

# Inhaltsverzeichnis

<b>ZUM AUTOR.....</b>	<b>2</b>
<b>INHALTSVERZEICHNIS .....</b>	<b>3</b>
<b>ÜBERSICHT NACH NIVEAUSTUFEN.....</b>	<b>7</b>
<b>VORWORT .....</b>	<b>11</b>
<b>EINLEITUNG.....</b>	<b>13</b>
<b>TEIL 1: ZAHLENSPIELEREIEN .....</b>	<b>15</b>
1.    Verkehrte Zahl (Ab A1).....	15
2.    Höher - niedriger (Ab A1).....	15
3.    Der Preis ist heiß (Ab A1) .....	15
4.    Nummernkarten (Ab A1) .....	15
5.    Rechnen mit Uhrzeiten (Ab A1) .....	15
6.    Uhrzeit digital und im Alltag (Ab A1) .....	16
7.    Tabuzahl (Ab A1) .....	16
8.    Zahlenketten (Ab A1) .....	16
9.    Rechnen - Wettbewerb (Ab A1).....	16
10.   Zahlenbingo (Ab A1).....	17
11.   Zahlendiktat (Ab A1) .....	17
12.   Zahlenspiel (Ab A1) .....	17
13.   Konzentration (Ab A1).....	18
14.   Zahlen benennen und buchstabieren (Ab B1) .....	18
15.   Zahlen in einem Text lesen (Ab A1) .....	19
16.   Zahlenquiz (Ab A1) .....	19
17.   Jahreszahlenbingo (Ab A1).....	20
18.   Der Mensch in Zahlen (Ab A2) .....	21
<b>TEIL 2: SPRACHSPIELEREIEN .....</b>	<b>30</b>
1.    Alphabet sortieren (Ab A2) .....	30
2.    Alphabetisch ordnen (Ab A1).....	30
3.    Wer kennt die meisten Wörter auf Deutsch? (Ab A1).....	30
4.    Codeknacker (Ab A1).....	30
5.    Wortschlange (Ab A2) .....	31
6.    Kluge Wörterrätsel (Ab A1).....	31
7.    Alles, was ich mag/nicht mag (Ab A1).....	31

8.	Wort und Zahl (Ab A1) .....	32
9.	Alle Wörter mit A (Ab A1) .....	32
10.	Wörter finden (Ab A2) .....	32
11.	Ungeliebter Buchstabe (Ab A1).....	32
12.	Buchstabensalat (Ab A2).....	32
13.	Deutsch international. Ich kann Deutsch! Welche Wörter kennen Sie? (Ab A1) .....	33
14.	Ich sehe was, was du nicht siehst, und das ist ... (Ab A1).....	34
15.	Erster und letzter Buchstabe (Ab A1) .....	34
16.	Endlostexte (Ab A1) .....	34
17.	Wort-Pantomime (Ab A2) .....	35
18.	Wortfragmente (Ab A1) .....	35
19.	Wer hat den Ball? (Ab A2).....	35
20.	Gegenstände raten (Ab A2) .....	36
21.	Personen-Kim (Ab A2).....	36
22.	Stadt-Land-Fluss (Ab A1).....	36
23.	Wörter erklären (B1).....	37
24.	Oberbegriffe finden (Ab A2) .....	37
25.	Schweineschnitzel (Ab A1).....	38
26.	Außenseiterwort (Ab A1) .....	38
27.	Gedächtnistest (Ab A1).....	39
28.	Krimi- oder Rätselgeschichte (Ab B1) .....	39
29.	Frageballon (Ab A2).....	39
30.	Im Mittelpunkt des Interesses (Ab A2) .....	40
31.	Satzergänzung (Ab A2) .....	40
32.	Erzählerwechsel (Ab A2) .....	41
33.	Lach doch mehr! (Ab A1) .....	41
34.	Der Kuli, die E-Mail, das Handy (Ab A1).....	41
35.	Bandwurmsatz (Ab A2) .....	41
36.	Strukturen-Puzzle (Ab A1).....	42
37.	Singular-Plural (Ab A1).....	43
38.	Wortschatzarbeit zu einem Thema (Ab A1).....	43
39.	Wortfüllung (Ab A1).....	44
40.	Kreuzwort anders (Ab A1).....	44
41.	Textwürfeln (Ab A1) .....	45
42.	Wenn ... dann-Kette (Ab B1) .....	45
43.	Steh auf, wenn du ... (Ab A2) .....	46

44.	Satzwechsel (Ab A2).....	46
45.	Textdetektiv (Ab A1) .....	46
46.	Der fragende Ball (Ab A1) .....	47
47.	(Verben)-Pantomime (Ab A1) .....	47
48.	Satzanfänge (Ab B1).....	48
49.	Zungenbrecher (Ab A1).....	50
50.	Um die Wette reden (Ab A1) .....	50
51.	Buchstabieren (Ab A1) .....	50
52.	Warum? Darum!!! (Ab A2).....	50
53.	Gegenteilpaare benennen (Ab A2) .....	51
54.	Die Katze meiner Freundin (Ab A2) .....	53
55.	Erfindungsspiel 1 (Ab A1).....	53
56.	Erfindungsspiel 2 (Ab B1).....	53
57.	Erfindungsspiel 3 (Ab B1).....	54
58.	Was war anders? (Ab A2).....	55
59.	Superlative (Ab A2) .....	55
60.	Brainstorming (Ab A1).....	56
61.	Was brauche ich? (Ab A2).....	56
62.	So ein Mist! (Ab A2) .....	56
63.	Imaginäre Fragen (Ab A2) .....	57
64.	Wie komme ich zu ...? (Ab A1) .....	57
65.	Flipping (Ab A1).....	57
66.	Der Letzte und der Erste (Ab A1) .....	58
67.	Alltagsgegenstände beschreiben (Ab B1) .....	58
68.	Tätigkeiten - Zeitformen - Kettenspiel (Ab B1) .....	58
69.	Wörter aus Buchstaben (Ab A2) .....	59
70.	Stammzeiten - Rhythmus (Ab A1).....	59
71.	Erzählung: Vom Wort bis zum Satz (Ab A2) .....	60
72.	Was sagt sie? (Ab A2).....	60
73.	Präpositionen raten (Ab B1) .....	61
74.	Präpositionen raten 2 (Ab B1).....	62
75.	Klagen (Ab B1).....	62
76.	Positive Erfahrungen oder Probleme (Ab B1).....	63
77.	Verrückte Geschenke (Ab A2).....	63
78.	Ein perfektes Suchrätsel (Ab A1).....	64
79.	Ein imperfektes Suchrätsel (Ab A2) .....	66

80.	Ein (im)perfektes Suchrätsel (Ab A2) .....	70
81.	Ein fast perfektes, aber dennoch imperfektes Spiel (Ab A1) .....	76
82.	Perfekte Lügen (Ab A1) .....	78
83.	Rekonstruktion einer Geschichte (Ab A2) .....	78
84.	Lückenhafte und geschüttelte Texte (Ab A2) .....	80
85.	Grammatisches Lesen. Eine mutige Frau (Ab A2) .....	81
86.	Essen: Wetten, dass ...?-Quiz (Ab A1) .....	83
87.	Wiederholung Wortschatz und Grammatik: Wetten, dass ...?-Quiz (Ab A1) .....	86
88.	Berlin: Wetten, dass...?-Quiz (Ab A2) .....	89
89.	Aachen-Quiz 3x5 3x4 3x3 3x2 3x1 (Ab A1) .....	90
90.	Köln-Quiz 3x5 3x4 3x3 3x2 3x1 (Ab A1) .....	92
91.	Das Wissensquiz (Ab A2) .....	94
92.	Automatisierungsübungen (Ab A1) .....	100

VORSCHAU



## Übersicht nach Niveaustufen

### Ab A1

Verkehrte Zahl  
Höher - niedriger  
Der Preis ist heiß  
Nummernkarten  
Rechnen mit Uhrzeiten  
Uhrzeit digital und im Alltag  
Zahlen in einem Text lesen  
Zahlenquiz  
Jahreszahlenbingo  
Tabuzahl  
Rechnen - Wettbewerb  
Zahlenbingo  
Zahlenketten  
Zahlendiktat  
Zahlenspiel  
Konzentration  
Alphabetisch ordnen  
Wer kennt die meisten Wörter auf Deutsch?  
Codeknacker  
Kluge Wörterrätsel  
Alles, was ich mag/nicht mag  
Wort und Zahl  
Alle Wörter mit A  
Ungeliebter Buchstabe  
Deutsch international. Ich kann Deutsch! Welche Wörter kennen Sie?  
Ich sehe was, was du nicht siehst, und das ist ...  
Erster und letzter Buchstabe  
Endlostexte  
Wortfragmente  
Stadt - Land - Fluss  
Schweineschnitzel  
Außenseiterwort  
Gedächtnistest  
Lach doch mehr!  
Der Kuli, die E-Mail, das Handy  
Strukturen-Puzzle  
Singular-Plural  
Wortschatzarbeit zu einem Thema  
Wortfüllung  
Kreuzwort anders  
Textwürfeln  
Textdetektiv



Der fragende Ball  
(Verben)-Pantomime  
Zungenbrecher  
Um die Wette reden  
Buchstabieren  
Erfindungsspiel 1  
Brainstorming  
Wie komme ich zu ...?  
Flipping  
Der Letzte und der Erste  
Stammzeiten-Rhythmus  
Ein perfektes Suchrätsel  
Ein fast perfektes, aber dennoch imperfektes Spiel  
Perfekte Lügen  
Essen: Wetten, dass ...?-Quiz  
Wiederholung Wortschatz und Grammatik: Wetten, dass...?-Quiz  
Aachen-Quiz 3x5 3x4 3x3 3x2 3x1  
Köln-Quiz 3x5 3x4 3x3 3x2 3x1  
Automatisierungsübungen

## Ab A2

Der Mensch in Zahlen  
Alphabet sortieren  
Wortschlange  
Wörter finden  
Buchstabensalat  
Wort-Pantomime  
Wer hat den Ball?  
Gegenstände raten  
Personen-Kim  
Oberbegriffe finden  
Frageballon  
Im Mittelpunkt des Interesses  
Satzergänzung  
Erzählerwechsel  
Bandwurmsatz  
Steh auf, wenn du ...  
Satzwechsel  
Warum? Darum!!!  
Gegenteilpaare benennen  
Die Katze meiner Freundin  
Was war anders?  
Superlative  
Was brauche ich?  
So ein Mist!  
Imaginäre Fragen

Wörter aus Buchstaben  
Erzählung: Vom Wort bis zum Satz  
Was sagt sie?  
Verrückte Geschenke  
Ein imperfektes Suchrätsel  
Ein (im)perfektes Suchrätsel  
Rekonstruktion einer Geschichte  
Lückenhafte und geschüttelte Texte  
Grammatisches Lesen  
Berlin: Wetten, dass ...?-Quiz  
Das Wissensquiz

## Ab B1

Zahlen benennen und buchstabieren  
Wörter erklären  
Krimi oder Rätselgeschichte  
Wenn ... dann - Kette  
Satzanfänge  
Erfindungsspiel 2  
Erfindungsspiel 3  
Alltagsgegenstände beschreiben  
Tätigkeiten - Zeitformen - Kettenspiel  
Präpositionen raten  
Präpositionen raten 2  
Klagen  
Positive Erfahrungen oder Probleme

VORSCHAU

## Vorwort

Die Reihe *Deutsch als Fremdsprache im Alltag und Beruf un-/plugged & inter-/aktiv* besteht aus verschiedenen Bänden aus der Praxis - für die Praxis. Die Materialien sind ein Resultat von vielen Jahren Erfahrung im Deutsch-als-Fremdsprache-Unterricht, sowohl im schulischen als auch im Erwachsenenbereich. Dort wurden die vorgeschlagenen Materialien auch erprobt. Diese können neben der unveränderten Verwendung auch den individuellen Bedürfnissen der Lerngruppe angepasst und editiert werden. Dazu wird neben dieser Printfassung das Material als Download auf der Webseite angeboten.

In den verschiedenen Teilbänden finden Sie **Ideen, Aktivitäten und Tipps** für praktische Situationen im Alltag und Berufsleben. Die Sprechfertigkeit („**unplugged**“) ist hierbei ein zentraler Punkt und wird oft mit anderen Fertigkeiten wie Lesen, Schreiben, Hören, Landeskunde und Internet („**plugged**“) verbunden. Es werden zahlreiche Beispiele für kurze, spielerische und erfolgreiche Übungen mit einfachen Strukturen vorgestellt, die im Unterricht effizient, **aktiv** und **interaktiv** genutzt werden können und einfach Spaß machen. Bei Übungsvorschlägen (als Extra oder als Tipp) wird auf Varianten und weiterführende Internetadressen hingewiesen. Darüber hinaus werden gelegentlich einfache Redemittel für verschiedene Kommunikationsabsichten aufgelistet. Die Übungsvorschläge können vom Lehrer leicht den Interessen der Schüler und Kursteilnehmer angepasst oder neu zusammengestellt werden.



Die Übungsvorschläge enthalten eine Angabe zum Niveau des GER (Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens): A1, A2 und B1(+). Übungen ab A1 können so (eventuell nach einer kleinen Anpassung) auch im Niveau A2 und sogar in B1 eingesetzt werden.

Zu den „geschlossenen“ Aufgaben gibt es Lösungen am Ende des jeweiligen Kapitels.

Wir wünschen allen, die die Übungsvorschläge erproben möchten, viel Erfolg und Spaß.

**S** wird als Abkürzung für **Schüler** (Singular und Plural, Schülerinnen und Schüler), aber auch für KursteilnehmerInnen verwendet.

**L** wird als Abkürzung für **Lehrerin/Lehrer/KursleiterIn** verwendet.

**Tipp:** Wenn der **L (Mini-) Wörterbücher** zur freien Verwendung zur Verfügung stellt, können die **S** mehr (unbekannte) Wörter produzieren.

## Teil 1: Zahlenspielerien



### 1. Verkehrte Zahl (Ab A1)

Ein S nennt eine zweistellige Zahl, zum Beispiel 36. Er wirft den Ball einem Mitspieler zu, der nun die Zahl umdrehen muss - also 63. Dann sagt er eine neue Zahl und wirft den Ball zu einem anderen Teilnehmer.

### 2. Höher - niedriger (Ab A1)

Zahlenkarten von 1 bis 99 (einige davon können mehrfach vorhanden sein) werden gemischt und verdeckt in einer langen Reihe auf Tischen ausgelegt. Ein S beginnt, deckt die erste Karte auf und nennt die Zahl. Bevor er die zweite Karte hochhebt, muss er spekulieren, ob die nächste Zahl höher oder niedriger sein wird: „Die nächste Zahl ist höher/niedriger als ... (bisherige Zahl benennen).“ Er darf so lange Karten aufdecken, bis er falsch geraten hat, dann ist der nächste S an der Reihe.

### 3. Der Preis ist heiß (Ab A1)

Der L sammelt aus einem Katalog o. ä. Bilder verschiedener Kaufobjekte, z. B. einen Computer, ein Rad, eine CD, eine Uhr etc. Die Preise werden weggelassen. Die S raten den richtigen Preis. Der Lehrer gibt Anweisungen: *höher - niedriger*.

#### Redemittel:

Was kostet der/die/das ...?

Der/Die/Das ... kostet vielleicht ... Euro.

Wie viel kostet der/die/das ...?



### 4. Nummernkarten (Ab A1)

Der L bereitet Nummernkarten mit den Zahlen von 0 bis 100 und ebenso Karten mit den folgenden Symbolen vor:

- [:] = um die digitale Uhrzeit zu üben, z. B. 16:45
- [,] = um die Dezimalzahlen zu üben, z. B. 2,57; 57,6
- [€] = um den Umgang mit Geld zu üben, z. B. 10 Euro 55 Cent
- [m] = um Größe/Höhe auszudrücken, z. B. 1 m 65 / 1,65 m

### 5. Rechnen mit Uhrzeiten (Ab A1)

Der L nennt eine Uhrzeitsumme: *zwanzig nach drei plus fünfzehn Minuten*. Ein S sagt die neue Uhrzeit: *fünf nach halb vier* und stellt dann eine neue Rechenaufgabe, indem er einige Minuten hinzufügt.

## 6. Uhrzeit digital und im Alltag (Ab A1)

Der L oder S sagt eine digitale Uhrzeit. Der nächste S sagt dieselbe Zeit in der Alltagssprache. Danach geht es umgekehrt: Alltagssprache → digitale Zeit.

*vierzehn Uhr fünf* → *fünf nach zwei*

*Viertel vor sechs* → *fünf/siebzehn Uhr fünfundvierzig*

## 7. Tabuzahl (Ab A1)

Es wird eine Tabuzahl, zum Beispiel die Fünf, vereinbart. Das bedeutet, dass alle Zahlen, in denen eine Fünf vorkommt, wie 50 oder 15, aber auch alle durch fünf teilbaren Zahlen wie 10 und 20, nicht genannt werden dürfen. An der Stelle der Tabuzahl muss der S ein Wort nennen, das mit f wie fünf beginnt. Wenn man vier als Tabuzahl ausgesucht hat, soll das genannte Wort mit v anfangen usw. Wer einen Fehler macht, scheidet aus.

## 8. Zahlenketten (Ab A1)

Wie gehen die Zahlenreihen weiter? Sprechen Sie.

1. sechs < zwölf < \_\_\_\_\_ < vierundzwanzig
2. vierzig < \_\_\_\_\_ < achtzig < hundert
3. hundert > fünfundsiebzig > \_\_\_\_\_ > fünfundzwanzig
4. acht < \_\_\_\_\_ < vierundzwanzig < zweiunddreißig
5. fünfunddreißig > siebzig > \_\_\_\_\_ > einhundertvierzig

Die S ergänzen die Zahlenketten und erstellen selber auch einige Ketten für den Partner, wie zum Beispiel:

- 9 > 12 > ... drei > sechs >  
 12 > 24 > 36 > ...  
 22 > 33 > 44 > ...  
 3 > 13 > 33 > 4 > 14 > 44 > ...

 **Tipp:** Die Zahlenketten können *vorwärts* oder *rückwärts* errechnet werden. Bei größeren Klassen in Kleingruppen durchführen lassen.

## 9. Rechnen - Wettbewerb (Ab A1)

Der L lässt die S im Wettbewerb frei rechnen. Dazu wird ein Ball benötigt. Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt, die einander gegenüber sitzen. Ein S aus der Gruppe A formuliert eine einfache Rechenaufgabe, wie zum Beispiel „*Wie viel macht achtundzwanzig plus/minus/mal/geteilt durch vier?*“ und wirft einem Schüler den Ball aus der Gruppe B zu. Der Schüler der Gruppe B muss die Aufgabe **ohne Hilfe** der Gruppe innerhalb einer vorgegebenen Zeit lösen. Dann bekommt die Gruppe einen Punkt.

### 13. Konzentration (Ab A1)

Die S sitzen im Kreis auf einem Stuhl. Der L macht auch mit. Jeder bekommt eine Nummer. Der L hat die Nummer 1, der S links neben ihm die Nummer 2. So geht's weiter, bis alle eine chronologische Nummer bekommen haben. Der L lehrt dann den folgenden Rhythmus: zweimal Hände klatschen und zweimal Hände schnipsen: *klatsch – klatsch – schnips – schnips*. Beim Klatschen wird nicht gesprochen (dann kann man nachdenken), sondern nur beim Schnipsen.

Der Anfang ist immer so: Die Person auf Stuhl 1 (mit der Nummer 1) ruft im Rhythmus *klatsch – klatsch – schnips – schnips* „Kon-zen-tra-tion“. Wieder nach dem Klatschen ruft der L beim ersten Schnipsen seine Zahl (eins) und eine andere Zahl (zum Beispiel fünf) aus. Der S mit der Nummer fünf geht dann nach dem Klatschen (beim Schnipsen) weiter zum Beispiel mit *fünf-drei*. Der S mit der Nummer drei geht weiter: *drei-zehn* usw. Wenn jemand nicht zeitig (im Rhythmus) weitermachen kann, muss er sich auf den letzten Stuhl setzen – wer kann, kommt mit einer neuen Nummer einen Platz voran.

Für dieses Spiel, das zügig vorangehen soll, braucht man die richtige Konzentration. Regelmäßig werden die Sitzplätze gewechselt, wenn jemand „durchfällt“. Man probiert allerdings auch, den S (oder L) mit der Nummer eins aus seiner Konzentration zu bringen, sodass dieser sich auf den letzten Stuhl setzen muss. Spaß (und Lärm) garantiert!

### 14. Zahlen benennen und buchstabieren (Ab B1)

Was ist hier gemeint? Die S lesen zuerst die Zahlen und Buchstaben laut. Zwischen den Klammern finden sie eine kleine Hilfe.

Hier ein Beispiel:

**26 B im A**

Antwort: **26 Buchstaben im Alphabet.**

365 T im J	(Kalender)	32 Z in einem M (bei K)	(Körper)
101 D	(Hunde)	3 F in einer A	(Verkehr)
50 S in der A F	(USA)	8 B einer S	(Körperteile und Tiere)
52 K in einem K	(ein Hobby)	10 F in 2 H	(Körperteile)
12 M in einem J	(Kalender)	99 L	(Nena, Lied)
6 N in einer M	(Zahlen)	100 C in einem E	
14 T in 2 W	(Kalender)	(100 EC)	(Geld)
100 J in einem J	(Kalender)	5 Z am F	(Körperteile)
12 S im H	(Prognosen und Ratschläge)	183 T in einem S	(Unterricht)
28 T im F	(Monat)	12 auf ein D	(Mathe)
3.600 S in einer S	(Zeit)	F der 13	(Aberglaube)
4 J in einem J	(Wetter, Saison)	S und die 7 Z	(Märchen)
366 T in einem S	(2004, 2008 ...)	4711	(Köln)
7 W W	(Babylon)	Der W und die 7 G	(Märchen)

### 63. Imaginäre Fragen (Ab A2)

Der L beginnt das Spiel mit einer Antwort auf eine imaginäre Frage, wie zum Beispiel: „Na klar.“ Der erste S, dem eine passende Frage (hier zum Beispiel eine Bitte) einfällt (z. B. „Können Sie mir einen Kuli geben?“) ist als nächster dran, eine Antwort zu geben, und so geht es weiter.

Beispiel:

L: Na klar!

S1: Können Sie mir einen Kuli geben?

Auf der ersten Etage.

S2: Wo sind die Toiletten?

Heute Abend um acht.

S3: Wann treffen wir uns?

Um 10 Uhr.

S4: Wie spät gehst du in die Disco?

### 64. Wie komme ich zu ...? (Ab A1)

Der L gibt Anweisungen, wie man vom Klassenzimmer der S in einen anderen Teil des Gebäudes gelangt, z. B. die Mensa, die Sporthalle, das Lernzentrum, das Lehrerzimmer, die Toiletten usw. Er beschreibt den Weg und die S sagen dann, wo sie sich am Ende befinden.

Beispiel:

Verlassen Sie den Klassenraum. Biegen Sie nach links ab und gehen Sie den Gang entlang bis zum Ende. Dann gehen Sie die Treppe hoch bis zum ersten Stock. Biegen Sie dann rechts ab. Gehen Sie den Gang entlang. Es ist die dritte Tür rechts.

Die S sagen dann, welcher Raum sich dort befindet, z. B. der Chemieraum.

### 65. Flipping (Ab A1)

Der L schreibt ein Verb auf einen Zettel, z. B. *frühstücken*. Die S dürfen das Verb nicht sehen. Sie stellen dann Fragen mit dem imaginären Verb „flippen“, auf die der L nur mit *ja* oder *nein* antworten kann.

Zum Beispiel:

S1: Flippst du jetzt?

L: Nein.

S2: Flippst du jeden Tag?

L: Ja.

S3: Kann ich auch flippen?

L: Ja.

S4: Flippen die anderen S auch?

L: Ja.

S5: Darf ich jetzt flippen?

L: Nein.

Und so spielt man weiter, bis jemand das Verb errät. Der L kann eventuell auch Hinweise geben, wenn niemand das Verb erraten kann.

Vor zehn Jahren/Als ich 15 war, <b>flog</b> ich schon einmal nach Amerika.	→ Präteritum
<b>Nachdem</b> ich nach Amerika <b>geflogen war</b> , ging ich nach Afrika.	→ Plusquamperfekt
<b>Bevor</b> ich nach Amerika flog, <b>hatte</b> ich viele Reiseführer <b>gelesen</b> .	→ Plusquamperfekt

## 69. Wörter aus Buchstaben (Ab A2)

Die S wählen acht Buchstaben, indem sie acht Zahlen zwischen 1 und 99 sagen. Ungerade Zahlen sind Konsonanten, gerade Zahlen Vokale. Der L benutzt folgende Tabelle, welche die S nicht sehen können:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
00	--	G	O	L	I	P	A	T	U	K
10	O	N	U	S	E	Y	I	R	A	W
20	E	K	U	M	U	R	U	C	E	T
30	U	B	O	T	A	S	E	D	I	L
40	A	T	E	F	O	Z	O	W	A	N
50	U	Q	A	C	E	J	E	T	O	H
60	E	S	A	Y	O	G	I	B	U	X
70	O	H	I	R	I	F	O	L	E	C
80	I	L	E	W	A	V	A	P	O	Y
90	A	P	I	D	U	S	E	N	I	S

Der L schreibt die acht Buchstaben, die die S gewählt haben an die Tafel. Jede Zahl darf nur einmal verwendet werden. Zum Beispiel: Die Zahlen 7, 12 und 95 produzieren die Buchstaben T, U, S. Wenn alle Zahlen an die Tafel geschrieben sind, suchen die S das längste mögliche Wort, oder möglichst viele Wörter mit diesen Buchstaben.

## 70. Stammzeiten - Rhythmus (Ab A1)

Die S sitzen im Kreis. Der L lehrt folgenden Rhythmus: zweimal Hände klatschen und zweimal Hände schnipsen: *klatsch - klatsch - schnips - schnips*. Beim Klatschen wird nicht gesprochen (dann kann man nachdenken), sondern nur beim Schnipsen. Nach dem Klatschen ruft der L beim ersten Schnipsen einen Infinitiv aus. Der nächste S gibt dann das Partizip:

*L klatsch - klatsch - lesen - gelesen*

*S1 klatsch - klatsch - sprechen - gesprochen*

*S2 klatsch - klatsch - wohnen - gewohnt*

oder den Stamm im Präteritum:

*L klatsch - klatsch - lesen - las*

*S1 klatsch - klatsch - sprechen - sprach*

*S2 klatsch - klatsch - wohnen - wohnte*

## 71. Erzählung: Vom Wort bis zum Satz (Ab A2)

Ein S beginnt mit einem Wort. Die nächsten S fügen immer ein Wort hinzu. Ziel des Spiels ist es, einen grammatikalisch richtigen Satz zu bauen. Wenn ein S glaubt, dass es unmöglich ist, den Satz weiterzubilden, sagt er: „Unmöglich.“ Der vorige Spieler soll dann versuchen, ein grammatikalisch passendes Wort hinzuzufügen.

Beispiel:

*Der ...*

*Der Geschäftsleiter ...*

*Der Geschäftsleiter öffnete ...*

*Der Geschäftsleiter öffnete die ...*

*Der Geschäftsleiter öffnete die Tür ...*

*Der Geschäftsleiter öffnete die Tür und ...*

*Der Geschäftsleiter öffnete die Tür und als ...*

*Der Geschäftsleiter öffnete die Tür und als er ...*

*Der Geschäftsleiter öffnete die Tür und als er plötzlich ...*

*Der Geschäftsleiter öffnete die Tür und als er plötzlich eintrat ...*

*Der Geschäftsleiter öffnete die Tür und als er plötzlich eintrat, schlief ...*

*Der Geschäftsleiter öffnete die Tür und als er plötzlich eintrat, schlief die ...*

*Der Geschäftsleiter öffnete die Tür und als er plötzlich eintrat, schlief die Sekretärin ...*

*Der Geschäftsleiter öffnete die Tür und als er plötzlich eintrat, schlief die Sekretärin, während ...*

*Der Geschäftsleiter öffnete die Tür und als er plötzlich eintrat, schlief die Sekretärin, während die ...*

*Der Geschäftsleiter öffnete die Tür und als er plötzlich eintrat, schlief die Sekretärin, während die anderen ...*

*Der Geschäftsleiter öffnete die Tür und als er plötzlich eintrat, schlief die Sekretärin, während die anderen Mitarbeiter ...*

usw.



**Tipp:** Die Sätze können auch mit einem Fragewort oder Bindewort (*wenn, als, weil, dass ...*) anfangen.

## 72. Was sagt sie? (Ab A2)

Der L beginnt das Spiel mit einem Aussagesatz oder einer Frage: „*Ich bin müde.*“

Die Klasse fragt dann „*Was sagt er?*“ S1 antwortet: „*Er sagt, dass er müde ist*“ und schließt eine neue Frage/einen neuen Satz an: „*Morgen habe ich viel zu tun.*“ Die Klasse fragt dann wieder „*Was sagt er?*“ und S2 antwortet: *Er sagt, dass er morgen viel zu tun hat* und fragt anschließend: „*Kommt ihr auch zu meiner Party?*“, worauf die Klasse wieder fragt „*Was fragt sie?*“, usw.

## 76. Positive Erfahrungen oder Probleme (Ab B1)

Der L schreibt auf die Tafel positive Erfahrungen, die die S noch nicht gemacht haben:

*Ich habe meinen Führerschein noch nicht geschafft.*

*Ich bin noch nie nach Kanada geflogen.*

*Ich bin zu dick.*

*Ich bin so müde.*

*Wir haben zu viel Arbeit.*

Aus diesen Sätzen werden dann *Ratschläge mit Konjunktiv II* erteilt.

*Du könntest (vielleicht) eine Fahrprüfung machen.*

*Du solltest/müsstest Geld dafür sparen.*

*Es wäre besser, wenn du weniger Geld ausgeben würdest.*

*Du solltest mehr Gemüse essen/eine Diät machen.*

*Du könntest vielleicht Urlaub machen/früher ins Bett gehen.*

*Du müsstest deine Arbeit besser planen.*



## 77. Verrückte Geschenke (Ab A2)

Der L spielt das Lied „Was soll ich ihr schenken?“ von den Prinzen vor und sammelt danach eine Liste von möglichen Geschenken an der Tafel. Es können auch „spezielle“ Geschenkvorschlage gemacht werden, wie zum Beispiel: *ein Hundeknochen, ein Fallschirm, ein Lottoschein, ein Paar Wasserski, ein Glücksschwein, neue Zahne, eine Bibel, usw.*

Danach sprechen die S Satze nach diesem Muster: *Wer? Wem? Was?*

*Ich schenke meinen Eltern einen Fallschirm.*

*Inge schenkt ihrem Freund eine Schonheitsoperation.*

*Frau Wolters schenkt ihrem Mann ein Fitnessgerat.*

*Sofie schenkt ihrer Katze eine Strumpfhose.*



Das Lied finden Sie einfach unter You Tube. Da gibt es auch eine Karaoke-Version.