





# Wortschatzspiele

## 1) Zuordnungsspiele

### a) Bilder - Wörter (flashcards)

- Die Bildkarten müssen den passenden Wortkarten zugeordnet werden.  
Berufe, Tiere, Transportmittel, Wetter, Präpositionen, Gefühle

			
<b>bear</b>	<b>camel</b>	<b>elephant</b>	<b>fawn</b>

- **Bild/Wortratespiel:**  
Karten haben auf einer Seite ein Wort, auf der Rückseite das passende Bild. Spieler A zeigt B das Bild, B rät das Wort. Wenn B richtig rät, bekommt er die Karte und A muss das Wort erklären oder umschreiben. Wenn B nicht richtig rät, sagt A das Wort und B muss es erklären.
- **Domino**  
Paare ( Wort & Definition / Bild & Definition / Wort & Bild) werden im Dominospiel aneinandergereiht.
- **Memory**  
Kartenpaare (jede Kombination von Wort und Bild ist möglich) werden verdeckt auf dem Boden verteilt. Spieler 1 deckt zwei Karten auf, bilden sie ein Paar, behält er sie und spielt noch einmal; bilden sie kein Paar, muss er beide Karten erklären verdeckt sie wieder und der nächste Spieler kommt an die Reihe (zur Vereinfachung sollten zwei verschiedene Farben für die Karten verwendet werden)
- **Montagsmaler**  
Ein Teilnehmer zeichnet einen Begriff auf die Tafel/Flipchart. Die Gruppe soll so schnell wie möglich erraten, um welcher Begriff es sich handelt.
- **Was ist es?**  
Bilder sind auf einer Folie dargestellt. Der Overheadprojektor ist unscharf eingestellt. Die Studenten sollen erraten, was auf der Folie dargestellt ist.

Variante: Die Folie ist mit einem **Blatt** abgedeckt, in dem ein kleines **Loch** ein geschnitten ist. Der Kursleiter bewegt das Blatt langsam in verschiedene Richtungen. Dabei sollen die Studenten erraten, welche Gegenstände dargestellt sind.

b) **Zielsprache - Muttersprache** ( 1- 20)

- **Von 1 bis 5**

Die englischen Wörter und deren Übersetzung liegen auf dem Tisch. Ein Teilnehmer nimmt ein Wort und sucht die deutsche Entsprechung. Die Gruppe zählt von 1 auf 5. Wenn der Teilnehmer die Aufgabe innerhalb dieser Zeit schafft, darf er das Wort nehmen. Sieger ist der, der die meisten Wörter hat.

Variante: mit dem gewonnenen Verb einen Satz bilden

- **Karten drehen:**

Auf der Rückseite der Wortschatzkarte ist die deutsche Übersetzung. Die Studenten sitzen im Kreis um die ausgelegten Karten und drehen nacheinander alle Karten auf. Einfachste Variante: Die Studenten können aussuchen, welche Karte sie umdrehen.

Variante: Die Studenten können aussuchen, welche Karte sie umdrehen.

- **Domino:**

Auf einer Karte steht ein Wort in der Zielsprache und die Übersetzung eines anderen Wortes. Ziel ist es, die Übersetzungen zuzuordnen. Gleiche Regeln wie beim gleichnamigen Dominospiel.

picture	Farbe
---------	-------

meadow	Baum
--------	------

colour	Wiese
--------	-------

tree	Bild
------	------

- **Puzzle**

Wie bei einem Puzzle müssen die Studenten die Teile zusammenstellen. Dabei helfen ihnen statt Bildern Wörter, denen die Übersetzung gegenüber gesetzt werden müssen.

c) **Gegenstände - Wörter**

Früchte, im Zimmer



d) **Begriffe - Definitionskarten: "Dreibeinrennen"**

Definitionskarten werden an die Wand gehängt. Die dazugehörigen Wortkarten liegen auf dem Boden. Die Teilnehmer werden in Paaren an den Fuß- und Handgelenken zusammengebunden. Sie nehmen eine Wortkarte auf, hüpfen durch den Raum, finden die passende Definition und geben sie dem Lehrer.

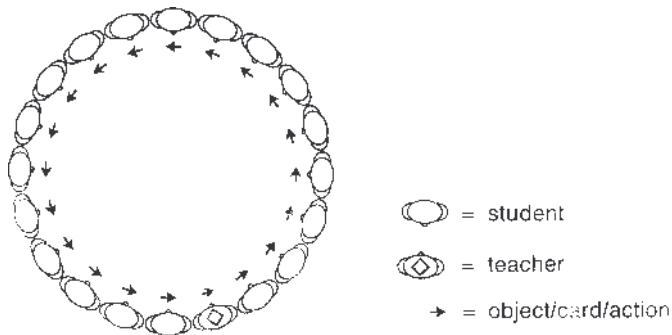
e) **Begriffe - Bewegungen** (Acting and Miming)

An elephant walks like this and that	<i>standing, sway from side to side, heavily</i>
He's terribly big	<i>hands above head</i>
He's terribly fat	<i>hands out wide</i>
He has no fingers	<i>wiggle fingers, shake head for no</i>
And he has no toes	<i>touch toes, shake head for no</i>
But goodness gracious, what a nose!	<i>curl arm in front of face for trunk</i>

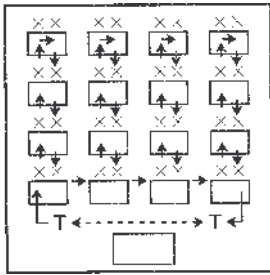
Ein Student zieht eine Wortschatzkarte. Er spielt diese Tätigkeit vor. Die anderen Spieler sollen erraten, was auf dem Kärtchen steht.

Variante: Der Kursleiter flüstert das Wort ins Ohr des Studenten.

**Handlungskette:** Mit der Handlungskette können wir neuen Wortschatz lehren.



1. Geben Sie dem Studierenden neben Ihnen ein Bild mit einer Gestik (z.B. Blumen, die wir riechen). Dieser Studierende gibt es mit der gleichen Gestik weiter usw. bis Sie es wieder vom letzten Studierenden mit der gleichen Gestik zurückbekommen.
2. Schicken Sie das Bild wieder wie zuvor herum, dieses mal aber fügen Sie das Zielwort "riechen" dazu.
3. Schicken Sie dieses mal das Bild mit der Gestik und dem Zielwort in einem Satz eingebunden herum z. B. "Ich rieche die Blumen"
4. Falls in Runde 2 oder 3 der letzte Studierende das falsche Wort oder einen falschen Satz weitergibt, gibt es eine Zusatzrunde.
5. Sobald ein Bild in Runde 1 herum geht, können Sie ein anderes mit einer Gestik herumschicken, so dass zwischen vier und acht Bildern mit verschiedener Gestik, Gestik und Wörter und Wörter und Sätze "herumfließen".



□ = desk  
 x = student  
 T = teacher  
 → = object/card/action

In einer Handlungskette erfährt und versteht der Studierende zuerst die Botschaft, dann fügt man das Wort dazu, dann hören und sagen sie das Wort im Satz. Wenn sie alle Sätze schon relativ gut können, fangen Sie an, einige Bilder und Sätze in eine Richtung zu schicken, während andere in die entgegengesetzte Richtung abgeschickt werden. In der Handlungskette unterrichten Sie jeweils nur einen Studierenden auf einmal. Dieser Studierend unterrichtet dann einen anderen. Falls ein "schwieriger" Laut in einem neuen Wort vorkommt, können Sie zuerst nur den Laut herumschicken, dann das Wort mit dem dazugehörenden Laut auf die Reise schicken.

### Gymnastik:

Einige Wörter können auch als Auflockerungsübungen eingeführt werden.

Lassen Sie alle Studierenden aufstehen. Zeigen Sie mit beiden Händen den Begriff "hoch", alle Studierende machen mit. Dasselbe mit "höher", "tief", "tiefer", "schnell", "schneller", "fest", "fester", "leicht", "leichter".

Machen Sie diese Übungen langsam und schnell und öfters hintereinander. Am Schluss können die Teilnehmerinnen einander am Rücken massieren und dabei die gelernten Wörter wiederholen.

Auf Türkisch:	hoch - yüksek,	höher - daha yüksek
	tief - alçak,	tiefer - daha alçak
	schnell - cabuk	schneller - daha cabuk
	langsam - yavaş	langsamer - daha yavaş
	fest - sıkı	fester - daha sıkı
	leicht - hafif	leichter - daha hafif

### Zuerst die Mimik, dann das Wort

Beispiel: I like..... I don't like

1. Zeigen Sie auf sich selber. Geben Sie Ihre Hände auf Ihr Herz (like). Stellen Sie dann mimisch dar "ein Buch lesen" (reading)
2. Zeigen Sie auf sich. Runzeln Sie die Stirn, heben Sie die Oberlippe (don't like). Stellen Sie dann mimisch dar "eine Zigarette rauchen" (smoking)
3. Stellen Sie so weitere zwei Dinge dar, die Sie mögen und zwei, die Sie nicht mögen.
4. Die Studierenden stellen dann paarweise mimisch dar, was sie mögen und nicht mögen. Währenddessen gehen Sie zu den Paaren und stellen mehrere "likes" und "dislikes" dar.
5. Die Studierenden wechseln ihren Partner/ ihre Partnerin, stellen dort wieder mimisch ihre Vorlieben und Abneigungen dar usw. Während sie in immer neuen Gruppen dies vorführen,

gehen Sie herum und sagen die Wörter, die sie jetzt mimisch darstellen. z.B. "Ah. Maria, you like swimming, you don't like dancing"

6. Alle stehen jetzt im Kreis. Sie stellen wieder mimisch etwas dar und sagen Ihren Satz dazu.

Jeder Studierende stellt dann seine/ihre Handlung mimisch dar und Sie sagen dazu den Satz.

7. Die Studierenden teilen sich wieder in neuen Paaren auf, stellen es mimisch dar und sagen den Satz dazu. Sie bilden dann neue Paare und wiederholen es.

8. Alle bilden wieder einen Kreis. Diesesmal stellt jeder Teilnehmer seinen Satz mimisch dar und sagt den dazupassenden Satz. Alle anderen wiederholen diesen Satz.

9. Schließlich versammeln sich die Studierenden in Dreiergruppen und erzählen ihre Vorlieben und Abneigungen.

Tipp: Wenn die Studierenden zum erstenmal diese Wörter verwenden, erwähnen sie sie im Privaten. Erst später vor der ganzen Gruppe.

Hier sind einige Beispiele, die sehr gut auf diese Art und Weise unterrichtet werden können.

Nomen	Pronomen	Verben	Mehr Verben	Adjektive	Adverbe Adjektive	Präpositionen
Nahrung	Ich	essen	mögen	groß	langsam	in
Getränk	du	trinken	nicht	klein	schnell	auf
Messer	er	lenken	mögen	leicht	ruhig	unter
Füllfeder	sie	anziehen	gehen	schwer	laut	darüber
Bleistift	es	ausziehen	rennen	kalt	gut	heraus
Fußball	wir	schwimmen	stehen	heiß	schlecht	weg
Tennis	ihr	waschen	sitzen	groß	vorsichtig	hinein
Schwimmen	sie	schlafen	kaufen	kurz	schläfrig	hinauf
Fahrrad	ihn	gähnen	verkaufen	ruhig	traurig	durch
Motorrad	ihr	niesen	zeigen auf	laut	glücklich	herum
TV-Gerät	ihnen	husten	aufheben	offen	.....	hinauf
Kassettenrecorder	mir	schnüffeln	fallen	zu	.....	hinunter
Musik	mich	.....	lassen	.....		....
	.....		reiten			

### Begriffe - Lippenlesen

Der Lehrer artikuliert die Begriffe ohne Stimme. (bewegt also nur die Lippen), die Studierenden sollen erraten, um welchen Begriff es sich handelt.

### Vokabellernen spielt sich auf drei Stufen ab

- 1) den Sinn eines neuen Wortes erfassen
- 2) die neue Vokabel lernen
3. die neue Vokabel wieder abrufbar machen

Ein ausgezeichnetes Mittel, den Sinn einer neuen Vokabel bzw. neuer Struktur zu lernen, ist das sogenannte **TPR** (Total physical response). Der Lehrer sagt etwas, die Studierenden führen dies ohne Worte aus.

Bevor eine neue Struktur angewendet wird, muss sie zuerst verstanden werden.

Ein einfaches Beispiel einer TPR-Übung: Stand up - Go to the door - open the door - close the door - come back - turn round .- sit down (zuerst führe ich das vor und kommentiere es, dann

bitte ich zwei Freiwillige, mit mir das vorzuführen; dann kommentiere ich nur noch und einer der beiden führt das vor). Die ganze Gruppe beobachtet.

## **V A K Multisensorische Wortschatzarbeit**

### **1) Zuerst Mimik / Geräusch, dann das Wort**

- a) Alle stehen im Kreis. L zeigt seinem Nachbarn ein Bild und macht dazu ein Geräusch oder eine Bewegung. Nachbar gibt das Bild weiter und wiederholt das Geräusch bzw. Die Bewegung usw. bis das Bild wieder bei L. anlangt.
- b) Jetzt wird das Wort zum Bild, Bewegung und Geräusch weitergegeben.
- c) Bilder werden jetzt gleichzeitig in beide Richtungen "geschickt"

### **2) Der gelenkte Ausflug (guided tour)**

- a) L. hängt die Bilder irgendwo in der Klasse an verschiedenen Stellen an die Wand. L. lädt alle ein, mit ihm zu kommen, bleibt vor einem Bild stehen, führt die Bewegung aus und benennt das Abgebildete. Alle Schüler/innen führen die Bewegung aus und sagen das Wort nach.
- b) L. mimt das Wort - Schüler/innen benennen es.
- c) L. gibt Anweisungen: Go to..... (e.g. Go to the eagle, to the dog....); Alle Ss gehen gemeinsam zu den erwähnten Bildern.
- d) Ss bitten jetzt einen einzelnen S., zu einem bestimmten Bild zu gehen.
- e) L. bittet jetzt alle, die Augen zu schließen und verändert die Position der Bilder und dreht sie um. Ss müssen jetzt erraten, welches Bild es ist, indem sie Fragen stellen. (konkrete, kommunikative Situation) ( Where is....? (What is it? Is that the...?)

### **3) Bilder auf dem Boden**

- a) L. legt verschieden Bilder auf den Boden und benennt sie. Ss stehen im Kreis.
- b) L. benennt die Bilder und zeigt auf sie. (Point to....)
- c) L. benennt die Bilder und zeigt nicht mehr auf sie, Ss jedoch schon. ; L. steigert die Geschwindigkeit. ("Show me....")
- d) Ss stellen sich zu einem Bild. L. ruft den Begriff eines Bildes. Jene Ss, die am Bild stehen, nennen ihre Namen (L. steigert die Geschwindigkeit)
- e) Ss nehmen ein Bild auf, benennen es und geben es irgend jemandem (sie tauschen das Bild).

### **4) Rundherum....rundherum (round and round)**

Alle stehen im Kreis und halten sich an den Händen. L. sagt, was zu tun ist.

*(round and round and round, and jump and round,... turn round,...)*

Zwischendurch können neu gelernten Wörter mit einbezogen werden z. B. "eagle".

Wenn das Aktivierungsniveau der Ss erhöht werden soll, kann das Tempo gesteigert werden. Soll das Aktivierungsniveau gesenkt werden, wird das Ganze sehr langsam durchgeführt.

5) **Wortkette (Koffer packen)**

z.B.

S1: Doctor, I've got a headache

S2: Doctor, I've got a headache and a soar throat.

S3: Doctor, I've got a headache and a soar throat and toothache,....

Bei diesem Spiel können alle Ss miteinbezogen werden. Sie stellen die "Schmerzen" mimisch dar, die "Schauspieler" benennen sie.

Die Kette kann vorwärts oder rückwärts "laufen".

Gruppe A und Gruppe B. L. gibt ein Thema vor. Z. B. "winter sports".

S1 von A fängt mit einem Wort an.

S1 von B setzt mit einem Anderen Wort fort.

S2 von A macht mit einem anderem Wort weiter usw.

Wiederholungen sind Pluspunkte für die gegnerische Mannschaft.

Dieses Spiel kann am Anfang als "Warming up" gespielt werden. Während der Stunde werden neue Wörter zu diesem Thema gelernt, die wiederum in der Schlussrunde mit einbezogen werden können.

6) **Sucht einen neuen Platz ( Change places)**

Ss sitzen entweder auf Stühlen oder Bierdeckeln irgendwo im Raum. L. bittet alle, die z. B. im Fasching einen Hut tragen, den Platz zu wechseln.

z.B. Everyone who wears a hat at carneval, change places.

Everyone, who doesn't wear any hat at carneval, change places,....., who sings,....drinks...

Variante: Ein Stuhl oder ein Bierdeckel (beer mat) kann weggenommen werden. Wer keinen Platz mehr erwischt, muss die neue Aufgabe stellen.

7) **Bilde einen Chant (Create a Chant)**

mit Gestik.

It's like winter

It's like spring

It looks like winter

It looks like spring

It feels like winter

It feels like spring

Close the door

Open the door

Close the window

Open the window

light the fire

Put the fire off

Hold me.

Hold me.

Chant zum Thema "transport"

train, ship, aeroplane, bus - wird rhythmisch gesprochen, dazu klatschen ; wird mit Bewegungen begleitet

car, bike, scooter, helicopter

Ss gehen im Raum umher und bilden mit einem dieser Wörter einen Satz. Z. B. I go by car

8) **Schreibe ein Lied ( Write a song)**

zu einer bekannten Melodie wie "Are you sleeping" wird gemeinsam ein Text gesucht und mit Mimik begleitet.

z.B. zum Thema: Ghosts

Ghosts in Scotland Ghosts in Scotland

Here they are, here they are.

Haunting through the castle Haunting through the castle

Making noise. Making noise.

Jede Gruppe macht einen neuen Text. Führt in zuerst nur mimisch dar, die anderen Ss erraten die Worte. Am Schluss gibt es eine Aufführung aller Strophen.

## 2) Spielunterlagen

### 2.1 Eigene Spielunterlagen

#### a) **Nullen und Kreuze** (Noughts and Crosses)

Spiel für drei oder fünf Personen - Zwei Gruppen (0 und X) plus ein "Sekretär". Der Würfel entscheidet, welche Gruppe anfängt. Jede Gruppe hat neun Kärtchen. Mit jedem Wort muss ein richtiger Satz gebildet werden. Ziel des Spiels: Eine Reihe, Spalte oder Diagonale zu schaffen (wie bei Bingo)

#### b) **Schiffe versenken** (Sending to the Bottom)

Jeder Spieler verteilt auf seinem Plan verschiedene Wörter und Phrasen. Falls der Gegner ein Wort des Gegners trifft, muss er damit einen Satz bilden. Wenn eine Phrase "getroffen" ist, muss der Spieler angeben, aus wie viel Wörtern sie besteht.

Variante: Zeitlimit setzen!!

#### c) **Verbinde die Punkte** (Join up the dots)

Diese Form von Puzzle ist sehr beliebt. Die Zahlen, die die zu verbindenden Punkte angeben, sind nicht in der numerischen Abfolge geordnet. Nur wenn der Teilnehmer alle Zahlen richtig verbunden hat, entsteht die richtige Figur. Diese Übung kann noch etwas anspruchsvoller gestaltet werden, wenn mehr Punkte und Zahlen in die Übung eingebaut werden, als zum Zeichnen der Figur erforderlich sind.

## 4) Wortkarten

#### a) **Musikalische Wörter**

Die Wortschatzkarten werden auf dem Boden ausgelegt. (eine weniger als Studenten). Während die Musik spielt, bewegen sich die Studenten im Raum. Wenn die Musik anhält, muss jeder auf eine Karte treten. Wer keine Karte "hat", kann sich eine Karte aussuchen und damit einen Satz bilden.

#### b) **Filtern**

Jeder Spieler bekommt eine Wortschatzkarte. Ein Spieler stellt sich vor die Gruppe, der Lehrer flüstert ihm ein Wort zu, das einer seiner Mitstudenten auch hat. Auf ein Zeichen des Lehrers ruft jeder einzelne sein Wort heraus. Der "Zuhörer" muss "herausfiltern", wer sein Wort hat. Falls es ihm gelingt, darf er damit einen Satz bilden.



Variante: **Das Flüsterspiel**

Begriffe werden auf Karten geschrieben. Ein Einzelner (A) steht vor der Gruppe. Auf los schreien alle Gruppenmitglieder gleichzeitig ihre individuellen, geheimen Worte. A muss ein Wort und den dazugehörigen "Schreier" erkennen und benennen. Gelingt es ihm, so geht A zur Gruppe, die Wortkarten werden neu verteilt und der "Entlarvte" übernimmt die Funktion von A.

c) **Schnipp - Schnapp** (Call my bluff)

Zwei Gruppen spielen gegeneinander. Jeder hat mehrere Karten mit Wörtern oder Redewendungen. Die beiden Gruppen drehen abwechselnd ihre Karten auf und bilden damit einen Satz. Wenn der Satz falsch ist bzw das Wort nicht gekannt wird und die andere Gruppe bemerkt das, darf sie alle schon "bespielten" Karten einstreichen.

Ziel: Möglichst viele Karten zu haben - Zeitlimit.




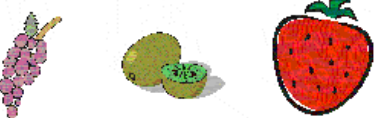
d) **Wer ist Sieger?**

Die Karten werden im Kreis ausgelegt. Auf ein Zeichen des Kursleiters werden die Karten der Reihe nach umgedreht und übersetzt (bzw. Satz gebildet). Sieger ist jene Gruppe, die als erstes fertig ist.

e) **Würfeln:**

In Gruppen sitzen die Studenten um die Kärtchen, die im Kreis ausgelegt sind. Jeder Teilnehmer bekommt eine Spielfigur. Dann wird der Reihe nach gewürfelt. Wer z.B. eine "4" würfelt, rückt vier Wortschatzkarten vor und sagt die Übersetzung bzw. bildet damit einen Satz.

f) **30 BINGO**

	<p>Die Spieler sucht 30 "schwierige" Worte aus dem Text aus und schreiben je ein Wort auf eine Karte. Jeder Spieler wählt nun für sich 16 Worte aus diesen 30 Worten aus und schreibt sie ebenfalls auf Karten. Jeder Lernende macht ein Spielfeld mit 4X4 Karten. Von den 30 ersten Karten zieht der Lehrer eine nach der anderen aus dem Hut. Das Spiel verläuft wie Bingo.</p>
	
	
	

## 5)Assoziationsfördernde Spiele

Da unser Gehirn assoziativ arbeitet, sollen wir unserem Gehirn möglichst viele assoziative Hilfen geben.

### a) Geschichten finden

Die Gruppe versucht gemeinsam, für einzelne Wörtern oder Phrasen "Eselsbrücken" zu finden. Beispiel: "apprentice"

Je lustiger, ausgefallener, bizarrer oder vulgärer eine Geschichte ist, desto besser merken wir uns das Wort.

### b) Ein Bild zu diesem Wort finden.

Beispiele: "plane", "cubare"

### c) Flash

Was fällt Dir ein zu Italien, Urlaub, Wetter, Winter, verschiedene Charaktere,...

In Kleingruppen sollen die Teilnehmer (8) Wörter aufschreiben, die sie mit diesem Begriff assoziieren. Gewertet werden Übereinstimmungen mit je einem Punkt. Wörter, die keine andere Gruppe dazu hat, mit 2 Punkten.

### d) Imagenieren; Aktivierung der inneren Bildschirmtechnik

#### • Im Sand schreiben

Der Kursleiter lässt angenehme Musik erklingen und rät den Teilnehmern folgendes: "Stellt euch vor, ihr seid auf einem wunderbaren Strand früh am Morgen und schreibt das Wort ..... mit dem Finger (mit einem Stecken) in den Sand. (Wie eine Traumreise - fühlen - sehen, hören,...)

#### • Vergrößern, Verkleinern, Drehen,....

Bei angenehmer Musik schreibt der Kursleiter ein Wort an die Flipchart . Er sagt: "Schaut euch dieses Wort genau an. Schließt jetzt eure Augen und lasst das Wort so groß werden, dass es sich von einen Ende der Wand bis zum andern ausdehnt". (Nach etwa 5 Sekunden). "Lasst das Wort wieder klein werden und gebt es zurück auf die Flipchart. Jetzt könnt ihr wieder die Augen öffnen."

### e) Synonyme - Gegensätze - Kategorien - .....

#### Gegensätze

good - bad, strong - weak,.....

come - go, start - finish

#### Synonyme

cheap - inexpensive, circular - round; impolite - rude; ring up - telephone; ...

#### Kategorien

Ordne diese Wörter der richtigen Wortgruppe zu

van - bed - spinach - neck - wardrobe - plums - settee - mushrooms - desk - suit -  
cupboard - vest - rice - feet - .... FOOD - CLOTHES - PARTS OF THE BODY -  
TRANSPORT - PLACES - FURNITURE

### **Falsches Wort heraus** (odd word out)

Der Student muss jenes Wort durchstreichen, das nicht zur Familie gehört.

cardigan - docker - cap - scarf - vest : clothes

### **Dalli - Dalli** ( Be quick)

Mehrere Gruppen. Innerhalb einer bestimmten Zeit soll jedes Paar abwechselnd möglichst viele Wörter zu einem Bereich aufzählen.

Kleidungsstücke - Möbel - Sportarten - Pflanzen - Charaktere - .....

- f) **Jazz Chant:** Mit allen neuen Vokabeln kann ein neuer Jazz Chant "gerappt" werden.  
z.B. sweater - pyjama - trousers - socks -  
Dabei zeigen alle auf den Körperteil, auf dem dieses Kleidungsstück getragen wird.

## **6) in Verbindung mit anderen Fertigkeiten**

### a) **Zeichnen:**

- **Be-zeichnen**

Die Teilnehmer zeichnen eine Landschaft,..... , schreiben Karten mit den verschiedenen Wörtern und ordnen sie dem aufgehängten Bild zu.

- **Be-zeichnet**

Der Lehr hat Begriffe mit Fachtermini. Es werden Mannschaften mit 3-5 Lernenden gebildet. Ein Vertreter jeder Mannschaft geht zum Lehrer, der ihnen gleichzeitig das zu malende Wort zeigt, ohne es auszusprechen. Die Vertreter gehen zu ihren Gruppen zurück und versuchen, das Wort bildlich darzustellen. Die Mannschaften müssen das Wort erraten. Die Mannschaft, die das Wort als erste errät, erhält einen Punkt.

- **Nicht aus-gezeichnet**

Jeder Teilnehmer denkt sich 3-4 Schlüsselworte aus, die bildlich dargestellt werden können. In Gruppen von 3-5 Personen beginnt einer, die Zeichnung Schritt für Schritt anzufertigen (insgesamt 4 bis 5 Schritte). Nach dem ersten Schritt raten die anderen Mitglieder der Gruppe, was es sein sollte. Derjenige, der es rät, erhält eine gewisse Anzahl von Punkten; je früher es erraten wird, desto mehr Punkt gibt es.

- **Polonaise**

Ein Teilnehmer beginnt eine Zeichnung und stellt eine Frage mit einem Fragewort. Der Nächste beantwortet die Frage und setzt die Zeichnung fort und stellt wieder eine Frage mit einem Fragewort und so weiter.

- **Hieroglyphen**

Texte werden in Bildergeschichten umgewandelt, die Bilder werden aufgehängt und die Lernenden müssen die Texte anhand ihres Bildes so getreu wie möglich wiedergeben.

b) **Lesen:**

Die Teilnehmer lesen den Text mit den entgegengesetzten Verben und Hauptwörtern.  
I am opening the suitcase. Some clothes fall out. I am looking for the chocolate box. I find it. I am embarrassed to give it to the porter.....

c) **Schreiben**

Mit dem Finger schreiben die Studenten Wörter auf dem Rücken des Partners.  
Er/Sie muss erraten, welches Wort es ist.

d) **Fühlen**

"Blinde Kuh". Einem Teilnehmer sind die Augen verbunden. Er muss verschiedene Gegenstände betasten und dessen Bezeichnung nennen.

e) **Imagieren**

Mit einem Partner oder zu dritt stellen die Spieler sich vor, dass sie Fliegen sind. Ein Fliegenteam bestimmt, wo ein anderes sich gerade befindet. Das Team muss dann beschreiben, was es von seiner "Fliegenposition" aus sehen kann.

Variante: **Die Wanze**

Anstatt einer Beschreibung, was zu sehen ist, wird eine Beschreibung abgegeben, was gehört werden kann.

f) **Auf der Couch**

Ein Spieler spielt den Psychologen, der andere den Patienten. Der Psychologe präsentiert nacheinander Worte und Fachbegriffe aus dem zu behandelnden Thema. Der Patient gibt jeweils Worte und Begriffe an, die im Zusammenhang mit den sogenannten Worten stehen. Zu jedem Zeitpunkt kann der Psychologe sagen: "Warum haben Sie das gesagt?" und der Patient muss eine Erklärung abgeben.

## 7) Zerlegte Sätze

a) **Kopfloze Sätze**

Die Satzanfänge fehlen. Der zweite Teil des Satzes steht auf der Karte.

b) **Schwanzlose Sätze**

Satzanfänge sind auf den Karten. Die Studenten müssen den Satz ergänzen. Dies ist auch als Wettkampf möglich. Zwei Gruppen - jedes Mitglied schreibt einen Satzanfang auf eine Karte. Der Würfel entscheidet, wer anfängt. Die andere Gruppe muss ergänzen.

c) **Satz - Collage**

Jedes Wort eines Satzes steht auf einer eigenen Karte.  
Aufgabe: Bildet einen richtigen Satz

## 8) Begriffe nennen

**a) Eilpost**

Gruppen von 2 bis 3 Personen. A nennt einen Begriff; B muss weitere Begriffe angeben, die mit dem gleichen Buchstaben beginnen oder enden, bevor A bis 10 gezählt hat.

**b) Das A und O**

Der Lehrer nennt zwei Buchstaben und der Spieler nennt so viele Fachtermini, die mit diesen beiden Buchstaben beginnen, wie möglich. Wenn jemand von der Gruppe weitere Begriffe mit diesen Buchstaben nennen kann, darf er den Buchstaben und den nächsten Spieler bestimmen.

**9) Mimikspiele**

**a) Mimische Worte**

Worte werden aus einem Themenbereich ausgesucht und mit einem mimischen Zeichen (mimisch-gestische Darstellung) behaftet. Jeder Lernende erhält ein Wort und die dazugehörige Gestik zugeteilt. Nun beginnt ein Kettenspiel. Der erste Lernende präsentiert sein Wort mit der Gestik und fügt Wort und Gestik eines anderen Teilnehmers dazu. Dieser wiederum wiederholt die Worte und Gestik des ersten, seine eigenen und fügt eine weitere dazu. Wer die Reihenfolge bricht, muss alle Worte und Definitionen erläutern und das Spiel beginnt von vorne.

**b) Stummfilm**

Ein Teilnehmer flüstert ein Wort, einen Begriff oder eine Situation in das Ohr eines zweiten. Der zweite stellt den Begriff mimisch dar. Die anderen müssen das Wort erraten.

**8) Verschieden einsetzbare Spielbretter**

Diese Spielbretter können für die Aktivierung verschiedener Bereiche eingesetzt werden; zur Aktivierung von Grammatik, Wortschatz, Kommunikation oder allem zusammen.

**a) "Herz, Quadrat, Dreieck, Kreis"**

Jeder Spieler kann mit seiner Spielfigur in jede beliebige Richtung fahren. Die Karten sind in 4 Gruppen geordnet. Alle Karten, die ein Herz auf der Rückseite haben bilden eine Gruppe, jene mit Kreis auf der Rückseite eine zweite Gruppe usw. Wenn der Spieler auf ein Feld mit einem Dreieck kommt, zieht er eine Karte mit einem Dreieck auf der Rückseite usw.

**b) "Leiterspiel"**

4 Teilnehmer pro Spielbrett. Die Studenten würfeln der Reihe nach. Kommt jemand auf ein schwarz umrandetes Feld, muss er eine Aufgabe lösen. Kommt er zum Fuß einer Leiter, darf er sie hinaufsteigen. Gewonnen hat der, der zuerst im Ziel (100) ist.

**c) "Schlangen und Leiter"**

Die Spieler rücken entsprechend ihrer Punktezahl nach vor. Sie müssen dabei die auf dem Feld, auf dem sie zu stehen kommen, gestellte Aufgaben lösen. Kommt er zu einer Leiter, darf er sie hinaufsteigen. Kommt er zum Kopf einer Schlange, muss er zum Schwanzende zurück.

d) **"Fragenspiel"**

6 Personen pro Spielfeld; zwei verschiedene Würfel. Der erste Würfel entscheidet, wer welches Feld bekommt. Der zweite Würfel entscheidet, von welchem Feld Aufgabenkarten gezogen werden müssen. Die gezogene Karte muss wieder ganz unten in den Stapel gesteckt werden.

e) **"Irrgarten":**

Die TeilnehmerInnen entscheiden, welches Wort in die Lücke passt und gehen, je nach Antwort, links oder rechts. Es gibt mehrere Wege ins Ziel, aber nur einer ist der richtige. Es ist auch möglich, dass sie die deutsche Entsprechung der vorgegebenen Wörter in der Zielsprache zuordnen müssen. Am Schluss wird der Weg gemeinsam beschrieben. Natürlich kann die Vorlage "Irrgarten" auch für Grammatikspiele eingesetzt werden. Sie eignet sich vor allem für alle jene Punkte, bei denen die Teilnehmerinnen zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden müssen. Z.B. "since - for", "some - any", "..... - ....."







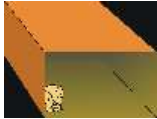








Brauchbare links im www.

<http://www.mansioningles.com/profesores06.htm>

<http://www.mansioningles.com/profesores07.htm>

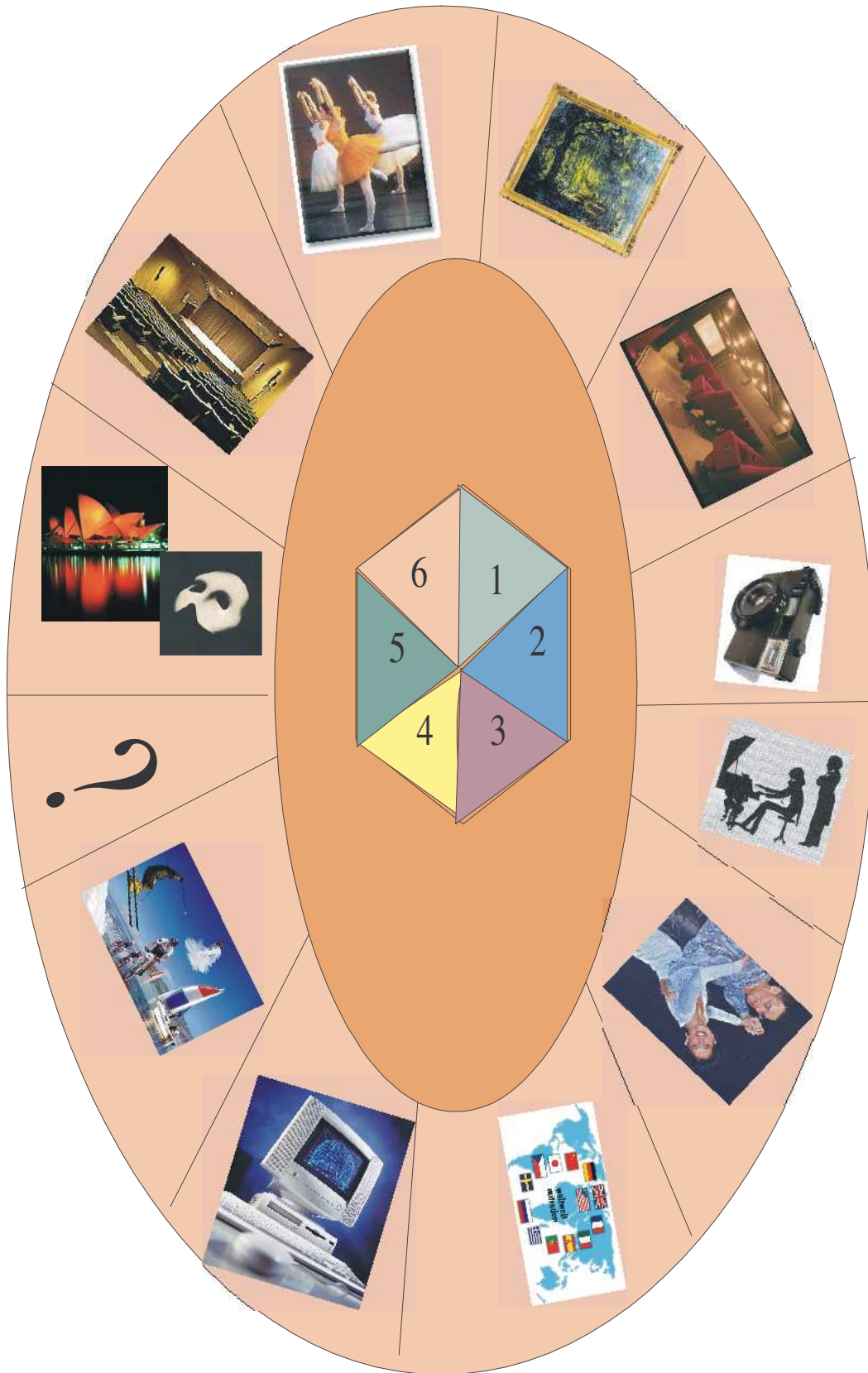
[http://people.bu.edu/jpettigr/Articles\\_and\\_Presentations/Vocabulary.htm](http://people.bu.edu/jpettigr/Articles_and_Presentations/Vocabulary.htm)

[http://web.uvic.ca/hcmc/workshops1/download\\_ws3.htm](http://web.uvic.ca/hcmc/workshops1/download_ws3.htm)

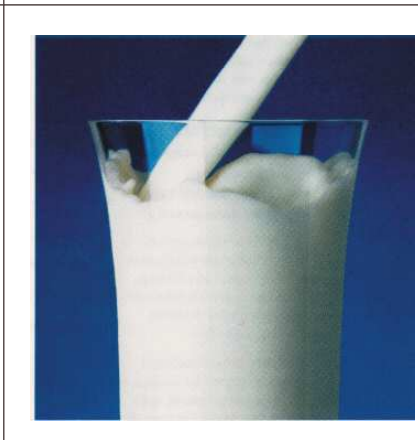
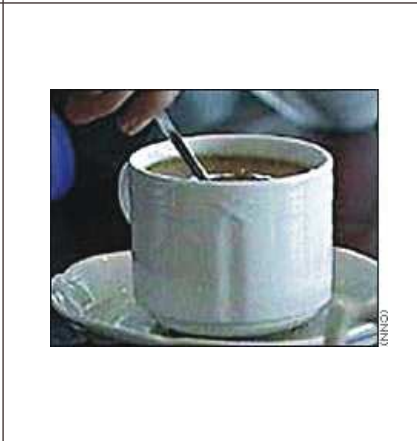
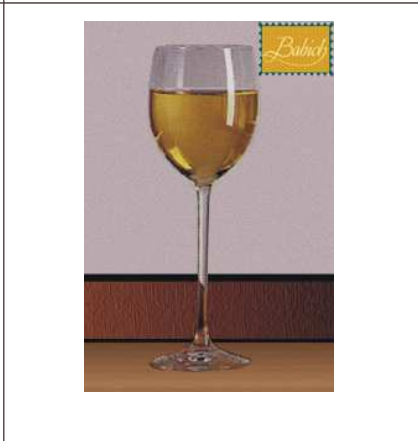
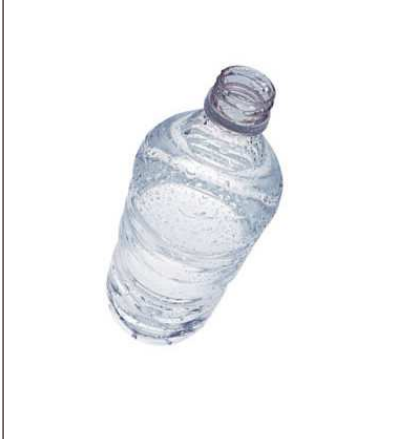
	<b>crazy</b>		<b>naughty</b>		<b>wonderful</b>
	<b>proud</b>		<b>beautiful</b>		<b>famous</b>
	<b>friendly</b>		<b>big</b>		<b>lovely</b>
	<b>elegant</b>		<b>happy</b>		<b>funny</b>
	<b>ideal</b>		<b>easy to talk to</b>		<b>clever</b>
 	<b>nice</b>				

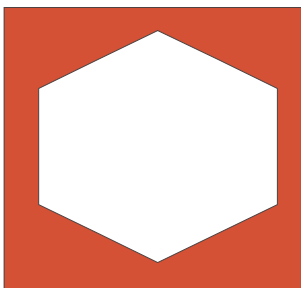
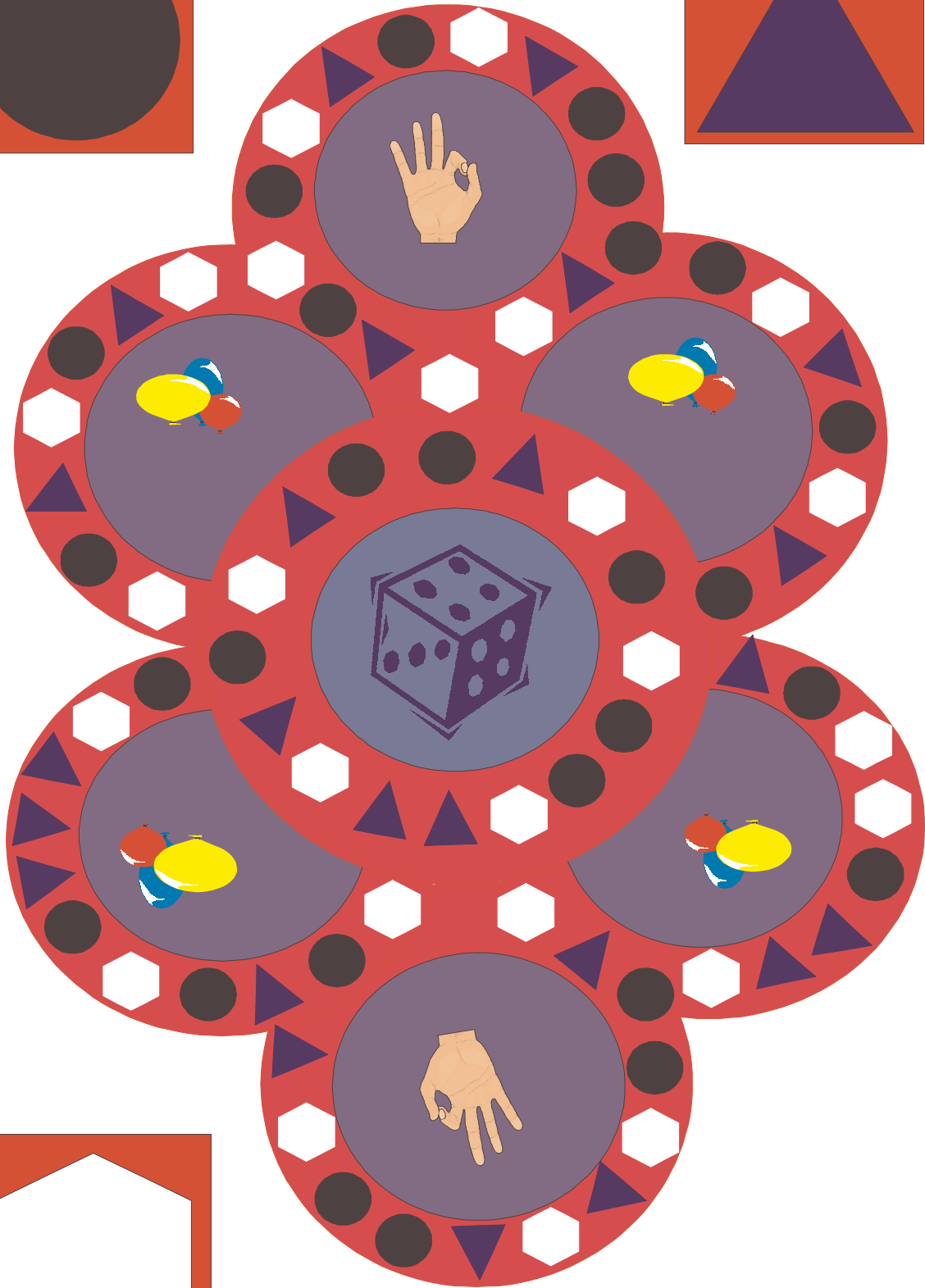
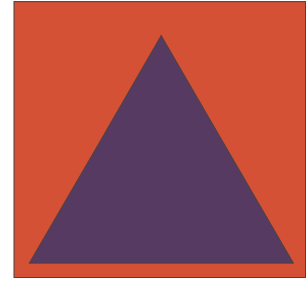
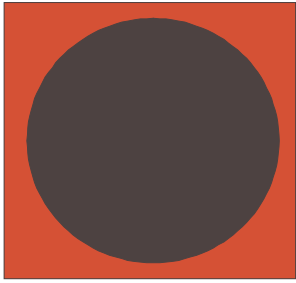


















# Interessen









37	38	39	40	41	42
					
36	35	34	33	32	31
					
25	26	27	28	29	30
					
24	23	22	21	20	19
					
13	14	15	16	17	18
					
12	11	10	9	8	7
					
1	2	3	4	5	6
	