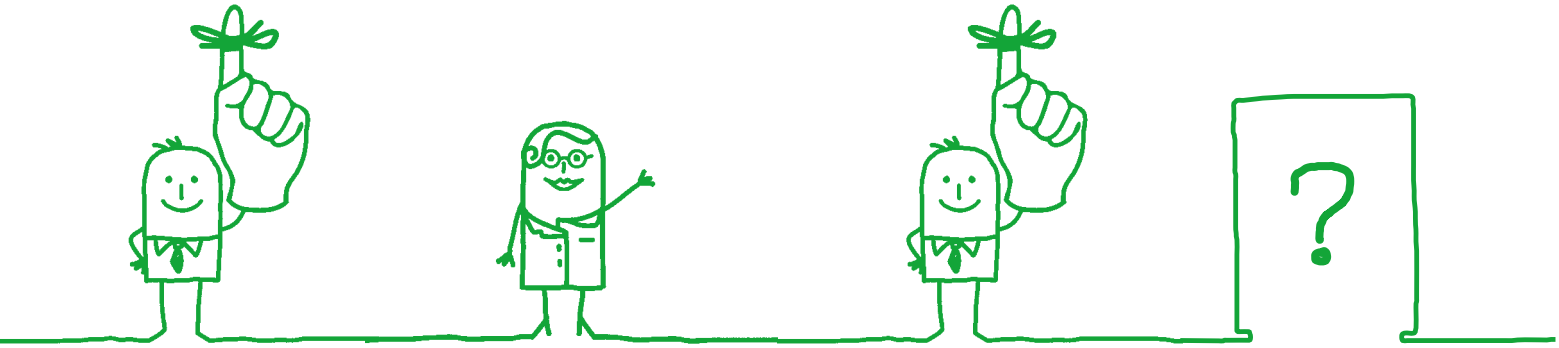
1 Flasche Cola
3 Brötchen
Bonbons
Schokolade
Butter

der Roller	der Roller	der Roller
die Pferdekutsche	die Pferdekutsche	die Pferdekutsche
der Rennwagen	der Rennwagen	der Rennwagen
das Motorrad	das Motorrad	das Motorrad
das Auto	das Auto	das Auto
die Seifenkiste	die Seifenkiste	die Seifenkiste

der Kopf	die Brust	der Bauch
der Po	der Rücken	der Fuß
der Finger	der Arm	das Knie
die Hand	das Bein	die Haare
das Auge	der Mund	die Zähne
das Ohr	der Hals	der Ellbogen
der Nagel	die Augenbraue	die Wange

Brandenburg	Potsdam	Rheinland-Pfalz	Mainz
Schleswig-Holstein	Kiel	Saarland	Saarbrücken
Niedersachsen	Hannover	Baden-Württemberg	Stuttgart
Mecklenburg-Vorpommern	Schwerin	Thüringen	Erfurt
Nordrhein-Westfalen	Düsseldorf	Bayern	München
Sachsen-Anhalt	Magdeburg	Berlin	Berlin
Sachsen	Dresden	Bremen	Bremen
Hessen	Wiesbaden	Hamburg	Hamburg

Guten Morgen!	Guten Morgen!
Guten Tag!	Guten Tag!
Guten Abend!	Guten Abend!
Hi!	Hi!
Hallo!	Hallo!
Grüß dich!	Grüß dich!
Servus!	Servus!
Grüß Gott!!	Grüß Gott!!



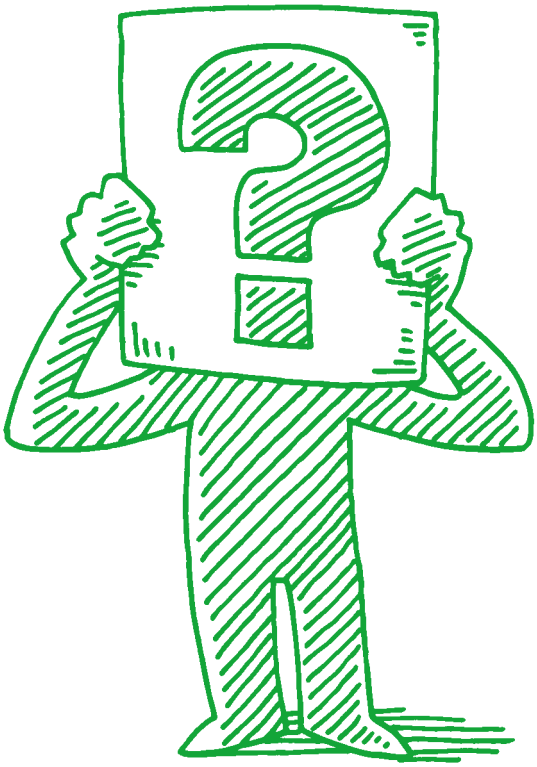
Welches Paar passt zusammen?

Spiel mit lebendigen Karten 28

Sprachniveau: A1
Material: Memory-Karten, Schere
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 10 Minuten

Spielverlauf:

Zwei Personen werden ausgewählt, die im Wettstreit stehen. Für eine kurze Zeit verlassen sie den Klassenraum, die anderen Teilnehmer stehen im Kreis. Die Memory-Karten werden an die Teilnehmer verteilt. Die zwei ausgewählten Personen müssen jetzt Paare sammeln, indem sie den anderen Teilnehmern die Frage stellen: „Wer bist du?“ Die gefragten Personen müssen z.B. mit dem Satz antworten „Ich bin DIE KATZE.“ Der Teilnehmer, der die meisten Paare gesammelt hat, gewinnt.



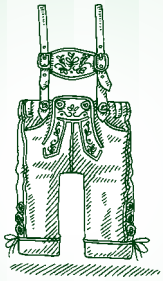
Lebendiges Memory 29

Sprachniveau: A1
Material: Memory-Karten, Schere
Sozialform: Partnerarbeit, Gruppenarbeit
Spieldauer: 10 Minuten

Spielverlauf:

Der Spielleiter verteilt Memory-Karten mit Verben zu verschiedenen Tätigkeiten an die Teilnehmer. Es gibt jeweils zwei gleiche Karten. Die Teilnehmer suchen ihre Partner, die das gleiche Verb haben und bilden Paare. Als Paar besprechen sie, wie sie die Tätigkeit auf der Memory-Karte pantomimisch darstellen wollen. Dann trennen sie sich und stellen sich in einiger Entfernung voneinander auf, so dass die Gruppe wieder gemischt ist. Sie übernehmen jetzt die Rolle der Memory-Karten. Zwei oder drei Teilnehmer aus der Gruppe sind Memory-Spieler. Wenn der Spieler auf eine Memory-Karte zeigt, führt diese ihre Tätigkeit aus. Die Spieler suchen die zueinander gehörenden Paare. Der Spieler, der die meisten Paare gefunden hat, gewinnt.

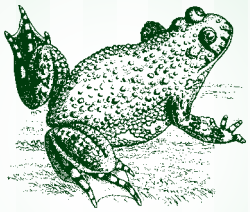
die Brille



die Hose

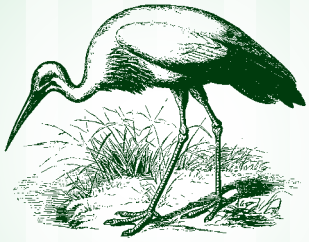
der Affe

die Kuh



der Frosch

die Katze

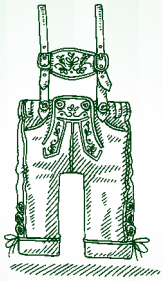


der Storch

der Rucksack

der Regenschirm

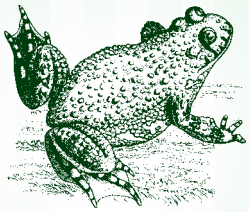
die Brille



die Hose

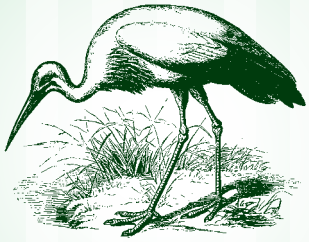
der Affe

die Kuh



der Frosch

die Katze

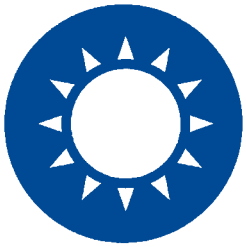


der Storch

der Rucksack

der Regenschirm

Schlitten fahren	Ski fahren	Snowboard fahren
einen Schneemann bauen	Rad fahren	wandern
Drachen fliegen lassen	sich sonnen	schwimmen
windsurfen	reiten	Fußball spielen
paddeln	Volleyball spielen	tauchen
Schlitten fahren	Ski fahren	Snowboard fahren
einen Schneemann bauen	Rad fahren	wandern
Drachen fliegen lassen	sich sonnen	schwimmen
windsurfen	reiten	Fußball spielen
paddeln	Volleyball spielen	tauchen



Jahreszeiten-Spiele

Vier Jahreszeiten ✂ 31–35

Sprachniveau: A1 – A2
Material: Texte und Karten mit Wörtern zu den vier Jahreszeiten, Schere
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 10 -15 Minuten

Spielverlauf:

Der Spielleiter wählt fünf bis sieben Wörter aus dem beigefügten Kartensatz und kopiert der Teilnehmerzahl entsprechend die Wortkarten. Die Wörter wiederholen sich. Jeder Teilnehmer bekommt ein Kärtchen mit einem Wort darauf. Die Teilnehmer sitzen im Kreis und zeigen ihre Wortkarten. Ein Teilnehmer steht in der Mitte und nennt drei Wörter, die er bei den anderen Teilnehmern sieht. z B. zur Jahreszeit Sommer: Meer, Strand, Sonnenbrille. Die Teilnehmer, die das genannte Wort haben, wechseln ihre Plätze. Der Teilnehmer, der in der Mitte steht, versucht auch einen Platz zu ergattern. Nun bleibt ein anderer Teilnehmer in der Mitte, betrachtet die Wörter, die die anderen Teilnehmer halten und nennt drei Wörter. Die Teilnehmer, die das genannte Wort haben, wechseln ihre Plätze. So geht das Spiel weiter.

Danach legt der Spielleiter Karten mit Wörtern, die im Text markiert sind auf den Boden oder hängt sie an die Wand. Die Teilnehmer bilden zwei Teams. Sie hören den Text zu der gewählten Jahreszeit, der vom Spielleiter langsam und deutlich vorgelesen wird und greifen so schnell wie möglich nach den Wortkarten, die im Text gerade gelesen wurden. Das Team, das die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt.

Frühling

Im März kommt der Frühling. Diese Jahreszeit mag ich sehr, denn alles erwacht zum Leben. Um mein Haus herum kann man Vögel hören. Auf einem Baum lebt ein **Storch** mit seiner Familie. Ich kann beobachten, wie die jungen Störche groß werden. Vor meinem Haus gibt es einen **Garten.** Im **Garten** wachsen **Osterglocken** und **Tulpen**. Die **Osterglocken** sind gelb, die **Tulpen** sind meistens gelb, rot und weiß. Die gelben **Osterglocken** finde ich schön. Sie sind ein Zeichen dafür, dass schon bald **Ostern** ist. **Ostern** ist manchmal im März, manchmal aber auch im **April**. Zu **Ostern** kann man schon draußen spielen. Ich und mein Bruder suchen oft **Ostereier**, die der **Osterhase** versteckt hat. Die Ostereier sind aus Schokolade. Lecker!!! Im April ist das Wetter nicht immer schön. Manchmal ist es kalt, manchmal ist es warm. Am ersten **April** machen wir Aprilscherze. Das finde ich klasse. Im Mai ist es warm und schön. Meine Familie macht oft ein **Picknick**. Zum **Picknick** fahren wir mit dem Rad. Meistens picknicken wir im Park oder am Fluss. Da spielen wir Fußball oder Frisbee.

Sommer

Nach dem Frühling kommt der Sommer. Im Juni geht die Schule zu Ende und wir freuen uns auf die **Sommerferien**. In den **Sommerferien** ist viel los. Ich und meine Familie packen unsere **Koffer** und fahren ans **Meer**. Ich bleibe zwei Wochen am **Meer**. Da spiele ich am **Strand** Volleyball und sammle **Muscheln**. Zu Hause habe ich eine große Muschelsammlung. Im Sommer ist es so heiß, dass ich viel **Eis** esse und das finde ich toll. **Eis** mag ich sehr. Aus dem Urlaub schreibe ich **Postkarten** an meine Freunde.
Im August fahre ich zu meinen Großeltern **ins Gebirge**. Da liege ich oft auf dem Gras im Garten, schaue mir durch meine **Sonnenbrille** die Sonne und den Himmel an. Meine **Sonnenbrille** ist grün. Im Garten kann man viel sehen, zum Beispiel viele **Schmetterlinge**. Gerne möchte ich einen Schmetterling fangen, aber die **Schmetterlinge** sind zu schnell. Manchmal setze ich mich hinter eine Sonnenblume und sehe meinen Opa, der Wurst, Paprika und Zucchini grillt. Ende August sind die **Sommerferien** vorbei. Dann fahre ich wieder nach Hause und am 1. September fängt die Schule an.

Herbst

Heute ist ein trüber Herbsttag. Es gibt viele **Wolken** und starken Wind. Aber ich mache gern einen Spaziergang. Ich ziehe meine **Gummistiefel** an und nehme einen **Regenschirm** mit. Meine **Gummistiefel** sind rot und mein **Regenschirm** ist blau. Im Herbst regnet es oft und es gibt viele **Pfützen**. Mit meinen **Gummistiefeln** gehe ich gerne über **Pfützen**. Nach dem Regen sieht man manchmal einen Regenbogen. Der Regenbogen hat viele Farben.
Das ist schön. Im Park liegen **Kastanien**, und im Garten kann man **Äpfel** pflücken. Der Apfel ist ein typisches Obst. Mit **Kastanien** kann man toll spielen. Ich kann auch Drachen fliegen lassen. Ich bastle meinen Drachen selbst.
Meine Eltern fahren gern in den Wald und sammeln **Pilze**. Letzens habe ich auch einen großen Pilz gefunden. Die Bäume haben buntes Laub. Das Laub ist grün, gelb, rot und braun. Das finde ich schön. Beim letzten Spaziergang habe ich eine Igelfamilie gesehen. Ein **Igel** hat einen Apfel getragen. Im Park gibt es auch **Eichhörnchen**. Sie sind sehr schnell und suchen oft nach Haselnüssen.
Im September gehe ich in die Schule und treffe meine Freunde wieder. Im Oktober und November ist es schon früh dunkel, deshalb braucht man am Abend eine Laterne. Im November feiert man Halloween. Zu Halloween kauft man einen **Kürbis**. Der **Kürbis** ist orange und kann auch als Laterne dienen.

Winter

Ich mag den **Winter**. Anfang Dezember bekomme ich einen **Adventskalender**. Der **Adventskalender** hat 24 Fenster. In jedem Fensterchen steckt ein **Geschenk**. Die Geschenke liegen auch unter dem **Weihnachtsbaum**. In meinem Haus steht der **Weihnachtsbaum** im Wohnzimmer. Er sieht sehr schön aus. Meine Mutter backt im **Dezember** leckere **Lebkuchen**. Im **Januar** gibt es meistens viel Schnee. Ich und mein Bruder bauen gerne Schneemänner. Unser **Schneemann** hat einen Topf auf dem Kopf und eine Karotte als Nase. Ich laufe gern Schlittschuh oder fahre **Schlitten**. Im Februar ist auch **Karneval**. In meiner Schule gibt es einen **Kostümball**. Auf dem **Kostümball** trage ich ein Katzenkostüm.

im März

Storch

Garten

Osterglocken

Tulpen

Ostern

April

Ostereier

Osterhase

Picknick

Sommerferien

Koffer

Meer

Strand

Muscheln

Eis

Postkarten

ins Gebirge

Sonnenbrille

Schmetterlinge

Wolken

Gummistiefel

Regenschirm

Pfützen

Kastanien

Äpfel

Pilze

Igel

Eichhörnchen

Kürbis

Winter

Dezember

Adventskalender

Geschenk

Weihnachtsbaum

Lebkuchen

Januar

Schneemann

Schlittschuh

Schlitten

Kostümball

Da ist Musik drin!

Körperteile-Lied

Sprachniveau: A1
Material: ein großes Blatt Papier, z.B. A1
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 10 Minuten

Spielverlauf:

Der Spielleiter zeichnet einen Menschen mit Körperteilen auf ein großes Blatt Papier. Dann zeigt der Spielleiter den Teilnehmern jeden Körperteil und spricht ihn laut und deutlich aus, z. B. Kopf, Schulter, usw. Die Teilnehmer wiederholen die genannten Körperteile. Dann singt der Spielleiter mit den Teilnehmern das Lied und zeigt auf die besungenen Körperteile, die Teilnehmer nachahmen. Das Lied wird immer schneller gesungen. Hinweis: Die Melodie findet man leicht im Internet.

Der Text:

Kopf und Schulter und Knie und Füße
Knie und Füße, Knie und Füße.
Kopf und Schulter und Knie und Füße
Augen, Ohren, Nase, Mund.

Musiklauf – Was ist typisch für Hip-Hopper, Metal- und Reggae-Fans? ✂ 40 41

Sprachniveau: B1
Material: Requisiten bzw. Karten mit Begriffen typischer Kleidung für Hip-Hopper, Metal- und Reggae-Fans, Schere
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 15 Minuten

Spielverlauf:

Aus der Gruppe werden drei Personen ausgewählt, ein Hip-Hopper jeweils ein Metal- und Reggae-Fan. Sie bekommen typische Requisiten für jede der ihnen entsprechenden Musikarten (z.B.: goldene Kette, lockeres T- Shirt, schwarze Klamotten) und ziehen sie an. Auf dem Boden werden Kärtchen mit Begriffen ausgelegt, die für den jeweiligen Musiktyp typisch sind. Beispiele hierfür sind: runtergezogene Hosen, schwere Stiefel, lange, schwarze Haare usw. Die anderen Teilnehmer stehen in zwei Reihen und gehen in Paaren der Reihe nach zu den Zetteln. Der Spielleiter nennt laut einen der Begriffe in der Muttersprache. Die Teilnehmer müssen möglichst schnell ihre deutsche Entsprechung auf dem Kärtchen finden und diese dem Repräsentanten des jeweiligen Musikstils überreichen. Wer die Aufgabe am schnellsten löst, bekommt einen Punkt. Die Reihe mit den meisten Punkten gewinnt.

Musikdomino

Sprachniveau: A1
Material: Dominokarten, Schere
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 5 Minuten

Spielverlauf:

Der Spielleiter teilt die Gruppe und gibt jeder Gruppe ein Domino-Set (jede Gruppe hat ein eigenes Musik-Domino). Die Regeln sind wie beim Domino-Spiel: Das Bild muss zum nächsten Begriff passen. Die Dominokarten wurden richtig gelegt, wenn das letzte Element zu dem ersten passt, d.h. das letzte Bild passt zum ersten Begriff.

Sei wie ein Star! Eine Talentshow!

Sprachniveau: A2
Material: Kopiervorlage mit zwei Musiktexten, CD Player, beliebige Rap-Musik
Spieldauer: 15 Minuten

Spielverlauf:

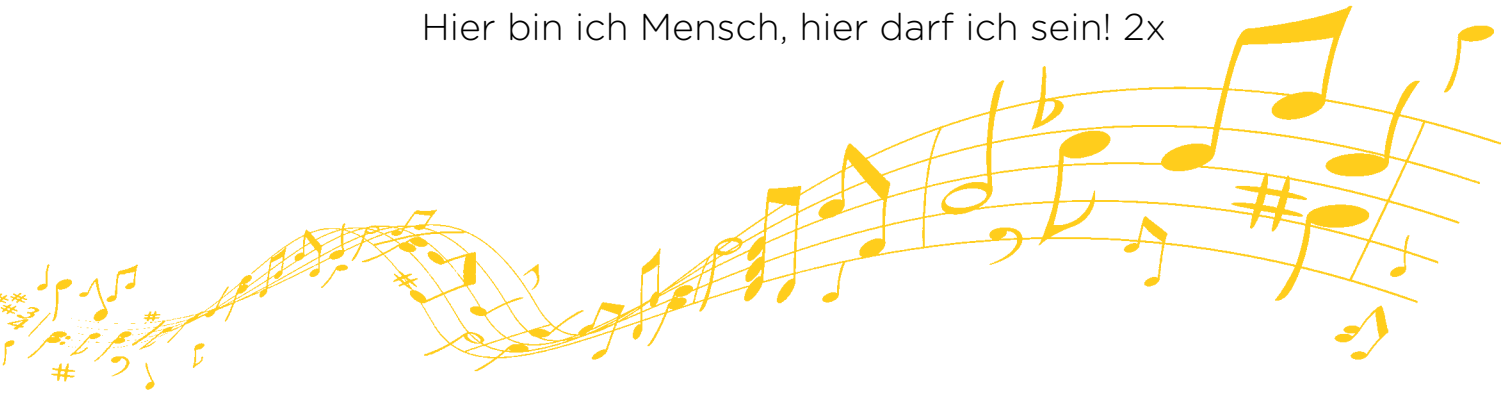
Der Spielleiter teilt die Gruppe in 3er bzw. 4er- Mannschaften. Jede Gruppe bekommt einen Text und hat 5 Minuten Zeit für die Vorbereitung. Zudem denkt sie sich einen eigenen Namen für ihre „Musikband“ aus. Die Gruppe soll einen eigenen Rap zu der Musik vorbereiten. Dann wird der Rap als Wettbewerb präsentiert.

Es kann eine Person gewählt werden, die die Talentshow moderiert.

Ich bin frei, du bist frei
und es wird schon Zeit,
Sprachen zu lernen
Europa kennenzulernen.

Du musst es wagen
und auf Deutsch was sagen!
Ohne Sprache geht es nicht,
Mensch, sei nicht naiv!

Refrain.:
Hier bin ich Mensch, hier darf ich sein! 2x



Grüne Augen, grüne Seele,
grünes Herz – ein neuer Trend
Wir wollen etwas ändern
Jeder kleine Schritt zählt.

Wasser sparen, Müll sortieren
2 x Kleine Taten bringen viel
Lebe grün und probiere
Das macht Spaß, das macht Sinn!

Lebe grün und probiere!
Das macht Spaß, das macht Sinn!

Auf der Mauer, auf der Lauer...

Sprachniveau: A1
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 10 Minuten

Spielverlauf:

Alle Teilnehmer stehen im Kreis und wiederholen das Lied „**Auf der Mauer, auf der Lauer“** (Quelle: Wikipedia)

Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt `ne kleine Wanze.
Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt `ne kleine Wanze.
Seht euch mal die Wanze an, wie die Wanze tanzen kann,

Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt `ne kleine Wanze.

Jetzt wählt der Spielleiter eine Person aus, deren Name in das Lied eingebaut wird, z. B.

Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt `ne kleine Eva.
Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt `ne kleine Eva.
Seht euch mal die Eva an, wie die Eva tanzen kann,
Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt `ne kleine Eva.

Danach wird das Lied noch einmal wiederholt, diesmal mit Bewegungen dazu:

Auf der Mauer – alle Teilnehmer malen mit der rechten Hand eine Mauer in der Luft
Auf der Lauer – strecken die Finger raus, als ob sie jemanden erschrecken wollten
Sitzt – machen eine Bewegung, als ob sie sich hinsetzen wollten
Eine kleine – sie zeigen mit den Fingern das Wort „kleine“
Eva – alle weisen auf die gewählte Person
Seht euch mal die Eva an – mit den Fingern bilden die Teilnehmer ein Fernglas
Wie die Eva tanzen kann - Eva muss einen Tanz vorzeigen und die anderen Teilnehmer müssen diesen Tanz nachahmen.

Nun wählt Eva die nächste Person aus der Gruppe. Das Spiel wird wiederholt.

Hier die Videoanleitung: www.goethe.de/Polen/DWTSpiele

Dreadlock - Frisur

runtergezogene weite Hosen

Nietenarmbänder

schwarze Klamotten

coole Sneakers (Turnschuhe)

schwere Stiefel

lange, glatte Haare

T-Shirts mit dem Bild von Bob Marley

Tattoos

bunte Armbänder

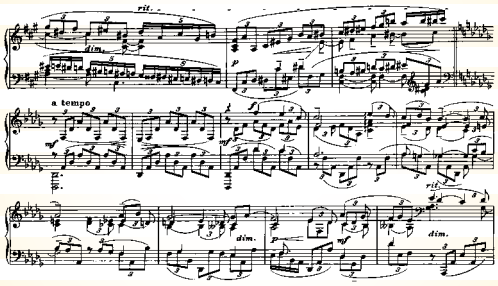
Lederjacken

Baseballmütze (Kappe)

lässige T-Shirts

goldene Ketten

Akkordeon



Klassische Musik

Rock

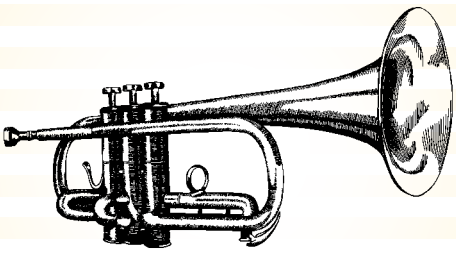
Pop

Hip Hop

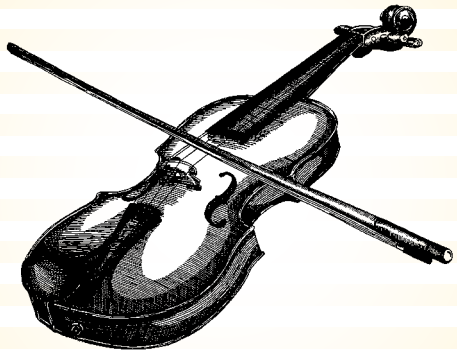
Metal

Techno

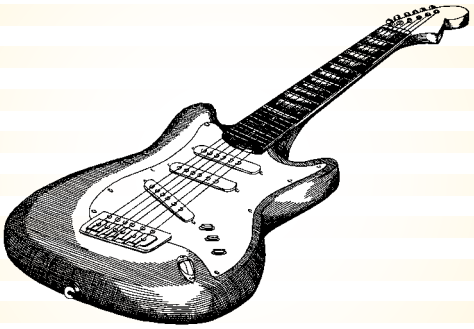
Reggae



Trompete

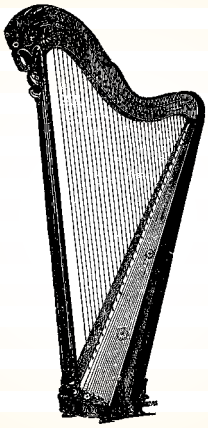


Geige

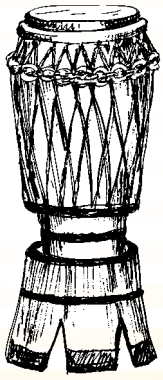


Gitarre

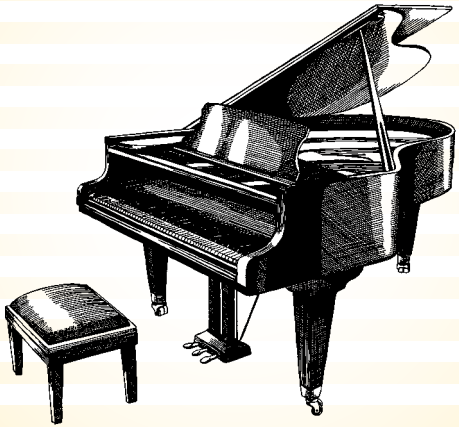
Trommel



Harfe

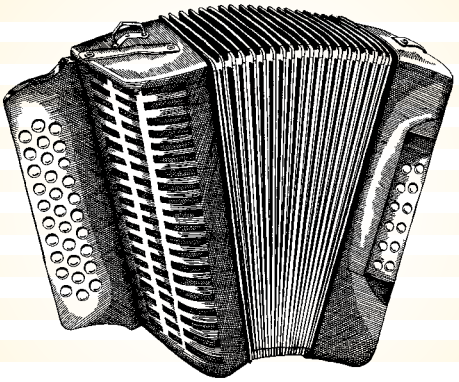


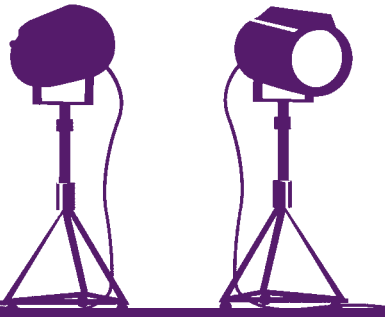
Djembé



Klavier

Klarinette





Ideen aus dem Improvisationstheater

Freizeitaktivitäten

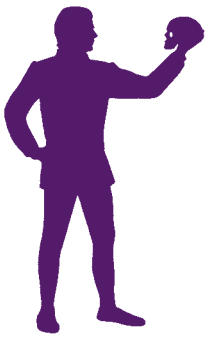
Sprachniveau: A1
Sozialform: Partnerarbeit
Spieldauer: 5 Minuten

Spielverlauf:

Ein Teilnehmer zeigt eine Tätigkeit. Der zweite Teilnehmer fragt: „Was machst du?“. Der erste Teilnehmer nennt eine andere Aktivität als die, die er gerade ausführt. Der zweite Teilnehmer zeigt die genannte Aktivität. Dann fragt der erste Teilnehmer danach, was der andere macht, usw.

Beispiel:

Person 1 fragt: Was machst du?
Person 2 antwortet: Ich singe.
Person 2 zeigt pantomimisch „zeigen“, aber sagt „singen“. Dann zeigt Person 1 „singen“.
Person 2 fragt: Was machst du?
Person 1 antwortet: Ich fahre Ski.
Person 1 zeigt pantomimisch „singen“, aber sagt „Ski fahren“. Dann zeigt Person 2 „Ski fahren“.
Person 1 fragt: Was machst du?
Person 2 antwortet: Ich reite.
Person 2 zeigt pantomimisch „Ski fahren“, aber sagt „Ich reite“. Dann zeigt Person 1 „reiten“ usw.



Wir spielen Theater! 48

Sprachniveau: A2
Material: Kärtchen mit Szenen, CD mit beliebiger Musik
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 15 Minuten

Spielverlauf:

Die Gruppe bewegt sich bei Musik durch den Raum. Wenn die Musik aufhört, sagt der Spielleiter einen Kontext und die Teilnehmer "frieren ein". Dabei entstehen Standbilder – Figuren aus dem eigenen Körper. Man darf nicht lachen, man darf sich nicht bewegen.

Der Spielleiter erklärt den Teilnehmern zuvor den Kontext, z.B.

- Stellt euch vor, es ist Frühling. Ihr seid verliebt. Ihr geht mit eurem Freund/eurer Freundin spazieren. Ihr seid glücklich. Die Sonne scheint, es ist wunderschön. Los!

- Stellt Euch vor, es ist strenger Winter. Draußen liegt sehr viel Schnee. Es gibt riesengroße Schneewehen, aber ihr müsst in die Stadt. Und los!

- Stellt Euch vor, es ist 6 Uhr früh. Ihr müsst aufstehen und in die Schule gehen. Und in der ersten Stunde steht eine Klassenarbeit in Mathe an. Los!

- Stellt Euch vor, ihr müsst in die Stadt und der letzte Bus fährt gleich los. Ihr habt noch 200 Meter bis zur Bushaltestelle und ihr müsst den Bus erwischen. Los!

Dann werden Paare gebildet. Jedes Paar bekommt ein Kärtchen auf dem eine Szene dargestellt wird. Der Spielleiter erklärt, dass die Szene wie auf dem Kärtchen enden muss. Die Personen, die die Szene aufführen werden, müssen am Ende in dieser konkreten Pose „einfrieren". Die Aufgabe ist darzustellen, was zuvor passiert. Die Paare müssen einen kurzen Dialog vorspielen, damit der Kontext der Szene klar wird.

Beispiel zum Bild Nr 1:

Person 1: Helga, ich liebe Dich! Wills Du mich heiraten?
Person 2: Nein, ich liebe Dich nicht Hans!
oder
Person 1: Vati, darf ich in die Disco gehen?
Person 2: Nein!
Person 1: Vati, bitte. Ich mache alles, was Du willst...
Usw.

Die Dialoge können ganz kurz sein: zwei-drei Sätze. Wichtig ist, dass der Anfang und das Ende der Szene markiert werden: Die Paare kommen in die Mitte der Klasse, führen den Dialog auf und frieren für 30-40 Sekunden ein. Erst danach verlassen sie die „Bühne". Wichtig sind Gestik, Mimik und Kreativität. Die besten Aufführungen werden belohnt.

Hier die Videoanleitung: www.goethe.de/Polen/DWTSpiele

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Spiele mit dem bunten Schwungtuch

Zoobesuch

Sprachniveau: A1
Material: Schwungtuch
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 5 Minuten

Spielverlauf:

Jeder Teilnehmer wird nach einem Tier benannt (die Namen wiederholen sich).
Alle halten das Schwungtuch hoch und gehen im Kreis. Der Spielleiter ruft einen Tiernamen. Die Teilnehmer, die das aufgerufene Tier sind, wechseln den Platz. Wenn das Wort “Zoobesuch” ausgerufen wird, wechseln alle Teilnehmer die Plätze.

Am Meer

Sprachniveau: A1
Material: Schwungtuch
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 10 Minuten

Spielverlauf:

Alle Teilnehmer stehen um das Tuch herum und halten es an den Schlaufen.
Der Spielleiter beginnt mit der Frage: „Was kann man eigentlich am Meer machen?“ Die Teilnehmer antworten: schwimmen, sich sonnen, tauchen usw. Dann erklärt der Spielleiter die Bewegungen:

Wellen - die Teilnehmer bewegen das Tuch leicht, also wellenartig

Wind - die Teilnehmer bewegen das Tuch nach oben und nach unten

Stilles Meer - die Teilnehmer ziehen das Tuch straff

Sturm - die Teilnehmer springen zusammen mit dem Tuch hoch und erzeugen somit starken Wind

Wenn die Bewegungen während des Spiels zu unkontrolliert werden, kann der Spielleiter die Ansage “stilles Meer” aussprechen, damit sich die Teilnehmer beruhigen.

Haifisch

Sprachniveau: A1
Material: Schwungtuch
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 10 Minuten

Spielverlauf:

Die Teilnehmer sitzen um das Schwungtuch herum und halten es an den Schlaufen. Zuerst wählt der Spielleiter drei Personen aus. Ein Schüler geht unter das Tuch, das ist der Haifisch, die beiden anderen Personen, die Rettungsschwimmer, stehen außerhalb des Kreises.
Der Haifisch zieht die Teilnehmer ins Wasser, also unter das Tuch. Die Teilnehmer, die von dem Haifisch gefangen werden, müssen drei Mal „Hilfe“ rufen. Nur dann wissen die Rettungsschwimmer, dass sie jemandem zu Hilfe kommen müssen. Diejenigen Teilnehmer, die „ins Wasser“ gezogen wurden, helfen dem Haifisch dabei die anderen Personen unter das Tuch zu ziehen.

Hier die Videoanleitung: www.goethe.de/Polen/DWTSpiele

Fische angeln

Sprachniveau: A1
Material: Schwungtuch
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 10 Minuten

Spielverlauf:

Die Teilnehmer stehen um das Schwungtuch herum und halten es an den Schlaufen. Der Spielleiter wählt zwei Personen:

1. Der Fischer (steht auf dem Tuch und kniet sich später hin)

2. Der Fisch (ist unter dem Tuch)

Dann sagt der Spielleiter:

- Der Fischer macht die Augen zu. (Die Teilnehmer wiederholen den Satz.)
- Der Fischer macht die Augen auf. (Die Teilnehmer wiederholen den Satz.)
- Auf die Knie fallen und den Fisch fangen. Wir machen Wellen.

Die Teilnehmer erzeugen mit dem Tuch Wellen, sodass der Fischer nicht sehen kann, wo sich der Fisch befindet. Er muss tasten. Wenn der Fisch von dem Fischer gefangen wird, wechseln die Personen.
Der Fischer hat ca. eine Minute Zeit, um den Fisch zu fangen. Wenn er es in dieser Zeit nicht schafft, wählt der Spielleiter eine neue Person.

Regenbogen

Sprachniveau: A1
Material: Schwungtuch
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 5 Minuten

Spielverlauf:

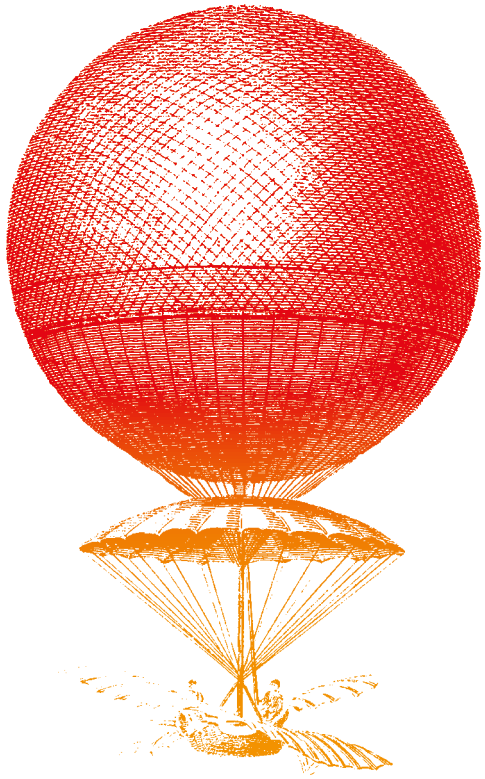
Der Spielleiter führt erst die Farbennamen ein. Dann wird jeder Teilnehmer nach einer Farbe benannt. Nun halten alle Teilnehmer das Schwungtuch hoch und schwingen es nach oben und nach unten. Der Spielleiter ruft eine Farbe, die Teilnehmer, die zuvor nach dieser Farbe benannt worden sind, wechseln unter dem Tuch den Platz. Wenn der Spielleiter „REGENBOGEN“ sagt, wechseln alle Teilnehmer die Plätze.
Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden, indem man zwei Farben gleichzeitig ruft und diese Teilnehmer die Plätze tauschen.
Bei dem Spiel müssen Sicherheitsregeln beachtet werden: Wenn sich Teilnehmer unter dem Tuch befinden, muss das Tuch hoch gehalten werden, damit niemand verletzt wird.

Der rote Luftballon

Sprachniveau: A1
Material: Schwungtuch, Die Geschichte des roten Luftballons
Sozialform: Gruppenarbeit
Spieldauer: 10 Minuten

Spielverlauf:

Zuerst werden die Farben des Schwungtuchs: z.B. rot, orange, gelb, grün, blau, violett und das Wort bunt eingeführt/wiederholt und die Bewegungen mit dem Schwungtuch (nach oben/nach unten) geübt. Wenn das Tuch nach oben geschwungen und z.B. die Farbe „rot“ genannt wird, tauschen die Teilnehmer, die das rote Feld halten, ihre Plätze unter dem Tuch. Wenn das Wort „bunt“ genannt wird, bewegen sich alle Teilnehmer um zwei Plätze im Uhrzeigesinn, ohne dass sie das Tuch loslassen. Dann wird die Geschichte des roten Luftballons vorgelesen und die Teilnehmer wechseln dementsprechend ihre Plätze.
Bei dem Spiel müssen Sicherheitsregeln beachtet werden: Wenn sich Teilnehmer unter dem Tuch befinden, muss das Tuch hoch gehalten werden, damit niemand verletzt wird.



Die Geschichte des roten Luftballons

Es war einmal ein roter Luftballon, der flog so vor sich hin.

Er flog durch eine kleine Stadt. Er kam an einem gelben Haus vorbei.

Das Haus hatte ein oranges Dach.

Vor dem gelben Haus, mit dem orangen Dach, stand ein blaues Auto.

Das blaue Auto, stand neben dem Garten. Der Garten hatte eine grüne Wiese.

Auf der grünen Wiese, gab es viele bunte Blumen. Da waren blaue Blumen, gelbe Blumen und violette Blumen.

Da sah der rote Luftballon jemanden aus dem gelben Haus mit dem orangen Dach herauskommen.
Es war ein kleines Mädchen. Das Mädchen hatte rote Haare und trug einen blauen Pullover und eine grüne Hose. Ihre Schuhe waren violett. Der rote Luftballon sah, dass das Mädchen etwas in ihrer Hand hielt. Es war ein blauer Ball.

Doch dann wurde es unserem roten Luftballon langweilig und er flog weiter. Er wollte noch andere bunte Sachen in der kleinen Stadt sehen.

Und so flog unser roter Luftballon weiter und da sah er eine nette Oma. Die Oma hatte einen grünen Mantel. Der grüne Mantel hatte blaue Knöpfe. Die nette Oma hatte einen süßen Hund, mit dem sie spazieren ging. Der Hund war an einer violetten Leine.

Und als unser roter Luftballon die nette Oma mit dem grünen Mantel, der blaue Knöpfe hatte, und ihren Hund mit der violetten Leine so beobachtete, merkte er, dass er plötzlich nass wurde.
Warum bloß?

Es regnete. Aber dem roten Luftballon war es trotzdem ganz warm. Denn die Sonne schien. Ihre gelben Sonnenstrahlen schienen ganz warm. Und da sah der rote Luftballon etwas Wunderschönes am Himmel.

Was könnte das wohl gewesen sein?
Ein Regenbogen. Der leuchtete so schön in vielen Farben: rot, orange, gelb, grün, blau und violett. Alles bunt. So etwas Schönes hatte der rote Luftballon noch nie gesehen.

GOETHE INSTITUT
Noch mehr Spaß mit Deutsch!
www.goethe.de/polen