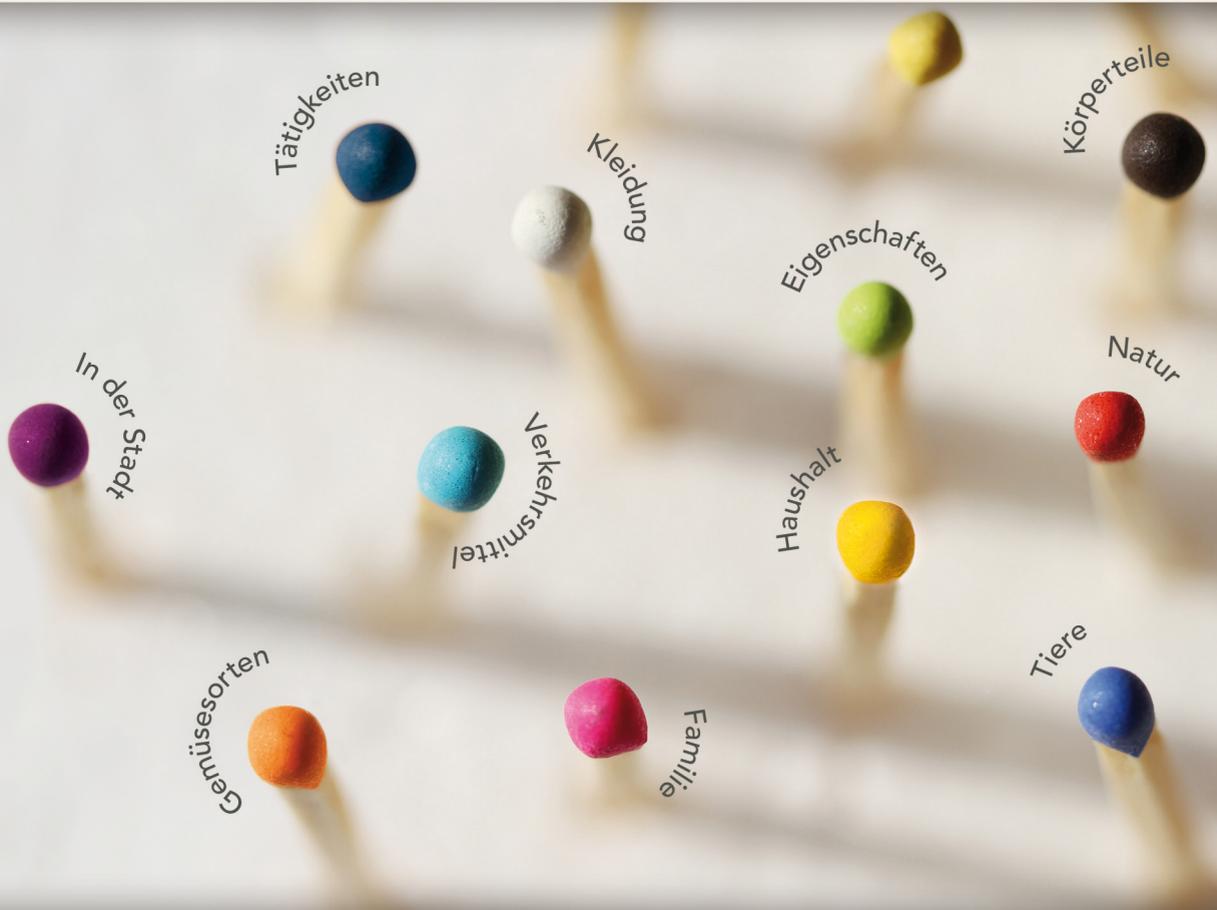




lernen mit Bewegung



90

Spiele und Übungen
zum Wortschatz



Alexandra Piel



lernen mit Bewegung



90

Spiele und Übungen
zum Wortschatz

Impressum

Titel

DaZ lernen mit Bewegung
90 Spiele und Übungen zum Wortschatz

Autorin

Alexandra Piel

Titelbildmotiv und Kapiteldeckblätter

© sajola – Photocase

Icons in Spielbeschreibungen

Bewegungsintensität: © Maksim – Shutterstock.com;
So geht's, Tipp und Variante: © blankstock – stock.adobe.com

Druck

Heenemann GmbH & Co. KG, Berlin, DE



Verlag an der Ruhr
Mülheim an der Ruhr
www.verlagruhr.de

Geeignet für die Klassen 3–13

Urheberrechtlicher Hinweis

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen oder außerhalb dieser Bedingungen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Im Werk vorhandene Kopiervorlagen dürfen vervielfältigt werden, allerdings nur für Schüler*innen der eigenen Klasse/des eigenen Kurses. Die dazu notwendigen Informationen (Buchtitel, Verlag und Autorin) haben wir für Sie als Service bereits mit eingedruckt. Diese Angaben dürfen weder verändert noch entfernt werden. Die Weitergabe von Kopiervorlagen oder Kopien (auch von Ihnen veränderte) an Kolleg*innen, Eltern oder Schüler*innen anderer Klassen/Kurse ist nicht gestattet.

Der Verlag untersagt ausdrücklich das Herstellen von digitalen Kopien, das digitale Speichern und Zurverfügungstellen dieser Materialien in Netzwerken (das gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen), per E-Mail, Internet oder sonstigen elektronischen Medien außerhalb der gesetzlichen Grenzen. Kein Verleih. Keine gewerbliche Nutzung.

Näheres zu unseren Lizenzbedingungen können Sie unter www.verlagruhr.de/lizenzbedingungen/ nachlesen.

Bitte beachten Sie zusätzlich die Informationen unter www.schulbuchkopie.de.

Soweit in diesem Produkt Personen fotografisch abgebildet sind und ihnen von der Redaktion fiktive Namen, Berufe, Dialoge u. Ä. zugeordnet oder diese Personen in bestimmte Kontexte gesetzt werden, dienen diese Zuordnungen und Darstellungen ausschließlich der Veranschaulichung und dem besseren Verständnis des Inhalts.

© Verlag an der Ruhr 2019, Nachdruck 2023

ISBN 978-3-8346-4050-5

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	6
---------------	---

Spiele am Platz und an der Tafel

Bildkartenraster	12
Pärchenklatschen	14
Rückenmaler	15
Obst oder Kleidungsstück?	16
Ein Wort, das keiner hat	17
Passende Fragen stellen	18
Gehörte Wörter	20
Ein Bild pro Buchstabe	21
Einer schreibt	22
Ja- und Nein-Fragen	23

Kreisspiele

Ich bin ein Eis	26
Rechts, links, Wechsel	28
Ohne A	29
Fragenball	30
Schnell wie der Ball	31
Im Wettkampf gegen den Ball	32
Überholungsball	33
Obstsalat, Kleiderschrank, Möbelhaus	34
Bilder im Kreis	35
Um den Kreis herum	36
Ausflug in den Zoo	37
Alles geordnet	39
Sortierter Stuhlkreis	40
Vokabelpantomime	41
Nachäffen	43
Was machst du gerade?	44
Cola und Orangensaft	46
Anfang und Ende	48
Fragenkreis	49
Einer weniger	51
Wörter klatschen	52
Der Schnellste antwortet	53

Bewegte Geschichte.....	54
Reizwortgeschichte.....	55

Staffelspiele

Wörter-Wettlauf.....	58
Vokabeln an die Tafel.....	60
Exklusive Wörter.....	62
Wörter von der Liste.....	64
Buchstabierstaffel.....	66
Würfelstaffel.....	67
Nur die Sechs.....	68

Reihenspiele

Nach Gruppen sortiert.....	70
Der richtige Stuhl.....	71
Zuerst im Alphabet.....	73
Nachbarbuchstabe.....	74
Alle in einer Reihe.....	76
Silbengehen.....	77
Wer erwischt die Karte?.....	78

Spiele im ganzen Raum

Partner gesucht.....	80
Paarweise.....	81
Erklärbingo.....	82
Silbenbingo.....	84
Hörbingo.....	86
Wissenswertes über andere.....	88
Netz der Gemeinsamkeiten.....	89
Finde jemanden, der.....	90
Hellseher.....	92
Chaosvorstellung.....	93
Vier-Ecken-Lauf.....	94
Raus aus der Ecke.....	95
Galeriegang.....	97
Laufend buchstabieren.....	99

Ängstlich oder müde?.....	100
Zahlenspiel	102
Lieblings... ..	104
Wer hat den gleichen Tagesablauf?	106
Leckeres Essen.....	108
Konsonantenwörter	110
Das ist Elviras Haarspange	111
Ratewort auf dem Rücken.....	113
Rückenwörter lesen	114
Menschenschlange	115
Versteckte Bilder.....	116
Bewegte Bildkarten	118
Wörter aufkleben.....	119
Atome bilden	120
Wort und Bild.....	121
Wer hat fünf?.....	122
Lebendiges Domino	123
Alphabetisches Labyrinth	124
Abc-Rundgang.....	125

Spiele außerhalb des Klassenraums

Wörter hüpfen.....	128
Vokabel-Treffer.....	129
Komposita werfen.....	130
Rettender Reifen.....	131
Gegenteile über das Netz	132
Wer darf gehen?	133
Silbenwettstreit.....	135
Welches Obst essen wir heute?.....	136
Kategorienfangen	137
Tabellarische Übersicht der Spiele nach der Bewegungsintensität.....	138
Medientipps.....	142
Bild- und Wortkarten	144

Vorwort

Liebe Kollegen*,

ohne Vokabellernen kommt man mit dem Lernen einer Fremdsprache nicht weit. Schließlich sind durchschnittlich **50 Wiederholungen** nötig, bis ein neuer Begriff **im aktiven Wortschatz verankert** ist. Doch wer erinnert sich nicht mit einem unangenehmen Gefühl an das sture Vokabelpauken und strenge Abfragen im Sprachunterricht der eigenen Schulzeit? Dass es anders geht, zeigt dieses Buch: Es bietet Ihnen vielfältige Anregungen, wie Sie mit Ihren Schülern **spielerisch Wortschatz einüben und wiederholen** können und dabei auch noch ein bisschen **Bewegung** in Ihren Unterricht integrieren.

Gerade im DaZ-Unterricht mit neu zugewanderten Schülern ist **Abwechslung bei der Sprachvermittlung** wichtig. Für sie ist es nämlich sehr anstrengend, den ganzen Tag mit einer weitgehend unbekanntem Sprache konfrontiert zu sein. Damit sie nicht so schnell ermüden und neue Lernmotivation bekommen, sind spielerische Bewegungsaktivitäten genau das Richtige. Die hier vorgestellten Ideen lassen sich **spontan** und **schnell** immer dann **einsetzen**, wenn Sie das Gefühl haben, die Gruppe braucht ein bisschen **Energie und Schwung** durch Bewegung. Sie finden sowohl Anregungen für kleine Aktivitäten am Platz oder an der Tafel als auch für zeitaufwändigere, bei denen der ganze Klassenraum oder sogar der Schulhof genutzt werden.

Bei der **Wortschatzarbeit** sollten Sie Folgendes berücksichtigen: Um Vokabeln einzuführen, ist die **Orientierung an Wortfeldern** sinnvoll. Die Schüler lernen dabei kontextbezogen Begriffe, die inhaltlich miteinander verknüpft sind. Damit sich die Vokabeln beim Wiederholen und Lernen besser einprägen, sollten Sie diese aber immer wieder in **neue Zusammenhänge** bringen: Lassen Sie Ihre Lerngruppe z. B. zu jedem Buchstaben des Alphabets ein Wort finden oder Vokabeln sammeln, auf die eine bestimmte Eigenschaft zutrifft (z. B. „weich“ oder „rund“). Bei solchen Aufgabenstellungen müssen die Schüler ihren bereits vorhandenen Wortschatz nach Begriffen durchsuchen, die zu einer solchen Bedingung passen. Dadurch wird ihr **Wortschatz neu kategorisiert** und kann sich besser **vernetzen**. Beide Vorgehensweisen sind beim Wortschatzerwerb wichtig. Deshalb finden Sie in diesem Buch sowohl Aktivitäten, in denen es um nach Themengebieten sortierten Wortschatz geht, als auch Spiele zu gemischten Wortfeldern.

* Aus Gründen der besseren Lesbarkeit habe ich in diesem Buch i. d. R. die männliche Form verwendet. Natürlich sind damit auch immer Frauen und Mädchen gemeint, also Lehrerinnen, Schülerinnen, Psychologinnen etc.

Alle Spiele sind nach dem gleichen Prinzip aufgebaut: In einem **Überblickskasten** bekommen Sie direkt die **wichtigsten Informationen** zu der jeweiligen Aktivität: Sie erfahren, welche **Wortfelder** damit trainiert werden können, für welche **Klassen- und Niveaustufe** des Europäischen Referenzrahmens sie sich eignet, in welcher **Sozialform** gespielt wird und wie hoch die **Bewegungsintensität** ist: . Außerdem können Sie sehen, wie viel **Zeit** für das Spiel eingeplant werden muss, was **vorzubereiten** ist und welche **Materialien** dafür erforderlich sind. In der Materialliste werden Tafel, Kreide, Stifte und Papier nicht immer extra erwähnt, da diese Dinge normalerweise in jedem Klassenraum vorhanden sind. Sie werden nur aufgeführt, wenn eine bestimmte Anzahl vorhanden sein muss.

Der Großteil der Spiele kommt ohne Kopiervorlagen aus. Bei den wenigen Spielen, bei denen doch **Kopiervorlagen** benötigt werden, sind diese **direkt beim entsprechenden Spiel zum Hochkopieren** enthalten.

Neben den **Spielanleitungen** bekommen Sie anschließend zu vielen Spielen **zusätzliche Tipps**, z. B. wie Sie es vorentlasten können oder welche Anschlussaktivität sich anbietet. Außerdem werden bei vielen Methoden **Varianten** beschrieben. Hier erfahren Sie, wie Sie das Spiel z. B. für kleinere oder größere Gruppen umwandeln oder den Bewegungsgrad verändern können.

Dieser Band bietet Ihnen überwiegend Ideen, die Sie **unkompliziert und ohne große Vorbereitung** im Unterricht nutzen können. Besondere Materialien sind dafür nicht nötig; es reichen Würfel, ein kleiner Ball, bei manchen Spielen Bild- und Wortkarten – also Dinge, die sowieso bereits für den DaZ- oder Fremdsprachenunterricht zur Verfügung stehen. Wenn **Bild- oder Wortkarten** benötigt werden, sollten die Karten **mindestens Spielkartengröße** haben. Solche Karten werden von vielen Verlagen angeboten, siehe dazu die Medientipps auf S. 144.

Werden Sie am besten selbst **kreativ** und wandeln Sie die hier vorgestellten Spielregeln nach Ihren Bedürfnissen ab. Machen Sie beispielsweise ein Spiel mit allen gemeinsam statt als Wettkampf mehrerer Gruppen gegeneinander oder kombinieren Sie zwei Spielideen miteinander. Vielleicht haben auch Ihre Schüler gute Ideen und finden neue Varianten.

Die angegebenen Altersstufen sind natürlich nur Richtwerte. Gerade **ältere Jugendliche** oder **Erwachsene** stehen Bewegungsspielen zu Beginn möglicherweise ablehnend gegenüber. Sie lassen sich aber leichter darauf ein,

wenn Sie die Bewegungsaktivität mit „Jetzt üben wir ...“ oder „Damit trainieren wir ...“ einleiten. Durch eine **kurze Begründung der Aufgabe** schaffen Sie bei Ihren Teilnehmern **mehr Akzeptanz** für das spielerische und bewegte Lernen. Stellen Sie sich bei der Auswahl der Methoden auf die **Bedürfnisse Ihrer Lerngruppe** ein. Es ist schließlich sehr unterschiedlich, wie bewegungsfreudig die Lerner sind und ob sich auch ältere Schüler auf ein vermeintlich „kindisches“ Spielszenario einlassen wollen. Fangen Sie daher am besten mit Spielen an, die eher weniger Bewegung erfordern (z. B. Karten hochhalten oder aufstehen), und steigern Sie den Grad der Aktivität im Laufe der Zeit. Nutzen Sie aber von Anfang an **Bewegungsspiele** als einen **regelmäßigen Bestandteil Ihres Unterrichts**. So aktivieren Sie die Lernenden stärker und fördern die Bereitschaft zur Interaktion mit wechselnden Partnern.

Am besten wählen Sie zunächst acht bis zehn Spiele aus, die Sie in Ihren Lerngruppen einsetzen möchten. Sammeln Sie, was Sie dafür benötigen, in einer Kiste und legen Sie die Spielanleitungen dazu. So haben Sie jederzeit alles zur Hand, was Sie brauchen. Eine solche **Spielekiste** wäre auch für den Vertretungsunterricht bestimmt sehr nützlich.

Die vorgestellten Anregungen können Sie sowohl im **DaZ-** als auch im **Fremdsprachenunterricht** einsetzen. Mit ihnen wird nicht nur Wortschatz trainiert und wiederholt, sondern es werden noch **weitere Lernziele** verfolgt: Dazu gehören beispielsweise das Stärken der Sozialkompetenz durch den Umgang mit verschiedenen Lernpartnern, das Training des Reaktionsvermögens sowie die Fähigkeit zum Assoziieren. Hauptanliegen ist es jedoch, die **Sprachkompetenz** der Schüler zu **stärken**, sie zu motivieren und ihnen **Freude an der Zielsprache** zu vermitteln. Deshalb sollten Sie mit der **Fehlerkorrektur** beim Spielen **zurückhaltend** sein, denn zu häufige Unterbrechungen stören die Dynamik. Machen Sie sich besser Notizen und greifen Sie bestimmte Fehler zu einem späteren Zeitpunkt im Unterricht auf.

Wenn ein Spiel in Ihrer Gruppe gut ankommt, wiederholen Sie es bei Gelegenheit wieder mit anderen Vokabeln. Kleine **Abwandlungen** sind dabei möglich: Erhöhen Sie den Anspruch, indem Sie mehr Wörter ins Spiel bringen, oder sorgen Sie durch ein Zeitlimit für mehr Tempo.

Noch ein Hinweis zum Schluss: Setzen Sie in Ihrer Lerngruppe nur solche **Spiele** ein, **von denen Sie selbst überzeugt sind**. Nur so können Sie Ihre Schüler zum Mitmachen **motivieren** und von einer Aktivität **begeistern**. Natürlich kann eine Methode trotzdem bei einer Klasse nicht so gut ankommen oder einfach nicht funktionieren. Lassen Sie sich dadurch nicht entmutigen,

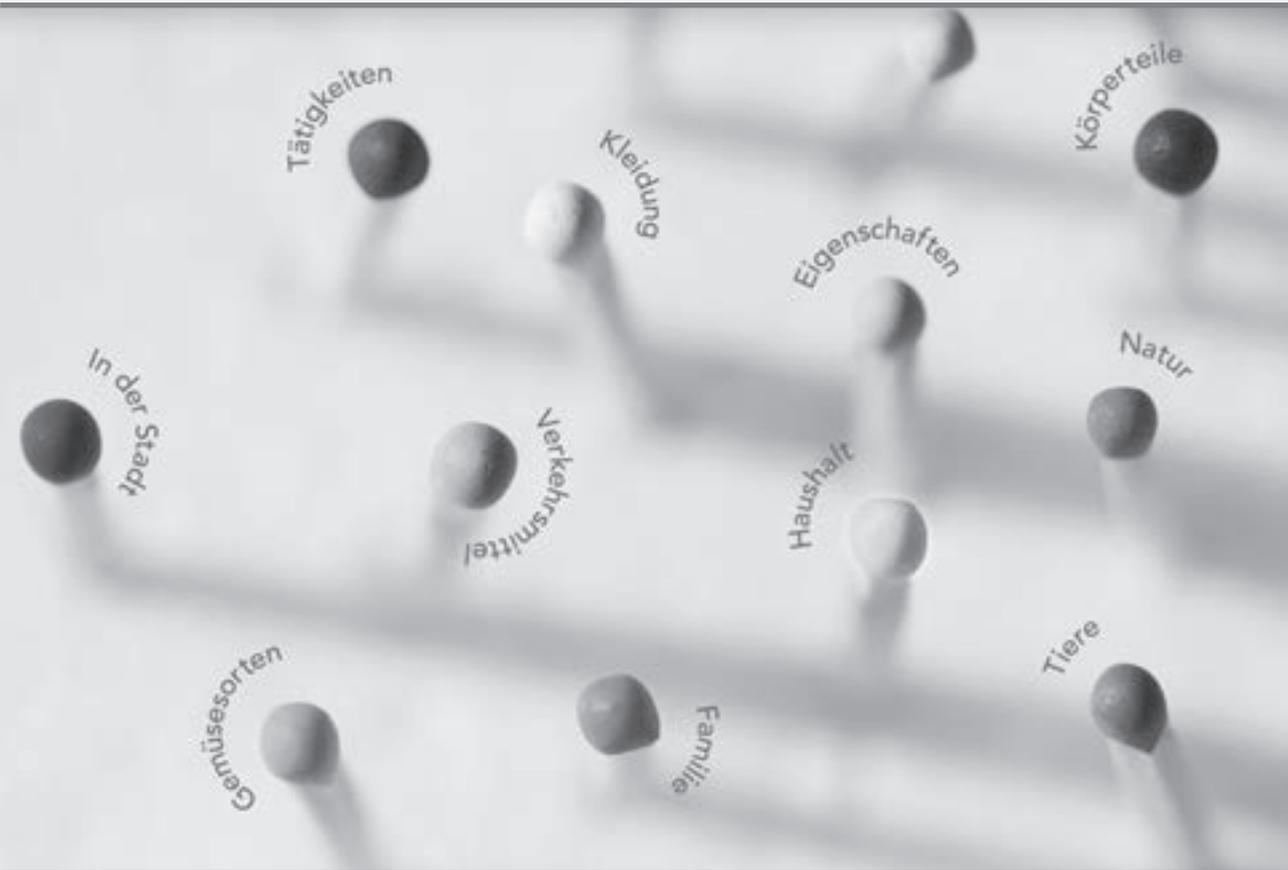
sondern probieren Sie es zu einem späteren Zeitpunkt oder mit einer anderen Lerngruppe noch einmal aus. **Was beim einen Mal nicht klappt, kann sich ein anderes Mal als wahrer Renner entpuppen!**

Viel Spaß bei der spielerischen Wortschatzarbeit wünscht

Alexandra Piel



**lernen mit
Bewegung**



**Spiele am Platz
und an der Tafel**

Bildkartenraster

Thema: Wortschatzwiederholung

Wortfeld: Lagebezeichnungen, beliebige Nomen

Klasse: 5. bis 13. Klasse

Niveaustufe: ab A1

Sozialform: alle zusammen

Bewegungsintensität: 

Dauer: ca. 5 Minuten

Vorbereitung: geeignete Bildkarten auswählen oder ggf. kopieren (siehe KV auf S. 13)

Material: 9 Bildkarten, Magnete oder Klebeband

So geht's

Zeichnen Sie eine Tabelle mit drei mal drei Feldern an die Tafel. Die Felder sollten so groß sein, dass jeweils eine Bildkarte in ein Feld hineinpasst. Befestigen Sie eine der Bildkarten im mittleren Feld.

Geben Sie einem der Schüler eine andere Bildkarte und erteilen Sie ihm einen Auftrag dazu, z. B. „Hänge den Hund links neben den Vogel“. Der Schüler steht auf und platziert die Karte an die entsprechende Stelle in der Tabelle. Danach reicht er einem Mitschüler die nächste Bildkarte und sagt, wohin diese Karte gehängt werden soll. Das geht so lange, bis sich in jedem Feld des Rasters eine Abbildung befindet.

Tipps

- ⊙ Thematisieren Sie vorher mit den Schülern die Lagebezeichnungen: rechts/ links von, neben, unter, über. Legen Sie fest, dass die Richtungsangaben aus der Sicht des Betrachters gemacht werden.
- ⊙ Anschließend können Sie mit den Schülern an der Tafel entsprechende Sätze aufschreiben, z. B. „Der Hund befindet sich links neben dem Vogel.“

Variante

Wenn Sie auch noch die Adjektivflexion trainieren möchten, benötigen Sie ein Bild jeweils in drei Farben, also z. B. einen grünen, blauen und roten Ball, Stift oder Pullover.

Bildkarten



Abb.: Norbert Höveler

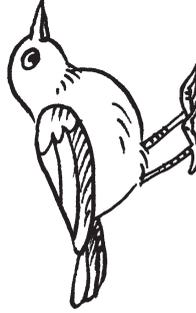


Abb.: Norbert Höveler



Abb.: Norbert Höveler



Abb.: Norbert Höveler

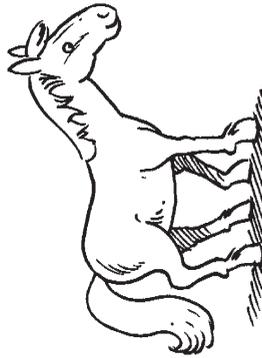


Abb.: Norbert Höveler



Abb.: Norbert Höveler



Abb.: Norbert Höveler



Abb.: Norbert Höveler



Abb.: Norbert Höveler

Pärchenklatschen

Thema: Wortschatzwiederholung

Dauer: ca. 5 Minuten

Wortfeld: beliebig

Vorbereitung: geeignete Bildkarten auswählen und ggf. vervielfältigen

Klasse: 3. bis 8. Klasse

Material: 1 Set Bildkarten pro Gruppe (jedes Bild darin muss doppelt vorhanden sein); mindestens 25 Bildkartenpaare pro Gruppe

Niveaustufe: ab A1

Sozialform: Kleingruppen

Bewegungsintensität: 

➔ So geht's

Die Spieler sitzen in Gruppen von vier bis sechs Personen jeweils um einen Tisch herum. Jedes Team bekommt ein Bildkarten-Set. Gespielt wird ähnlich den bekannten Memory-Regeln: Die Karten liegen mit der Bildseite nach unten, bunt verteilt, auf dem Tisch. Der erste Spieler deckt zwei Kärtchen auf, die er benennt, z. B. „die Ananas“ und „die Banane“. Diese Karten bleiben offen auf dem Tisch liegen. Jede weitere Person deckt pro Runde ein Kärtchen auf und sagt, was darauf abgebildet ist. Wenn das Gegenstück bereits offen auf dem Tisch liegt, bekommt derjenige, der zuerst mit seiner Hand auf diese Karte klatscht und sie korrekt bezeichnet, einen Punkt. Das Kartenpaar wird aus dem Spiel genommen. Sollte noch keine passende Karte aufgedeckt worden sein, bleibt das Kärtchen ebenfalls offen auf dem Tisch liegen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

♥ Tipps

- ⊙ Wenn Sie Bildkarten für dieses Spiel benutzen, laminieren Sie diese vorher. Bei diesem dynamischen Spiel könnten die Karten schnell verknickt werden.
- ⊙ Sie können für das Spiel Bildkarten zu einem bestimmten Themenbereich auswählen oder auf diese Weise Vokabeln aus verschiedenen Wortfeldern trainieren.
- ⊙ Wenn Sie länger spielen wollen, können Sie allen Kleingruppen andere Kartensets geben. Nach jeder Spielrunde tauschen die Teams ihre Spielkarten miteinander, sodass mehrere Runden zu jeweils einem anderen Thema gespielt werden können.

Rückenmaler

Thema: Wortschatzwiederholung

Bewegungsintensität: 

Wortfeld: beliebig

Dauer: ca. 5 Minuten

Klasse: 3. bis 6. Klasse

Vorbereitung: geeignete Bild- oder Wortkarten auswählen

Niveaustufe: ab A1

Sozialform: Partnerarbeit

Material: mindestens 10 Bild- oder Wortkarten pro Paar

So geht's

Die Schüler arbeiten paarweise zusammen. Jedes Paar bekommt einen Stapel Bild- oder Wortkarten, die umgedreht auf den Tisch gelegt werden. Ein Spieler beginnt, nimmt eine Karte und malt das Bild mit einem Finger auf den Rücken seines Partners. Wenn dieser den Begriff erraten hat, ist er an der Reihe und malt den nächsten Begriff auf den Rücken seines Partners. Alle Paare arbeiten gleichzeitig.

Tipps

- ⊙ Sie können das Spiel vereinfachen, indem Sie nur Begriffe aus einem Themenbereich, z. B. Kleidungsstücke, auswählen. So kommen die Schüler leichter darauf, was auf ihrem Rücken gemalt wird.
- ⊙ Sie sollten nur diejenigen zusammenarbeiten lassen, die das möchten. Für Schüler, die diese Art des Körperkontakts nicht mögen, sollten Sie eine andere Übung vorbereiten, z. B. könnten diese die Wörter auf ein Blatt Papier malen und den anderen raten lassen.

Variante

Statt den Begriff als Bild zu malen, könnten die Schüler auch die einzelnen Buchstaben des Wortes auf den Rücken schreiben. In diesem Fall sollten Sie nur kurze Wörter mit maximal sechs Buchstaben vorgeben.

Obst oder Kleidungsstück?

Thema: Zuordnung von Vokabeln zu Kategorien

Wortfeld: verschiedene Wortfelder

Klasse: 3. bis 8. Klasse

Niveaustufe: ab A1

Sozialform: alle zusammen

Bewegungsintensität: 

Dauer: ca. 5 Minuten

Vorbereitung: geeignete Bild- oder Wortkarten auswählen

Material: zahlreiche Bildkarten aus 3–4 Wortfeldern

So geht's

Wählen Sie Bildkarten aus drei bis vier Wortfeldern aus, z. B. Kleidungsstücke, Obstsorten, Schulmaterialien und Tiere, und legen Sie diese auf dem Pult ab. Vereinbaren Sie zu jedem Wortfeld eine passende Geste, Bewegung oder ein passendes Geräusch, z. B. am T-Shirt/Pulli zupfen bei einem Kleidungsstück, Kaubewegungen für die Obstsorte, Schreibbewegungen für Schulsachen und Hundegebell für Tiere.

Die Schüler stehen an ihrem Platz. Einer von ihnen kommt nach vorn, zieht eine Bildkarte und benennt sie. Die Mitschüler reagieren darauf mit der passenden Aktion. Ist es beispielsweise eine Ananas, müssten die Schüler die Geste für Obst, also Kaubewegungen, machen. Danach ist ein anderer Spieler an der Reihe und zieht die nächste Karte.

Tipp

Schreiben Sie die Bewegungen, die gemacht werden sollen, als Gedächtnisstütze zu den Oberbegriffen an die Tafel. Demonstrieren Sie den Schülern auch die entsprechende Geste.

Variante

Statt eine Bewegung vorzumachen, könnten die Schüler auch Kärtchen mit den passenden Oberbegriffen, z. B. „Obstsorte“ oder „Kleidungsstück“, hochhalten.

Ein Wort, das keiner hat

Thema: Wortschatzwiederholung

Bewegungsintensität: 

Wortfeld: beliebig

Dauer: ca. 5 Minuten

Klasse: 3. bis 13. Klasse

Vorbereitung: –

Niveaustufe: ab A1

Material: –

Sozialform: alle zusammen

So geht's

Nennen Sie den Schülern ein Thema, z. B. „Kleidungsstücke“ oder „Tätigkeiten in der Schule“. Jeder soll ein Wort aus diesem Themenbereich aufschreiben, welches vermutlich kein anderer nehmen wird. Dann stehen alle auf. Der Erste sagt sein Wort. Alle, die diesen Begriff ebenfalls notiert haben, setzen sich hin, auch der Sprecher selbst. Wenn kein anderer dieses Wort genommen hat, darf der Sprecher stehen bleiben. Danach ist der nächste Schüler an der Reihe. Zum Schluss stehen nur noch diejenigen, die Wörter haben, auf die kein anderer gekommen ist.

Tipps

- ⊙ Um die Vokabeln zu sichern, bestimmen Sie einen Schüler, der die genannten Begriffe an die Tafel schreibt.
- ⊙ Wenn Sie mehrere Runden spielen möchten, vergeben Sie Punkte für die Schüler, die stehen bleiben durften.

Variante

Diese Spielidee können Sie auch für einen Eckenlauf nutzen. Zu Beginn stehen alle Schüler mit einem Zettel und einem Stift zusammen in einer Ecke des Klassenraums. Sie nennen einen Oberbegriff. Wer ein Wort gefunden hat, das kein anderer aufgeschrieben hat, darf eine Ecke weiter gehen. In der nächsten Runde geben Sie eine andere Themenkategorie vor. So geht es weiter, bis mindestens eine Person wieder in der Startecke angekommen ist.

Passende Fragen stellen

Thema: Formulierung von Fragen

Bewegungsintensität: 

Wortfeld: Fragewörter, verschiedene Themen

Dauer: 10–15 Minuten

Klasse: 3. bis 13. Klasse

Vorbereitung: 10 bis 20 DIN-A4-Blätter in schmale Streifen schneiden (6 pro Blatt)

Niveaustufe: ab A1

Sozialform: Kleingruppen

Material: 60–120 Papierstreifen, Klebeband, 1 dicker Filzstift pro Gruppe

So geht's

Der Kurs wird in mehrere Kleingruppen (drei bis sechs Schüler) eingeteilt. Jedes Team bekommt einen Haufen Papierstreifen sowie einen dicken Filzstift. An die Tafel werden mit genügend Abstand zueinander einige Antworten auf bereits im Unterricht durchgenommene Fragen geschrieben. Hier ein paar Beispiele:

- ⊙ Für meine Schwester.
- ⊙ Im Schwimmbad.
- ⊙ Heute Abend um 8 Uhr.
- ⊙ Aus Rumänien.
- ⊙ Nein, das mag ich nicht.
- ⊙ Am Mittwoch.
- ⊙ Nach Köln.
- ⊙ Mit meinen Eltern.

Die Kleingruppen sollen zu jeder Antwort passende Fragen finden. Jede wird auf einen Papierstreifen geschrieben und von den Schülern mit Klebeband zu der dazugehörigen Antwort an die Tafel gehängt. Nach 10 Minuten endet diese Phase. Alle schauen gemeinsam die Arbeitsergebnisse an. Zu jeder Antwort gibt es nun mehrere mögliche Fragen. Bei der Antwort „Mit meinen Eltern“ könnten das beispielsweise sein:

- ⊙ „Mit wem fährst du in den Urlaub?“
- ⊙ „Mit wem wohnst du zusammen?“
- ⊙ „Mit wem hast du dich gestritten?“
- ⊙ „Mit wem bist du nach Deutschland gekommen?“
- ⊙ „Mit wem fährst du am Sonntag in den Zoo?“

✓ Tipps

- ⊙ Wiederholen Sie bei schwächeren Lerngruppen vor dem Spielen noch einmal die Fragewörter. Schreiben Sie zu jedem Fragewort ein Beispiel an die Tafel, an dem sich die Schüler beim Spielen orientieren können.
- ⊙ Sie sollten Antworten auswählen, zu denen sich verschiedene Fragen formulieren lassen. Wenn Sie – wie hier im Beispiel – nur kurze Antworten vorgeben, müssen die Schüler selbst ein passendes Verb finden. Einfacher wird es, wenn Sie vollständige Sätze als Antworten an die Tafel schreiben, z. B. „Meine Schwester wohnt in Bremen.“ oder „Wir treffen uns um acht Uhr am Kino.“ Wenn Sie möchten, dass die Fragen nach einem bestimmten Satzglied gestellt werden, unterstreichen Sie dieses, z. B.: „Wir fahren in den Sommerferien nach Frankreich.“
- ⊙ Im Anschluss können Sie die Fragen der Schüler für eine Sprechübung nutzen: Wischen Sie die Antworten aus der vorherigen Aktivität ab. Sammeln Sie alle Fragekarten in einem Korb ö. Ä. Lassen Sie einen Schüler eine Frage ziehen. Er liest sie vor, sein rechter Nachbar muss sie beantworten. Danach zieht dieser die nächste Frage.

🔄 Variante

Die gleiche Übung können Sie auch mit Fragen machen, für die die Schüler passende Antworten formulieren müssen. Geben Sie Fragen mit verschiedenen Personalformen vor, z. B.:

- ⊙ „Was macht Tom am Montag?“
- ⊙ „In welchem Büro arbeitet Frau Meyer?“
- ⊙ „Wo wohnst du?“
- ⊙ „Wie heißt Samuels kleine Schwester?“

Gehörte Wörter

Thema: Hörverstehen, Heraushören von Vokabeln aus einem Lied oder Hörtext

Wortfeld: beliebig

Klasse: 3. bis 13. Klasse (abhängig vom Lied)

Niveaustufe: ab A1

Sozialform: alle zusammen

Bewegungsintensität: 

Dauer: ca. 5 Minuten

Vorbereitung: Hörtext oder Lied auswählen, Wortkarten erstellen

Material: Hörtext oder Lied mit Abspielmöglichkeit, 1–3 passende Wortkarten pro Schüler, Klebeband oder Magnete

So geht's

Wählen Sie ein geeignetes Lied oder einen geeigneten Hörtext für Ihre Gruppe aus. Das könnte beispielsweise ein eingesprochener Lehrbuchtext oder auch ein Märchen sein, das sie selbst erzählen.

Alle Schüler stehen vorn an der Tafel. Jeder bekommt je nach Leistungsstand ein bis drei Karten mit Begriffen, die im Lied- bzw. Hörtext vorkommen. Spielen Sie dann das Lied bzw. den Hörtext ab. Sobald ein Schüler sein Wort herausgehört hat, hängt er sein Kärtchen an die Tafel.

Tipp

Bei mehr als acht Personen wird es vor der Tafel zu unübersichtlich. Bilden Sie in größeren Lerngruppen mehrere Teams, die mit ihren Karten jeweils um einen Tisch herumstehen. Sie legen ihre Karten dort ab, sobald sie das betreffende Wort erkannt haben.

Varianten

- ⊙ Statt Wortkarten können Sie auch Bildkarten nehmen. Wenn Sie z. B. einen Hörtext oder ein Lied über Tiere behandeln wollen, können Sie den Schülern 20 Tierbilder präsentieren, von denen aber z. B. nur acht wirklich vorkommen. Diese Wörter müssen die Schüler im Lied bzw. Hörtext identifizieren und die betreffenden Karten an der Tafel befestigen.
- ⊙ Mehr Bewegung ermöglicht folgende Variante: Alle Schüler tanzen zu einem Lied durch den Raum. Wenn sie eines ihrer Wörter erkennen, halten sie die entsprechende Bildkarte hoch.

Bewegtes Lernen im **DaZ** -Unterricht?

Das gelingt Ihnen ab sofort **spielend leicht!**

Dieser Band bietet Ihnen eine bunte Fundgrube abwechslungsreicher, flexibel einsetzbarer Bewegungsspiele rund um den deutschen Wortschatz.

- ◉ Spiele am Platz und an der Tafel
- ◉ Kreisspiele
- ◉ Staffelspiele
- ◉ Reihenspiele
- ◉ Spiele im ganzen Raum
- ◉ Spiele außerhalb des Klassenraums

Wählen Sie nach Spielart, Bewegungsintensität, Niveaustufe oder Wortfeld das passende Spiel und sorgen Sie so im Handumdrehen für **mehr Motivation** und **nachhaltigen Lernerfolg!**

