



keines

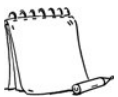


3–5 Minuten

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.

2. ¡Gol!

Lj. 1–3

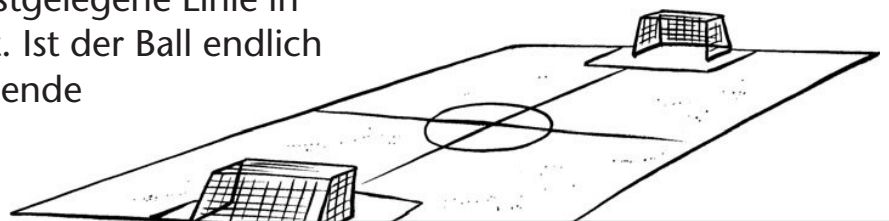


Tafel, (Tafel-)Magnete ggf. in Fußballform, vorbereitete Kärtchen mit Fragen



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.





Tafel



5 Minuten

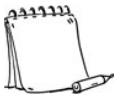
Die Anagramm-Pyramide bietet einen schnellen thematischen Einstieg in die Stunde. Ein vom Lehrer festgelegter Buchstabe wird an die Tafel geschrieben. Die Schüler sollen einzelne Buchstaben hinzufügen oder umstellen, sodass sich optisch eine Pyramide ergibt. Es gewinnt der Schüler, der seine Pyramide zuerst fertiggestellt hat.

Beispiel:



6. Señor Equis

Lj. 1



Tafel



5–10 Minuten

Ein Schüler zeichnet einen waagerechten (Zahlen-)Strahl ohne Skalierung an die Tafel. Ein „x“, welches für das gesuchte Alter des Señor Equis steht, wird in die Mitte eingezeichnet. (Der Lehrer hat sich das gesuchte Alter vorher überlegt.) Die Schüler müssen nun durch gezieltes Fragen herausfinden, wie alt Señor Equis ist: *¿Tiene veinte años?*. Jede genannte Zahl wird richtig am Zahlenstrahl notiert. Der Gewinner des Spieles darf sich selbst eine Zahl ausdenken, diese nur für den Lehrer sichtbar an die Tafel schreiben und ein neues Spiel leiten. Vor dem Spiel sollte jedoch ein Zahlenraum festgelegt werden, damit die Runde nicht zu lange dauert.