

Kommunikative Spiele

A) Theorie über kommunikativen Fremdsprachenunterricht

I) Fünf Hypothesen zum Zweitspracherwerb

Stephan Krashen ist Psycholinguist an der "University of Southern California". Er hat fünf Hypothesen über den Zweitspracherwerb entworfen.

1. Hypothese: Erwerb-Lern-Hypothese

"ACQUISITION not learning should be the main aim of foreign language courses."

Die erste Hypothese stellt einen Unterschied zwischen Spracherwerb und Sprachenlernen her. *It is essentially a subconscious process that takes place while our attention is on other things than consciously on a language. These other things could be communication, playing a game, carrying out a transaction or fantasizing and they must not in themselves generate anxiety.*

Krashen zufolge ist **Erwerb** hauptsächlich ein **unbewusster Prozess**. - Spracherwerber sind sich gewöhnlich nicht der Tatsache bewusst, dass sie eine Sprache erwerben, sondern sind sich nur der Tatsache bewusst, dass sie **Sprache zur Kommunikation gebrauchen**. Nach Krashen ist Sprechen nicht etwas bewusst Gelerntes, so wie man das Alphabet lernt, sondern es ist erworben.

To foster acquisition the emphasis should be put on fluency rather than accuracy.

ACQUISITION

The subconscious absorbs the language

Fluency before accuracy

Picking up the language communicating with it

LEARNING

Conscious study of language structure

Accuracy before fluency

Studying it, knowing about it

Sprachenlernen ist im Gegensatz zum Spracherwerb ein bewusstes Phänomen. **Sprachenlernen ist "Wissen über die Sprache"**, das sich auf die explizite Kenntnis von Regeln bezieht, über die man sich bewusst ist und über die man zu reden fähig ist.

Krashens zweite Hypothese: "Hypothese der natürlichen Ordnung"

Krashens zweite Hypothese besagt, dass **grammatikalische Strukturen in einer vorhersagbaren Reihenfolge erworben** (nicht notwendigerweise gelernt) **werden**. Wichtig ist

dabei, dass **keine bewusste Strukturierung von Grammatik notwendig ist**, damit ein erfolgreicher Spracherwerb stattfindet.

Krashen und Terryl beobachteten, dass die Reihenfolge, in der grammatikalische Strukturen in ihren Sprachgebrauch integriert wurden, vorhersehbar war und ziemlich für alle gegolten hat, vorausgesetzt, es gab vorher keinen Grammatikunterricht. Sie nannten diese Reihenfolge "the natural order".

"Most finely-tuned, structural, analytical and graded text books go against this natural order, whereas material which is abundant, roughly tuned, global and rich will allow pupils to acquire structures in this predictable order."

"The natural order reserves some surprises for us. For example in English the "s" third person singular in the present indicative tense and the regular past are both late acquired items!"

Nun zur dritten Hypothese: Die MONITOR- Hypothese

"The monitor is that conscious or unconscious knowledge of grammar rules that we all carry around in our heads. These rules are not necessarily valid but they are the ones that we believe to be so".

In order to use the conscious monitor we need:

- *to have enough time*
- *to be consciously focused on form*
- *to know the rule consciously, be able to formulate it.*

These three conditions cannot be met when we are focused on the contents of our message in fluent speech and we have to rely solely on what has been successfully integrated into our unconscious monitor. This allows us to speak correctly without focussing on form."

Diese Hypothese sagt aus: Bewusstes Lernen hat bei der zweitsprachlichen Performanz (Sprechfähigkeit) Erwachsener nur eine begrenzte Funktion. Es kann nur als Monitor oder Herausgeber genutzt werden.

Das, was der Schüler im Unterricht auf einer bewussten Ebene gelernt hat, kann nur von begrenztem Nutzen sein. Tatsächlich müssen nach Krashen drei Bedingungen erfüllt sein, wenn der Monitor erfolgreich in laufender Kommunikation gebraucht werden soll:

1. Der Sprecher muss genug Zeit haben. In einer schnellen Unterhaltung kann ein Nachdenken über grammatikalische Regeln die Kommunikation unterbrechen.
2. Der Sprecher muss über die Korrektheit nachdenken oder sich auf die Form konzentrieren. Das heißt, wir beschäftigen uns mehr damit, **was** wir sagen, als damit, wie wir es sagen.
3. Der Sprecher muss die Regel kennen.
- 4.

Die Gefahr ist, eine Überbenutzung des Monitors zu begünstigen.

Das heißt doch, dass es das Ziel sein soll, den **Monitor als geeignete Ergänzung und nicht als Beeinträchtigung zu fördern**.

Zweifelnde Selbstreflexionen darüber, ob die zu produzierende Äußerung angemessen ist, kann Kinder ebenso zum Verstummen bringen wie Erwachsene: anstelle des Wunsches, **Sätze zu konstruieren, muss der Wunsch treten, kommunikativ zu handeln**.

Nun zur **vierten Hypothese: Die Input-Hypothese**

"Acquisition comes from high-quality, high-quantity, roughly tuned, comprehensible INPUT.

Characteristics of Input

** It must be abundant and the subject matter of real interest*

** It should be only roughly tuned to be just above the students level of competence: things they know plus the challenge of new input they will be able to guess from the interesting context.*

Mit dieser Hypothese sagt Krashen auch aus, dass wir Sprache erwerben (nicht lernen), indem wir **sprachlichen Input verstehen**, der geringfügig über dem gewöhnlichen Niveau unserer (erworbenen) Kompetenz liegt.

Die Input-Hypothese fordert, dass **Lese- und Hörverständnis von primärer Bedeutung** in Sprachprogrammen sind und dass die Fähigkeit zum flüssigen Sprechen oder Schreiben in der Zweitsprache mit der Zeit von selbst kommen wird. Flüssiges Sprechen wird also nicht direkt "gelehrt". Die Sprechfertigkeit entwickelt sich vielmehr erst, nachdem sich beim Erwerber eine Kompetenz durch das Verständnis von Input herausgebildet hat.

Damit meint er verständliche Zielsprache. Erwerb wird dann automatisch stattfinden, wenn die Bedingung erfüllt ist, dass der verständliche Sprachinput das nächste Niveau der "natürlichen Ordnung" enthält. Darum ist es für einen Lehrer, der Spracherwerb ermöglichen will, am geeignetsten, alle Lerner mit einem breitgestreuten linguistischen Input zu versorgen, damit jeder einzelne den für sich angemessenen Schritt im Spracherwerbsprozess vollziehen kann.

Alles, was der Lehrer tun muss, ist lediglich sicherzustellen, dass die Schüler das Gesagte oder Gelesene **verstehen**.

Wenn wir einfach zu den Schülern sprechen, und sie es verstehen, geben wir nicht nur Sprachunterricht, sondern erteilen vielleicht die bestmögliche Art von Sprachunterricht, denn wir versorgen sie mit Input für den Erwerb.

Und nun zur **fünften Hypothese: Die Hypothese des Affektiven Filters**

"A low AFFECTIVE FILTER is essential if acquisition is to take place.

Acquisition can only take place in a non-threatening atmosphere fostering self-confidence and high motivation.

- This means that the student is off the defensive, feels at ease, is self-confident, relaxed and dares to take risks.*
- Acquisition is a matter of attitude not aptitude and the right attitude can only be found when the affective filter is low.*
- Finally openness to input depends on the absence of anxiety.*

Die Lernumgebung, das Selbstvertrauen, eine hohe Motivation und geringe Angst begünstigen den Spracherwerb.

Ein durchlässiger Filter bedeutet, dass der Sprecher für den Input offener ist und dass der Input tiefer geht.

Mit "affektivem Filter" meint Krashen die affektiven Formen, die den Erwerb entweder blockieren oder erleichtern.

II) Kommunikation ist nicht gleich Kommunikation

Spontan, frei ohne Angst, Fehler zu machen, sich in der Zielsprache zu unterhalten ist ein Ziel kommunikativen Spracherwerbs. Was heißt eigentlich kommunizieren?

Wie Sie wissen, können wir nicht nicht-kommunizieren, aber damit wissen wir noch nicht, was kommunizieren heißt. Kommunikation ist für den Menschen unverzichtbar. Das Dilemma der Kommunikation liegt darin, dass alle bisherigen Erklärungen, wie sie vor sich geht, eher fragwürdig sind und den Schluss zulassen, dass nichts weniger zuverlässig ist als unsere Kommunikation. Nicht verstehen ist wahrscheinlicher als verstehen, obwohl wir so tun, als könnten wir uns wirklich verstehen.

Um Kommunikation verständlich zu machen, werden verschiedene Modelle und Bilder gebraucht:

- * Austausch von Informationen
- * Übertragung von Informationen
- * Verarbeitung von Informationen

Besonders verbreitet ist das Modell von Claude E. Shannon/Warren Weaver. Seitdem geistern Begriffe wie **Sender, Empfänger, Kanal** und dgl. durch die Kommunikationstheorie und haben dazu beigetragen, dass Kommunikation überwiegend als Informationstechnik verstanden bzw. missverstanden wird. Dabei wird übersehen, dass Shannon und Weaver eine Theorie der Signalübertragung im engeren physikalischen Sinne und nicht allgemeine Kommunikationstheorie darstellen wollten. Eine Übertragung ihrer Ergebnisse auf die menschliche Kommunikation ist nur sehr begrenzt schlüssig.

Kommunikation ist mehr als Kodieren, und Dekodieren und unser Gedächtnis auch noch etwas anderes als eine Datenbank oder ein Problemspeicher.

Inwieweit unterscheiden sich "Signalübertragung" und Kommunikation?

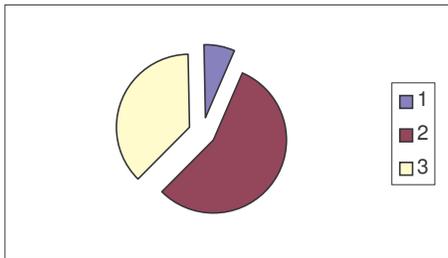
"Sender" und "Empfänger" funktionieren nicht als Instanzen. Sie begegnen sich als **konkrete Menschen in konkreten Situationen mit konkreten Bedürfnissen**. Ohne Bereitschaft und Aufrichtigkeit kann die Kommunikation nicht gelingen.

Ein anderer Unterschied liegt darin, dass **Kommunikation mehr braucht als konkreten Sprachgebrauch**; Mehrdeutigkeit und Situationsbindung verändern die jeweilige Information, die immer auch im personalen Zusammenhang erfolgt.

Ein weiter Unterschied ist einfach darin zu sehen, dass bei der Kommunikation keine Übertragung von Informationen von einem zum andern erfolgt, sondern es vollzieht sich eine **Wechselbeziehung als Interaktion zwischen Kommunikationspartnern**, auch wenn einseitige Dominanzstrukturen auftreten.

Schließlich spielt sich jede Kommunikation auf der **Inhalts- und Beziehungsebene** ab, sodass gegenseitige Vorstellungen die konkrete Information entscheidend mitbestimmen.

Kommunikation



1 Inhalt (Worte)
2 Körpersprache
3 Stimme

55%: Körpersprache (Körperhaltung, Gestik, Augentontakt)

38%: Stimme

7%: Inhalt (Worte)

Diese Zahlen beziehen sich auf einen Vortrag vor Zusehern und Zuhörern. (M. Argyle: British Journal of Social and Clinical Psychology, 1970, S.222-231)

B) Praktischer Teil

I) Spiele, die die Kommunikationsbereitschaft fördern - "Ice-breakers"

1) Alle **Ordnungsrahmen**, die die Sicherheit in der Anonymität gewährleisten: Konzentrische Kreise, Reihen, Kugellager, etc.

II. Wie bringe ich Anfänger zum Reden?

1. Konzentrische Kreise zur Dialogübung

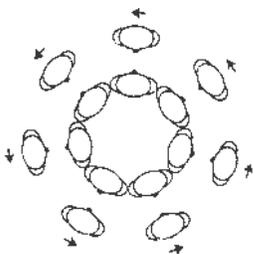


Diagramm 1

In Konzentrischen Kreisen treffen die Studierenden verschiedene TeilnehmerInnen und können somit dasselbe öfters sagen. Geeignet jeweils am Ende der ersten Abende. "Gespräche" können Anweisungen oder Kurzdialoge sein.

Diagramme 1, 2 und 3 zeigen, wie Konzentrische Kreise funktionieren.

Diagramm 1; 14 Studierende stehen

Erklärung: Jeder Studierende stellt sich einem Partner gegenüber.

Zuerst sagen die Partner ihre Sätze. Dann bewegen sich die vom äußeren Kreis um einen Platz nach rechts und sagen ihren Satz noch einmal. Das wiederholt sich öfters.

Diagramm 2; 28 Studierende sitzen in ihren frei beweglichen Stühlen

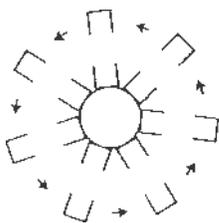


Diagramm 2

Drei Wiederholungen der gleichen Aufgabe reichen. Falls eine ungerade Zahl ist, spielen Sie mit.

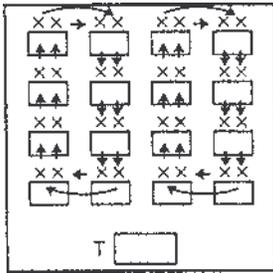


Diagramm 3; 32 Studierende bei fixer Stuhl und Pultordnung

Erklärung: Klatschen Sie in die Hände, um den Studierenden zu zeigen, sich weiter zu bewegen.

Diagramm 3

Tipp: Schwierige Studierende (trouble-makers) können getrennt werden. Bringen Sie sie in den gleichen Kreis, aber nicht nebeneinander.

Auch für Gruppen mit verschiedenen Niveaus geeignet. Geben Sie die "besseren" Studierenden in den inneren Kreis, die "schwächeren" Studierenden in den äußeren Kreis. ⇔ Kommunikation findet statt.

Konzentrische Kreise können auch zur Wiederholung von Fragen und Antworten herangenommen werden. Die Teilnehmer/innen im äußeren Kreis stellen die Fragen, jene vom inneren Kreis beantworten sie. Dann gehen jene vom äußeren Kreis eine "Station" weiter. Es werden wieder die gleichen Fragen gestellt und beantwortet. Jetzt werden die Fragen geändert. Falls die Fragestellung bekannt ist, brauchen Sie nur das Thema/ den Gegenstand nennen.
z.B.: Have you got a bicycle? sister? brother?car?

III. Wie bringe ich Leichtfortgeschrittene zum Reden?

Verschiedene visuelle, auditive und kinästhetische Hilfen als Kommunikationsanlässe

1. Bilder als Kommunikationsanlässe

2. Mimikspiele als Kommunikationsanlässe

3. Gegenstände als Kommunikationsanlässe

Katz im Sack": Die Teilnehmer ziehen aus einem Säckchen einen Gegenstand, den sie in eine Geschichte integrieren.

Variante: In einem geöffneten Koffer liegen viele verschiedene Gegenstände, Bilder etc. Der Lehrer fängt die Geschichte an und nimmt einen Gegenstand heraus den er in seiner Geschichte einbaut. Er wirft dann den Ball einem Schüler zu, der zum Koffer geht, etwas herausnimmt und die Geschichte fortführt, indem er diesen Gegenstand/dieses Bild integriert.

4. Gehörtes als Kommunikationsanlass

Ein Teilnehmer bekommt vom Kursleiter ein Wort, mit dem er eine Geschichte anfängt. Nach einigen Sätzen (je nach Niveau) unterbricht ihn der Lehrer und sagt einem anderen Teilnehmer ein anderes Wort, mit dem er die Geschichte weiterführen soll.

5. Text als Kommunikationsanlass

a) Transferübungen: In Anlehnung an den gerade gelesenen Text.

Beispiel: Im Text wird ein Weg in London beschrieben.

Aufgabe: Versuchen Sie etwas Ähnliches auf Feldkirch zu übertragen

Text: She is interested in.....

Aufgabe: What are you interested in?

b) Nacherzählen:

Ein Teilnehmer fängt die Geschichte an, wirft den Ball jemandem zu, der dann die Geschichte weitererzählt.

c) Ein Wort auf einem Blatt (Geheimnisse)

Zwei Gruppen stehen einander gegenüber in einem Abstand, sodass der Lehrer noch zwischen ihnen durchgehen kann. Der Kursleiter zeigt allen, die mit Blickrichtung Fenster stehen ein Wort, über das sie reden sollten, ohne es dem Gegenüber zu verraten.

6. Zeichnungen als Kommunikationsanlässe

Jeder Studierende zeichnet ein sehr modernes Bild und berichtet dann darüber.

Variante: Andere versuchen, es zu interpretieren.

7. Eigene Karten

a) Club 2: Die Teilnehmer sitzen im Kreis, nehmen aus einer Reihe von Karten drei heraus, auf denen Aufträge stehen wie "Beginnen Sie die Diskussion", "Unterbrich den Gesprächspartner", "Unterbrich mit Ja, aber.....", "Meiner Meinung nach..."

Ziel des Spiels ist es, möglichst schnell alle Karten loszuwerden.

Variante: Karten mit verschiedenen Aufgaben werden den Teilnehmern immer wieder zugeteilt.

b) Die Zauberkiste

Jeder Spieler schreibt 8 Adjektive auf separate Karten. Die Adjektive beziehen sich auf das behandelte Thema. Alle Karten werden in einen Hut gelegt. Der Lehrer zieht 8 beliebige Karten für jeden Spieler heraus, der dann ein Charakterbild bzw. eine Beschreibung verfasst.

c) Goldstücke:

Jeder Spieler schreibt 8 Begriffe aus dem Text auf Karten (1 pro Karte). Die Karten werden unter den Spielern ausgetauscht, wobei jeder Spieler immer 8 Karten behält. Der Spieler

muss dann einen Vortrag vorbereiten, in dem jedes Wort sinnvoll verwendet wird und diesen präsentieren.

Variante: Die 8 Worte können in so wenigen Sätzen wie möglich angewendet werden, sodass ein lustiger Vortrag entsteht.

7. Gesagtes als Kommunikationsanlässe

a) Ball-ade

Der Lehrer wirft einem Spieler den Ball zu und beginnt einen Satz. Der Spieler setzt den Satz fort und wirft den Ball zum Lehrer zurück. Der Lehrer kann entweder wiederholen, was der letzte Spieler sagte oder den Satz weiterführen und den Ball einem anderen Spieler zuwerfen.

b) Verkettet

Ein Spieler erhält ein Thema und spricht mindestens 15 Sekunden über dieses Thema. Am Ende dieser Zeit nennt er ein weiteres Thema und bestimmt den nächsten Spieler. Dieser spricht wiederum 15 Sekunden lang und nennt ein neues Thema. Die Kettenreaktion hat begonnen. Wer stoppt, stottert oder abbricht, muss so getreu wie möglich alle vergangenen Aussagen und Definitionen der anderen Mitspieler wiederholen.

II: Themenspiele:

1. Themenspiel / Durcheinander

Jeder Spieler erhält ein individuelles geheimes Thema. Sie können darüber einige Minuten nachdenken. Die Gruppe kommt zusammen und unterhält sich. Jeder versucht, das Gesprächsthema immer wieder geschickt auf sein Thema zu lenken. Am Ende muss jeder Spieler erraten, welche Themen die anderen hatten.

2. Telefonspiel:

Zwei Teilnehmer telefonieren miteinander. Beide haben unterschiedliche Themen und versuchen bewusst, den anderen völlig falsch zu verstehen.

3. Partyfon

Jedes Paar erhält ein Thema und in Form eines Dialogs führt es ein Telefongespräch vor. Die anderen Spieler dürfen sich einmischen, nachfragen und Kommentare abgeben. Das Paar sollte versuchen, mit den Zwischenfragen fertig zu werden, ohne von seinem Thema abgelenkt zu werden.

III. Spielunterlagen

1. Schlangen und Leitern (Snakes and Ladders)

3 - 5 Mitspieler; 1 Spielfigur pro Spieler, 1 Würfel, Zündhölzchen.

Alle Spieler stellen ihre Kegel auf das START-Feld. Der erste Spieler würfelt und rückt diese Anzahl der Punkte vor. Dann muss er die Aufgabe erledigen. Falls er das schafft, bekommt er ein Zündholz. Falls er das nicht schafft, muss er ein Feld zurück. Falls das Feld am Fuß einer Leiter ist, muss er weitere zwei Felder zurück. Falls er beim Zurückgehen auf dem Kopf einer Schlange landet, muss er die Leiter hinunterrutschen. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Allgemeine Regel: Falls der Kegel auf einem Feld am Fuße einer Leiter landet, darf er die Leiter hinauf. Falls der Kegel auf einem Feld mit dem Schlangenkopf landet, muss er zum Schwanzende der Schlange zurück.

Es gibt zwei Gewinner: Jene, die Glück hatten und das Ziel als erstes erreichten und die Fachleute, die die meisten Zündhölzchen bekamen.

2. Wer beginnt?

Ein Transferspiel für 6 oder mehrere Personen. Auf dem Spielbrett sind die Zahlen von 1 bis 6 aufgezeichnet. Jeder Spieler besitzt eine Spielfigur. Die Spielfiguren werden beliebig auf die Zahlen gesetzt. Einer würfelt. Wenn ein Spieler seine Spielfigur auf die Zahl gesetzt hat, die gewürfelt wird, muss er anfangen, eine Geschichte zu erzählen. Sollten zwei Teilnehmer ihre Spielfigur auf die gewürfelte Zahl gesetzt haben, wechseln sie ab. Je nach Niveau müssen die Spieler einen bis 7 Sätze bilden.

3. Fragespiel

Ein Spiel für 6 Personen. Man braucht zwei verschiedenfarbige Würfel, ein Spielbrett und 10 bis 15 Karten für jede Gruppe.

Die Spielkarten liegen mit der Schrift nach unten bei jeder Zahl. Jeder Spieler der Gruppe bekommt eine Ziffer zwischen 1 und 6. Der Reihe nach würfelt jetzt jeder Spieler.

Ein Würfel bestimmt den Kartenstapel, von dem die Karte gezogen wird. Der zweite Würfel bestimmt den Spieler, der die Aufgabe erfüllen muss. Falls der erste Würfel eine "6" zeigt, darf jemand der Gruppe dem Spieler eine Frage stellen.

Auf den Karten können Fragen, Begriffe, Themen, Namen von Charakteren usw. stehen.

4. Erzählen Sie uns etwas über....

Auf einer Vorlage sind in jedem Feld Sprechansätze angegeben. Jeder würfelt der Reihe nach. Jeder muss jene Aufgabe erfüllen, die auf dem Feld steht, wo seine/ihre Spielfigur steht.

5. Quadratspiel

Beliebige Informationen werden in die einzelnen Spielfelder eingetragen. Auf bestimmten Feldern müssen die Lernenden eine Frage- & Antwortkarte oder eine Aufgabenkarte ziehen.

6. Baccara - 4 Königinnen (Spielkarten) benötigt.

Spielleiter legt 4 Aufgabenkarten auf die vorgesehenen Felder. Lernender setzen eine Spielfigur auf eine Königin. Leiter zieht eine Königin aus den Spielkarten und bestimmt den Gewinner. Dieser zieht die Aufgabenkarte, erfüllt die Aufgabe und behält die Karte. Der Lernende mit den meisten Karten gewinnt.

IV. Zusammensetzspiele

1. In die richtige Reihenfolge bringen

Eine Bildgeschichte wird in die einzelnen Bilder zerschnitten. Die Bilder werden dann in willkürlicher Reihenfolge auf zwei verschiedenen Blätter geklebt. Die eine Hälfte der Studierenden bekommt Teil A, die andere Hälfte Teil B.

In Partnerarbeit beschreibt zuerst jeder Studierende seine Bilder. Sie dürfen natürlich ihre Bilder ihrem Partner nicht zeigen.

Dann einigen sie sich auf eine Reihenfolge. Erst am Schluss bekommen sie Einsicht in alle Bilder und das Ergebnis wird diskutiert.

2. Stadtplan

Ein Stadtplan in verschiedenen Versionen. Version A für die eine Hälfte, Version B für die andere. Die Partner müssen die fehlenden Straßennamen, Geschäfte, bekannte Gebäude erfragen.

3. Streifengeschichte.

Eine Geschichte wird in soviel Streifen geschnitten, wie Teilnehmer da sind. Jeder bekommt einen Streifen, hat zwei bis drei Minuten Zeit, sich ihn zu merken. Dann sammelt der Lehrer die Streifen wieder ein. Aufgabe: Die Geschichte in die richtige Reihenfolge bringen.

4. Botschafter

Verschiedene Gruppen. Jede Gruppe bestimmt einen Botschafter. Der Lehrer liest einen kurzen Text immer wieder durch. Die Botschafter hören zu und überbringen diese Sätze ihrer Gruppe.

Sieger ist jene Gruppe, die als erstes den Text vollständig niedergeschrieben hat.

Variante: einfaches Gebilde mit **Legosteinen**.

Lehrer deckt sein **Legogebilde** mit einem Tuch ab. Jede Gruppe schickt einen Botschafter, der das "Gebilde" betrachtet. Er berichtet seiner Gruppe, wie sie dies nachbauen können.

Die Botschafter dürfen die Legosteine weder berühren noch zeigen, wie es gebaut wird.

V. Diskussionen und Entscheidungen

1. Einsame Insel

Sie sind auf einer einsamen Insel im Pazifik gestrandet. Alles, was Sie haben ist ein Badeanzug und Sandalen. Auf der Insel gibt es Nahrung und Wasser, sonst nichts. Den Teilnehmern gibt man eine Liste von Gegenständen, die nützlich sein könnten. Sie müssen 8 Gegenstände nach ihrer Wichtigkeit reihen und anschließend mit den andern diskutieren.

Zündholzschachtel - Fernglas - Axt - Flasche Whiskey - Atlas - Metall-Stricknadeln - Radio mit Batterien - Nylon Zelt - Kamera mit 8 Filmen - Wund- und Brandsalbe - Topf - Messer und Gabel - 20 m Nylonschnur - Wolldecke - Uhr - Handtuch - Bleistift und Papier

2. Das Ballon Spiel

Stellen Sie sich vor, dass eine Gruppe bekannter Leute in einem Heißluftballon sind. Leider ist der Ballon nur stark genug, eine Person zu tragen. Wer ist der Glückliche? Wählen Sie eine Person und überzeugen Sie die anderen, warum Sie im Ballon bleiben müssen. Sagen Sie auch, was passieren wird, wenn Sie nicht im Ballon bleiben können.

3. Persönlichkeiten

Der Lehrer präsentiert eine Liste von Persönlichkeiten und bittet die Teilnehmer, sechs davon auszusuchen, welche/r er gerne in die Klasse einladen würde. Sie sollen auch die ausgewählten Persönlichkeiten in eine Reihenfolge bringen.

Mahatma Gandhi - Mao Tse Tung - William Shakespeare - Queen Elizabeth I - Karl Marx
Alfred Hitchcock - Margret Thatcher - Mohammed Ali - Buffalo Bill - John Travolta -
Miss Piggy - Elvis Presley - Liv Ullmann - Johann Sebastian Bach - David Copperfield -
Frank Sinatra - Charles Dickens - Walt Disney - Winston Churchill - Fidel Castro -
Boris Jelzin - Bill Clinton -

Die Studenten werden auch nach ihrer Wahl gefragt. Interviews erstellen,

VI. Diskussionsspiele

1. Verrückte Diskussion

Zwei Gruppen. Ein Mitglied jeder Gruppe kommt nach vor und zieht einen Zettel mit einem Thema darauf. Sie lesen ihn vor und gehen dann zu ihrer Gruppe zurück, die Argumente finden muss, welches für die Menschheit wichtiger ist.

Blumen, New York, Opern, Schiffe, Plastiklöffel, Geburtstagskarten, Reisepässe, Uhren, Moderne Kunst, Kriminalgeschichten, Schulen, Bäcker, Socken, Reisverschlüsse, Papier, das Rad,...

2. Geheimes Thema

Zwei Studierende einigen sich über ein Thema und fangen an, darüber zu reden, ohne es zu erwähnen. Wenn einer der Gruppe meint, herausgehört zu haben, worüber sie sprechen, nimmt er an der Diskussion teil. Wenn etwa ein Drittel oder die Hälfte mitspricht, ist das Spiel vorbei.

3. Kleinerwerdende Geschichte

Fünf Studierende werden gebeten, die Klasse zu verlassen. Dem Rest der Gruppe liest der Lehrer eine Geschichte vor. Sie hören die Geschichte noch einmal und werden gebeten, einige wichtige Punkte herauszuschreiben, die eine Zusammenfassung der Geschichte beinhalten sollte. Die wichtigsten Wörter werden nun von jedem niedergeschrieben.

Der erste Student wird hereingebeten und hört die Geschichte einmal. Der zweite Student kommt herein und hört die Geschichte vom ersten Studenten, während die Klasse notiert, welche der wichtigen Wörter erwähnt wurden. Student 2 erzählt dann die Geschichte Student 3 usw.

Die Klasse diskutiert am Schluss die Unterschiede zum Original.

4. Meinungsumfrage

Zu bestimmten Themenbereichen bekommen die Studierenden Formulare.

z.B. Breakfast

What do you usually have for breakfast?

Sie schreiben zuerst auf, was sie selber zum Frühstück essen und trinken, schreiben fünf bis sieben Namen von Mitschüler/innen auf, die sie anschließend interviewen.

5. Gelenkte Interviews

Jede Gruppe bekommt ein Blatt mit vielen Antworten und versucht, die passenden Fragen auszuarbeiten. (siehe Beiblatt)

6. Erzähle eine Geschichte

Die Studierenden sitzen in Gruppen. Jedes Gruppenmitglied muss seine Version der Geschichte erzählen.

You are walking in the wood; describe what it is like.

Then you come to some water; describe what it is like. What do you feel about this water and what do you do about it?

Next you find a key. Describe it and say what you would do with it. At the end of the wood there is a barrier. What is it like? What is on the other side? What do you do about it?

Eine mögliche Interpretation:

The wood gibt Aufschluss darüber, wie der Erzähler das Leben sieht. dunkel, furchterregend oder sonnig und glücklich?

The water is sex: Ist es dunkel und schmutzig oder lieblich und sprudelnd? Tief oder seicht? Furchterregend, jedoch angenehm? Tauchst du hinein oder bleibst du draußen?

The key ist das Symbol für Erfolg und Ergeiz. Siehst du einen großen goldenen Schlüssel oder einen kleinen, farblosen Gefängnischlüssel? Ist er rostig oder glänzend? Wirfst du ihn weg oder behältst du ihn? Benützt du ihn sofort auf irgend eine Weise, oder findest du später eine Schatzkiste, zu der er passt? Gibst du ihn einfach in deine Tasche oder gibst du ihn jemandem, von dem du glaubst, er mag ihn?

The barrier ist Tod, der Blick auf ein Bild auf das Leben danach.

(Diese Aktivität sollte natürlich nicht zu ernst genommen werden).

7. Gelenkte Traumreisen

In Traumreisen können die Studierenden an Orte geführt werden, wo sie etwas finden, kaufen, etc.

Im Anschluss an diese Traumreisen werden sie gebeten, zu sagen, was sie gefunden, gekauft,...haben, wie sie sich dabei gefühlt haben etc.

(Siehe Beiblatt: "The Object is Me"; und "Curious Curio"; beide Geschichten sind aus: Getrude Moskowitz: Caring and Sharing in the Foreign Language Class; Newbury House Publishers, INcl., 1978)

8. Vier Ecken

Der Lehrer heftet in jede Ecke des Zimmers ein Blatt. Die Wörter, die auf den Blättern stehen, gehören zur gleichen Kategorie.

z. B. Farben: weiß, rot, braun, rosa

Schriftsteller: George Orwell, Arthur Haily, William Wordsworth, Leonard Cohen

andere Kategorien: Musikstile, Kleidungsstücke, Werkzeuge, Städte, Länder, Getränke, Zahlen, Tiere,...

Nachdem die Studierenden, alle vier Wörter gesehen haben, stellen sie sich in der Ecke auf, die ihnen am besten passt. Alle Studierenden in einer Ecke interviewen einander, warum sie diese Ecke ausgewählt haben. Wenn weitere Blätter aufgehängt werden, wählen sie wieder eine Ecke aus,....

VII. Rollenspiele und Simulationen

1. Telefonieren:

Die Klasse wird in zwei Gruppen unterteilt (A und B); jedes Team wiederum in Unterteams von drei bis fünf Studierenden. Jede A- Gruppe bekommt eine A- Rollenspielkarte; jede B-Gruppe eine B- Rollenspielkarte. In jeder Gruppe erarbeiten die Studierenden einige Redewendungen aus, die sie während des Telefongesprächs, dessen Thema vom Text auf der Karte bestimmt wird, verwenden könnten.

Eine Person der A-Gruppe und eine der B-Gruppe führen ein Telefongespräch vor. Die anderen Gruppen spielen ihre Version. Diese Vorgangsweise kann mit verschiedenen Rollenkarten wiederholt werden.

2. TV Interview

In Gruppen von vier bis sechs werden Interviews über den "Idealen Urlaub", die "Ideale Familie", gemacht. Jede Gruppe wird von einer anderen Person interviewt. Jedes Mitglied der Gruppe ist ein anderes "Familienmitglied".

3. Talk show

Interviews können auch in Form von Talkshows veranstaltet werden. Hier können natürlich auch Fragen von den Zuschauern gestellt werden.

4. Tauschhandel

Tauschgegenstände (können auch Bilder von solchen Gegenständen sein). Jeder Teilnehmer bekommt eine Rollenkarte (z. B. Sie sammeln Modell-Eisenbahnzüge; besonders interessieren Sie sich für Dampflokomotiven). Die Studierenden wandern umher und versuchen herauszufinden, wer sich für seinen Gegenstand interessiert oder wer ihm etwas anbieten könnte.

5. Rundfunk

Zu zweit oder zu dritt wird eine Radiosendung vorbereitet und durchgeführt.

Dies kann in Form eines Kommentars, Interviews, einer Berichterstattung oder Talkshow gestaltet werden.

VIII. Geschichten

1. Kettengeschichten:

Vorbereitung: Papierzettel mit einem Hauptwort/ Verb/ Adjective; genau so viele Zettel wie Studierende.

Jeder Studierende bekommt einen Zettel. Der Lehrer fängt die Geschichte an, z.B. Es war eine stürmische Nacht im November. Ein Studierender setzt die Geschichte fort. Er darf bis zu drei Sätzen sagen und muss dabei das Wort auf dem Zettel verwenden. Der nächste Studierende macht weiter.

Variante: Jeder Studierende bekommt auch eine Nummer, die die Reihenfolge bestimmt.

2. Sprechen Sie weiter

Vorbereitung: Zettel mit einem Satz und einem Thema.

Ein Student nimmt einen Zettel und muss eine Minute über das Thema reden; er fängt dabei mit dem Satz an, der auf dem Zettel steht.

Beispiele:

Rauchen	Falls eine Zigarette 20,- kosten würde, würden viele Menschen.....
Heimweh	Als ich ein kleiner Bub/ein kleines Mädchen war.....
Haustiere	Früher hatte ich einmal...../ Gerne hätte ich.....
Kleider	Ich mag....

Die Themen könnten als Wiederholung eingesetzt werden.

IX) Schreibspiele

1) Ziehharmonika

Lerner A schreibt einen Satz auf ein Blatt auf. Er gibt das Blatt seinem Nachbarn B. B schreibt einen weiteren Satz in Zusammenhang mit dem ersten auf, faltet den Satz von A nach unten und reicht das Blatt weiter. C schreibt wieder einen Satz auf und faltet den Satz von B weg. Alle Teilnehmer/innen beginnen gleichzeitig. Die Blätter werden jeweils im Uhrzeigersinn weitergereicht.

2) Beziehungen

Jeder Spieler schreibt 3 Schlüsselworte auf und wirft sie in einen Hut. In Gruppen von 2-3 Personen werden 6 Worte aus dem Hut gezogen und die Gruppe muss eine Geschichte, Erzählung oder ein Schauspielstück schreiben, das die 6 Worte beinhaltet und definiert. Dies kann später vorgetragen oder vorgespielt werden.

X) Lieder

1) Text-Arien

Einige Seiten aus dem Text, die unerlässliche Schlüsselinformationen beinhalten, werden den Lernenden vorgelegt. In Gruppen von 2-3 Personen schreiben die Lernenden ein Lied (Melodie nach Wahl), das alle wesentlichen Informationen aus den Textseiten beinhaltet. Die Worte oder Begriffe können umgestellt werden, aber die Inhalte im Zusammenhang bleiben.

2) Kettenlied

Der Lehrer verteilt Schlüsselbegriffe oder Sätze, 1 oder 2 Teilnehmer/innen. Er gibt dann die erste Strophe des Liedes vor, die Lernenden fügen die nächste selbstgedichtete Strophe hinzu. Mögliche Melodien: Bruder Jakob, London Bridge is falling down, Mein Hut der hat 3 Ecken, Alle meine Entlein oder einfache Melodien.

Variante: Kann auch als Rapp-Lied verwendet werden.

XI) Kennenlernspiele

Gemeinsamkeiten“ ((nach G. Moskowitz)

Ziele: Das Experiment ermutigt die Gruppenmitglieder herauszufinden, auf welche Weise sie anderen ähnlich sind.

Anleitung: Wenn wir mit anderen in einer Gruppe zusammenkommen, fühlen wir uns oft einsam. Wir übersehen all zu leicht, dass wir auch mit fremden Menschen viele Gemeinsamkeiten haben. Diese Experiment hilft euch, solche Gemeinsamkeiten zu bemerken.

Ich werde euch gleich verschiedene Fragen vorlegen, und ihr sollt herausfinden, wer von den anderen jeweils eine Frage genauso beantwortet wie ihr selbst.

Welche Farben haben eure Augen?

Wie groß seid ihr?

Welchen Berufswunsch habt ihr?

Welchen Platz habt ihr in der Reihenfolge eurer Geschwister: erstes,...

Welche historische Figur bewundert ihr am meisten?

Welche Blume habt ihr am liebsten?

Was erwartest du von deinem Partner?

Was erwartest du von deinem Lehrer?

Was möchtet ihr im Leben auf jeden Fall noch dazulernen?

XII) Argumentation

Whose Suitcase is It?

Learner A

At the end of a long day at Toronto International Airport, there are some suitcases left behind. This is a list of the contents of one of them. Use the contents to help you make some inferences about the owner of the suitcase.

- What sex do you think this person is?
- How old do you think this person is?
- What is this person's occupation and income level?
- What is this traveler's destination?
- What is the purpose of the trip?
- What is this person's first language?

The Suitcase: Navy blue suitcase, real leather, excellent condition. No nametags.

The Contents:

1 Pierre Cardin beach towel, navy and beige striped.
1 pair of Ray Ban sunglasses
1 Walkman cassette player with several cassettes: American rock music
1 hair dryer with electrical adapter
3 paperback books in Spanish
2 computer magazines
1 pad of artist's paper: unused
1 box of water color paints and brushes: new
1 pair of black pants, waist size 30
1 pair of white shorts, waist size 30
2 T-shirts, size L: 1 red, 1 white
1 pair of jogging shoes, size 9
leather case containing a razor and shaving cream
a bottle of "Chanel for Men" cologne, still in its box
1 bathing suit
5 pairs of underwear by Calvin Klein
5 pairs of socks

Whose Suitcase is It?

Learner B

At the end of a long day at Toronto International Airport, there are some suitcases left behind. This is a list of the contents of one of them. Use the contents to help you make some inferences about the owner of the suitcase.

- What sex do you think this person is?
- How old do you think this person is?
- What is this person's occupation and income level?
- What is this traveler's destination?
- What is the purpose of the trip?
- What is this person's first language?

The Suitcase: Navy blue suitcase, real leather, excellent condition. No nametags.

The Contents:

1 white jacket, 100 percent silk

white silk pants, size 30

1 dictionary: Russian/English

1 guidebook: Moscow

1 Nikon camera, with two interchangeable lenses, light meter, and tripod

20 boxes of film

soft bag containing heavy silver jewelry

cosmetics: several brands, including Lancome, Helena Rubinstein

women's underwear: 5 sets

a bottle of "Chanel No. 5" perfume, half-full

two fashion magazines, *Vogue*

1 hairbrush, real bristle

two pairs of leather sandals: size 9

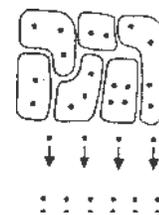
ten Bruce Springsteen cassette tapes, all the same

five pairs of Levi's blue jeans, different sizes

Verschiedene Arten, Gruppendiskussionen zu organisieren

Durcheinanderreden - Gruppen (buzz groups)

Ein Problem wird in kleinen Gruppen einige Minuten diskutiert, bevor sie ihre Ansichten oder Lösungen der ganzen Klasse berichten.



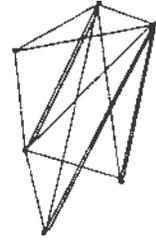
Fischglas

Alle Studierende sitzen in einem großen Kreis. In der Mitte des Kreises sind fünf Stühle. Drei werden von Studierenden besetzt, deren Ansichten über das Thema von vornherein bekannt sind. Diese drei fangen die Diskussion an. Studierende vom äußeren Kreis dürfen auch Sprecher vom inneren Kreis ersetzen, indem sie ihnen auf die Schulter klopfen, falls sie glauben, dass sie ihren Fall besser vertreten können.



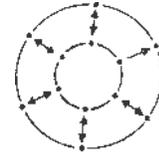
Netzwerk

Die Klasse wird in Gruppen geteilt, die nicht mehr als 10 Mitglieder haben sollten. Jede Gruppe bekommt einen Wollknäuel. Wer über das Thema spricht, hält den Wollknäuel. Wenn er mit dem Reden aufhört, gibt er den Wollknäuel an den nächsten Redner weiter, hält sich aber am Faden. Auf diese Weise entsteht ein Netz mit Fäden, das zeigt, wer am meisten und wer am wenigsten gesprochen hat.



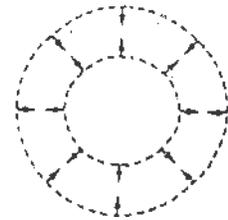
Zwiebel

Die Klasse wird in gleiche Gruppen aufgeteilt. So viele Stühle wie Studierende werden in einem Doppelkreis aufgestellt. Die Stühle sind im äußeren Kreis nach innen gerichtet, jene des inneren Kreises nach außen. Somit sitzt jedes Mitglied des inneren Kreises in Blickrichtung eines Studierenden des äußeren Kreises. Nach einigen Minuten Diskussion rücken alle Studierende des äußeren Kreises einen Stuhl weiter. Somit haben sie einen neuen Gesprächspartner.



Kugellager

Die Studierenden stellen sich in zwei zueinandergerichteten Kreisen auf (äußerer und innerer Kreis). Wenn Musik einsetzt, gehen die Studierenden des äußeren Kreises weiter. Wenn die Musik aufhört, bleiben sie stehen und jeder unterhält sich mit seinem neuen Gegenüber.



Markt

Alle Studierende gehen im Raum umher; jeder spricht mit verschiedenen Studierenden.

Erzwungene Reihenfolge.

Um sicher zu gehen, dass alle Studierende an einer Diskussion teilnehmen, werden Ziffern ausgeteilt, die die Reihenfolge der Diskussionsbeitragenden vorschreibt.

Zwei einander zugekehrte Reihen.

Die Studierenden stehen in zwei einander zugekehrten Reihen in einem Abstand, dass der Lehrer zwischen ihnen auf und abgehen kann. Wenn der Lehrer zwischen den Reihen durchgeht, ist Ende der Unterhaltung und die Teilnehmer warten auf das nächste Thema.

Aquarium

Ein Teil der Gruppe, maximal die Hälfte bilden mit den Stühlen einen aktiven Innenkreis. Sie diskutieren miteinander, während der verbleibende Außenkreis zuhört, beobachtet und nach der Aktivphase bewertet und beurteilt. Zusätzlich kann ein freier Stuhl im Innenkreis stehen, der nach Bedarf vom Außenkreis vorübergehend und abwechselnd zur Diskussion besetzt werden kann.

Lauffeuer

Ein Teilnehmer wird zunächst über die "Neuigkeit" in Kenntnis gesetzt, entweder in einem persönlichen Gespräch oder durch einen Brief. Er informiert dann - ohne Text oder andere Hilfsmittel - zwei weitere Teilnehmer und diese dann wiederum zwei neue Teilnehmer usw. bis alle im Plenum, auch wenn es noch so viele sind, Bescheid wissen.

Laufinterview

Jeder Teilnehmer erhält ein Los oder ein Puzzle. So entstehen einige Gruppen, die in arbeitgleicher Gruppenarbeit ein bestimmtes Thema bearbeiten. Einige Teilnehmer erhalten das Sonderlos "Reporter". Sie interviewen die einzelnen Gruppen über ihre Ergebnisse oder Einstellungen zum betreffenden Thema, jeder Reporter mindestens zwei Gruppen, eventuell mit Kassettenrecorder. Zum Abschluss informieren die Reporter im Plenum.

Gruppen bilden

Es ist wichtig, dass immer wieder neue Gruppen gebildet werden.

1. Abzählen

Wenn z.B. 15 in der Klasse sitzen und ich brauche drei Gruppen, kann ich sie von 1 - 3 abzählen lassen. Die 1er bilden eine Gruppe, die 2er,.....

2. Viel Gemeinsames

"Finden Sie jeden in der Klasse, der die gleiche Augenfarbe hat" Jahreszeit, Lieblingsfarbe,.....

3. Selber bestimmen lassen

Die Teilnehmer bilden von sich aus 3er, 4er,...Gruppen

Alternative: Je nach Gruppenanzahl werden einige Studierende gebeten, Partner für ihre Gruppen auszusuchen.

Variante: Faden - Paare

Der Lehrer hat ungefähr einen halben Meter lange Fäden, die er so in der Hand hält, dass beide Enden nach unten hängen. Die Teilnehmer kommen zu ihm und fassen die Enden der Fäden. Somit ergeben sich Paare.

4. Für Partnerarbeit

a) Sätze werden ausgeschnitten, halbiert und an alle verteilt. Die Studierenden müssen den passenden **Satzanfang oder das passende Satzende finden.**

b) Sprichwörter

c) Film Titel: HIGH NOON, WEST SIDE STORY, AMERICAN GRAFFITY

d) Namen: WILLIAM SHAKESPEARE, ISAAK NEWTON, SHERLOCK HOLMES

e) Worte: BUTTER FLY, BIRTH DAY, ICE CREAM

f) Überbegriffe: CAR LORRY BUS BICYCLE, BOWL BASKET BOX BAG

g) Berufe - Werkzeug: DENTIST DRILL, GARDENER SPADE HOE,

- h) Familien: MR BAKER MRS BAKER JIM BAKER JANET BAKER
i) Zahlen: Jeder Studierende bekommt eine Zahl. Lehrer ruft Zahlen auf 1, 2, 3,..., Wer die gleiche Zahl hat, bildet eine Gruppe
Variante: auch mit Würfel möglich

b) **Schwarzer Peter.**

Durch Fragen müssen sie ihren Partner finden.

c) **Symbolkarten**

2 Fernsehapparate, 2 Fahrräder, 2 Zigaretten,.....)

5) Für größere Gruppen

a) **Kleindialoge** werden in die einzelnen Sätze geschnitten. Wessen Karte zu einem Dialog passt, gehört zur gleichen Gruppe.

6) Clusters:

Während die Musik spielt, gehen die Studierenden im Raum frei umher. Sobald die Musik angehalten wird, gibt der Lehrer Befehle:

"Stand together in groups of two (three,...)"

Hilfen, die ein Gespräch in der Zielsprache fördern

1. **Botschaften an der Wand**, auf der Tafel oder auf Karten bei jeder Gruppe
"Hier spricht man.....". "Bitte, sprich....." (periphere Wahrnehmung)
2. Halten Sie einen "**Monitor**" in jeder Gruppe, der darauf achtet, dass die Gruppe in der Zielsprache spricht. (Die Gruppen können ihre eigenen "Monitore" bestimmen)
3. Geben Sie bitte immer an; **Unterhalten Sie sich in der Zielsprache**
4. **Verpflichtendes Reden in ihrer Muttersprache**
Wenn Sie beobachten, dass die Teilnehmer Konzentration verlieren, können Sie ihnen sagen "Ihr dürft jetzt nur eine Minute lang in eurer Muttersprache sprechen." Nach dieser Minute sind die meisten Teilnehmer wieder etwas ruhiger. "Ab jetzt sprechen Sie bitte die nächsten 7 Minuten nur noch"
5. Geben Sie drei oder vier Lernenden Karton-**Mikrophone**. Sie gehen als Radio Interviewer von Gruppe zu Gruppe und machen ihnen bewusst, welche Sprache zu verwenden.

Tun Sie so, als ob Sie **nur** die **Zielsprache verstehen**. Durch Stirnerunzeln und verständnisloses Schulterheben symbolisieren Sie eine Art Strafe. Lächeln und verständnisvolle Kommentare symbolisieren eine Art Belohnung.
7. Falls Sie die Muttersprache der Teilnehmer ab und zu einsetzen, setzen Sie sich einen Hut auf oder legen Sie sich einen Schal um. Sie haben jetzt auch einen anderen Namen.
(neue Identität)

Diskussionsthemen

Rauchen

Lebensqualität

Alt und Jung unter einem Dach

Alleinerzieher

Wetter

Der beste Lehrer, den /Die beste Lehrerin, die ich je hatte

Das Recht zu sterben

Krankheit

Minderheiten

den Beruf wechseln

Haus oder Wohnung

Briefe schreiben

Lieblingsfilme

Kleidung

Haustiere

Sparen

Umweltschutz

Einsamkeit

Reisen

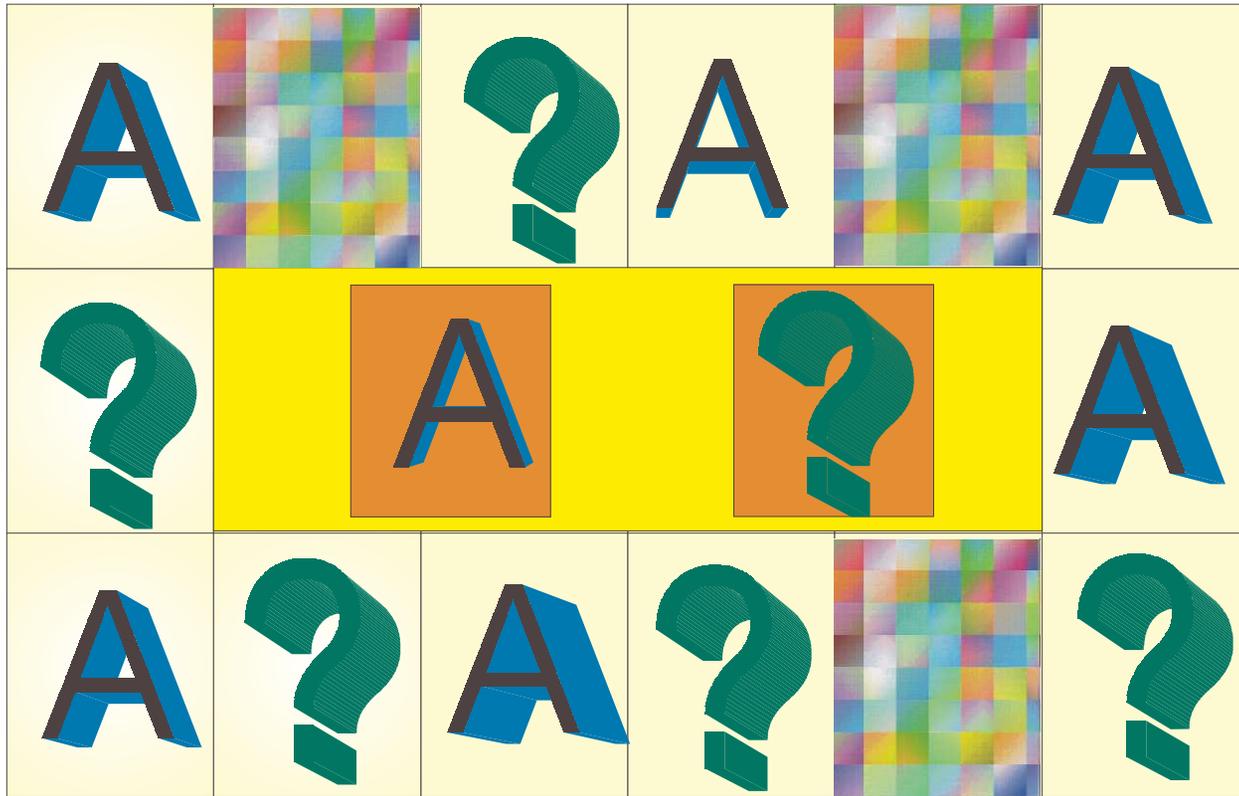
Sammeln

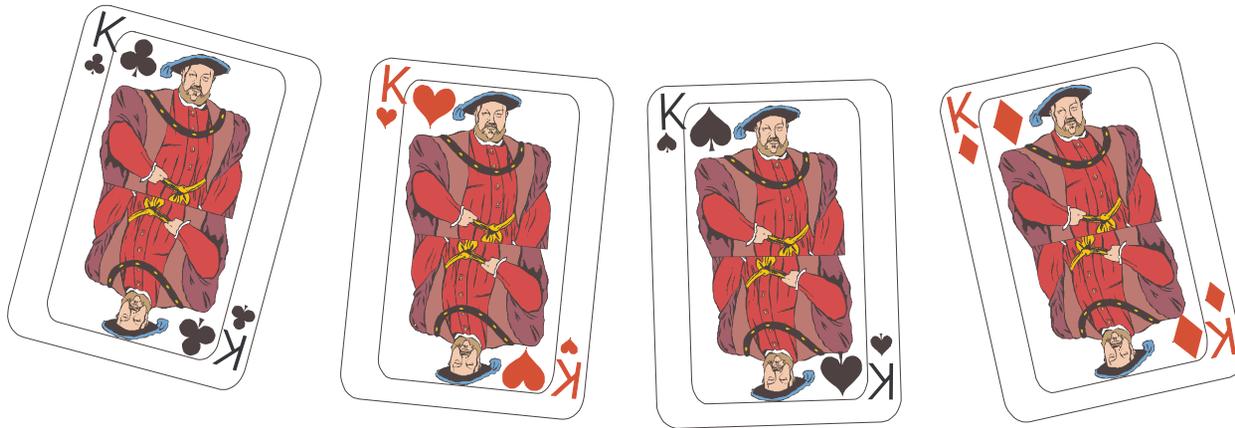
Questions on every day situations

- 1 You want to sit down on a bus. What do you say?
- 2 A friend tells you he has won a prize. What do you say?
- 3 It's your friend's birthday. What do you say?
- 4 You want to open the window on a train, because you are hot. What do you say?
- 5 You feel very sick. You phone your boss you cannot come. What do you say?
- 6 You want to know the time. What do you say to someone in the street?
- 7 You arrive late at work for the third time in a week. What do you say to your boss?
- 8 A friend tells you she is expecting a baby. What do you say?
- 9 You don't understand what someone tells you. What do you say?
- 10 You want to invite a friend to go to a concert with you. What do you say?
- 11 A friend tells you, she has just got a very good job. What do you say?
- 12 You want to go to St. Paul's Cathedral. But you don't know the way. What do you say?
- 13 You have made some coffee but you don't know if your guest takes milk and sugar. What do you say?
- 14 You're discussing where to eat with some friends. You want to suggest going to a Greek restaurant. What do you say?
- 15 You are saying goodbye to someone you've just met at a party. You want to sound friendly. What do you say?
- 16 At a friend's house you are asked what you would like to drink. You don't know what they have. What do you say?
- 17 You telephone a friend. Someone else answers the phone. What do you say?
- 18 At the dinner table you want to have some more salt. What do you say?
- 19 A friend introduces you to her sister. What do you say?
- 20 You are in a restaurant and you want to pay for the meal. What do you say to the waiter?
- 21 A friend invites you to a party. You want to go. What do you say?
- 22 Your neighbour is making a lot of noise at night. You cannot sleep. What do you say?
- 23 You drop a cup of coffee onto the floor in a restaurant. What do you say?
- 24 The telephone is ringing. You want to answer the phone. What do you say?
- 25 You are in a non-smoking part of a train. Someone light a cigarette. What do you say?
- 26 *Tell us what you did last weekend.*
- 27 Your boss asks you to stay late to finish some work. You agree. What do you say?
- 28 You are looking for a telephone box. What do you say to someone in the street?
- 29 A friend invites you to go to the cinema. You saw the film last week. What do you say?
- 30 You are at a bank and you want to change some money. What do you say?
- 31 You want to introduce your brother to an English family. What do you say?
- 32 In the street you see an old man stepping out in front of a car. What do you say to him?
- 33 You drop your umbrella in a shop. Someone picks it up for you. What do you say?
- 34 A friend says "Hello, how are you?" in the street. What do you say?
- 35 You want to stay a night at a hotel. You want to know the price. What do you say?
- 36 You are waiting at a bus stop. You don't know when the next bus leaves? What do you ask?
- 37 You are at a friend's home and want to call home. What do you ask?
- 38 An old lady gets on the crowded bus. You want to offer her your seat. What do you say?
- 39 A foreigner wants to know the way. But you don't know it either. What do you say?
- 40 A person slipped on a banana skin and fell on the ground. What do you say?
- 41 You address a person in the street. What do you say first?
- 42 Someone leaves your party and tells you he/she has really enjoyed your party. What do you say?

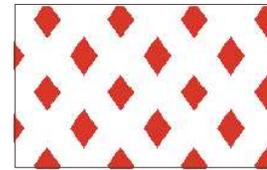
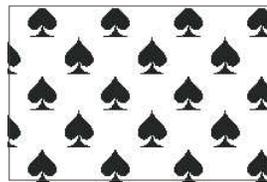
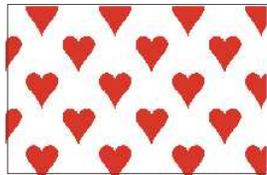
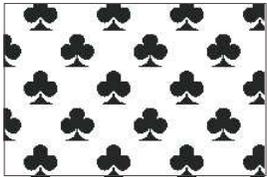
Answers in every-day situations

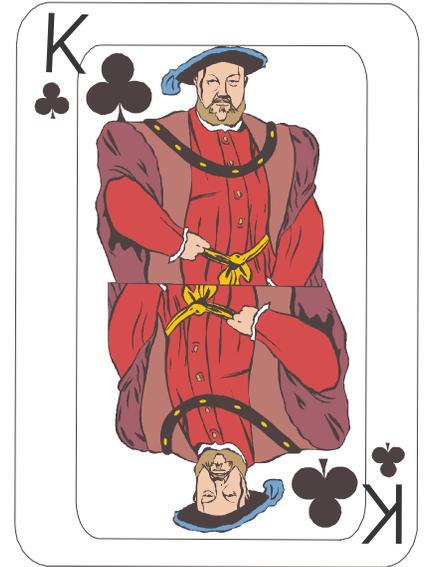
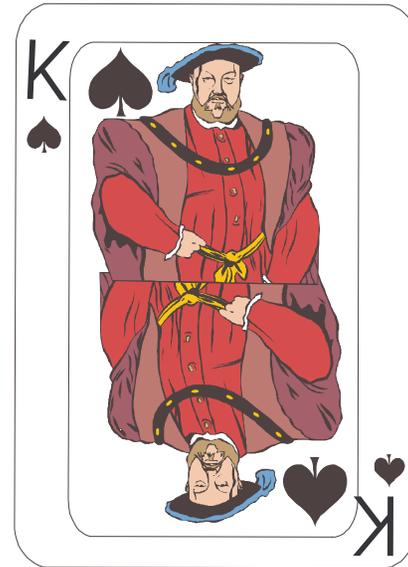
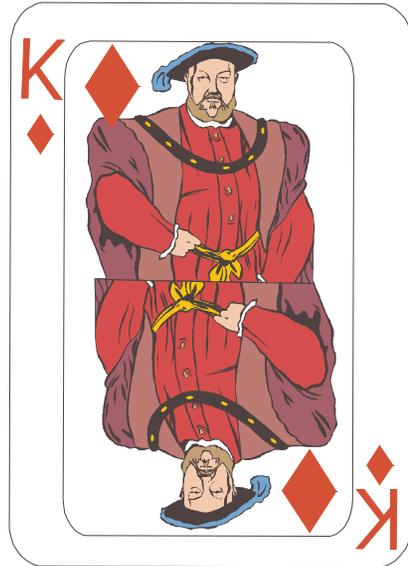
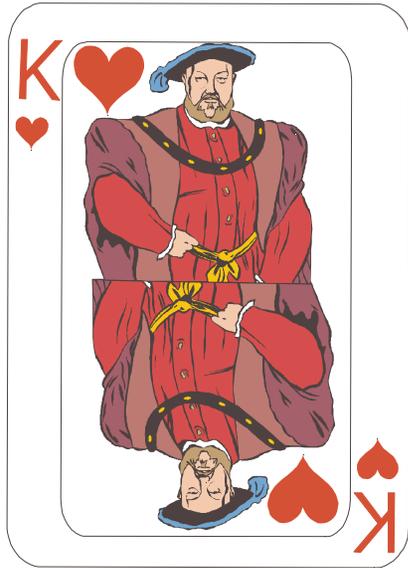
- 1 Can I have a seat here? / May I sit down, please?
- 2 Congratulations. I am happy to hear that.
- 3 Happy birthday to you. / Many happy returns of the day.
- 4 May I open the window? / Do you mind if I open the window. (It's very hot in here)
- 5 I am terribly sorry. I don't feel well. I cannot come to work today.
- 6 Excuse me, what's the time, please?
- 7 I am very sorry. I am late again.
- 8 Congratulations. I am happy to hear that. That's good news.
- 9 Pardon?
- 10 I would like to invite you to a concert tonight. I've got some tickets for a concert. Would you like to come?
- 11 Congratulations. That's good news.
- 12 Excuse me. Where is St. Paul's Cathedral? / Which is the way to.....?
- 13 How do you like your coffee? Black or white? Do you take milk or sugar?
- 14 What about a Greek restaurant? How about going to a Greek restaurant?
- 15 It was very nice. Thank you very much. I really enjoyed your party.
- 16 What can you offer? What do you have?
- 17 Can I speak to, please? Sorry, wrong number.
- 18 Could you pass me the salt, please? Can I have the salt, please?
- 19 Nice to meet you. How do you do.
- 20 Can I have the bill, please?
- 21 That's very kind of you. I'd love to come.
- 22 Would you be quieter. I cannot sleep.
- 23 Oh, I am sorry. I am terribly sorry. How stupid of me.
- 24 Hello. 2456789.
- 25 Excuse me, this is a non-smoking carriage.
- 26 I went....
- 27 Yes, all right. Yes, of course.
- 28 Excuse me, where is the nearest telephone box?
- 29 I am sorry. I already saw it last week.
- 30 Excuse me. Can you change some (pounds), please?
- 31, this is my brother., this is (Mr., etc.)
- 32 Watch out! Be careful!
- 33 Thank you very much. It's very kind of you.
- 34 Hello,..... Fine, thanks. And you?
- 35 How much is a double/single room per night, please?
- 36 Excuse me, when does the next bus leave for....., please?
- 37 Excuse me, could I use your phone. I want to call home.
- 38 Would you like my seat? Would you like to sit here?
- 39 I'm sorry. I'm a stranger here myself.
- 40 Oh, dear. I hope you aren't hurt. Oh, dear, are you all right?
- 41 Excuse me,.....
- 42 Goodbye. Thank you so much. It was a nice party.





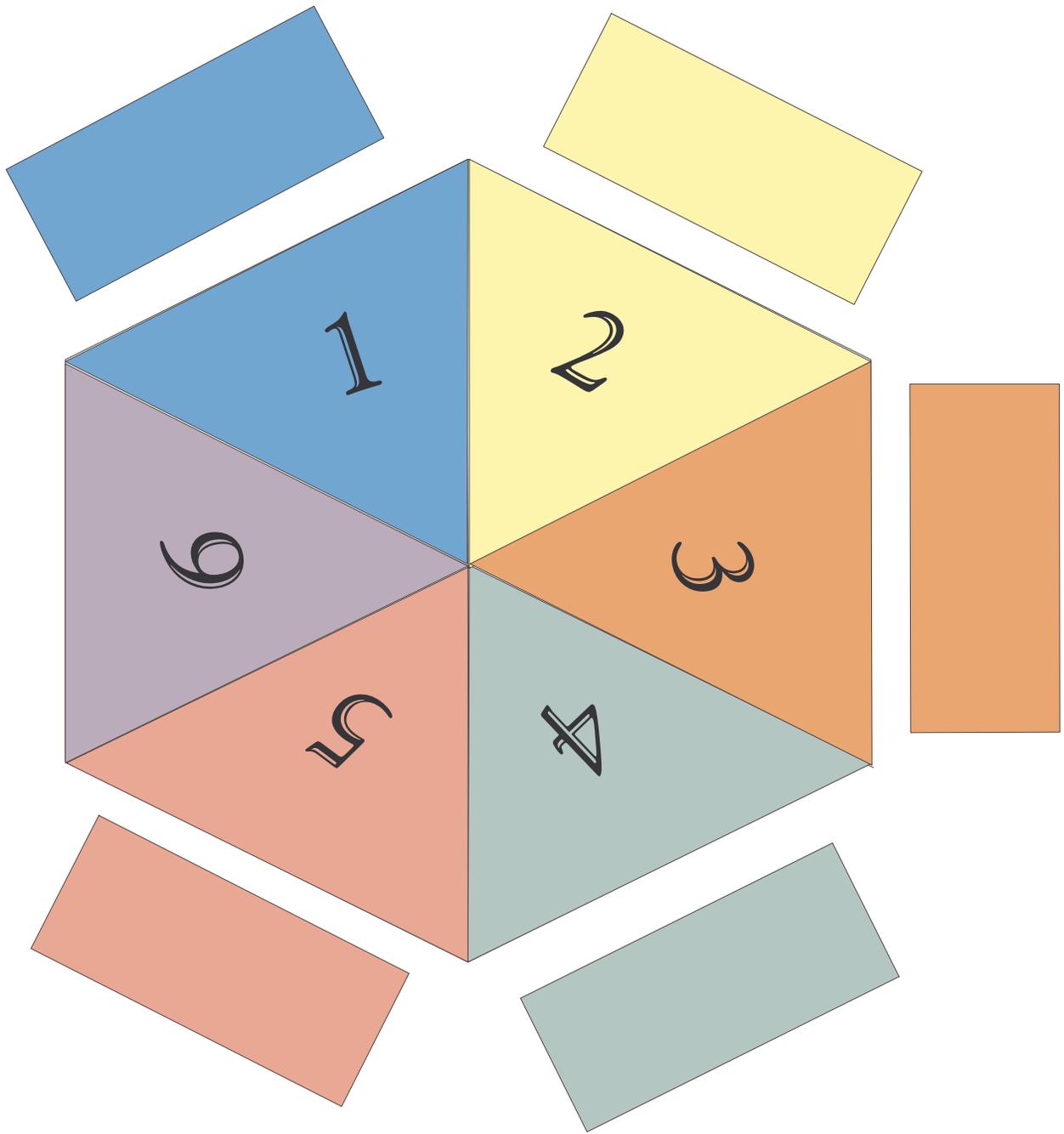
BACCARA

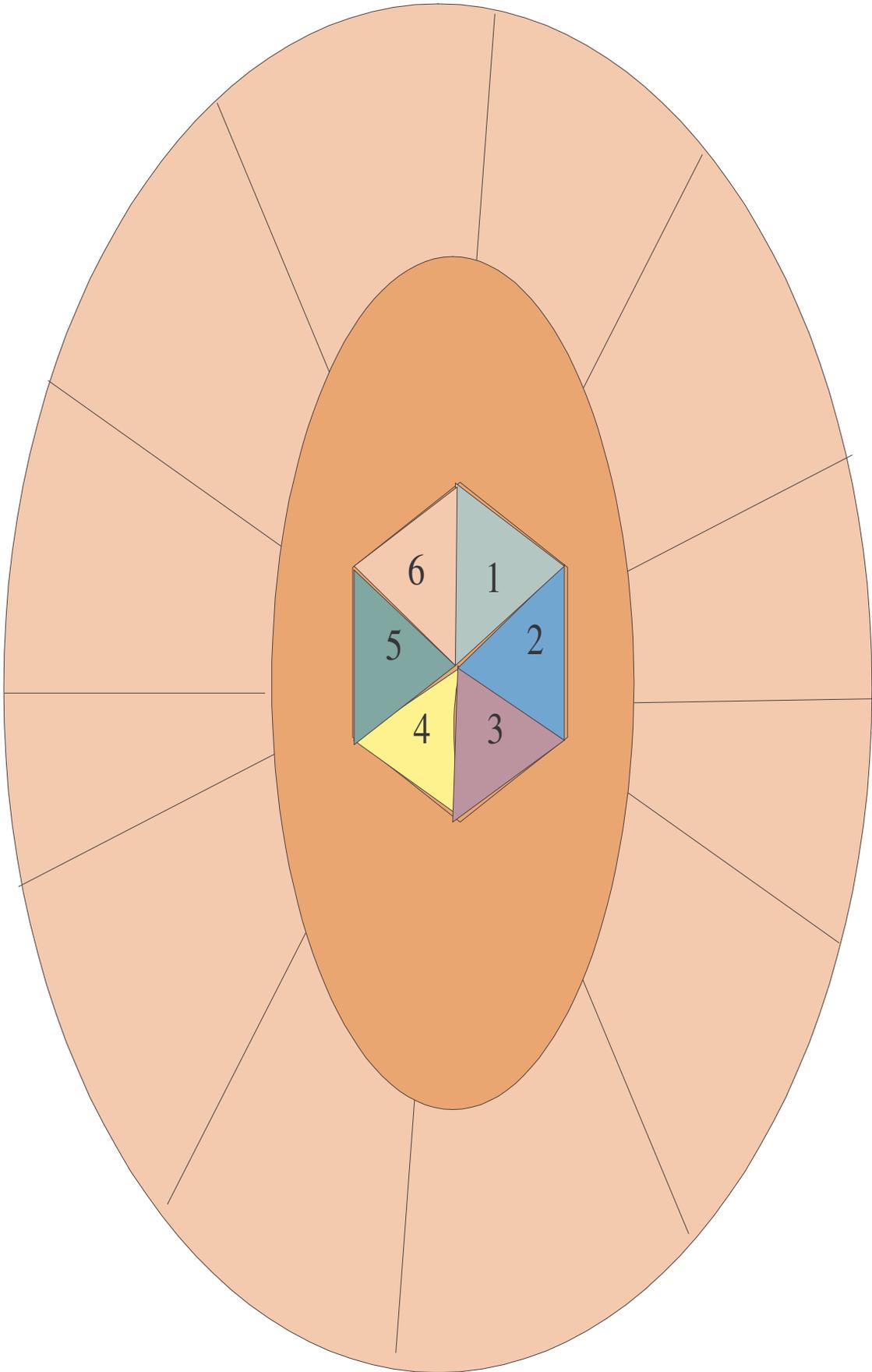




I think	What I'm trying to say	That's no proof
I feel that	On the contrary, I	Oh no,
As far as I'm concerned	Exactly.	There's definitely
Why do you think that	I don't agree.	Perhaps

What makes you feel that	You can't say that	There are far fewer arguments for... as against...
I'm interested in	I can't say if..	Pardon?
Pleaser tell me more about..	I have my doubts about that.	Did you say that...?
I don't care.	You haven't convinced me yet.	I take that back.





ERROR: rangecheck
OFFENDING COMMAND: .installpagedevice

STACK:

-null-
-dictionary-
-savelevel-