



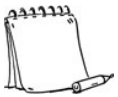
vorbereitete Geschichte / Tonspur, Prämie



7–10 Minuten

Der Lehrer liest den Schülern eine Geschichte vor oder lässt eine Tonspur ablaufen. Die Schüler hören zu und folgen dem Geschehen aufmerksam. Beim zweiten Hördurchgang geben die Schüler das Gehörte in einer Zeichnung wieder. Alternativ kann der Lehrer auch ein Fabelwesen beschreiben, welches einer Bildvorlage entstammt, z. B. *El monstruo tiene cinco piernas y la piel amarilla*. Die Schüler vollenden nach dem Gehörten ihre Zeichnungen und präsentieren sie ihrem Sitznachbarn. Alternativ kann auch ein „Museumsrundgang“ erfolgen. Hier zeigen die Schüler ihre Produkte und erklären sie im Kontext des Gehörten. Das treffendste Bild wird prämiert.

2. ¿Quién soy?



Zettel, Klebestreifen



variabel

Jeder Schüler denkt sich eine bekannte Persönlichkeit aus oder wählt den Namen eines Mitschülers oder Lehrers und schreibt ihn auf ein Blatt Papier. Die Zettel werden vom Lehrer eingesammelt und vermischt. Ein Schüler geht nach vorne vor die Klasse und zieht einen Zettel, ohne zu lesen, was darauf steht. Der Zettel wird entweder vorsichtig an seiner Stirn befestigt oder der Name an die Tafel hinter ihm geschrieben. Ziel ist es, dass der vorne stehende Schüler durch gezieltes Fragen an seine Mitschüler herausfinden muss, welche Persönlichkeit er darstellt, z. B. *¿Tengo los ojos azules y claros?*. Alternativ kann die Klasse auch in zwei Gruppen aufgeteilt werden und gegeneinander spielen. Die Gruppe, die am schnellsten alle Personen richtig errät, gewinnt das Spiel.



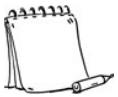
keines



variabel

Der Lehrer zählt alle Schüler der Klasse durch, sodass jeder eine Zahl erhält. Alle Schüler erheben sich von ihren Stühlen und der Lehrer fragt den ersten Schüler, welche Zahl er hat: *¿Qué número tienes?*. Der Schüler muss nun seine eigene Zahl (z. B. *once*) und eine weitere beliebige Zahl im festgelegten Zahlenraum, z. B. *once – dos*, nennen. Nun reagiert derjenige, dessen Zahl genannt wurde, und antwortet zuerst mit seiner eigenen Zahl und nennt dann eine weitere beliebige. Jeder Mitspieler hat zwei „Leben“. Reagiert ein Schüler zweimal nicht auf die Nennung seiner Zahl, verliert er beide Leben und muss sich setzen. Das Spiel kann zeitlich beliebig lange durchgespielt werden und der Zahlenraum kann zuvor variabel festgelegt werden.

5. Cuento loco



vorbereitete(r) Geschichte / Text



7 Minuten

Der Lehrer liest den Schülern eine unbekannte Geschichte oder einen Text vor. Es werden zuvor bestimmte Anweisungen erteilt, z. B. *¡Dad palmadas cuando escuchéis una palabra con [s]!*. Während der Lehrer den Text vorliest, müssen die Schüler genau zuhören, bei welchen Signalen (phonetische Laute, Buchstaben, Adjektive, Nomen etc.) ihre Anweisungen in die Tat umgesetzt werden müssen. Die Hörverstehenskompetenz wird mithilfe dieser spielerischen Umsetzung geschult und gefördert.





vorbereitete Dialogkarten oder Audiodateien



variabel

Um das Hörverstehen nachhaltig und spielerisch zu schulen, können bestimmte Einkaufssituationen mit Kleidungsstücken, Lebensmitteln oder Geschenkartikeln simuliert werden. Der Lehrer erstellt entweder Bild- bzw. Dialogkarten oder bringt Realia mit in den Unterricht. Er teilt die Schüler in verschiedene Gruppen ein und beauftragt sie, Gegenstände und Waren zu einem bestimmten Preis oder in einer bestimmten Menge zu erstehen, z. B. *Compra dos kilos de manzanas y tres botellas de agua sin gas*. Mithilfe eines tongestützten Mediums können ferner Instruktionen zum Nachmachen anregen. Hier können beispielsweise Tanzschritte oder Sportübungen angeleitet werden, z. B. *Salta a la cuerda durante cinco minutos. Después haz siete sentadillas hasta que las rodillas formen un ángulo recto*.

