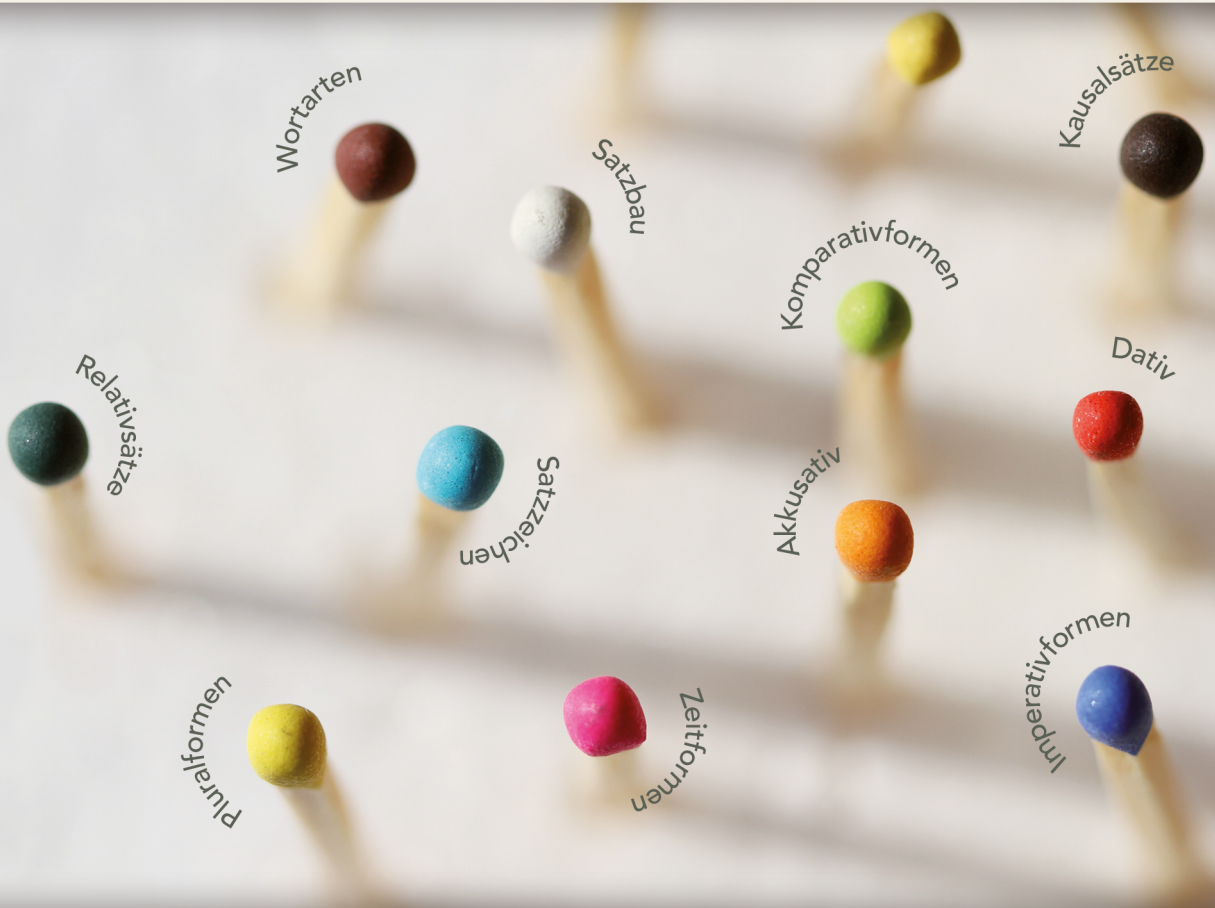




lernen mit Bewegung



90

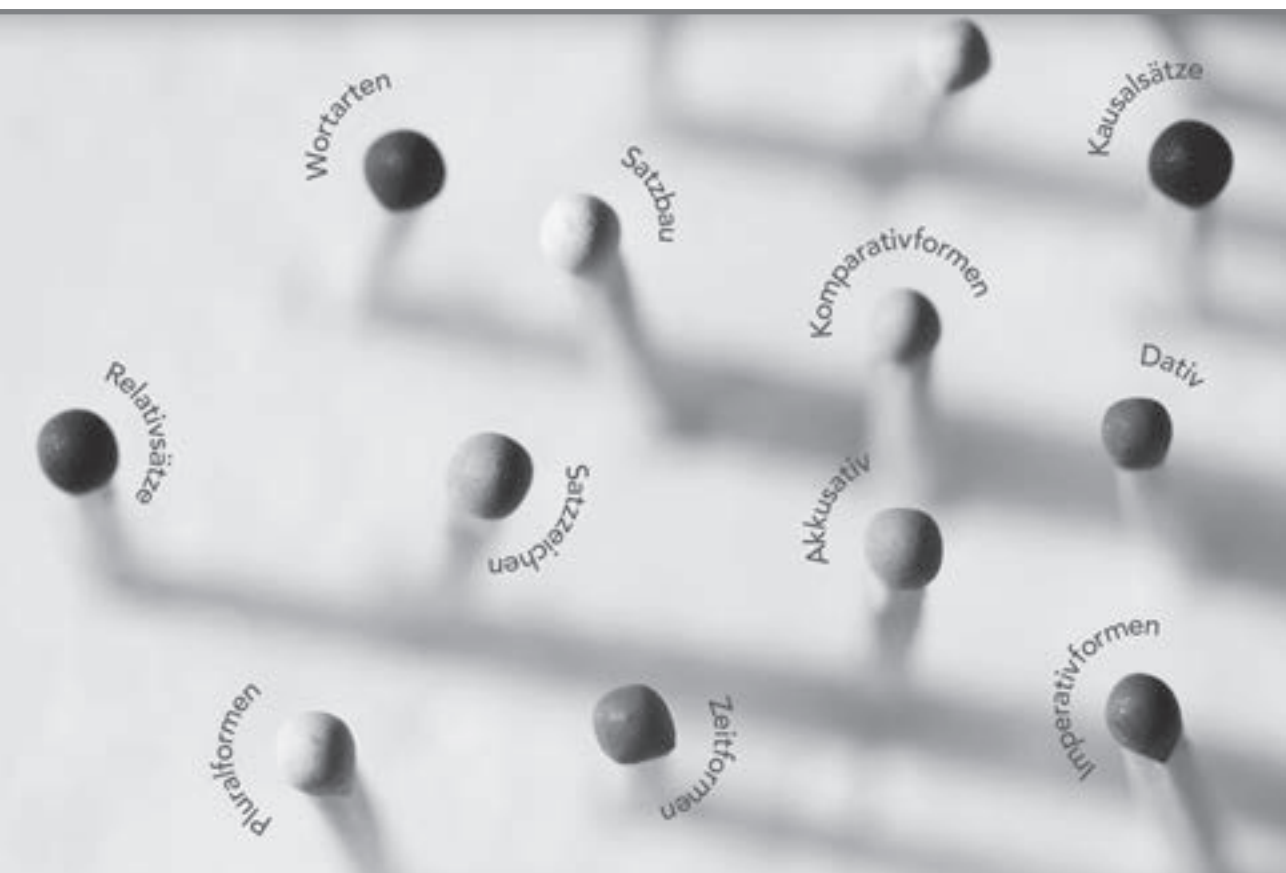
Spiele und Übungen
zur Grammatik





Alexandra Piel

lernen mit Bewegung



90

Spiele und Übungen
zur Grammatik

 Verlag an der Ruhr

Impressum

Titel

DaZ lernen mit Bewegung
90 Spiele und Übungen zur Grammatik

Autorin

Alexandra Piel

Titelbildmotiv und Kapiteldeckblätter

© sajola – photocase.de

Icons

laufendes Männchen: © blankstock; Pfeil „So geht's“, Kreispfeile „Variante“ und Warndreieck „Tipp“: © marog-pixcells – alle Fotolia.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 2016, Nachdruck 2022

ISBN 978-3-8346-3226-5

Inhaltsverzeichnis

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

Spiele am Platz

Satzzeichenspiel.....	12
Schleichdiktat.....	14
Fliegenklatschenspiel.....	16
Bewegte Zeiten.....	17
Lückenpantomime.....	18
Das Auto wird repariert	20
Wo liegt was?.....	21
Alle stehen auf, die	22
Buzzer-Spiel.....	23
Höflicher Simon.....	24

Kreisspiele

Verb-Kette.....	26
Wiederholte Pantomime.....	27
Kreis der Gemeinsamkeiten.....	28
Verbkonjugation mit Ausscheiden.....	29
Konjugations-Jonglage.....	30
Ballontreiben.....	31
Ich kann, du kannst	32
Der, die, das	34
Ein Tier, viele Tiere.....	35
Adjektiv-Pingpong.....	36
Mein rechter Platz ist „tierisch“ frei.....	37
Berufe mit Akkusativ.....	39
Unterwegs nach	40
Flaschen-Domino.....	41
Domino für alle.....	42
Legediktat.....	43
Flohmarktspiel	44
Satzball.....	45
Satzkarussell.....	46
Relativer Obstsalat.....	47
Mein rechter Platz ist „relativ“ frei	48
Hatschipatschi – Quatschantworten.....	49
Fang den Ball.....	50

Staffelspiele

Wortarten-Staffel	52
Präteritum-Staffel.....	54
Tafel-Staffel.....	56
Wäscheleinen-Staffel.....	57
Bildkarten-Staffel.....	59
Monster-Staffel.....	61
Blinden-Staffel.....	63
Satzbau-Staffel.....	65
Bierdeckel-Staffel.....	66
Würfel-Ausstreich-Staffel.....	67

Reihenspiele

Tipp Topp.....	70
Kettenschlange	71
Chor der Verben	72
Adjektiv-Rallye	73
Schnell – schneller – am schnellsten.....	74
Line up.....	76
Pärchenspiel mit Satzteilen.....	78
Kette der Gemeinsamkeiten.....	79
Schnelle Schlange	80

Spiele im ganzen Raum

Was ich von dir weiß	82
Unsere Gruppe.....	83
Präteritum-Kette	84
Der Lüge auf der Spur.....	85
Kartentausch	86
Raum-Alphabet.....	87
Überraschungspärchen.....	89
Komposita-Puzzle.....	90
Farben im Reifen	91
Wer sucht, der findet	92
Tischlein, deck dich.....	94
Was ist anders?.....	95
Modepüppchen.....	97

Fasse etwas an, das ...	100
Bewegte Farben.....	101
Versteckte Buchstaben	102
Schatzsuche	104
Ketten-Aufforderungen	105
Bewegungswürfel	107
Lücken auf dem Rücken	108
Schnittmenge bilden.....	109
Satzstreifen unterwegs	110
Der schnellste Nebensatz gewinnt.....	112
Wenn es regnet ...	114
Onkel Otto auf Plakaten	115
Wort auf dem Rücken	117
Satz-Puzzle	118
Lebende Sätze	119
Von Satz zu Satz.....	121
Korrekturwimmeln	122
Abfragen mit Zahlen	123

Spiele außerhalb des Klassenraums

Mit dem Rücken zum Ball.....	126
Bewegte Verbkonjugation.....	127
Komposita-Zufallsgenerator	129
Treppen-Wettlauf.....	130
Ferngesteuert	132
Schul-Rallye	133
Bierdeckelschlacht	135
Tabellarische Übersicht.....	136
Medientipps	141

Vorwort

Liebe Kollegen*,

gerade für neu zugewanderte Schüler, die sich täglich in einem permanenten „Deutsch-Sprachbad“ befinden, kann ein Schultag sehr anstrengend sein. Die andauernde Konfrontation mit der noch fremden Sprache stellt hohe Anforderungen an die Konzentration und Aufmerksamkeit dieser Kinder und Jugendlichen. Ein Unterrichtstag besteht für sie aus reichlich neuem Input, aber auch aus vielen Übungs- und Wiederholungsphasen, was schnell langweilig werden kann. Deshalb ist **insbesondere im DaZ-Unterricht viel methodische Abwechslung nötig**. Ein wohldosierter Wechsel zwischen Anspannung und Entspannung unterstützt die Schüler in ihrem Lernprozess. Sie werden es Ihnen danken, wenn sie sich während eines überwiegend sitzend verbrachten Schultages zwischendurch mal die Beine vertreten können.

Spiele und Bewegungsaufträge sorgen für willkommene Erholungspausen, bieten viel Spaß, aber auch neue Herausforderungen und verbessern die Aufnahmefähigkeit für den nächsten Lernstoff. Deshalb ist es sinnvoll, wenn Sie sich für den DaZ-Unterricht ein Repertoire an **schnell umsetzbaren Bewegungsspielen** aneignen, die spontan zwischengeschoben werden können, wenn Sie merken, dass bei Ihren Schützlingen die Konzentration nachlässt und sie etwas Abwechslung brauchen.

Dabei möchte Ihnen dieses Buch helfen, indem es Ihnen einen **vielseitigen Fundus** an solchen **Spielideen für bewegte Grammatikvermittlung** bietet. In der **tabellarischen Übersicht** am Ende des Bandes (S. 136) sehen Sie auf einen Blick, welche Grammatikbereiche mit welcher Aktivität trainiert werden. Vorgestellt werden überwiegend einfache, schnelle Spiele, die Sie **ohne großen Vorbereitungs- und Kopieraufwand und ohne teure Materialien** sofort umsetzen können. Sie folgen alle demselben **Aufbau**: Zunächst bündelt ein Überblickskasten die wichtigsten Eckdaten – hier finden Sie Angaben dazu, welches grammatikalische **Thema** das Spiel trainiert, mit welchem **Wortfeld** dieses gut verknüpft werden kann, für welche **Klassen- und Niveaustufe** das Spiel geeignet ist, in welcher **Sozialform** gespielt wird, wie hoch der **Grad der Bewegungsaktivität** ist (☺ bis ☺☺☺), wie viel **Zeit** eingeplant werden muss, welche **Vorbereitung** und welches **Material** nötig ist (in der Materialliste werden Tafel, Kreide, Stifte und Papier nicht extra erwähnt, da diese Dinge zur üblichen Ausstattung in jedem Klassenraum gehören). Anschließend folgt die **Spielbeschreibung** und in den meisten Fällen erhalten Sie zusätzliche **Umsetzungstipps** und Vorschläge für mögliche **Varianten**.

* 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.

Im Folgenden möchte ich Ihnen noch einige **allgemeine Hinweise und hilfreiche Tipps** an die Hand geben:

Die meisten Spiele sind für Lernende aller Altersgruppen geeignet. Allerdings kann es bei **älteren Schülern** wie auch bei **Erwachsenen** mitunter etwas **Überredungskunst** erfordern, um sie zu Bewegungsspielen zu aktivieren. Fangen Sie deshalb am besten mit kleinen Bewegungsaktivitäten (wie aufstehen, im Raum umhergehen) an, bevor Sie sich an ein schnelles Staffelspiel oder eine Hausrallye wagen. Versuchen Sie aber von Anfang an, Bewegungsspiele in Ihren Unterricht zu integrieren, damit es für die Lernenden – egal welchen Alters – eine Selbstverständlichkeit wird, aktiv zu werden und mit unterschiedlichen Interaktionspartnern umzugehen. Erklären Sie Ihrer Lerngruppe, soweit es sprachlich möglich ist, auch die Zielsetzung einer Bewegungsaktivität.

Wie oben beschrieben, wird bei jedem Spiel angegeben, ab welchem **Sprachniveau des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens** es eingesetzt werden kann. Grundsätzlich finden Sie Aktivitäten für die **Niveaustufen A1–B1**. Je nachdem, wie anspruchsvoll die von Ihnen gestellten Aufgaben sind, lassen sich die Spielideen **leicht entsprechend der Lerngruppe anpassen** und bei Bedarf sogar über das B1-Niveau hinaus anheben: Bspw. könnten Sie Satz-Puzzles mit relativ kurzen Hauptsätzen bereits auf dem A1–Niveau durchführen, und um Schülern auf B2-Niveau eine angemessene Herausforderung zu bieten, lassen Sie sie verschachtelte Haupt- und Nebensätze zusammensetzen.

Bei einigen Spielen bekommen Sie unter „Sozialform“ auch einen Hinweis auf eine maximale **Gruppengröße**. Diese Vorgabe soll verhindern, dass es beim Spiel zu unübersichtlich wird oder dem Einzelnen zu wenig Redeanteil bleibt. Wenn Sie genug Platz zur Verfügung haben, können Sie viele dieser Spiele aber auch mit größeren Klassen durchführen, indem Sie sie in mehrere Gruppen aufteilen, die parallel spielen.

Beziehen Sie Ihre Lerngruppe bei der vorbereitenden **Herstellung von Spielkarten und -materialien** ein. Gerade leistungsstärkeren Schülern können Sie damit ein **attraktives zusätzliches Lernangebot** machen. Lassen Sie sie – z. B. wenn sie mit einer Aufgabe schneller fertig sind als andere – Spielkarten nach einem von Ihnen vorgegebenen Muster entwickeln.

So können die Schüler bspw. Wortkarten zu ihrem Lernwortschatz schreiben. Erklären Sie ihnen vorher, wie diese Kärtchen gestaltet werden sollen, und fertigen Sie zur Veranschaulichung einige Beispiele an:

- ⊙ Substantive sollten mit Artikel und Pluralform aufgeschrieben werden.
- ⊙ Verben werden mit Infinitiv und 3. Person Singular notiert.

Solche Wortkarten können Sie später bspw. gut für Staffelspiele verwenden. Ebenso könnten sich die Schüler Quizfragen zu aktuellen Unterrichtsinhalten überlegen. Sammeln Sie diese Kärtchen ein, korrigieren Sie sie ggf. und nutzen Sie sie bei passender Gelegenheit für ein Wiederholungsquiz.

Wählen Sie zunächst einige Spielvorschläge aus, die Ihnen besonders gut gefallen und die **zu Ihrer aktuellen Lerngruppe passen**. Bereiten Sie für diese Spiele alles so weit vor, dass Sie die Aktivität bei nächster Gelegenheit spontan im Unterricht umsetzen können.

Die meisten Spiele können Sie **wiederholt** – mit neuer Fragestellung oder anderen Wortfeldern – in Ihrer Lerngruppe **durchführen**. Überlegen Sie sich, wie Sie ein Spiel, das bei Ihren Schülern gut angekommen ist, so umwandeln können, dass es auch bei erneutem Einsatz noch interessant bleibt. Es ist gerade bei DaZ-Anfängern sinnvoll, sich auf einige erprobte Spieltypen zu stützen, weil Sie so die zeitraubenden und komplizierten Erklärungen neuer Regeln vermeiden können.

Die hier zusammengestellten Spiele verfolgen **vielfältige Lernziele**, die weit über die bloße Verbesserung der Sprachkompetenz hinausgehen. So üben die Schüler beim Spiel bspw. das soziale Miteinander, sie kooperieren mit wechselnden Lernpartnern und trainieren ihre Merkfähigkeit oder Reaktionsgeschwindigkeit. Im Vordergrund steht jedoch stets, ihnen die Angst vor dem Sprechen zu nehmen und Freude an der neuen Sprache zu vermitteln. Deshalb sollten Sie Fehler, die beim Spielen gemacht werden, nur zurückhaltend korrigieren. Zu viele Unterbrechungen stören den Spielfluss. Machen Sie sich lieber entsprechende Notizen und greifen Sie bestimmte Fehlerschwerpunkte zu einem späteren Zeitpunkt im Unterricht auf.

Nach einem neuen Spiel lohnt eine kurze **Reflexionsrunde**, wie es Ihren Schülern gefallen hat. Wer sich noch nicht gut auf Deutsch ausdrücken kann, äußert seine Meinung dazu mithilfe von Smileys.

Gehen Sie kreativ mit den Spielbeschreibungen um: Erweitern Sie die Anleitungen mit Ihren eigenen Ideen, wandeln Sie die Spielregeln nach Ihren Bedürfnissen ab und passen Sie die Spiele Ihrer Lerngruppe an. Viele Aktivitäten eignen sich nicht nur für den Wettbewerb gegeneinander, sondern können

auch gegen die Uhr oder als Jagd nach einem eigenen Rekord gespielt werden. Notieren Sie dafür die von der gesamten Klasse oder einem einzelnen Spieler erreichten Punkte. Ermuntern Sie die Lerngruppe dann bei einem erneuten Spiel, diesen Rekord zu brechen.

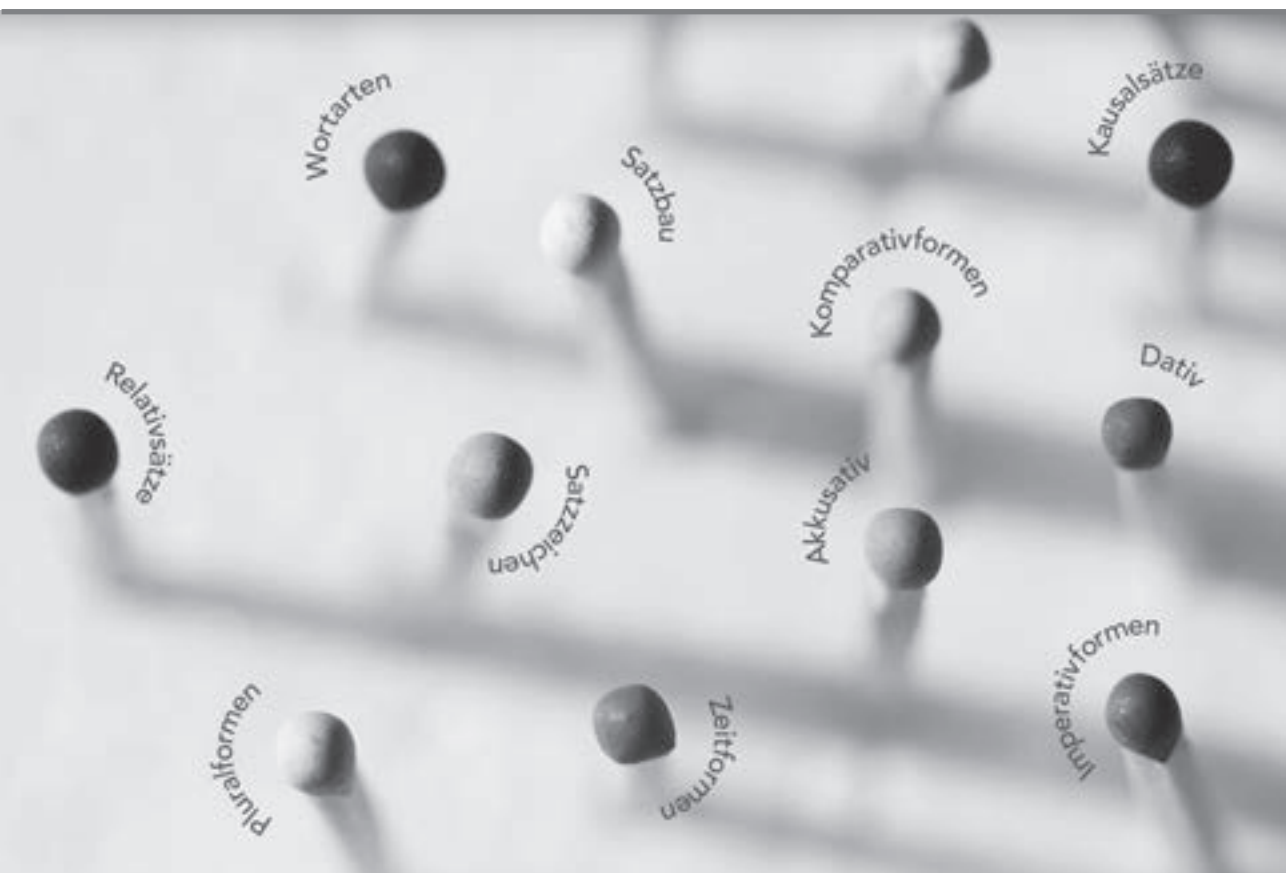
Das Wichtigste zum Schluss: Probieren Sie mit Ihrer Lerngruppe nur solche Spiele aus, an denen Sie selbst Spaß haben. So können Sie Ihre Schüler am besten motivieren und begeistern. Lassen Sie sich nicht entmutigen, wenn etwas mal nicht gut klappt. Vielleicht gelingt es mit einer anderen Lerngruppe oder zu einem späteren Zeitpunkt besser!

Viel Spaß beim Ausprobieren wünscht

Alexandra Piel



lernen mit Bewegung



Spiele am Platz

Satzzeichenspiel

Thema: Satzzeichen

Wortfeld: Alltagsgespräche

Klasse: 3. bis 8. Klasse

Niveaustufe: ab A1

Sozialform: alle zusammen

Bewegungsintensität: 

Dauer: 5 bis 10 Minuten

Vorbereitung: geeigneten Text auswählen, z. B. einen Dialog aus Ihrem DaZ-Lehrwerk

Material: Text zum Vorlesen

➡ So geht's

Vereinbaren Sie mit Ihrer Lerngruppe bestimmte Bewegungen für Satzzeichen, z. B.:

- | | |
|---------------------------|---|
| ⊙ Punkt | ➔ mit einem Fuß auf den Boden stampfen |
| ⊙ Fragezeichen | ➔ Fragezeichen mit der rechten Hand in die Luft malen |
| ⊙ Ausrufezeichen | ➔ in die Hände klatschen |
| ⊙ Doppelpunkt | ➔ zwei Fäuste nach vorn strecken |
| ⊙ Anführungszeichen oben | ➔ Arme nach oben ausstrecken |
| ⊙ Anführungszeichen unten | ➔ nach vorn gebeugt die Hände zum Boden strecken |
| ⊙ Komma | ➔ rechtes Bein nach vorn heben |

Schreiben Sie diese Vorgaben an die Tafel. Verdeutlichen Sie den Schülern die gewünschten Gesten durch Vorspielen. Üben Sie danach mit der Gruppe, indem Sie mehrere Runden lang trainieren: Lassen Sie die Schüler aufstehen und geben Sie ihnen Kommandos, wie „Punkt“, „Komma“, „Anführungszeichen oben“. Die Spieler machen die entsprechenden Bewegungen zu diesen Kommandos. Nach dieser Übungsphase lesen Sie Ihrer Lerngruppe langsam den ausgewählten Text vor. Bei den Satzzeichen reagieren die Schüler mit den vereinbarten Bewegungen. Machen Sie zwischen den einzelnen Sätzen kurze Pausen, damit sich alle auf die nächste Aufgabe konzentrieren können.

 Variante

Einfacher wird es, wenn Sie das Spiel nicht mit einem zusammenhängenden Text, sondern mit einzelnen Sätzen durchführen. Diese Sätze können die Lerner in einer vorgeschalteten Arbeitsphase selbstständig formulieren oder aus ihrem Lehrbuch übernehmen. Jeder Satz wird auf einen separaten Zettel geschrieben. Reichen Sie jeweils einem Schüler einen Zettel und bitten Sie ihn, den darauf stehenden Satz vorzulesen. Die anderen führen dazu die passenden Bewegungen aus.

Schleichdiktat

Thema: Satzbau und Rechtschreibung

Wortfeld: beliebig

Klasse: 3. bis 13. Klasse

Niveaustufe: ab A1

Sozialform: Einzelarbeit
(max. 10 Lerner)

Bewegungsintensität: 

Dauer: 10 bis 15 Minuten (abhängig von der Länge des Textes)

Vorbereitung: Text zerschneiden und aufhängen, Lösungszettel kopieren

Material: in Streifen zerschnittener Text, Lösungszettel mit vollständigem Text, Klebeband

So geht's

Schreiben Sie einen Text in großer Schrift (mindestens 18 Punkt). Zerschneiden Sie ihn in Abschnitte oder satzweise in Streifen. Hängen Sie die Teile in willkürlicher Anordnung an einer Wand im Klassenraum auf.

Die Schüler bekommen die Aufgabe, den Text in ihr Heft abzuschreiben. Dafür stehen sie auf, gehen zu einem Zettel, lesen den darauf stehenden Text, kehren wieder zu ihrem Platz zurück und schreiben den Text aus dem Gedächtnis auf.

Sie dürfen dazu so oft wie nötig aufstehen, sollten allerdings versuchen, sich pro Durchgang zumindest einen vollständigen Satz zu merken. Danach sucht jeder den folgenden Textstreifen, der ebenso abgeschrieben wird.

So geht es weiter, bis alle den vollständigen Text in ihrem Heft stehen haben.

Anschließend überprüfen die Schüler mithilfe eines Lösungzettels, ob sie alles korrekt und in der richtigen Reihenfolge übertragen haben.

Tipps

- ⊙ Um Gedränge bei den Satzstreifen zu vermeiden, hängen Sie bei größeren Lerngruppen an verschiedenen Stellen im Klassenraum jeweils einen zerschnittenen Text auf. Teilen Sie die Schüler entsprechend auf.
- ⊙ Zur Differenzierung können Sie Texte mit unterschiedlicher Länge und anderem Schwierigkeitsgrad verwenden. Weisen Sie den Schülern je nach ihrem Sprachniveau die entsprechende Aufgabe zu.
- ⊙ Wenn alle Lernenden trotz Leistungsunterschied mit dem gleichen Text arbeiten sollen, zerschneiden Sie verschiedene Kopien in unterschiedlich viele (und leichter oder schwieriger zu ordnende) Stücke.

- ⊙ Lassen Sie jeweils zwei Schüler, die ungefähr zeitgleich mit dem Abschreiben fertig sind, gegenseitig ihre Texte kontrollieren. Dabei können sie das Lösungsblatt zu Hilfe nehmen.

Varianten

- ⊙ Weniger anspruchsvoll ist das Spiel, wenn Sie den Text nicht zerschnitten in Sätze, sondern vollständig präsentieren. Hängen Sie Kopien an verschiedenen Stellen im Klassenzimmer auf, sodass sich die Schüler bei dieser Übung gut im Raum verteilen können.
- ⊙ Wenn Sie bei dieser Aktivität über den Satzbau hinaus bestimmte Grammatikstrukturen trainieren möchten, lassen Sie an einigen Stellen im Text Lücken. Hier müssen die Schüler beim Abschreiben selbstständig bspw. die passenden Adjektivendungen oder Verbformen einsetzen.

Fliegenklatschenspiel

Thema: trennbare Verben (mit den Vorsilben ab-, auf-, ein-, los-, nach-, vor-, weg-, zurück-) konjugieren

Wortfeld: Tätigkeiten

Klasse: 3. bis 8. Klasse

Niveaustufe: ab A2

Sozialform: Gruppenarbeit

Bewegungsintensität: 

Dauer: 5 bis 10 Minuten

Vorbereitung: Karteikarten mit Verben und Vorsilben beschriften (ein Wort/eine Silbe pro Karte)

Material: 1 Fliegenklatsche pro Schüler, 1 Set Verbkarten (mind. 20 Stück) und 1 Set Vorsilbenkarten (8 Stück) pro Gruppe

So geht's

Teilen Sie die Lerngruppe in Teams mit maximal fünf Schülern auf. Jedes Team setzt sich um einen Tisch herum, auf dem jeweils die acht Vorsilbenkarten mit ausreichend Abstand voneinander offen liegen. In jeder Gruppe übernimmt ein Schüler die Rolle des Spielleiters. Er bekommt einen Stapel mit Verbkarten. Es handelt sich dabei um Verben wie schreiben, nehmen, kommen, die sich mit den Vorsilben (s. o.) verbinden lassen. Die Verbkarten werden verdeckt auf einen Stapel gelegt. Alle anderen Schüler erhalten je eine Fliegenklatsche. Der Spielleiter zieht die erste Verbkarte und liest sie vor. Die Spieler schlagen mit ihrer Fliegenklatsche auf eine Vorsilbe, die sich mit dem genannten Verb kombinieren lässt. Wer zuerst eine passende Silbe getroffen hat, muss die 1. Person Singular des so entstandenen Verbs bilden. Wenn die Lösung stimmt, notiert der Spielleiter einen Punkt für diesen Schüler. Danach ziehen sich alle mit ihren Fliegenklatschen auf die Ausgangsposition zurück und der Spielleiter nimmt die nächste Verbkarte vom Stapel.

Tipps

- ⊙ Sie können zunächst mit nur vier verschiedenen Vorsilben starten und ihre Zahl dann im Laufe des Spiels erhöhen.
- ⊙ Erstellen Sie einen Lösungszettel mit den möglichen Verbkombinationen für jeden Spielleiter.
- ⊙ Lassen Sie die Schüler nach dem Spiel Sätze mit den zusammengesetzten Verben bilden.

Bewegte Zeiten

Thema: verschiedene Zeitformen von Verben

Wortfeld: Tätigkeiten

Klasse: 3. bis 13. Klasse

Niveaustufe: ab B1

Sozialform: Einzel-/Partnerarbeit, alle zusammen

Bewegungsintensität: 

Dauer: 10 bis 15 Minuten

Vorbereitung: –

Material: 2–3 Papierstreifen pro Schüler, 1 Korb

So geht's

Die Schüler formulieren in Einzel- oder Partnerarbeit Sätze in verschiedenen (bereits durchgenommenen) Zeitformen. Sie schreiben jeden Satz auf einen anderen Papierstreifen. Fertige Sätze werden Ihnen zur Korrektur vorgelegt und danach in einem Korb o. Ä. gesammelt.

Nach der Schreibphase stehen alle von ihren Plätzen auf. Halten Sie einem Schüler das Körbchen hin. Er zieht einen Satz und liest ihn langsam vor. Die Mitschüler müssen, je nach der verwendeten Zeitform, eine vorher vereinbarte Bewegung machen. Welche Bewegung Sie mit welcher Zeitform verbinden, ist beliebig. Schreiben Sie die gewünschten Gesten an die Tafel und spielen Sie den Schülern vor, was sie machen sollen. Hier ein Beispiel:

- ⊙ Präsens → vor dem Körper in die Hände klatschen
- ⊙ Perfekt → mit den Daumen über die Schulter nach hinten zeigen
- ⊙ Futur → einen Schritt nach vorn gehen

Nachdem ein Satz entsprechend bearbeitet wurde, wird der Korb weitergereicht. Ein anderer Schüler liest den nächsten Satz vor.

Tipp

Lassen Sie leistungsschwächere Schüler Sätze aus dem Lehrwerk auswählen und auf Papierstreifen schreiben.

Variante

Sie können die Schüler auch Sätze in nur einer Zeitstufe formulieren lassen. Mit unterschiedlichen Bewegungen sollen sie dann anzeigen, ob ein Satz im Singular oder Plural steht. Diese Variante ist bereits für Sprachanfänger geeignet.

Lückenpantomime

Thema: Sätze im Perfekt formulieren

Bewegungsintensität: 

Wortfeld: Tätigkeiten

Dauer: ca. 10 Minuten

Klasse: 7. bis 13. Klasse

Vorbereitung: Bildkarten kopieren und ausschneiden

Niveaustufe: ab B1

Material: Bildkarten mit Handlungsabläufen (siehe KV auf S. 19)

Sozialform: alle zusammen

So geht's

Die Schüler sitzen auf ihren Plätzen, einer von ihnen kommt nach vorn. Geben Sie ihm eine Karte, auf der ein 3-teiliger Handlungsablauf dargestellt ist. Er spielt diese Handlung pantomimisch vor, lässt aber den auf der Karte durchgestrichenen Teil weg. Bspw. demonstriert er, wie er eine Flasche öffnet und aus einem Glas trinkt. Er zeigt aber nicht, wie er aus der Flasche ins Glas einschüttet. Die Zuschauer müssen mit einer Perfektkonstruktion sagen, was der Spieler nicht gemacht hat, in diesem Fall also: „Du hast nichts in ein Glas geschüttet.“ Danach ist jemand anderes an der Reihe und stellt eine neue Handlungskette dar.

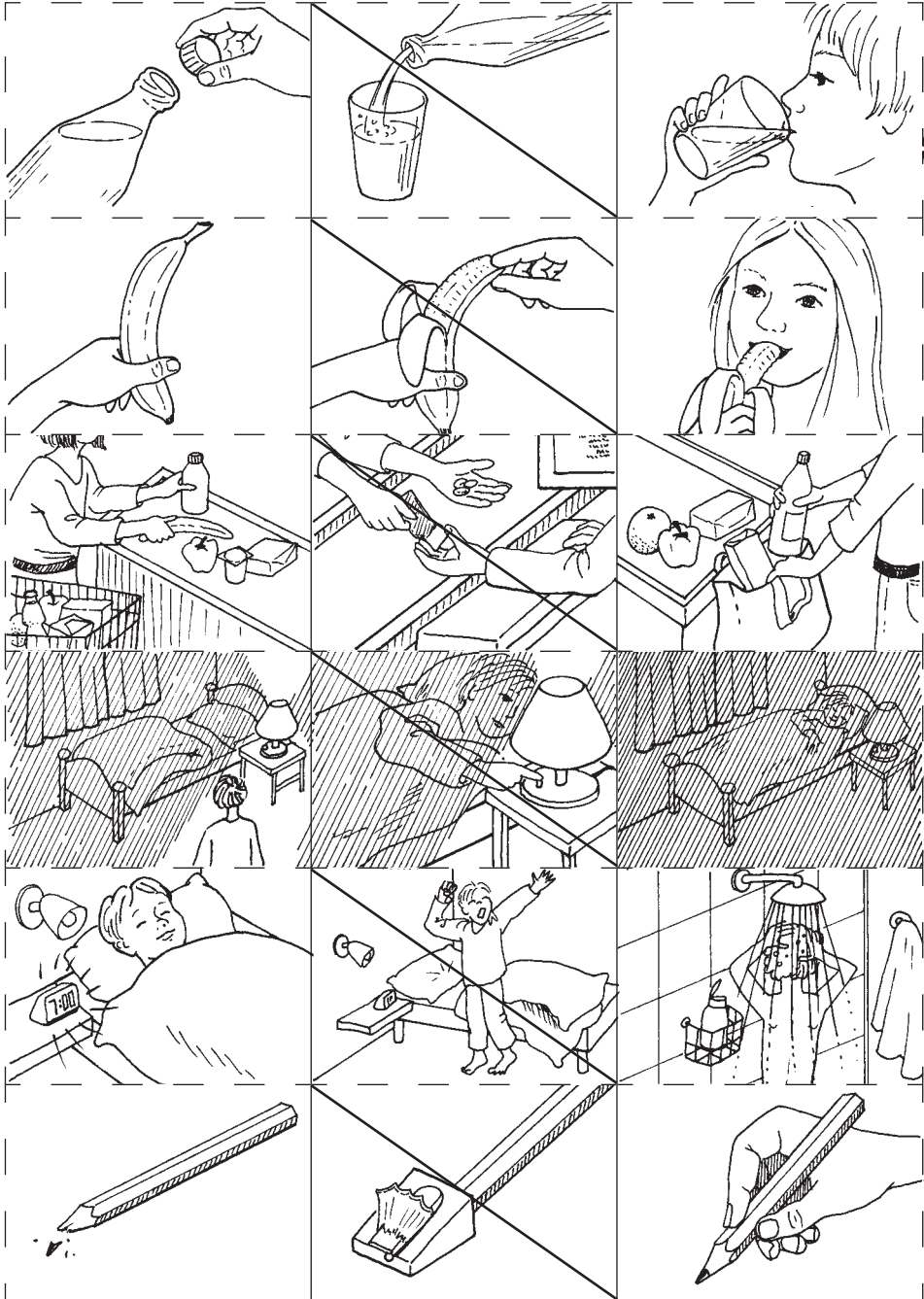
Tipps

- ⊙ Nachdem Sie einige Runden mit Vorlagen gespielt haben, können die Schüler improvisieren und spontan Handlungsabläufe vorspielen.
- ⊙ Bei schwächeren Lerngruppen können Sie die drei Verbformen, die zu einem Handlungsablauf gehören, im Infinitiv an die Tafel schreiben. Somit müssen die Schüler bei der Pantomime nur noch erkennen, welcher Schritt weggelassen wurde, und die korrekte Perfektform zu dem entsprechenden Verb bilden.

Variante

Sie können dieses Spiel als Wettbewerb zwischen zwei Gruppen durchführen. Die Spieler beider Teams beginnen gleichzeitig mit der Darstellung. Die Gruppe, die zuerst den fehlenden Handlungsteil richtig errät, bekommt einen Punkt.

Bildkarten Handlungsabläufe



Illustrationen: Astrid Wilkesmann

Bewegtes Lernen im -Unterricht?

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

Dafür bietet dieser Band eine bunte Fundgrube abwechslungsreicher, flexibel einsetzbarer Bewegungsspiele rund um die deutsche Grammatik.

- ◉ Spiele am Platz
- ◉ Kreisspiele
- ◉ Staffelspiele
- ◉ Reihenspiele
- ◉ Spiele im ganzen Raum
- ◉ Spiele außerhalb des Klassenraums

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

