



vorbereitete Geschichte mit Begriffen oder Begriffskärtchen

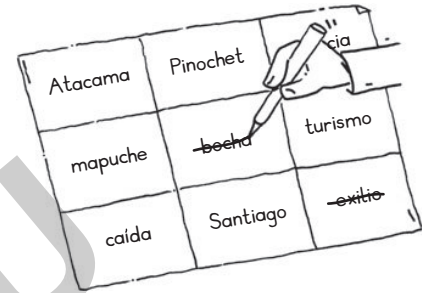


10 Minuten

Bingo ist ein beliebtes und sinnvolles Spiel zur Einübung und Festigung neuer Lexik oder grammatikalischer Phänomene. Jeder Schüler zeichnet auf einem Blatt Papier oder in seinem Heft eine kleine Tabelle (3×3 Felder) auf. Der Lehrer gibt ein Oberthema vor und die Schüler tragen dazu selbst gewählte Wörter (Substantive, Verben oder Adjektive) in ihre Felder ein. Der Lehrer liest entweder eine passende Geschichte vor oder zieht aus einem Hut alle Begrifflichkeiten, die in dieser Reihe lexikalisch behandelt oder vorentlastet wurden. Es gewinnt der Schüler, der mindestens drei der genannten Wörter entweder waagrecht, senkrecht oder diagonal markiert hat. Geeignete Oberthemen können sein: *En el zoo, En la escuela, En el restaurante, En el mercado* etc.

Beispiel:

*Cultura y sociedad de Chile*



## 2. Dominó



vorbereitete Dominokarten



10 Minuten

Eine schüleraktivierende Alternative zum klassischen Tischspiel stellt das Schüler-Domino dar. Hier werden entweder Begriffspaare oder Symbol- sowie Bildkarten miteinander kombiniert. Jeder Schüler erhält mindestens eine dieser Karten, die entweder auf dem Rücken mit einem Klebstreifen befestigt oder in der Hand gehalten werden können. Der Lehrer legt einen engen Zeitrahmen von etwa zwei Minuten fest, sodass die Schüler in dieser Zeit versuchen müssen, sich so aufzustellen, dass die Dominokette sinnvoll zusammengesetzt wird.

Beispiel:





keines



5–10 Minuten

Beim Wortketten-Spiel kann bereits erlernte Lexik im gesamten Plenum spielerisch wiederholt, vertieft und erweitert werden. Der Lehrer gibt beispielsweise das Wort *indignación* vor, sodass der nächste Schüler ein neues Wort mit dem Endbuchstaben „n“ als Anfangsbuchstaben nennen muss, z. B. *niñez*. Um Wort- oder Begriffsfelder weiter einzuschränken, kann zuvor festgelegt werden, dass nur Wörter (Adjektive, Nomen, Verben oder Eigennamen) aus einem Themenbereich, z. B. *La comida*, genannt werden dürfen. Ein zusätzlich beschränkter Zeitrahmen kann weiteren Anreiz geben.

Beispiel:      *piña – albaricoque – espárragos – sandía – ajo – oliva – ...*

## 6. Rally diccionario

Lj. 3/4



Wörterbücher, Arbeitsblatt mit vorbereiteten Fragen



10–15 Minuten

Um die Arbeit mit dem Wörterbuch zu üben, empfiehlt sich die spielerische Annäherung durch eine Wörterbuch-Rallye. Hier müssen die Schüler unter Anleitung und Beachtung eines vom Lehrer konzipierten Fragenkataloges die zugehörigen Antworten im Wörterbuch finden. Die Seitenzahlen sollten dabei notiert und unklare Symbole ggf. zuvor besprochen werden. Ein festgelegter Zeitrahmen kann die Spannung steigern.

Beispielfragen:    *¿Qué significa Tüschloss?*

*¿Cuáles son los significados diferentes del verbo bajar?  
¡Da ejemplos!*



Tafel



5–7 Minuten

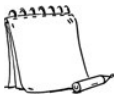
Bei diesem Spiel müssen die Schüler Antonyme zu den vom Lehrer genannten zehn (oder mehr) Begriffen finden. Die Wörter werden listenartig festgehalten und müssen auf Zeit bearbeitet werden. Hierzu kann die Klasse in zwei Teams geteilt werden. Die Gruppe, die am schnellsten alle korrekten Antonyme gefunden hat, hat gewonnen und darf sich neue Begriffe ausdenken. Auch für die Umwälzung von Synonymen eignet sich das Spiel.

Beispiel:

<i>acostarse</i>	LEVANTARSE	<i>rico, a</i>	POBRE
<i>entrar</i>	SALIR	<i>mujer</i>	HOMBRE
<i>ruidoso, a</i>	SILENCIOSO, A	<i>delgado, a</i>	GORDO, A

## 10. Acróstico

Lj. 1–3



Tafel



10 Minuten

Bei der Erstellung eines Akrostichons können Schüler bereits erlernte Lexik festigen oder zu einem Begriffsfeld erweitern. Das Abfassen und Finden neuer Wörter kann auf Zeit erfolgen, sodass derjenige gewinnt, der als Erstes sinngemäße und adäquate Wörter zum zuvor festgelegten Begriff gefunden hat.

Beispiel: F E S T E J A R  
I N T E R N A C I O N A L  
E N T R A R  
S O R P R E S A  
T R A E R  
A M I G O S