

Vorwort	4	4.3	Búsqueda del tesoro	27
1. Juegos para empezar la clase		4.4	La ruta por el centro	27
1.1 Relámpago	6	4.5	Pantomima	28
1.2 ¡Gol!	6	4.6	¿Cómo hacer una paella?	28
1.3 Gira la botella	7	4.7	Frases incesantes	29
1.4 ¿Qué piensan de mí?	7	4.8	Imagen fija	29
1.5 La pirámide	8	4.9	¿Verdadero o falso?	30
1.6 Señor Equis	8	5. Juegos auditivos		
1.7 ¿Dónde está la pelota?	9	5.1	Escuchar y dibujar	31
1.8 Gallinero	9	5.2	¿Quién soy?	31
1.9 Memory® en la clase	10	5.3	El veintiuno	32
1.10 Dibujante	10	5.4	Reacción en cadena	33
2. Juegos lexicales		5.5	Cuento loco	33
2.1 Bingo de palabras	11	5.6	El pintor ciego	34
2.2 Dominó	11	5.7	Gallina ciega	34
2.3 Memory® en parejas o en la pizarra	12	5.8	Instrucciones auditivas	35
2.4 Copo de nieve con letras	13	6. Juegos escritos		
2.5 Cadena de palabras	14	6.1	Haiku	36
2.6 Rally diccionario	14	6.2	Comunicación silenciosa	36
2.7 Jeopardy!®	15	6.3	El caballo en la florería	37
2.8 La copia en limpio	16	6.4	El correo	38
2.9 La lista de antónimos	17	6.5	Dictado de pared	38
2.10 Acróstico	17	6.6	¿Qué pasó?	39
2.11 Cuatro esquinas	18	6.7	Colocación de letras	39
2.12 Discrepo	19	6.8	Telégrafo	40
3. Juegos gramaticales		7. Juegos comunicativos		
3.1 Sopa de letras	20	7.1	Una exposición	41
3.2 Crucigrama	20	7.2	Actuar – dibujar – explicar	41
3.3 Frases numéricas	21	7.3	Tabu®	42
3.4 Hablar por teléfono	22	7.4	Conecta 4®	43
3.5 ¡Te toca a ti!	23	7.5	Cita rápida	44
3.6 ¡Ándale!	24	7.6	La silla caliente	44
3.7 Frases desordenadas	24	7.7	Juego de rol	45
3.8 El desfile de verbos	25	7.8	Plaza de abastos	46
4. Juegos con textos		7.9	De memoria	47
4.1 Puzle de textos	26	7.10	Tres filas	47
4.2 Cuadro textual	26	7.11	¿Qué hora es?	48

Unterricht schüler-, kompetenz- und handlungsorientiert nachhaltig zu planen, zu gestalten, durchzuführen sowie abschließend auszuwerten, sind unverzichtbare Prinzipien und Routinen eines modernen Spanischlehrers. Um den immer weiter wachsenden Qualitätsansprüchen an guten Unterricht Rechnung zu tragen, bedarf es einer großen Bandbreite an didaktischen Methoden und Kniffen, um das festgesetzte Lernziel zu erreichen.

Da moderner Spanischunterricht das Ziel verfolgt, Schülern¹ Sprache und Kultur in all ihren bunten Facetten näherzubringen, bedarf es verschiedener Lehrmethoden und -wege, um die zu lernenden Aspekte möglichst schnell und verständlich zu vermitteln und einzuüben. Mit dem Paradigmenwechsel der „kommunikativen Wende“ gegen Ende der 70er Jahre erwuchs die Forderung nach einem kommunikativ ausgerichteten Unterrichtsgeschehen zwischen Lehrperson und Schüler, um insbesondere die funktionale Kernkompetenz des Sprechens näher in den Fokus zu rücken.

Damit das Fremdsprachenlernen spannend, motivierend und bereichernd bleibt, eignen sich für die Planung und Durchführung von Unterrichtseinheiten unter anderem didaktisch zielführende Spiele. Der Einsatz von spielerischen Ideen im Unterricht bietet sowohl Schülern als auch Lehrern zahlreiche Vorteile:

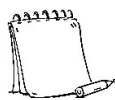
- Spiele schaffen eine **positive, angstfreie und heitere Unterrichtsatmosphäre**, in der etwaige Hemmungen abgebaut werden können.
- Sie bieten Abwechslung in Handlungs- und Sozialformen, schulen das Miteinander in der Klasse und führen zu einem **positiven und stärkeren Klassengefüge**.
- Sie bringen **Bewegung** in eine oftmals „starre“ Lernatmosphäre und tragen dem häufig großen Bewegungsdrang einiger Schüler Rechnung.
- Sie trainieren (unbewusst) die neuen Lerninhalte mit „allen Sinnen“ im Gedächtnis des Schülers und fördern sowie erweitern das Sprachwissen, indem sie **Lerninhalte festigen, reaktivieren, wiederholen und anwenden**.
- Sie schaffen eine „**echte Kommunikationssituation**“ in der Fremdsprache ohne lange Planungsarbeit und sind daher oftmals **spontan einsetzbar** in jeder Phase des Unterrichtsgeschehens, was folglich zu einer **höheren Leistungsbereitschaft** von (auch stilleren) Schülern führt.

Die nachfolgend vorgestellten 66 Spielideen für den Spanischunterricht verstehen sich als Anregung und Bereicherung für Ihren Unterricht und können modifiziert oder abgeändert werden. Die aufgeführten Spielideen sollten keine geplante Un-

¹ Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler auch immer Schülerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Lehrer und Lehrerin etc.

terrichtsstunde gänzlich ausfüllen, sondern vielmehr als motivierender „Stimulus“ dienen. Die Sammlung umfasst neben klassischen auch eine Anzahl an neueren Spielideen.

Für bestimmte, wiederkehrende Begriffe wurden zur besseren Orientierung Icons verwendet:



= Material / Voraussetzungen

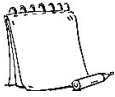


= Dauer

Die Hinweise zur Durchführung sind möglichst knapp und überschaubar gehalten und an einigen Stellen durch kurze Beispielfrasen oder -ansichten gestützt.

Die Angaben der Zeitdauer und Klassenstufen sind nur als Richtwerte zu verstehen und können, je nach Alters- und Leistungsstand der Schüler, abweichen. Ebenso können sich die Rubriken im Inhaltsverzeichnis überschneiden, sodass auch Einstiegsspiele durchaus für die Umwälzung grammatikalischer oder lexikalischer Inhalte geeignet sind. Ich wünsche Ihnen und Ihren Schülern viel Spaß mit dem Ausprobieren einiger Spielideen und sage: *¡Que empiecen los juegos!*

Dennis Kuhlmeier



keines

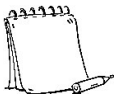


3–5 Minuten

Der Stundenbeginn kann spielerisch durch eine Blitzlichtrunde eröffnet werden und legt damit den thematischen Schwerpunkt des nachfolgenden Unterrichtsgeschehens fest. Der Lehrer stellt entweder eine offene Frage wie *¿Cómo evaluáis la situación de la lengua española en los EE.UU.?* oder nennt ein Begriffs- oder Themenfeld, z. B. *Los pueblos indígenas de México*, bei dem die Schüler der Reihe nach in einer bestimmten Zeit schnellstmöglich alle Assoziationen (z. B. Verben, Substantive oder Adjektive) nennen müssen. Bei einer falschen Antwort scheidet der jeweilige Mitspieler aus. Das Spiel kann beliebig weitergeführt oder es kann eine neue Runde eröffnet werden.

1.2 ¡Gol!

Lj. 1–3

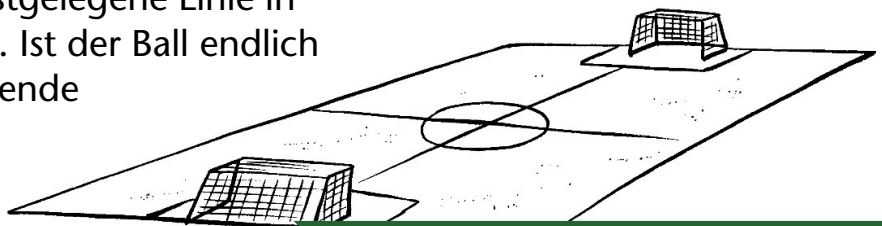


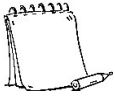
Tafel, (Tafel-)Magnete ggf. in Fußballform, vorbereitete Kärtchen mit Fragen



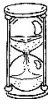
10 Minuten

Der Lehrer zeichnet ein Fußballfeld an die Tafel, bestehend aus zwei Toren, einer Mittellinie und drei bis vier weiteren Linien pro Spielfeldhälfte. Der Magnetball wird in die Mitte des Spielfeldes gesetzt, um den *saque* (Anstoß) auszulösen. Die Klasse wird in zwei gegnerische Mannschaften aufgeteilt, die auf die verschiedenen Fragen des Lehrers abwechselnd korrekt antworten müssen. Pro richtige Antwort wird der Ball an die nächstgelegene Linie in Richtung des Tores fortbewegt. Ist der Ball endlich im Tor, so erzielt die entsprechende Mannschaft einen Punkt.



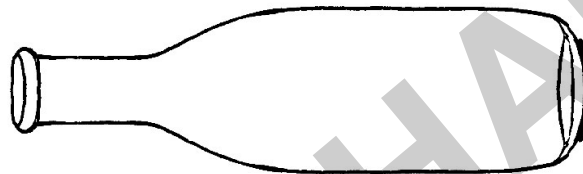


Flasche, vorbereitete Kärtchen mit Fragen

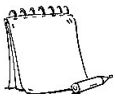


10–15 Minuten

Als spielerischer Stundenbeginn eignet sich auch das Flaschendrehen. Alle Schüler bilden einen Sitzkreis. In der Mitte liegt die zu drehende Flasche. Der Lehrer stellt bei jeder Runde verschiedene Fragen, wie z. B. *¿Cómo se llama la reina de España?*, und dreht die Flasche. Der Schüler, auf den die Flasche zeigt, muss die gestellte Frage korrekt beantworten und darf sich danach auf seinen Stuhl setzen. Bei einer falschen Antwort muss er weiterspielen. Es wird so lange gespielt, bis alle Schüler wieder auf ihren Stühlen sitzen.



1.4 ¿Qué piensan de mí?

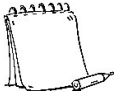


Zettel, Klammern oder Klebestreifen

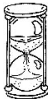


10 Minuten

Bei diesem Spiel werden weiße Blätter auf dem Rücken der Schüler befestigt. In der ersten Spielrunde bewegen sich die Schüler im Klassenraum und dürfen einem beliebigen Schüler mit einem Stift drei Adjektive auf den Rücken schreiben. In der zweiten Runde müssen die Schüler in Form einer Marktplatzsituation ihre Mitschüler gezielt fragen (z. B. *¿Soy una persona de confianza?*), um die ihnen zugeschriebenen Adjektive herauszufinden. Es sollte darauf geachtet werden, dass dieses Spiel zu keinen diskriminierenden oder beleidigenden Ergebnissen führt.



vorbereitete laminierte Memory®-Karten

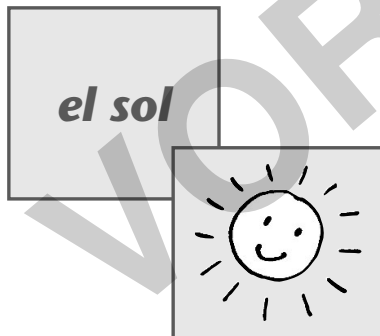


10 Minuten

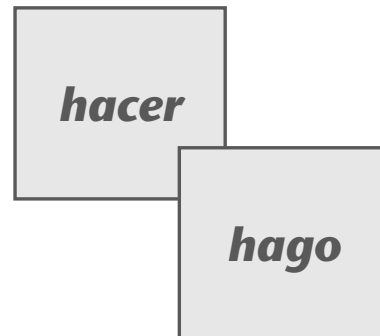
In Einführungs- oder Wiederholungsphasen neuer Lexik eignet sich besonders ein schüleraktivierendes Memory®-Spiel. Die Schüler müssen in zuvor festgelegten Dreier- oder Vierergruppen die vorbereiteten Kartenpaare finden (ggf. einen Zeitrahmen dafür vorgeben). Es gewinnt derjenige, der die meisten Kartenpaare gesammelt hat. Die Karten können auch von den Schülern im Vorfeld selbst vorbereitet werden. Eine Alternative zum klassischen Memory®-Spiel in Kleingruppen stellt die Variante innerhalb der Klassengemeinschaft dar. Hier werden auf der gesamten Tafel Wort- oder Bildkarten ungeordnet und umgedreht angeheftet, welche die Schüler miteinander finden müssen. Um eine Wettkampfatmosphäre zu schaffen, kann die Klasse in zwei Teams aufgeteilt werden. Ein zusätzlich auf eine Minute beschränkter Zeitrahmen pro Team steigert die Spannung. Auch hier gewinnt die Klassenhälfte, die die meisten Kartenpaare gefunden hat.

Beispiel:

Variante 1: Wort-Bild-Paare



Variante 2: Wort-Wort-Paare





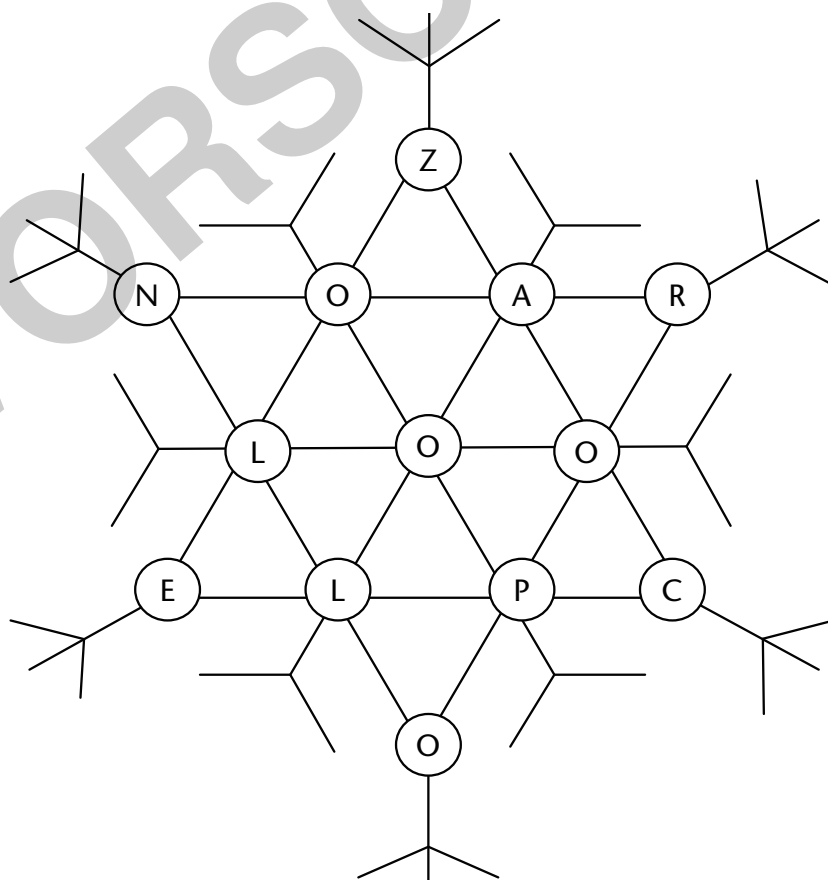
Arbeitsblatt



10–15 Minuten

Eine etwas anspruchsvollere Spielidee, um den bereits erlernten Wortschatz zu wiederholen und zu festigen, ist der Einsatz von „Buchstabenschneeflocken“. Im Internet gibt es zahlreiche Anregungen für verschiedene Formen. Die Schüler müssen hier die abgebildeten Buchstaben miteinander kombinieren und daraus Wörter (Nomen, Verben, Adjektive, Präpositionen etc.) bilden. Jeder Buchstabe darf nur einmal verwendet werden. Dem Schüler steht es frei, an welcher Stelle der „Flocke“ er beginnt. Er muss lediglich darauf achten, dass er den vorgegebenen Verbindungslinien folgt. Ein „Springen“ ist daher nicht möglich. Auch das zweite „Durchqueren“ eines Feldes bei einem Wort ist unzulässig. Pluralformen, Verben in ihrer Infinitivform, feminine Wortendungen sowie zusätzliche Akzentsetzung sind zulässig. Es gewinnt der Schüler, der am schnellsten alle versteckten Wörter gefunden hat oder die meisten Wörter bilden konnte.

Beispiel: 1. Wort: *copo* 2. Wort: *pollo* 3. Wort: *corazón* [...]



Tipp: Es können auch eigene Schneeflocken, Sterne oder andere Formen entworfen werden, die an der Klassenstufe angepasst werden.



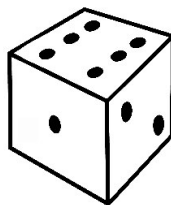
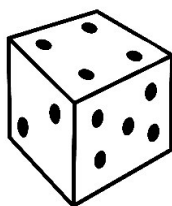
vorbereitetes Arbeitsblatt oder Folien- / Tafelanschrieb, Würfel



10 Minuten

Bei diesem Spiel werden neben den spanischen Zahlen zugleich die korrekte Syntax und die Verbkonjugation wiederholt. Jedes Spielerpaar erhält zwei Würfel sowie ein Nummernparadigma mit den entsprechenden Personen / Personalpronomina und dazugehörigen Satzphrasen im Indikativ Präsens. Die gewürfelten Augenzahlen werden nebeneinandergelegt, sodass Sätze nach dem Paradigma gebildet werden müssen. Der Spieler, der die meisten korrekten Sätze bilden kann, gewinnt.

<u>Beispiel:</u>	1	yo	1	nadar en la piscina con María
	2	tú	2	ir de compras en el centro
	3	él / ella / usted	3	pedir churros con chocolate
	4	nosotros / as	4	ayudar a Ana con sus deberes
	5	vosotros / as	5	reparar la avería del motor
	6	ellos / ellas / ustedes	6	tener que recoger a los niños
	7	Diego	7	salir del restaurante a las 22h
	8	La familia de Antonia	8	querer mirar la película en el cine
	9	¿Quién?	9	levantarse temprano



46

Nosotros tenemos que recoger a los niños.



vorbereitetes Arbeitsblatt



10 Minuten

Dieses Spiel lehnt sich an die „Frasas numéricas“ (3.3) an. Jedes Schülerpaar erhält eine „Telefonliste“. Hier „wählt“ jeweils ein Schüler eine fiktive Telefonnummer, die in ein Konjugationsmuster umgewandelt wird. Der andere Schüler verfolgt die gewählten Zahlen und bildet entsprechend der Angaben die korrekten Verbformen. Die Schüler kontrollieren sich hierbei gegenseitig. Zu jeder Verbform kann zusätzlich ein passendes Substantiv hinzugefügt werden, sodass die Aussagen in einem kontextuellen Zusammenhang stehen.

persona	verbos	modo	tiempo	genus verbi
1 = yo	1 = cubrir	1 = indicativo	1 = presente	1 = activo
2 = tú	2 = izar	2 = subjuntivo	2 = imperfecto	2 = pasivo
3 = él, ella, usted	3 = desmantelar	3 = imperativo	3 = indefinido	
4 = nosotros/as	4 = quitarse		4 = pretérito perfecto	
5 = vosotros/as	5 = caerse		5 = futuro (simple)	
6 = ellos, ellas, ustedes	6 = disimular		6 = condicional	

Beispiel:

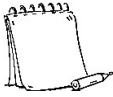
Schüler 1:

5 – 2 – 1 –
4 – 1

Schüler 2:

Habéis izado [la bandera].

Der Schwierigkeitsgrad dieser spielerischen Umwälzung von Verben kann variiert werden. Es können Zeitformen ergänzt oder weggelassen werden. Die Auswahl der Verben kann vom Lehrer festgelegt werden.



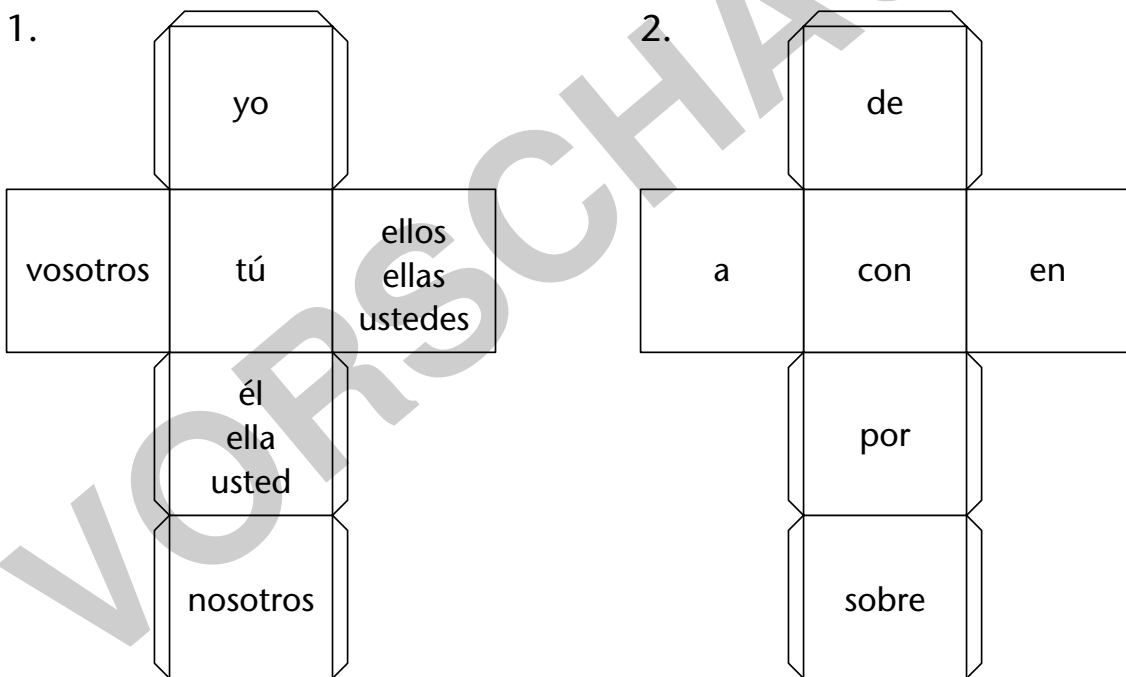
Papier oder Pappe, Schere, Klebstoff, Würfelvorlage, vorbereitetes Arbeitsblatt



variabel

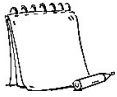
Mit dem Grammatikwürfel können bestimmte grammatikalische Phänomene eingeübt, vertieft und spielerisch wiederholt werden (z. B. *verbos preposicionales* oder *perífrases verbales*). Zu zweit würfeln die Schüler gemäß der Aufgabenstellung. Eine vom Lehrer bereitgestellte Liste mit nicht konjugierten Verben oder Phrasen (mit Angaben zum Modus und Tempus) gibt Orientierung. Es gewinnt der Schüler, der die meisten Verben richtig konjugiert hat. Die Schüler überprüfen sich gegenseitig.

Beispiel:

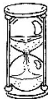


Beispiel einer Verbliste:

etapas	verbo	tiempo	modo
1	aguantar	imperfecto	subjuntivo
2	someter	condicional	indicativo
3	enderezar	futuro	indicativo
4	afligir	presente	subjuntivo
...	...		



kleine Prämien



15 Minuten

Bei diesem Spiel können Ortspräpositionen und Imperativformen sowie Vokabular zu Schulorten eingeübt werden. Die Schüler fertigen in Kleingruppen verschiedene Schatzkarten für die jeweiligen anderen Gruppen an. An beliebigen Orten des Schulgeländes werden im Vorfeld kleine Prämien versteckt, die von einer Schülergruppe gefunden werden müssen. Die Schüler beschreiben den Weg dorthin, z. B. *Tenéis que pasar por la sala de profesores para llegar al destino*. Auch mögliche Hindernisse in Form von Umwegen sowie verschiedene Fragen, die ein mögliches Lösungswort als weiteren Hinweis ergeben, können mit eingeplant werden. Gewinner ist die Gruppe, die am schnellsten den Schatz gefunden hat.



4.4 La ruta por el centro

Lj. 2



Stadtplan



10 Minuten

Jedes Schülerpaar erhält vom Lehrer einen übersichtlichen Stadtplan. Jeweils ein Schüler legt einen Start- und Zielpunkt fest. Der andere Mitschüler erklärt nun seinem Sitznachbarn auf Spanisch den Weg durch die Stadt. Der Weg darf auf einem zweiten Plan nachgezeichnet werden. Ziel ist es, den kürzesten Weg durch die Stadt zu finden. Mit der Festlegung eines knappen Zeitrahmens kommt Spannung auf. Es gewinnt derjenige, der den kürzesten Weg zwischen Start- und Zielort beschreibt.



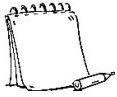
Textgrundlage, rote oder grüne DIN-A6-Karten, vorbereitete Kärtchen mit Aussagen zum Text



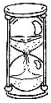
10 Minuten

Um das Textverständnis zu überprüfen, erhalten alle Schüler jeweils eine rote (*falso*) und eine grüne (*verdadero*) Karte. Nach der Erarbeitung des Textes (z. B. *artículo de periódico, poema, cuento, texto literario, receta* etc.) liest die Lehrkraft verschiedene Aussagen vor. Die Schüler entscheiden nach jeder Aussage, ob sie wahr oder falsch ist und halten die entsprechende Karte hoch. Jede Behauptung sollte kurz diskutiert werden. Alternativ können die Schüler ausscheiden, die sich für die falsche Antwort entschieden haben. Auch eine Aufteilung in zwei gegnerische Teams ist möglich. Gewonnen hat dann das Team, das am Ende übrig bleibt.



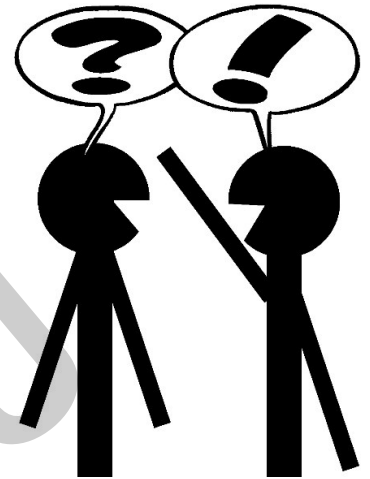


Comic-Vorlagen, Plakate



15 Minuten

Der Lehrer bringt den Schülern Comics mit, die das Geschehen innerhalb der *viñetas* (Einzelbilder) in der falschen Reihenfolge darstellen und zudem über leere *bocadillos* (Sprechblasen) verfügen. Die Schüler erstellen daraus eine sinnvolle Geschichte und fügen den Text in die Sprechblasen ein. Es können auch weitere *viñetas* ergänzt werden. Die Ergebnisse werden auf ein Plakat geklebt und im Plenum präsentiert und diskutiert. Es gewinnt die Gruppe, welche das Geschehen am kreativsten und treffendsten dargestellt hat.



6.7 Colocación de letras

Lj. 1–3

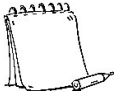


vorbereitete DIN-A3-Karten mit jeweils einem Buchstaben des spanischen Alphabets



variabel

Die Klasse wird in zwei oder mehrere Teams aufgeteilt. Jedes Team erhält beliebig viele Alphabet-Karten, sodass jeder Schüler einen oder auch zwei Buchstaben erhält. Der Lehrer nennt ein Wort, z. B. *indignación*. Die Teammitglieder mit den entsprechenden Buchstabenkarten müssen sich nun schnellstmöglich in der korrekten Reihenfolge vorne aufstellen. Der Schwierigkeitsgrad kann hier durch die Wortlänge variieren. Ebenso denkbar sind kurze Phrasen oder das Erfüllen einer Aufgabe, bei der die Schüler in ihre Aufstellung eigenständig z. B. eine Präposition einfügen müssen.



keines



5–10 Minuten

In diesem Spiel werden die spanischen Uhrzeiten (volle, halbe und Viertelstunde) eingeübt und gefestigt. Die Klasse wird vom Lehrer in kleinere Gruppen eingeteilt. Ein Schüler jeder Gruppe stellt pantomimisch eine beliebige Uhrzeit dar. Hierbei entspricht der rechte Arm mit geballter Faust dem Stundenzeiger, der linke Arm mit ausgestrecktem Zeigefinger dem Minutenzeiger. Wer die Uhrzeit richtig liest, z. B. *Son las once menos cuarto*, darf eine weitere beliebige Uhrzeit darstellen und erraten lassen. Die darzustellenden Uhrzeiten können auch von Kärtchen gezogen werden.

