

Claudia Liebner

Claudia@doppelgaenger.com.au

Brennende Spielideen - Erprobte Spiele im Deutschunterricht

Claudia wird ihre erprobten Spiele im Deutschunterricht vorstellen. Dazu gehören alte Klassiker, bei denen keine Technik angewandt wird (ja, ohne Computer, Ipad und Telefon) und bei denen jeder einfach mitspielen kann, ohne großen Aufwand. Dies wird ein praktischer Workshop werden, wo alle Teilnehmer aktiv mitspielen und hoffentlich viel Spass haben werden.

1a)Vorstellen

-Jeder stellt seinen rechten Nachbarn vor, wobei nur der Name echt ist und 5 Tatschen. Der Rest wird dazu erfunden und kann von Persönlichkeiten aus Film, Wissenschaft, Medien, Sport etc. übernommen werden.

- 5 Tatsachen müssen stimmen, 5 dazu gefunden werden.

- Ratet, welche Tatsachen stimmen?

1b)Vorstellen

-In 10 Minuten so viel Interessantes über den anderen herausfinden, wie möglich. Mit Stoppuhr.

1c)Vorstellen

-Suche dir 7 Sachen ueber dich heraus, die mit deinem Anfangsbuchstaben beginnen.

-"Ich bin Claudia, ich mag Clowns, aber keinen Chicolorée, ich habe...., ich habe nicht..."

1c)Vorstellen

-Steckbriefe malen

-Name auf Poster

-Für jeden Buchstaben ein charakteristisches Wort

2)Allgemeine Spiele

→Klamottenspiel

- Jede Gruppen sucht sich einen Teamkapitän aus
- Wer hat die meisten Klamotten in 5 Minuten an und kann sie benennen?
- 1 Punkt für Kleidungsstück, 1 für Artikel, einen für richtige Bezeichnung

→10 Gegenstände auf Tablett, merken (ggf. aufschreiben)

→Bilder vergleichen

-2 unverwandte Bilder zeigen, Schüler sollen Verbindungen aufzeigen.

Sie geht in die Bank um Geld zu stehlen/holen/weil sie sich ein neues Auto gekauft hat/weil in ihrer Wohnung eingebrochen worden ist.

-Wettbewerb, wer findet die lustige Erklärung

-Geschichte schreiben (HA)

→Veränderungen

-Einer geht raus. Die anderen verändern etwas/3 Dinge an ihrer Kleidung/am Körper/im Raum. Der Spieler muss erraten was es ist.

→Schade

-Zahlen 1-21, jeweils eine, zwei oder drei aufeinanderfolgende Zahlen zählen; wer 21 sagen muss, ist raus. Alle sagen: „Schade“

→ **5er Dialog**

-Fünf Zeilen

-jede Gruppe bekommt Zettel mit 5 Dialogzeilen, daraus ein Stück entwickeln

„Das Essen schmeckt nicht“

„Warum hast du das gemacht“

„Das ist nicht das erste Mal“

„In den Ferien war ich auf einer tollen Insel“

„Immer muss ich das Zimmer alleine aufräumen“

→ **Weder ja noch nein**

Man darf keine Fragen mit Ja/Nein beantworten, sondern nur Umschreibungen verwenden

Hat dir das Essen geschmeckt?-Oh, sehr gut.

Gehst du heute ins Kino?-Das mag ich nicht.

Triffst du dich mit Freunden?-Ich weiß nicht, ob das so gut ist.

Was hast du am Wochenende gemacht?-Nichts besonderes

Wer ja/nein sagt, ist draussen. Wer bleibt uebrig?

→ **Montagsmaler (Katze, Hund, Maus)**

-Einer malt ein Bild. Der andere/Gruppe muss erraten was es ist.

→ **Scharade**

-Jeder denkt sich zusammengesetztes Substantiv für die andere Gruppe auf, schreibt es auf Karten, die anderen müssen es erraten

→ **Wer bin ich?**

-Zettel an Stirn, Ja/Nein Fragen stellen

→ **Lotto/Bingo**

-5/5 Grid, aus Wortfeld: Farben, Essen, Familie

→ **Schnappspiel**

→ **Memory**

-Kartenpaare (mit Flashcards etc.), von Schülern selber machen lassen

→ **Flug nach Berlin**

Lehrer liest Zielgruppe vor (Fluss, Stadt, Kleidung, Tiere, Adjektive, Substantiv, Familie etc.), jeder Schüler muss der Reihenfolge nach ein Wort dazu aufsagen, wenn es falsch ist/ihm nichts mehr einfällt, scheidet er aus.

Als „Bestrafung“ muss man Satz auf Deutsch sagen/oder scheidet aus.

3) Sprechen

→ **Ist das wahr?**

-10 Bilder, hochhalten: wahr/richtig Aussage. Klasse wiederholt, aber nur wenn es wahr ist

-wer falsch sagt, ist draußen; Lehrer kriegt Punkt wenn Schüler falsch gesagt hat, und

Punkt für Schüler wenn sie richtige Aussage wiederholen

→ **Ich sehe etwas was du nicht siehst und das ist...**

→ **Ich packe meinen Koffer und nehme mit.....**

→Zahlendialog

- Bildet Paare. Man darf sich nur mit Zahlen verständigen. 1-200. Bei 43 Ende des Spiels.
- Wutanfälle, Liebeleien, Kennenlernen, Freuen, Hinlegen, Weggehen etc....

Geschichten erzählen

→Jeder erzählt einen Satz

→Bandwurmgeschichten

- 1te sagt einen Satz, z.B.: "Wir haben ein altes Fahrrad." Das letzte Wort heißt: "Auto." Mit diesem Wort muss der nächste Mitspieler nun einen neuen Satz bilden. ("Auto" muss nicht das erste Wort des neuen Satzes sein), z.B.: "Unser Auto fährt schnell".
- der Nächste sagt zum Beispiel: "Schnell war es auch kaputt." Ein anderer sagt: "Kaputte Autos müssen in die Werkstatt." Dann kommt vielleicht: "In der Werkstatt war ein freundlicher Mechaniker." Wenn jemand nichts mehr einfällt, beginnt eine neue Geschichte mit einem neuen Anfangssatz.

→Bandwurmsätze

Ein einfacher Satz, der nur aus Subjekt und Prädikat besteht, wird von dir und deinen Mitspielern um genau ein Wort an irgendeiner Stelle verlängert. Der Satz soll immer sinnvoll sein.

Der Onkel sitzt.
Der Onkel sitzt krumm.
Der alte Onkel sitzt krumm.
Der alte Onkel sitzt krumm herum.

4) Schreiben

→ Worte suchen:

- Gegenteile (gross-klein)
- andere Worte für:
laufen, sagen, schreiben
gut, schlecht, toll
- Wörtertreppen: 7 Stufen schreiben (Wörter geben)
kochend-heiß-warm-mild-kühl-kalt-gefroren
absolut unmöglich-unmöglich-sehr schwierig-nicht schwierig-leicht-sehr leicht
schreien; rennen

→Aküfi-Abkürzungsfimmel

- Abkürzungen erklären:
EDV = endlos dichter Verkehr, ein dummer Vogel, Essen Dinosaurier Vlies?
ABS = alle berühmten Stars, aufgetaut braten Steaks, andere Bananen schmecken BRD=
DDR=oder...

→Kopf und Schwanz

- Finde Wörter, die vorne und hinten den gleichen Buchstaben haben.
Elle, genug, Lümmel

→Alles, was du essen kannst

- Ein Spieler sagt lautlos das Alphabet auf, jemand sagt plötzlich "Stopp" und alle müssen Wörter mit "F" suchen. Was findet ihr? Fisch, Filet, Frikadellen, Fleischkäse, Frühlingsrolle, Fritten Frikassee.
- andere Wortfelder (Essen, Trinken, Ferien, Hobbies, Familie etc.) auswählen (Substantive, Verben, Adjektive)

→**Der Mittelpunkt**

- möglichst viele Wörter finden, die denselben Buchstaben genau in der Mitte haben
- bei Buchstaben "e" könnten das beispielsweise "Eb-e-ne, Se-e-le, Me-e-re" sein
- noch spannender, wenn die Mitte aus zwei oder mehreren Buchstaben bestehen soll, z.B.: bei "nd" könnte das "Rä-nd-er, Ba-nd-en, Kinder" sein
- Sieger ist, wer die meisten Wörter in der verabredeten Zeit findet.

→**Dreisatzgeschichten**

- Geschichte mit "Onkel Otto" könnte noch weitergehen: "Onkel Otto sitzt in der Badewanne. Das Telefon klingelt. Nass geht Onkel Otto nach draußen." Oder so: "Onkel Otto sitzt in der Badewanne. Hund Fritz schaut durch die Tür. Er springt ins Wasser."

→**Fünf-Wort-Geschichten**

- vier Mitspieler in Gruppe, jeder schreibt ein Substantiv auf Zettel
- Wörter werden vorgelesen, daraus wird Gedicht geschrieben
- vorgegebenen Wörter müssen immer am Ende einer Zeile stehen.

Essen - Haus - Raupe - Lampe - Hund
Es geschah nach dem Essen
im Bundesland Hessen.
Vor unserem Haus
sah ich 'ne Maus.
Von einer Gaupe
schwang eine Raupe,
Im Schein einer Lampe
erklomm sie die Rampe,
da lag ein Hund
mit offenem Schlund.

→**Monotone Traumreisen**

- einer stellt dem Partner die Frage, was er im Urlaub gemacht hat: "Ich habe gehört, du warst in Alaska. Was hast du denn dort gemacht?"
- Partner muss nun einen Satz bilden, in dem alle Wörter außer "ich" mit "a" beginnen, weil "Alaska" auch mit "a" beginnt. Dein Nachbar könnte jetzt sagen:
"Ich angelte, arbeitete, aß alte Ananas am Abend."

→**Nach dem Alphabet**

- Thema festlegen, z.B. Essen, Ferien, Schule etc.
- Jeder Satz beginnt der Reihe nach mit dem nächsten Buchstaben des Alphabets (C,Q,X,Y weglassen)
- als Buchprojekt vollenden

Beispiel Sonntagsausflug

Alle freuten sich schon auf den Ausflug.
Bernd war ganz aufgeregt.
Christian suchte noch seinen Teddybären.
Dann ging es los ...

→**Onkel Otto sitzt in der Badewanne**

- Zettel, knickt sechs Spalten.
- In die erste Spalte kommt ein Titel oder ein Verwandtschaftsgrad, zum Beispiel "Onkel, Doktor, Schwester", in die zweite Spalte kommt ein Name, zum Beispiel "Susi, Müller, Peter". In die dritte Spalte kommt eine Tätigkeit, zum Beispiel "schläft, isst, raucht". In die vierte: Artikel und Substantiv

→**Schreidiktat**

- Zweiergruppen, stehen möglichst weit auseinander, ein Schreiber/ein Diktierer
- Jede Gruppe bekommt einen Text, den sie der anderen diktieren muss. Allerdings zur gleichen Zeit!
- Rollen wechseln

→**WS: Füllen Sie eigene Sätze weiter**

- einen einfachen, kurzen Text geben, gerne auch Schülerarbeit. Mit Adjektiven, Füllwörtern auffüllen. (Von Klasse 7 Standard auf Klasse 12 Standard bringen)

→ **Kangaruh Geschichten**

- Fotos von Kangaruh, Einstein (oder anderer Figur. Teddy), macht Geschichten draus. Powerpoint. Kurgeschichte. Foto-Story etc.

→**Adjektiv Geschichten**

- Gib Schülern Liste von Adjektiven (20). Sie sollen eine Geschichte schreiben und alle vorgegebenen Wörter verwenden. Geht auch mit bestimmten Vokabellisten, Verben etc.

→**Teekesselchen**

Ein "Teekesselchen" ist ein Wort, das zwei Bedeutungen hat.

Für dieses Spiel braucht ihr zwei Spieler, die sich miteinander über ihre "Teekesselchen" unterhalten. Die anderen müssen raten, um welche Wörter es sich handelt. Wer das Wort erraten hat, darf sich das nächste "Teekesselchen" ausdenken.

Blatt (vom Baum, aus Papier)
Auge (das auf der Suppe, das zum Sehen)
Band (das zum Zusammenbinden, ein Buch)
Hahn (Wasserhahn, Tier)
Ente (die im Teich schwimmt, die aus der Zeitung kommt)
Bank (zum Sitzen, fürs Geld)
Bart (Schlüsselbart, Männerbart)
Schloss (in der Tür, Haus für Könige)
Stamm (vom Baum, für Indianer)
Mutter (die zur Schraube gehört, ein Elternteil)
Birne (glüht in der Lampe, Obst)
Brett (Holzstück, Spielbrett)
Drachen (Fluggerät, Fabeltier)
Futter (Tiernahrung, Stoffschicht in Kleidungsstücken)
Kerze (Licht, Zündkerze im Auto)
Klappe (Öffnung, großes Mundwerk)
Mühle (Spiel, Gebäude, in dem Mehl gemahlen wird)
Pass (Begriff im Fußball, Ausweis)
Satz (Begriff im Tennis, Teil einer Geschichte)
Schild (Ritter tragen es, Wegweiser)
Stock (Stab, Etage)
Tor (großer Eingang, Treffer im Fußball)
Scholle (Eisstück, Fisch)
Schlange (wenn viele Menschen anstehen, Tier)
Römer (Weinglas, Mensch, der früher in Italien gelebt hat)
Pflaster (Verband, was auf der Straße liegt)
Nagel (den man in die Wand schlägt, der vom Finger)
Brücke (kleiner Teppich, Bauwerk)
Arm (ohne Geld, Körperteil)
Bienenstich (Kuchen, Verletzung)
Boden (auf dem ich gehe, das Landstück, das mir gehört)
Nadel (zum Nähen, Teile mancher Bäume)
Ring (Schmuck, Kampfplatz für Boxer)
Fliege (Kleidungsstück für Herren, Tier)
Muschel (Meerestier, Teil des Ohres)
Brille (Klobrille, zum Sehen)