



Tisch, Realia



30 Minuten

Die Schüler erhalten den Auftrag, einen für sie besonderen Gegenstand in die Spanischstunde mitzubringen (z. B. Urlaubssouvenirs, Lieblingspuppen, Muscheln, Karten, Bilder etc.). Die Gegenstände werden auf einem zentral positionierten Tisch in der Mitte des Klassenzimmers gut sichtbar ausgebreitet. Alle Schüler platzieren sich um die „Exponate“ und müssen nun reihum ihren Gegenstand den Mitschülern zeigen und erläutern, weshalb er ihnen viel bedeutet und deshalb in einer Ausstellung Platz findet.

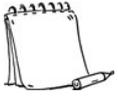
2. Actuar – dibujar – explicar

Lj. 2–4

vorbereitete Begriffskärtchen und Würfel (auf je zwei Seiten mit den Begriffen: *actuar*, *dibujar*, *explicar* beschriftet)

15 Minuten

Die Klasse wird in zwei Teams geteilt. Ein Schüler jeder Gruppe zieht aus dem Stapel der Lehrkraft ein Kärtchen mit einem Begriff. Nun würfelt der Schüler und muss diesen Begriff entweder vorführen (*actuar*), zeichnen (*dibujar*) oder mit eigenen Worten erklären (*explicar*). Das Team, das die meisten Begriffe errät, hat gewonnen. Ein zusätzliches Zeitlimit erhöht die Spannung. Alternativ kann auch im gesamten Klassenverband gespielt werden.



Tafel



20–30 Minuten

Dieses Spiel lehnt sich an das klassische „Vier gewinnt®“ an. Die Klasse wird in zwei Teams geteilt (Grupo A – Grupo B). An der Tafel zeichnet der Lehrer ein in 4×4 Felder geteiltes Raster und füllt die Felder mit lexikalischen oder grammatikalischen Inhalten. Die beiden Teams müssen versuchen, sich Feld für Feld vorzuarbeiten und mit den gegebenen Begriffen (hier Verben der Vergangenheitstempora *indefinido* und *imperfecto*) korrekte Sätze zu bilden. Gelingt es ihnen, innerhalb von 20 Sekunden eine korrekte Antwort zu liefern, so dürfen sie in das Feld ihr Symbol (X oder O) eintragen. Bei einer falschen Antwort oder bei Ablauf der Zeit wird zur anderen Gruppe gewechselt. Die Antworten werden von der jeweils anderen Gruppe auf ihre Korrektheit überprüft. Der Lehrer kann ebenfalls korrigierend eingreifen. Es gewinnt die Gruppe, die ihre Symbole entweder horizontal, vertikal oder diagonal miteinander verbinden kann. Bei einem Unentschieden oder einer gegenseitigen Blockade kann eine weitere Entscheidungsfrage gestellt oder eine neue Runde gespielt werden.

Beispiel:

		<i>fui</i>	<i>hice</i>
<i>era</i>	<i>salió</i>		<i>sabía</i>
<i>condujisteis</i>		<i>dijiste</i>	
	<i>vino</i>		<i>hablamos</i>



vorbereiteter Tandembogen



variabel

Die Schüler erhalten einen vom Lehrer konzipierten Tandembogen und arbeiten in Partnerarbeit. Beide Schüler (A und B) unterhalten sich mithilfe der auf dem Bogen geschilderten Situation (z. B. *En el aeropuerto, Hacer las compras* etc.) und müssen ggf. Lücken ergänzen oder nicht konjugierte Verbformen in die richtige Zeitform (z. B. *Pretérito perfecto*) setzen. Es empfiehlt sich, die Gesprächssituationen weiterschreiben und/oder diese anschließend im Plenum vorspielen und auswerten zu lassen.

Beispiel:

Hoja Tándem A	Hoja Tándem B
<i>Por la noche, quieres hablar sobre tu día con tu compañero/a de clase por teléfono. Completa las frases con las formas correctas del pretérito perfecto. Tu compañero/a tiene las soluciones y te va a controlar. ¡Después cambiad los roles!</i>	<i>Por la noche, quieres hablar sobre tu día con tu compañero/a de clase por teléfono. Completa las frases con las formas correctas del pretérito perfecto. Tu compañero/a tiene las soluciones y te va a controlar. ¡Después cambiad los roles!</i>
Hola, amigo/a. ¿Cómo estás? ¿_____ (estar, tú) en el centro hoy?	Hola, amigo/a. ¿Cómo estás? ¿Has estado (estar, tú) en el centro hoy?
Hola. Estoy bien. Sí, he ido (ir, yo) al centro hoy y me he encontrado (encontrarse, yo) con Laura allí. ¿Qué has hecho tú (hacer, tú) hoy?	Hola. Estoy bien. Sí, _____ (ir, yo) al centro hoy y _____ (encontrarse, yo) con Laura allí. ¿Qué _____ (hacer, tú) hoy?



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.

