



Goethe - Institut Slovensko

Autorinnen: Yvonne Klietz, Petra Kaufholdová

Copyright © Goethe-Institut | Alle Rechte vorbehalten

Inhaltsverzeichnis

Kommunikationsspiele

- | | | | |
|--|--------------------------------|---|-------|
| 1. Die Reise zu der Insel KEINI KEINO | Eigenschaften von Gegenständen | ★ | S. 01 |
| 2. Planeten-Schnapper | Sonne und Erde | ★ | S. 02 |
| 3. Schere, Stein, Papier
– Sei das stärkste Tier! | Tiere | ★ | S. 03 |

Bewegungsspiele

- | | | | |
|--------------------------------------|-------------|---|-------|
| 4. Zeit, wechsele dich! | Zeit | ★ | S. 05 |
| 5. KNIPS - Das Fotografenspiel | Magnetismus | ★ | S. 07 |
| 6. Blume -Treibhaus - Frühlingssturm | Pflanzen | ★ | S. 09 |
| 7. Die Ameise, der Bär und der Jäger | Tiere | ★ | S. 10 |
| 8. Ich sitze am Meer und sehe ... | Wasser | ★ | S. 11 |
| 9. Der verrückte Harry | Luft | ★ | S. 12 |

Konzentrations- und Kooperationsspiele

- | | | | |
|--|--------------|---|-------|
| 10. Adlerauge | Körper | | S. 14 |
| 11. Die Enten überwinden
den verschmutzten Fluss | Umweltschutz | | S. 15 |
| 12. Malen auf dem Rücken
– Das Leben eines Tropfens | Körper | ★ | S. 16 |

Konzentrations- und Kooperationsspiele

- | | | | |
|---------------------|----------------|---|-------|
| 13. Das Autotheater | Auto | ★ | S. 17 |
| 14. Und Fotooooo! | Sonne und Erde | ★ | S. 18 |

Geländespiel

15. Der verflixte Tierlauf

Tiere

S. 19

Karten- und Brettspiele

16. Die flinken Forscher

Wortschatz Experimentieren



S. 21

17. Doppelt!

Materialien zum Experimentieren



S. 22

18. Der Autostau

Auto

S. 25

19. Die Umweltdetektive

Umweltschutz und Klimawandel



S. 28

20. Aktionsspiel

Umweltschutz und Klimawandel



S. 30

21. Eine MERKwürdige Geschichte

Umweltschutz und Klimawandel



S. 32

Anmerkungen:



Das Spiel wird für das jeweilige Modul erklärt.



Das Spiel kann in allen Modulen gespielt werden.



Die Spielidee ist in allen Modulen einsetzbar, indem der Wortschatz ausgetauscht wird.



1. Die Reise zu der Insel KEINI KEINO

- **Modul:** Eigenschaften von Gegenständen (für alle Module einsetzbar)
- **Sprachniveau:** ab A1
- **Spieldauer:** 10 Minuten
- **Gruppengröße:** ab 4 Personen
- **Materialien:** -

Ablauf:

Die Spielleitung erklärt, dass es sich hierbei um ein Systemspiel handelt. Die Teilnehmenden sollen herausfinden, wie das System funktioniert.

Die Spielleitung erklärt die Regeln: Die Teilnehmenden müssen nacheinander den Satz „Ich reise zu der Insel KEINI KEINO und nehme ... mit.“ sagen und diesen dabei immer um den Begriff zu einem Gegenstand ergänzen, den sie mitnehmen möchten. Die Spielleitung entscheidet anschließend, ob es möglich ist, den gewählten Gegenstand mitzunehmen oder nicht. Die Teilnehmenden müssen schließlich erraten, welche Gegenstände mitgenommen werden dürfen und welche nicht.

Nach zwei/drei Runden kann den Teilnehmenden geholfen werden, das System zu erraten, indem die Spielleitung die Wörter und den ganzen Anfangssatz an die Tafel schreibt.

Die Kriterien des Systems legt die Spielleitung fest. Zur Insel kann man z.B. ein Buch/einen Fernseher mitnehmen. Nicht mitgenommen werden dürfen aber beispielsweise die Brille/das Obst. In diesem Fall dürfen nur Sachen genannt werden, in denen kein I und kein O vorkommen.

Sprachliche Strukturen:

Nomen mit best. Artikel im Akkusativ: Ich reise zu der Insel KEINI KEINO und nehme den Apfel/die Banane mit.

Nomen mit unbest. Artikel im Akkusativ: Ich reise zu der Insel KEINI KEINO und nehme einen Apfel/eine Banane mit.

Anmerkung zum Spiel:

Varianten des Systemspiels:

- „Ich mache eine Reise nach Alaska und nehme ...mit“ – Ein System kann sein, dass jede Spielperson nur einen Gegenstand mitnehmen kann, der mit dem gleichen Anfangsbuchstaben anfängt wie der Name der Person (z.B.: Anna kann einen Apfel mitnehmen und Tim eine Trommel.).

- „Mein Opa mag Kaffee aber keinen T...“ – Dieser Satz sollte nicht gleich aufgeschrieben werden. Hier müssen die Teilnehmenden immer sagen, was der Opa mag und was nicht. Die Sachen, die Opa nicht mag, sind Wörter mit dem Buchstaben T.

Dieses Spiel ist ebenfalls für alle anderen Module einsetzbar, indem jeweils der Wortschatz angepasst wird.

2. Planeten-Schnapper

- **Modul:** Sonne und Erde (für alle Module einsetzbar)
- **Sprachniveau:** ab A1
- **Spieldauer:** 10 Minuten
- **Gruppengröße:** mind. 5 Personen
- **Materialien:** weiße Papierblätter (Din A6)

Ablauf:

Die Spielleitung beschriftet so viele weiße Blätter mit Planetennamen, dass alle Teilnehmenden jeweils eines davon erhalten. Alternativ kann die Spielleitung auch nur die Anfangsbuchstaben auf den Blättern notieren, sodass die Teilnehmenden den jeweiligen Planetennamen ergänzen müssen.

Dann stellen sich alle Teilnehmenden in einen Kreis und halten ihr Blatt mit dem Planetennamen offen und gut sichtbar vor sich. Die Spielleitung beginnt und nennt einen beliebigen Planeten. Die Person, welche das entsprechende Blatt mit dem genannten Planeten in der Hand hält, nennt schnell einen neuen Planetennamen. Die Person mit dem entsprechenden Blatt ruft wieder den nächsten Planeten aus usw. Da bei größeren Gruppen die Planetennamen mehrmals vergeben sind, darf immer die Person den nächsten Planeten nennen, welche am schnellsten reagiert.

Sobald die Teilnehmenden mit dem Spielablauf vertraut sind, stellt sich eine Spielerin/ein Spieler in die Mitte. Das Spiel läuft wie zuvor weiter. Die Person in der Mitte versucht jedoch, immer das Blatt mit dem Planeten, der gerade aufgerufen wird, zu schnappen, bevor die Spielperson, die im Besitz des Blattes mit dem aufgerufenen Planetennamen ist, wieder einen neuen Planetennamen ruft. Falls die Person in der Mitte den Zettel schnappt, bevor die Spielperson mit dem passenden Blatt einen neuen Planeten ruft, tauschen die beiden Teilnehmenden ihre Wörter und Plätze.

Wortschatz:

Planeten: Sonne, Merkur, Venus, Erde, Mars, Jupiter, Saturn, Uranus, Neptun

Sprachliche Strukturen:

Nomen mit best. Artikel im Akkustativ: Ich sehe die Sonne/ den Merkur/...

Nomen mit best. Artikel im Dativ: Ich fliege zur Sonne/zum Merkur/....

Anmerkung zum Spiel:

Dieses Spiel ist ebenfalls für alle anderen Module einsetzbar, da jeder beliebige Wortschatz auf die Blätter geschrieben werden kann.

3. Schere, Stein, Papier – Sei das stärkste Tier!

- **Modul:** Tiere (für alle Module einsetzbar)
- **Sprachniveau:** ab A1
- **Spieldauer:** 10 Minuten
- **Gruppengröße:** ab 12 Personen
- **Materialien:** -

Ablauf:

Die Spielleitung erklärt, dass Tiere im Wald unterschiedlich groß und stark sind. Die Gruppe befindet sich jedoch in einem „Märchenwald“, in dem sich Tiere in andere Tiere verwandeln und somit ihre Kräfte vergrößern können. Im Anschluss erläutert die Spielleitung den Spielverlauf.

Die Teilnehmenden spielen Schere, Stein, Papier („Schnick, Schnack, Schnuck“): Das Papier wird durch eine flache Hand dargestellt, das Symbol der Schere ist der gespreizte Zeige- und Mittelfinger und der Stein wird durch eine Faust symbolisiert. Die Schere schneidet das Papier (Schere gewinnt), das Papier wickelt den Stein ein (Papier gewinnt) und der Stein macht die Schere stumpf (Stein gewinnt). Entscheiden sich beide Spielende für das gleiche Symbol, wird das Spiel als unentschieden gewertet und wiederholt. Sobald eine Person „Schere, Stein, Papier“ gewonnen hat, wird sie zu einem „stärkeren Tier“. Die Reihenfolge der Tiere ist: die Ameise, die Fliege, die Schnecke, der Hase, der Fuchs, der Hirsch und der Bär. Die Spielleitung sollte die Reihenfolge der Tiere am besten anhand von Bildern an der Tafel verdeutlichen.

Alle Teilnehmenden starten das Spiel als „die Ameise“. Danach spielen sie immer zu zweit „Schere, Stein, Papier“ und die Person, die gewinnt, wird „die Fliege“. Die Person, die verliert, bleibt „die Ameise“ und sucht sich eine andere „Ameise“, mit der sie „Schere, Stein, Papier“ spielen kann. „Die Fliege“ kann dann nur mit einer anderen „Fliege“ weiterspielen usw. Das Spiel endet, wenn die erste Person „der Bär“ wird.

Damit sich die einzelnen Tiere gut erkennen, kann sich die Spielleitung zu jedem Tier ein Geräusch überlegen. Für fortgeschrittene Gruppen kann die Spielleitung die direkte Frage einführen (siehe sprachliche Strukturen). Erst wenn die Antwort der anderen Person „Ja, ich bin die Fliege!“ ist, spielt diese Gruppe „Schere, Stein, Papier“ weiter.

Wortschatz:

Tiere: die Ameise, die Fliege, die Schnecke, der Hase, der Fuchs, der Hirsch, der Bär

Sprachliche Strukturen:

In lernspielgewohnten Gruppen können sich die Teilnehmenden anstatt mit Hilfe eines Geräuschs mit Ja-/Nein-Fragen finden: „Bist du die Fliege?“ – „Ja, ich bin die Fliege.“/„Nein, ich bin nicht die Fliege.“

Anmerkung zum Spiel:

Die Spielleitung kann geeignete Abbildungen der Tiere an die Tafel hängen und die Bezeichnungen dazuschreiben. Alternativ kann auch so gespielt werden, dass die Verliererin/der Verlierer eines Duells um eine Ebene (ein Tier) zurückgestuft wird, während die Gewinnerin/der Gewinner hochgestuft wird. Wenn beispielsweise zwei „Schnecken“ gegeneinander spielen, wird die Person, die gewonnen hat, zu einem „Hasen“ und die Person, die verloren hat, zu einer „Fliege“.

Dieses Spiel ist ebenfalls für alle anderen Module einsetzbar, indem jeder beliebige Wortschatz in Abstufungen erlernt werden kann.



4. Zeit, wechsle dich!

- **Modul:** Zeit (für alle Module einsetzbar)
- **Sprachniveau:** ab A1
- **Spieldauer:** 10 Minuten
- **Gruppengröße:** mind. 6 Personen
- **Materialien:** weiße Papierblätter (Din A6)

Ablauf:

Dieses Spiel ist eine Variante des bekannten Kinderspiels „Bäumchen, Bäumchen, wechsle dich...!“ Die Spielleitung beschriftet so viele weiße Blätter mit Wörtern aus dem Wortfeld „Zeit“ (siehe Wortschatz), dass jede/-r Teilnehmende ein eigenes Blatt erhält. Falls das Spiel eingesetzt wird, um den Wortschatz „Zeit“ zu wiederholen, kann die Spielleitung den Teilnehmenden auch Blankoblätter verteilen, um sich jeweils einen eigenen Begriff aus dem Wortfeld „Zeit“ zu überlegen und auf das Blatt zu schreiben.

Anschließend setzen sich alle Teilnehmenden in einen Stuhlkreis. Eine Person hat keinen Stuhl und steht in der Mitte. Jede/-r Teilnehmende hält jeweils das eigene Blatt mit dem jeweiligen Begriff gut sichtbar vor sich. Die Person in der Mitte nennt vier Wörter (siehe „sprachliche Strukturen“). Die Teilnehmenden, welche die genannten Wörter auf ihrem Blatt in der Hand halten, stehen auf und müssen sich einen neuen (anderen) Platz suchen. Die Person in der Mitte versucht ebenfalls einen freien Platz zu bekommen. Diejenige Person, die keinen Platz findet, muss nun in der Mitte stehen bleiben und die nächsten vier Begriffe nennen.

Damit mehr Teilnehmende den Platz wechseln müssen, können Begriffe jeweils auch doppelt vergeben werden. Oder die Person in der Mitte nennt fünf oder sechs Wörter. Und wenn das Wort „Zeit“ gesagt wird, müssen alle Teilnehmenden den Platz wechseln.

Erweiterung für lernspielerfahrene Gruppen:

In lernspielerfahrenen Gruppen können die Teilnehmenden im Stuhlkreis immer eine Frage stellen (bspw.: „Wann tanzt/singst/lernst/ ... du immer?“). Die Person in der Mitte antwortet darauf, indem sie jeweils vier Angaben mit der passenden temporalen Präposition macht (siehe „sprachliche Strukturen“).

Alternativ kann das Spiel auch so gespielt werden, dass die Teilnehmenden keine Blätter mit dem Wortschatz bekommen. Stattdessen steht eine Person in der Mitte und stellt eine Frage mit einer Zeitangabe (bspw.: Wer geht am Montag in die Schule?/Wer spielt in der Woche Fußball?/...). Alle Teilnehmenden, die eine dieser Fragen mit „Ja!“ beantworten können, wechseln daraufhin den Platz. Hierfür ist es jedoch wichtig, die Fragen und den Wortschatz zuvor zu üben, sodass den Teilnehmenden genügend Fragen einfallen. Gegebenenfalls muss hier noch einmal der Wortschatz zum Themenfeld „Freizeitaktivitäten“ wiederholt werden.

Wortschatz:

Wochentage: Montag, Dienstag, Mittwoch, Donnerstag, Freitag, Samstag, Sonntag

Monate: Januar, Februar, März, April, Mai, Juni, Juli, August, September, Oktober, November, Dezember

Zeitmessung: die Sekunde, die Minute, die Stunde, der Tag, die Woche, der Monat, das Jahr

Sprachliche Strukturen:

Nomen mit best. Artikel im Nominativ: Das ist der Montag/der Januar/die Sekunde/...

Temporale Präpositionen: Ich lerne am Montag/.../im Januar/.../in einer Sekunde/.../an einem Tag/... .

Fragen mit „wer“ + temporale Präposition: Wer tanzt/singt/...am Montag/im Januar/einmal am Tag/in der Woche/...?

Anmerkung zum Spiel:

Dieses Spiel ist für alle anderen Module einsetzbar, da jeder beliebige Wortschatz auf die Blätter geschrieben werden kann.



5. KNIPS – Das Fotografenspiel

- **Modul:** Magnetismus (für alle Module einsetzbar)
- **Niveaustufe:** ab A1
- **Spieldauer:** 10 Minuten
- **Gruppengröße:** ab 12 Personen
- **Materialien:** weiße Papierblätter

Ablauf:

Die Spielleitung beschriftet so viele weiße Blätter mit den Begriffen aus dem Modul „Magnetismus“, dass alle Teilnehmenden jeweils ein Blatt mit einem Begriff erhalten. Alternativ kann die Spielleitung auch nur den jeweiligen Anfangsbuchstaben auf den Blättern notieren, sodass die Teilnehmenden den Begriff ergänzen müssen. Möglich ist auch das Verteilen von Bildern ohne die Wortbezeichnungen.

Die Spielleitung bittet die Teilnehmenden, sich im Kreis aufzustellen. Die Teilnehmenden halten ihr jeweiliges Blatt mit dem Begriff gut sichtbar vor sich.

Die Spielleitung steht in der Mitte. Sie schaut eine konkrete Person an und sagt ihr Wort (z.B.: der Magnet). Die Person mit diesem Wort geht in die Hocke und die zwei Personen, die rechts und links neben der Person stehen, sagen „KLICK“ und stellen pantomimisch dar, wie sie sich gegenseitig fotografieren. Danach zeigt die Spielleitung auf eine weitere Person, die sich sofort als nächste hinsetzen muss, während die Personen rechts und links von ihr so tun müssen, als ob sie sich fotografieren würden. Wenn die Teilnehmenden das Spiel verstanden haben, kommt die Person, die einen Fehler macht oder zu langsam ist, in die Mitte und sagt das nächste Wort.

Das Spiel muss schnell ablaufen und die Teilnehmenden müssen die Wörter laut und deutlich aussprechen.

Wortschatz:

Magnetismus: *der Magnet, das Papier, der Nagel, die Münze, die Getränkedose, der Löffel, das Stück Holz, der Stoff, der Stein, die Wäscheklammer, die Alufolie, der Bleistift, die Büroklammer usw.*

Sprachliche Strukturen:

Lernspielerfahrene Gruppen können in ganzen Sätzen wie folgt Angaben machen:

Nomen mit (un)best. Artikel im Akkusativ: „Ich fotografiere jetzt einen Magneten/den Magneten/ ...“

Anmerkungen zum Spiel:

In einer alternativen Variante dürfen die Teilnehmenden, die einen Fehler gemacht haben oder zu langsam sind, nicht mehr weiterspielen, sodass sich der Kreis der aktiven Teilnehmenden stetig verringert.

Möglich ist auch, im Laufe des Spiels die Blätter mit den Begriffen auf die Seite zu legen. Die Teilnehmenden sollen die Wörter in diesem Fall nur aus dem Gedächtnis heraus nennen können.

Dieses Spiel ist für alle anderen Module einsetzbar, da jeder beliebige Wortschatz auf die Blätter geschrieben werden kann.

6. Blume – Treibhaus - Frühlingssturm

- **Modul:** Pflanzen (für alle Module einsetzbar)
- **Niveaustufe:** ab A1
- **Spieldauer:** 10 Minuten
- **Gruppengröße:** mind. 10 Teilnehmende
- **Materialien:** -

Ablauf:

Die Lehrkraft schreibt die Begriffe „Treibhaus“, „Blume“ und „Frühlingssturm“ an die Tafel. Gegebenenfalls hängt sie Bilder dazu, sodass alle Lernenden die Bedeutung der Wörter erkennen können. Die Teilnehmenden finden sich in Dreiergruppen zusammen, in denen zwei der Personen die dritte in ihre Mitte nehmen. Die Person in der Mitte stellt eine Blume dar. Die anderen beiden fassen sich an den Händen und formen über der Blume sinnbildlich ein Treibhaus. Eine oder zwei Personen der Lerngruppe nehmen nicht an der Kleingruppenbildung teil, sondern übernehmen zunächst eine „Kommandorolle“, versuchen aber, im Verlauf des Spiels den Platz von anderen Teilnehmenden zu „erobern“, wie nachfolgend erläutert.

Die Teilnehmenden, die übrig geblieben sind, rufen die Kommandos „Blume“, „Treibhaus“ oder „Frühlingssturm“ (siehe „sprachliche Strukturen“). Falls die Teilnehmendenzahl genau durch drei teilbar ist, muss die Spielleitung die Kommandos rufen. Erfolgt das Kommando „Blume“, müssen alle Teilnehmenden, die eine Blume sind, den Platz untereinander wechseln. Bei Kommando „Treibhaus“ wechseln alle Teilnehmenden, die ein Treibhaus darstellen, den Platz und bauen wieder neue Häuser über den Blumen. Bei Kommando „Frühlingssturm“ wechseln alle Teilnehmenden den Platz, sie können im Falle dieses Kommandos außerdem auch ihre Rollen wechseln. Dann finden sie sich wieder in Dreiergruppen zusammen und bauen das Treibhaus mit Blume. Die Teilnehmenden, welche übrig sind und die Kommandos rufen, versuchen in jeder Runde wieder als Blume, oder Treibhaus ins Spiel zu kommen, indem sie zu den freigewordenen Plätzen laufen. Die Teilnehmenden, die nach einer Runde übrigbleiben, geben das neue Kommando.

Wortschatz:

die Blume, das Treibhaus, der Frühlingssturm

Sprachliche Strukturen:

Nomen mit unbest. Artikel im Nominativ: O, da ist eine Blume/ein Treibhaus/
ein Frühlingssturm!

Anmerkung zum Spiel:

Dieses Spiel ist ebenfalls für alle anderen Module einsetzbar, indem jeweils drei passende Begriffe zum jeweiligen Modul verwendet werden (bspw. Modul Tiere: Hund – Hütte – Hundehütte, ...).

7. Die Ameise, der Bär und der Jäger

- **Modul:** Tiere (für alle Module einsetzbar)
- **Niveaustufe:** ab A1
- **Spieldauer:** 10 Minuten
- **Gruppengröße:** ab 10 Personen
- **Materialien:** -

Ablauf:

Die Spielleitung teilt die Gruppe in zwei gleich große Untergruppen und erzählt, dass die Teilnehmenden nach der Erklärung in die Rolle einer Ameise, eines Bären und eines Jägers schlüpfen und sich in diesen Rollen in einem fiktiven Wald begegnen werden. Danach führt die Spielleitung diese drei Figuren ein und bittet die Teilnehmenden, die Figuren gemeinsam zu trainieren:

Die Ameise (beide Hände vor dem Gesicht, leicht bücken und „uiuiui“ murmeln)

Der Jäger (die Hände und Arme zu einem Gewehr formen, schießen und laut „peng“ rufen)

Der Bär (beide Arme zum Angriff sprungbereit über den Kopf heben und laut brüllen)

Beide Gruppen ziehen sich an ihre vorher markierte Grundlinie (ca. 20 m voneinander entfernt) zurück. Dort beraten sie, welche der drei Figuren sie anschließend gemeinsam darstellen werden. Nach Aufforderung durch die Spielleitung treffen sich beide Gruppen in der Mitte wieder und stellen sich gegenüber auf. Die Spielleitung zählt bis drei und dann stellen die Spielpersonen ihre jeweilige Figur dar.

Folgende Regeln gilt es dabei zu beachten:

1. Steht der **Bär dem Jäger gegenüber**, wird der Bär erschossen und hat verloren.
2. Steht der **Bär der Ameise gegenüber**, wird diese gefressen und hat verloren.
3. Steht der **Jäger der Ameise gegenüber**, hat der Jäger verloren, denn der Stich der Ameise tut weh und der Jäger kann sie mit seinem Gewehr nicht treffen.

Die Gruppe, die verloren hat, muss, so schnell sie kann, zurück über ihre Grundlinie laufen. Die Gewinner*innen versuchen, so viele Mitglieder der gegnerischen Gruppe wie möglich abzufangen, indem sie diese an der Schulter antippen. Wer „gefangen“ wird, spielt in der nächsten Runde im Gewinner*innen-Team mit.

Anmerkungen zum Spiel:

Eine mögliche Variante ist auch, dass die Gruppen nicht laufen. Aus der Verlierer*innen-Gruppe muss sich jemand dann an den Rand setzen und das Spiel geht von vorne los – wieder zunächst mit der Absprache über die neue Figur. Die erste Gruppe, die keine Mitspieler*innen mehr hat, verliert.

Dieses Spiel ist ebenfalls für alle anderen Module einsetzbar, indem die Spielleitung passend zum Wortschatz drei unterschiedlich starke Lebewesen oder Gegenstände auswählt.

8. Ich sitze am Meer und sehe...

- **Modul:** Wasser (für alle Module einsetzbar)
- **Niveaustufe:** ab A1
- **Spieldauer:** 10 Minuten
- **Gruppengröße:** mind. 6 Personen
- **Materialien:** Krepp-Klebeband, wasserfester Filzstift

Ablauf:

Die Spielleitung verteilt an alle Teilnehmenden ein Stück Krepp-Klebeband. Mit dem Filzstift schreiben die Teilnehmenden ein Wort darauf, welches sie mit dem Thema „Meer und Wasser“ verbinden. Danach kleben sich alle ein Stück beschriebenes Krepp-Klebeband auf die Stirn.

Die Spielleitung schreibt folgenden Satz an die Tafel: Ich – sitze – am – Meer – und – sehe – Die Teilnehmenden setzen sich in einen Stuhlkreis. Ein Stuhl bleibt frei. Die Person, deren rechter Stuhl frei ist, setzt sich auf den freien Platz und sagt „Ich“. Die nächste Person rutscht nach und sagt „sitze“ und so weiter, bis eine Person auf den freien Platz gerückt ist und „sehe“ sagt. Die nächste Person bleibt auf ihrem Platz sitzen und nennt ein Wort eigener Wahl mit dem richtigen Artikel im Akkusativ (siehe „sprachliche Strukturen“), welches auf der Stirn einer Person des Sitzkreises steht. Die Person mit dem genannten Wort auf der Stirn läuft zu dem Stuhl. Nachdem der Platz dieser Person durch deren Wechsel frei geworden ist, versuchen die Personen links und rechts des frei gewordenen Platzes, sich auf diesen zu setzen. Wer zuerst sitzt, sagt „Ich“ und die Runde beginnt wieder von vorn.

Sprachliche Strukturen:

Nomen mit best. Artikel im Akkusativ: *Ich sitze am Meer und sehe den Fisch/die Wolke/... .*

Nomen mit unbest. Artikel im Akkusativ: *Ich sitze am Meer und sehe einen Fisch/eine Wolke/... .*

Für lernspielunerfahrene Gruppen kann der Satz auch mit **Nomen mit (un)bestimmtem Artikel im Nominativ** gebildet werden, indem der Satz lautet: Ich sitze am Meer und da ist der Fisch/ein Fisch/

9. Der verrückte Harry

- **Modul:** Luft (für alle Module einsetzbar)
- **Niveaustufe:** ab A1
- **Spieldauer:** 10 Minuten
- **Gruppengröße:** mind. 9 Teilnehmende
- **Materialien:** -

Ablauf:

Die Teilnehmenden stellen sich im Kreis auf. Die Spielleitung schreibt fünf Begriffe zum Thema Luft an die Tafel. Die Teilnehmenden überlegen sich gemeinsam, wie man zu dritt die jeweiligen Begriffe pantomimisch darstellen könnte. Hier eine kleine Auswahl möglicher Begriffe zum Thema Luft:

Harry Potter: Die Person in der Mitte hält mit der linken Hand den Besenstil, mit der rechten den Zauberstab und ruft „Accio“. Die Personen links und rechts wirbeln mit den Armen und tun, als kämen sie angeflogen.

Fallschirmspringer: Die Person in der Mitte lehnt sich mit dem Oberkörper nach vorn, streckt die Arme links und rechts aus und ruft dabei „Arghh“. Die Personen rechts und links formen mit ihren Armen den Fallschirm.

Windmühle: Die Personen links und rechts fassen sich an den Händen und nehmen die dritte Person in ihre Mitte. Diese kreist mit beiden Armen.

Flugzeug: Die Person in der Mitte sitzt im Cockpit und lenkt das Flugzeug. Die Personen links und rechts bilden jeweils eine Tragfläche vom Flugzeug.

Vogel: Die mittlere Person formt mit den Armen einen Schnabel und ruft „Piep“. Die Personen links und rechts mimen mit ihren Armen jeweils Flügelschläge.

Gewitter: Die Person in der Mitte springt einem Blitz gleich in die Höhe. Die Personen rechts und links machen Donnergeräusche und trommeln dabei auf ihre Oberschenkeln.

Segelboot: Die Person in der Mitte steht kerzengerade, hält sich die rechte Hand an die Schläfe und ruft „Aye, aye, Kapitän“. Die Personen links und rechts fassen sich an den Händen und formen nach vorne eine Bootspitze.

Surfer: Die Person in der Mitte steht seitlich auf einem Surfbrett und geht leicht in die Knie. Die Personen links und rechts machen Wellenbewegungen.

Die Teilnehmenden können natürlich auch eigene Begriffe zum Thema Luft vorschlagen.

Anschließend stellt sich die Spielleitung in die Mitte der Spielenden, zeigt mit dem Finger auf eine Person und nennt eine Figur. Die Person, auf welche gezeigt wird, ist jeweils die Person in der Mitte und ahmt die Figur mit dem linken und rechten Nachbarn nach. Danach zeigt die Spielleitung auf eine neue Person und nennt eine neue Figur.

Sobald der Spielablauf bekannt ist, kann die Spielleitung das Tempo erhöhen. Es kann jetzt auch eine Person der Teilnehmenden in die Mitte kommen und die Figuren nennen.

Wortschatz:

Luft: Harry Potter, der Fallschirmspringer, die Windmühle, das Flugzeug, der Vogel, das Gewitter, das Segelboot, der Surfer, usw.

Sprachliche Strukturen:

Die Figuren können auch in ganzen Sätzen geübt werden, indem dabei **der Imperativ** angewandt werden muss. Zum Beispiel:

Mach/Macht das Flugzeug!

Sei/Seid das Flugzeug!

Bau/Baut das Flugzeug!

Anmerkung zum Spiel:

Dieses Spiel ist ebenfalls für alle anderen Module einsetzbar, indem sich Figuren zu jedem beliebigen Begriff und seinem Wortfeld überlegt werden können.



10. Adlerauge

- **Modul:** Körper
- **Sprachniveau:** ab A1
- **Spieldauer:** 10 Minuten
- **Gruppengröße:** beliebig
- **Materialien:** -

Ablauf:

Die Teilnehmenden stellen sich in zwei Reihen auf, sodass sich immer zwei von ihnen gegenüberstehen und anschauen. Rund eine Minute lang sieht sich jede/-r genau ihr/sein Gegenüber an und merkt sich das Aussehen. Auf ein Zeichen der Spielleitung drehen sich beide Reihen um, sodass sich die Teilnehmenden gegenseitig den Rücken zuwenden. Alle Teilnehmenden verändern drei Dinge an ihrem Körper (bspw. Brille abnehmen, Schuhe mit dem Nachbar tauschen, usw.). Auf ein erneutes Zeichen der Spielleitung drehen sich wieder alle um. Die sich direkt gegenüber stehenden Teilnehmenden sollen nun benennen, was sich an ihrem Gegenüber verändert hat. Damit die Teilnehmenden die Änderungen benennen können, sollte vor dem Spiel der Wortschatz zum Thema Körper und Kleidung wiederholt werden. Außerdem sollten an der Tafel gut sichtbar passende Satzstrukturen geschrieben stehen, sodass die Spielenden ihre Vermutungen in richtigen Sätzen äußern können.

Wortschatz:

Körper: *der Arm, die Schulter, die Hand, der Finger, der Bauch, die Brust, der Rücken, der Hals, der Kopf, das Gesicht, die Nase, das Ohr, der Mund, das Haar, das Bein, der Fuß, das Knie, usw.*

Kleidung: *der Pullover, das T-Shirt, die Jacke, die Hose, der Schal, die Brille, der Ohrring, der Schuh, die Socke, das Kleid, der Rock, das Haargummi, usw.*

Sprachliche Strukturen:

Hypothesen äußern: *Ich denke/glaube/sehe, du hast einen neuen Schuh*

Nebensätze mit „dass“ oder „weil“: *Ich sehe, dass*

Du siehst anders aus, weil ...

11. Die Enten überwinden den verschmutzten Fluss

- **Modul:** Umweltschutz
- **Sprachniveau:** ab A1
- **Spieldauer:** 10 Minuten
- **Gruppengröße:** 10 bis 12 Personen
- **Materialien:** Pappkarton/Schmierpapier oder Zeitungspapier

Ablauf:

Die Spielleitung erläutert, dass Wasserverschmutzung ein großes Problem für die Tiere sei. Die Teilnehmenden sollen sich nun selbst mit diesem Problem auseinandersetzen, indem sie in die Rolle einer Ente schlüpfen, die einen verschmutzten Fluss überwinden muss. Der Fluss, den die Enten überqueren, enthält viele Giftstoffe und ist somit sehr gefährlich und giftig für sie. Die Spielleitung kann die zwei Wörter (Giftstoffe, giftig) an die Tafel schreiben und die Teilnehmenden fragen, ob sie die Wörter verstehen, und sie bei Bedarf erklären.

Die Spielleitung kennzeichnet dann mithilfe eines Fadens die sich gegenüberliegenden Ufer des imaginären Flusses. Er sollte mindestens 15 Meter breit sein. Wenn die Gruppe größer als 12 Personen ist, kann sie aufgeteilt werden, sodass mehrere Gruppen gegeneinander antreten.

Alle Teilnehmenden erhalten jeweils eine Pappe oder ein Blatt Papier (DIN A4). Diese stelle Steine dar, mit Hilfe derer die Enten den verseuchten Fluss hüpfend überqueren sollen.

Der Fluss darf nicht berührt werden, d.h. der Fluss muss mit Hilfe der Pappkartons/der Papierblätter überquert werden. Tritt oder fällt eine oder einer der Teilnehmenden in den Fluss, so beginnt die gesamte Gruppe wieder von vorne an. Dabei darf nie der Körperkontakt mit der Pappe verloren gehen (Fuß, Hand, usw.), sonst „schwimmt sie weg“, d.h. die Spielleitung nimmt sie weg.

Je nach Sprachniveau der Gruppe kann die Spielleitung der Gruppe vor Spielbeginn zusätzliche Zeit geben, sich eine Strategie für die Flussquerung zu überlegen.

Wortschatz:

Wasserverschmutzung: die Giftstoffe, giftig, die Ente, der Fluss, überqueren

12. Malen auf dem Rücken - Das Leben eines Tropfens

- **Modul:** Naturerscheinungen (für alle Module einsetzbar)
- **Sprachniveau:** ab A1
- **Spieldauer:** 10 Minuten
- **Gruppengröße:** beliebig
- **Materialien:** Pappkarton/Schmierpapier oder Zeitungspapier

Ablauf:

Die Spielleitung bittet die Teilnehmenden, einen Kreis zu bilden und sich hintereinander aufzustellen. Die Teilnehmenden sollten so nah an der Vorderperson stehen, dass sie mühelos den Rücken dieser Person mit den Händen berühren können.

Die Spielleitung erklärt, dass die Teilnehmenden bestimmte Impulse weitergeben, indem sie den Rücken der Vorderperson berühren. Die berührte Person gibt den jeweiligen Impuls weiter und so werden die Impulse immer weitergeleitet. Die Spielleitung erläutert, dass die Hände der Teilnehmenden das Leben eines Wassertropfens darstellen werden.

Die Spielleitung erzählt danach die Geschichte und gibt passende, möglichst einfache Impulse auf dem Rücken des Teilnehmenden vor ihr: Ein Tropfen wohnt in einer Wolke. (z.B.: Sie malt mit der Hand auf dem Rücken des Teilnehmenden eine Wolke. Die Anderen wiederholen – geben den Impuls weiter.) Die Wolken werden immer größer, weil dort viele Tropfen wohnen. Es sind so viele Tropfen da, dass es zu regnen beginnt. Es regnet zuerst langsam, dann schneller. Die Tropfen fallen auf den Boden. Es wird kälter und es beginnt zu schneien. Die Tropfen fallen als Schnee herunter. Sie fallen auf die Erde, in die Flüsse und kommen in das Grundwasser. Nach dem schlechten Wetter wird es schöner. Es ist sonnig und warm. Das Wasser wird zu Wasserdampf und steigt wieder in die Wolken, wo sich Tropfen bilden und der Vorgang von vorn beginnt. Die Spielleitung kann die Geschichte noch einmal wiederholen, aber diesmal kann sich eine andere Person die Impulse, die auf dem Rücken gemalt werden, ausdenken.

Wortschatz:

Wetter: der Regen, der Schnee, die Wolke, der Tropfen, der Wasserdampf

Anmerkungen zum Spiel:

Je nach Alter und den Besonderheiten der Gruppe sollte man darauf achten, dass die Teilnehmenden sich nicht unwohl beim Berühren ihres Rückens fühlen. Die Spielleitung kann dann auch zwei geschlechtergetrennte Gruppen bilden.

Dieses Spiel ist ebenfalls für alle anderen Module einsetzbar, indem jede beliebige Geschichte dargestellt werden kann.

13. Das Autotheater

- **Modul:** Auto
- **Sprachniveau:** ab A1
- **Spieldauer:** 10 Minuten
- **Gruppengröße:** beliebig
- **Materialien:** -

Ablauf:

„Das Autotheater“ besteht aus drei Theaterübungen:

Theaterübung Nr.1: Die Spielleitung bittet die Teilnehmenden, sich im Raum zu bewegen. Sie erklärt den Teilnehmenden, dass sie verschiedene Kommandos geben wird. Die Teilnehmenden sollen sich dann auf die Art und Weise bewegen, wie es das Kommando verlangt. Mögliche Kommandos sind zuerst: *Auto mit Tempo 20, Auto mit Tempo 50, Auto mit Tempo 2, Auto mit Tempo ...usw.* Als nächsten Schritt kann die Spielleitung Kommandos geben, die die Eigenschaften des Autos betreffen: *wie ein neues Auto, wie ein schnelles Auto, wie ein kaputtes Auto usw.* Möglich sind auch Kommandos, die den Autotyp betreffen: *wie ein Cabrio, wie ein Feuerwehrauto, wie ein Polizeiauto usw.*

Theaterübung Nr.2: Die Teilnehmenden werden in Paare aufgeteilt. Sie spielen Auto und Fahrer*in in Paaren. Die Person vorne stellt das Auto und die Person hinten den Fahrer/die Fahrerin dar und gibt Kommandos: Finger zwischen den Schultern - nach vorne; Finger auf der linken Schulter - links abbiegen, Finger auf dem Nacken - Rückwärtsgang. Je stärker der Druck, desto höher die Geschwindigkeit. Nach einiger Zeit können die Paare ihre Rollen wechseln, so dass beide Personen sowohl gelenkt haben, als auch gelenkt wurden. Die Spielleitung kann die Teilnehmenden außerdem ermutigen, Autogeräusche dabei zu machen.

Theaterübung Nr.3: Autorhythmusmaschine: Die Spielleitung erklärt, dass die gesamte Gruppe ein Auto darstellen soll. Die Übung funktioniert so, dass eine Person startet und ein Geräusch sowie eine Bewegung dazu macht, z.B.: Die Person möchte ein Rad machen und bewegt dazu ihre Arme im Kreis, dazu macht sie bspw. ein Geräusch wie „taz, taz, taz“. Dann kommt eine zweite Person hinzu und stellt ebenfalls irgendein Merkmal eines Autos dar. Nach einiger Zeit wird daraus eine regelrechte „Jazz-Session“.

Wortschatz:

Zahlen: *Tempo 20, 50, ...*

Autotypen: *das Cabrio, das Feuerwehrauto, das Postauto, das Polizeiauto, das Wohnmobil*

Eigenschaften der Autos: *laut, leise, kaputt, neu, alt usw.*

14. Und Fotooooo!

- **Modul:** Sonne und Erde (für alle Module einsetzbar)
- **Sprachniveau:** ab A1
- **Spieldauer:** 10 Minuten
- **Gruppengröße:** beliebig
- **Materialien:** Zettel mit Begriffen aus dem Wortschatz

Ablauf:

Die Teilnehmenden stellen sich in zwei Gruppen gegenüber. Eine Gruppe dreht sich um. Der anderen Gruppe zeigt die Spielleitung einen Begriff aus dem Wortfeld Weltraum (siehe Wortschatz). Diese zweite Gruppe überlegt gemeinsam, wie sie den Begriff am besten als Standbild darstellen kann, und stellt ihr Standbild dann so auf, als wäre ein Foto von dem Begriff gemacht worden.

Die Spielleitung zählt dann: „Drei, zwei, eins und: Fotoooooo!“. Die andere Gruppe dreht sich wieder um und versucht nun zu raten, welchen Begriff die erste Gruppe als Foto-Standbild darstellt (siehe „sprachliche Strukturen“). Sobald die Gruppe den Begriff inhaltlich richtig erraten hat, wechseln die Gruppen die Rollen und die andere Gruppe stellt anschließend einen Begriff als Foto-Standbild dar.

Wortschatz:

Weltraum: der Astronaut, der Raketenstart, die Mondlandung, das schwarze Loch, das Weltall, die Schwerelosigkeit, das Raumschiff, die Landung auf dem Mars, die Weltraumreise, die Raumstation, die Sonnenfinsternis, die Galaxie, usw.

Sprachliche Strukturen:

Vermutungen äußern + Nomen mit unbest. Artikel im Nominativ: Ich denke/glaube/meine, das ist ein/e usw. .

Anmerkung zum Spiel:

Dieses Spiel ist ebenfalls für alle anderen Module einsetzbar, indem jeder beliebige Wortschatz für das Spiel verwendet werden kann.

15. Der verflixte Tierlauf

- **Modul:** Tiere
- **Niveaustufe:** ab A1 (grüne Fragen), ab A2 (rote Fragen)
- **Spieldauer:** 35 Minuten
- **Gruppengröße:** bis 40 Personen
- **Materialien:** 30 durchnummerierte Fragekarten (grün & rot) + Lösungen (für die Spielleitung), Informationsblätter (DIN A 2), Spielbrett, Spielfiguren, Würfel, ggf. Arbeitsblätter Tiere auf der Erde, in der Luft, am Bach und im Wasser (unter „Experimentieren auf Deutsch“ Modul „Tiere“: <https://www.goethe.de/slowakei/experimentieren>)

Ablauf:

- 1. Die Spielleitung** muss die Fragekarten im Vorfeld aufhängen. Für die Durchführung des Spiels eignen sich Wälder, Parks oder Schulhöfe, in denen man die Fragekarten gut im Gelände verteilen kann. Im Vorfeld muss auch erläutert werden, dass die Teilnehmenden die Karten mit den Nummern so hinterlassen, wie sie sie vorgefunden haben.
- 2. Die Spielleitung** legt einen Ort fest, an dem die Spielenden Informationsmaterialien zu den Fragen finden. Für die grüne Variante A1 bietet es sich an, die Arbeitsblätter „Tiere auf der Erde“, „Tiere in der Luft“, „Tiere am Bach“ und „Tiere im Wasser“ („Experimentieren auf Deutsch“, Modul „Tiere“: <https://www.goethe.de/slowakei/experimentieren>) auszudrucken. Auf diesen Arbeitsblättern ist immer ein Überblick mit allen Tiernamen. Für die rote Variante A2 gibt es Informationsblätter zu den einzelnen Tieren, die in dem Spiel vorkommen. Da bei der Variante A2 die Informationen umfangreicher sind, können diese bereits vor dem Spiel in einem Galerierundgang von den Teilnehmenden durchgelesen werden.
- 3. Die Teilnehmenden** werden in Dreiergruppen aufgeteilt. Die Reihenfolge der Gruppen während des Spiels wird ausgelost. Die Gruppen stellen sich dann in einer Reihe hintereinander auf.
- 4. Die erste Gruppe** startet mit dem Würfeln. Sie bewegt ihre Spielfigur gemäß der Augenzahl des Würfels vorwärts und sucht anschließend die passende Zahl mit der dazugehörigen Frage. Danach würfeln auch die nächsten Gruppen. Die Frage, die die Gruppen beantworten sollen, befindet sich immer unterhalb der Zahl. Die Gruppen lesen erst die Fragen und überlegen sich danach gemeinsam eine Antwort.
- 5. Wenn die Teilnehmenden** die richtige Antwort auf die Frage wissen, muss die ganze Gruppe zur Spielleitung laufen und die Frage beantworten. Erst, wenn die Gruppe die Frage richtig beantwortet hat, darf sie weiterwürfeln. Die gewürfelte Zahl wird dann hinzugezählt und die Spielfigur auf die Zahl geschoben.
- 6. Wenn sich die Gruppe** mit der Antwort nicht sicher ist, kann sie zu den Informationen laufen und nach der richtigen Antwort suchen.
- 7. Wenn die Gruppe** falsch antwortet, muss sie eine Extraaufgabe erfüllen. Die Spielleitung kann sich eine Aufgabe überlegen, die zu der Gruppe passt. Ein Beispiel dafür könnte das Auswendiglernen von einem Zungenbrecher zum Thema „Tiere“ sein: Schwarze Katzen kratzen mit schwarzen Tatzen./Acht alte Ameisen aßen am Abend Ananas./Wenn Fliegen hinter Fliegen fliegen, fliegen Fliegen Fliegen nach./Auf dem Rasen rasen Hasen, atmen rasselnd durch die Nasen. Usw. Andere mögliche Extraaufgaben könnten sich auch auf das Bewegen oder Vorsingen eines Tierliedes beziehen.
- 8. Beendet ist das Spiel**, wenn eine der Gruppen ins Ziel kommt.

Geländespiel

Wortschatz:

Tiernamen, Tiermerkmale, Tierverhalten

Anmerkung zum Spiel:

Dieses Spiel kann um zwei Helfer*innen für die Spielleitung erweitert werden. Möglich ist, dass eine Person die Rolle einer beratenden Expertin/eines beratenden Experten übernimmt. Bei dieser Person können Gruppen nachfragen, wenn sie sich mit einer Antwort nicht sicher sind. Zu der zweiten Person können die Gruppen gehen, die falsch geantwortet haben und eine Extraaufgabe erledigen müssen.



16. Die flinken Forscher

- **Modul:** alle Module (als Vorbereitung auf das Experimentieren)
- **Sprachniveau:** ab A1
- **Spieldauer:** 20 Minuten
- **Gruppengröße:** bis 40 Personen
- **Materialien:** 32 Forscherkarten

Ablauf:

Es handelt sich bei diesem Lernspiel um eine Memory-Variante. Die Karten werden gut gemischt und mit der Bild-/Wortseite nach unten auf einem Tisch zu einem Quadrat gelegt. Eine Startperson wird ermittelt bzw. ausgewählt.

Die Startperson deckt zwei Karten auf, liest das Wort vor oder nennt den Begriff zum Bild. Falls die beiden Karten mit Bild und Wort zusammenpassen, darf die Startperson das Kartenpaar behalten und ein nächstes Paar aufdecken. Passen die Karten nicht zusammen, deckt sie die Karten wieder um und die nächste Person ist an der Reihe.

Sobald keine Karten mehr vorhanden sind, zählen die Teilnehmenden ihre Kartenpaare. Wer die meisten Kartenpaare gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Wortschatz:

Aktivitäten beim Experimentieren: messen, zählen, legen, nehmen, beobachten, wiegen, stellen, füllen, sortieren, beschreiben, wiederholen, aufhängen, bewegen, umrühren, dazugeben, eintragen, gießen

Sprachliche Strukturen:

Bei lernspielerfahrenen Gruppen kann bei diesem Spiel außerdem die Präsenskonjugation geübt werden:

Ich messe/du misst/er, sie, es misst/wir messen/ihr messt/sie messen

Anmerkung zum Spiel:

Eine weitere Möglichkeit, dieses Spiel zu spielen, ist, die Teilnehmenden Kartenpaare sammeln zu lassen: Es werden vier Karten pro spielende Person verteilt. Die erste Person fragt beispielsweise eine Mitspielende Person: „Gießt du...?“, Wenn die Gefragte Person die Karte hat, sagt sie „Ja!“ und überreicht die Karte der fragenden Person, welche das gesammelte Paar zur Seite legt. Anschließend darf die Person weiter fragen. Wenn die Gefragte Person die Karte nicht hat, sagt sie „Nein!“ und die fragende Person muss eine Karte ziehen. Es gewinnt die Person, die die meisten Kartenpaare gesammelt hat.

Dieses Spiel dient dazu, die Teilnehmenden auf den Wortschatz der Aktivitäten beim Experimentieren vorzubereiten und zur korrekten Anwendung der Begriffe beizutragen. Daher sollte der Wortschatz vor dem Spiel bereits eingeführt worden sein. Das Spiel kann für das Experimentieren in allen Modulen angewendet werden.

17. Doppelt!

- **Modul:** alle Module (Materialien zum Experimentieren)
- **Niveaustufe:** ab A1
- **Spieldauer:** 10 bis 35 Minuten (je nach Vorbereitungsart)
- **Gruppengröße:** maximal 4 Personen (pro Kartenset)
- **Materialien:** Kartenset „Doppelt!“, Kopiervorlage 1 + 2 (unter „Experimentieren auf Deutsch“ Modul „Tiere“: <https://www.goethe.de/slowakei/experimentieren>)

Ablauf:

Es werden Kleingruppen gebildet, die aus maximal vier Personen bestehen. Jede Kleingruppe erhält ein Kartenset „Doppelt!“. Zum Aufwärmen können alle Spielkarten unter den Teilnehmenden verteilt werden. In die Mitte wird eine Karte gelegt. Die Teilnehmenden sollen dann hintereinander jeweils eine Karte legen und den Gegenstand nennen, der auf beiden Karten gleich ist. So trainieren die Teilnehmenden zuerst den Wortschatz, ohne bereits im Wettbewerb zu stehen.

Spielvarianten:

1. Das Kartenset wird in die Mitte gelegt und so gedreht, dass die Bilder sichtbar sind. Alle Teilnehmenden ziehen eine Karte, die sie vor sich legen. Danach wird das Spiel gestartet und alle Teilnehmenden versuchen, die meisten Karten zu sammeln. Um die Karte vom Stapel nehmen zu dürfen, muss die Person den Gegenstand nennen, der auf beiden Karten gleich ist. Gewonnen hat die Person, die die meisten Karten gesammelt hat.
2. Eine Karte von dem Kartenset wird in die Mitte gelegt, sodass man das Bild sieht. Der Rest des Stapels wird unter allen Teilnehmenden aufgeteilt. Jede Person legt ihren Stapel vor sich hin, sodass die Bildseite der Karten nach oben gerichtet ist. Danach wird das Spiel gestartet und alle Teilnehmenden versuchen, die meisten Karten von ihren Stapeln in der Mitte abzulegen. Um die Karte auf den Stapel zu legen, muss die Person den Gegenstand nennen, der auf beiden Karten gleich ist. Gewonnen hat die Person, die keine Karten mehr hat.
3. Das Kartenset wird in die Mitte gelegt. Jede Person zieht eine Karte. Auf Kommando drehen alle Spielenden die Karten um. Danach versucht jede spielende Person ihre Karte loszuwerden. Sie wird die Karte los, wenn sie das gleiche Symbol bei einer anderen spielenden Person findet und benennt. Danach schiebt sie die Karte auf die Karte, die die andere spielende Person hält. So geht die Runde weiter, bis nur noch eine Person alle Karten in der Hand hält. Dann legt diese Person die Karten neben sich ab und die Spieler spielen die nächste Runde mit dem gleichen Ablauf. Wenn alle Karten weg sind, zählt jede spielende Person die Anzahl ihrer Karten. Gewonnen hat die Person, die die wenigsten Karten hat.

Wortschatz:

Materialien, die für Experimente gebraucht werden: *der Tisch, das Glas, das Wasser, ein Stück Stoff, der Schwamm, der Löffel, die Alufolie, das Zeitungspapier, das Lineal, der Stein, die Frischhaltefolie, der Radiergummi, der Korken, die Kugel, die Socke, die Wolle, der Bleistift, der Ledergürtel, das Gummiband, die Wäscheklammer, ein Stück Holz, der Nagel, die Schraube, die Büroklammer, die Schachtel, der Magnet, die 1-Euro-Münze, die Getränkedose, der Spitzer, das Blatt Papier, die Kerze, das Messer, der Schlüssel, der Draht, der Ast, die Plastikflasche, die Knete, der Zirkel, das Geodreieck, die Schere, das Thermometer, der Strohalm, die Nadel, der Luftballon, der Trichter, der Sand, die Eierschale, die Stoppuhr, der Schlauch, der Knopf, der Faden, die Erde, das Buch, das Heft, der Kugelschreiber, die Kieselsteine, der Wasserbehälter*

Anmerkungen zum Spiel:

Als Vorbereitung und zur Einübung des Wortschatzes kann die Spielleitung die Arbeitsblätter mit den Gegenständen (Kopiervorlage 1+2), auf denen der Wortschatz für das Kartenspiel abgebildet ist, verteilen. Die Teilnehmenden sollen den Wortschatz ergänzen. Die Teilnehmenden können die Arbeitsblätter auch als vorbereitende Hausaufgabe machen.

Bevor in einer Kleingruppe gespielt wird, kann die Spielleitung spielerisch die Begriffe wiederholen. Die Teilnehmenden können die Begriffe pantomimisch darstellen oder erklären, ohne die Wörter zu nennen.

Da es sich beim Wortschatz dieses Spiels um Wörter handelt, die bei allen Experimenten relevant sind, kann dieses Spiel in allen Modulen eingesetzt werden.

Kopiervorlage 1: Bilder + Benennungen

Kopiervorlage 2: Bilder ohne Benennungen mit der Möglichkeiten, die Benennungen selbst zu schreiben



der Tisch/ stôl
das Glas/ pohár
das Wasser/ voda
ein Stück Stoff/ kúsok látky
der Schwamm/ špongia
der Löffel/ lyžica
die Alufolie/ alobal
das Zeitungspapier/ novinový papier
das Lineal/ pravítko
der Stein/ kameň
die Frischhaltefolie/ potravinová fólia
der Radiergummi/ guma na gumovanie
der Korken/ korkový uzáver
die Kugel/ gulička
die Socke/ ponožka
die CD/ CD
die Wolle/ kľbko vlny
der Bleistift/ ceruzka
der Ledergürtel/ kožený opasok

Karten- und Brettspiele

das Gummiband/ gumička
die Wäscheklammer/ štipec
ein Stück Holz/ kúsok dreva
der Nagel/ klinec
die Schraube/ skrutka
die Büroklammer/ spinka
die Schachtel/ škatuľa
der Magnet/ magnet
die 1-Euro-Münze/ 1 eurová minca
die Getränkedose/ plechovka
der Spitzer/ strúhadlo
das Blatt Papier/ list papiera
die Kerze/ sviečka
das Messer/ nôž
der Schlüssel/ kľúč
der Draht/ drôt
der Ast/ konár
die Plastikflasche/ plastová fľaša
die Knete/ plastelína
der Zirkel/ kružidlo
das Geodreieck/ trojuholníkové pravítko
die Schere/ nožnice
das Thermometer/ teplomer
der Strohalm/ slamka
die Nadel/ ihla
der Luftballon/ nafukovací balón
der Trichter/ lievnik
der Sand/ piesok
die Eierschale/ škrupina z vajička
die Stoppuhr/ stopky
der Schlauch/ hadica
der Knopf/ gombík
der Faden/ niť
die Erde/ zem
das Buch/ kniha
das Heft/ zošit
der Kugelschreiber/ pero
die Kieselsteine/ štrk
der Wasserbehälter/ nádoba na vodu

18. Der Autostau

- **Modul:** Auto
- **Niveaustufe:** ab A1/ A2
- **Spieldauer:** 20 bis 25 Minuten
- **Gruppengröße:** maximal 5 Personen pro Kartenset
- **Materialien:** Kartenset Auto, Kommando-/Regelkarten A1+A2

Ablauf:

Die Spielleitung verteilt vor der Spieldurchführung eine Kopiervorlage mit den Kommandos. Spielende auf dem Niveau A2 können auch die Vorlage mit den Regeln bekommen und selbst die Regeln für den Spielverlauf lesen. Nach dem Erklären und Vorführen der Spielregeln, teilt die Spielleitung die Spielenden in Kleingruppen ein, die aus nicht mehr als fünf Personen bestehen dürfen.

Eine Person jeder einzelnen Kleingruppe mischt und verteilt die Karten. Alle Spielenden bekommen sieben Karten. Die oberste Karte des Stapels wird aufgedeckt. Das Spiel beginnt diejenige Person, die links neben dem- oder derjenigen sitzt, die/der die Karten mischt und verteilt. Die Spielpersonen legen ihre Karten so, dass entweder die Farbe oder das Motiv zusammenpassen, d.h. dass entweder das Bild auf zwei Karten (z.B. roter und blauer Traktor) oder die Farbe der Karten (z.B. blauer Traktor und blauer LKW) übereinstimmen. Die Spielpersonen müssen immer einen Satz zu dem sagen, was auf der Karte abgebildet ist (siehe „sprachliche Strukturen“).

Die Person, die nur noch eine Karte hat, ruft „Letzte Karte!“. Wenn sie die vergisst, muss sie zwei Extrakarten ziehen. Jede Spielperson muss immer die Bedeutung der Karte benennen. Wenn dies einer der mitspielenden Personen nicht gelingt, muss diese ebenfalls zwei Extrakarten ziehen. Es gewinnt die Person, die als erste keine Karten mehr auf der Hand hat.

In dem Kartenset befinden sich folgende Spezialkarten:



Der nächste Spieler zieht 4 Karten. Du kannst danach die Farbe wechseln.



Der nächste Spieler zieht 2 Karten.



Die Richtung des Spiels wird gewechselt.

Karten- und Brettspiele



Der Spieler kann die Farbe wechseln.



Der nächste Spieler wird übersprungen und darf keine Karte ausspielen.

Spielvarianten:

Je nach Niveau der Gruppe kann man das Spiel in der Beschreibung der Karten variieren, da die spielenden Personen immer einen Satz zu der Karte sagen müssen.

1.



Der blaue Traktor kommt aus Litauen.
Oder: Der blaue Traktor ist in Litauen.

2.



Der Traktor kommt aus Litauen.
Oder: Der Traktor ist in Litauen.

3.



Der Traktor aus Litauen.

4.



Der blaue Traktor.

Wortschatz:

Autoarten: der Traktor, der LKW, der PKW, die Limousine, das Cabrio, das Wohnmobil, das Polizeiauto, das Postauto, das Sportauto, der Krankenwagen, das Feuerwehrauto

Ländernamen: Litauen, Schweiz, Niederlande, Albanien, Türkei, Schweden, Norwegen, Estland, Belarus, Frankreich, Lettland

Farben: rot, grün, blau, gelb

Sprachliche Strukturen:

Adjektivdeklination: Der blaue Traktor, der grüne LKW, usw.

Präpositionen zu den Ländernamen: aus Litauen, aus der Türkei, usw.

19. Die Umweltdetektive

- **Modul:** Umweltschutz und Klimawandel (für alle Module einsetzbar)
- **Sprachniveau:** ab A1 (grüne Kartenseite)/A2 (rote Kartenseite)
- **Spieldauer:** 20 Minuten
- **Gruppengröße:** 6 bis 12 Personen
- **Materialien:** 50 Wortkarten, Schatzkarten, 7 Spielchips pro Farbe (blau, gelb, grün)

Ablauf:

Die Teilnehmenden werden in Gruppen von maximal vier Personen eingeteilt. Die Karten werden gemischt und offen mit den Begriffen nach oben auf den Tisch gelegt, sodass ein Spielfeld mit 5 mal 5 Feldern entsteht. Je nach Schwierigkeitsgrad wird mit der grünen oder der roten Kartenseite gespielt. Jede Gruppe wählt eine Farbe und erhält ihre sieben Farbchips. Eine Schatzkarte wird verdeckt am Spielrand bereitgelegt.

Jede Gruppe bestimmt einen so genannten „Oberdetektiv“ bzw. eine „Oberdetektivin“. Die drei Oberdetektiv*innen der Gruppen setzen sich zusammen und schauen sich die Schatzkarte an. Der Oberdetektiv oder die Oberdetektivin der Startgruppe muss jeweils die Begriffe, deren Lage auf der Schatzkarte in der eigenen Gruppenfarbe markiert sind, erklären, während die eigene Gruppe den Begriff erraten muss. Pro Begriff hat er/sie 30 Sekunden Zeit und er/sie darf den konkreten Begriff selbst nicht verwenden. Jeder erratene Begriff wird mit dem Spielchip der jeweiligen Gruppenfarbe markiert. Wenn der Begriff erraten wird, darf so lange in der Gruppe weitergespielt werden, bis ein Begriff nicht mehr oder falsch erraten wird. Dann ist der Oberdetektiv oder die Oberdetektivin der nächsten Gruppe an der Reihe. Sobald die erste Gruppe alle Begriffe der jeweiligen Gruppenfarbe abgedeckt, hat sie gewonnen.

Wortschatz:

Tiere: der Vogel, der Eisbär, der Pinguin, der Fisch, die Schnecke, die Biene, der Schmetterling, der Polarfuchs, das Walross

Wetter: der Regentropfen, die Wolke, die Sonne, der Wirbelsturm, das Gewitter, der Wind, der Schnee, der Regen

Haushalt: die Waschmaschine, die Flasche, das Glas, die Brotdose, die Zeitung, das Papier, das Handy, der Computer, die Lampe, die Zeitung, der Luftballon, das Paket, der Pizzakarton, das iPad, die Batterie, der Mülleimer, das T-Shirt

Verkehrsmittel: das Schiff, das Auto, der Zug, das Fahrrad, die Rakete, das Flugzeug, der Bus, das U-Boot

Körper: das Auge, der Fuß, die Kopfschmerzen

Reisen: die Ferien, der Urlaub, die Weltreise, die Freizeit, die Expedition

Geographie: die Erde, Asien, Amerika, Europa, Afrika, die Antarktis (Südpol), die Arktis (Nordpol), der Berg, der Fluss, das Gebirge, Norden, Süden, die Stadt

Natur: der Baum, der Wald, die Blume, der Strand, die Sonnenblume, die Pflanze, der Urwald

Lebensmittel: *die Gurke, der Apfel, die Kartoffel, die Tomate, der/das Joghurt, das Frühstück, der Supermarkt*

Klima- und Umweltschutz: *das Trinkwasser, die Medikamente, die Explosion, das Plastik, das Upcycling, der Wassermangel, der Sauerstoff, der Treibhauseffekt, die Nachrichten, die Kläranlage, der Klimaforscher, die Sonnenenergie, die Fabrik, die Umweltverschmutzung, das Waldsterben, die Landwirtschaft, die Klimaerwärmung, die Windenergie, das Wasserrad, die Windmühle, die Mülltrennung*

Sprachliche Strukturen:

Hilfen für das Erklären der Begriffe:

Damit kann man ...

Das kann ...

Das ist ...

Das gibt es ...

Das benutzt man beim/zum ...

Anmerkung zum Spiel:

Dieses Spiel ist ebenfalls für alle anderen Module einsetzbar, indem die Wortkarten durch den Wortschatz der anderen Module ausgetauscht werden. Die Schatzkarten können auch beliebig selbst gestaltet werden.



20. Aktionsspiel

- **Modul:** Umweltschutz und Klimawandel (für alle Module einsetzbar)
- **Sprachniveau:** ab A1 (grüne Kartenseite)/A2 (rote Kartenseite)
- **Spieldauer:** 30 Minuten
- **Gruppengröße:** 4 bis 12 Personen
- **Materialien:** Spielbrett, 50 Wortkarten, 15 Aktionskarten, Würfel, Spielfiguren, Papier, Stift, Stoppuhr

Ablauf:

Zunächst bilden die Teilnehmenden Gruppen von mindestens zwei Personen. Jede Gruppe stellt ihre Spielfigur auf das Startfeld. Die Wortkarten werden gemischt und jeweils auf das gelbe, orange und blaue Karten-Ablagefeld auf dem Spielbrett abgelegt. Je nach Schwierigkeitsgrad kann mit der grünen Seite (ab A1-Niveau) oder der roten Seite (ab A2-Niveau) gespielt werden. Die ausgewählte Farbe muss auf den Stapeln verdeckt nach unten liegen. Die Aktionskarten werden ebenfalls gemischt und verdeckt auf das Aktions-Ablagefeld gelegt. Zudem sollten neben dem Spielfeld Papier und Stift bereit liegen.

Eine Person der Start-Gruppe beginnt, wählt eine Kategorie und zieht je nach Kategorie eine Karte:

gelb – Pantomime

orange – Malen

blau - Erklären

Anschließend hat die Person 60 Sekunden Zeit, den Begriff pantomimisch darzustellen, sodass die eigene Gruppe ihn erraten kann. Eine andere Gruppe stoppt die Zeit. Falls die Gruppe den Begriff in der vorgegebenen Zeit erraten hat, würfelt die Person und rückt die Spielfigur der Gruppe jeweils vor. Falls die Gruppe den Begriff nicht in dieser Zeit erraten hat, bleibt sie auf dem Feld stehen. Dann ist die nächste Gruppe an der Reihe.

Nach der Startrunde stellt jeweils immer eine andere Person der jeweiligen Gruppe den Begriff dar. Es wird immer der Begriff gezogen, der dem Spielfeld, auf dem die Figur steht, entspricht. Zu den drei Farben kommen noch folgende Felder hinzu:

Aktion! – Aktionskarte ziehen und ausführen (Hierfür wird ein Atlas oder das Internet zum Nachschlagen benötigt!)

Finger – Es werden zwei Gruppen ausgewählt, die gegeneinander antreten sollen.

Lupe – Alle Gruppen dürfen mitraten.

Sobald die erste Gruppe das Zielfeld erreicht hat, ist das Spiel beendet.

Wortschatz:

siehe Spiel 19: *Die Umwelt-Detektive*

Sprachliche Strukturen:

siehe Spiel 19: *Die Umwelt-Detektive*

Anmerkung zum Spiel:

Dieses Spiel ist ebenfalls für alle anderen Module einsetzbar, indem sich die Wort- und Aktionskarten für die Module passend überlegt werden können.

21. Eine MERKWürdige Geschichte

- **Modul:** Umweltschutz und Klimawandel (für alle Module einsetzbar)
- **Sprachniveau:** ab A1 (grüne Kartenseite)/A2 (rote Kartenseite)
- **Spieldauer:** 30 Minuten
- **Gruppengröße:** 4 bis 12 Personen
- **Materialien:** Spielbrett, 50 Wortkarten, Spielfiguren, Würfel

Ablauf:

Die Teilnehmenden werden in Gruppen eingeteilt. Am besten spielt man das Spiel in 2er-Teams, aber die Gruppen können auch größer sein. Jede Gruppe erhält eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld. Die Wortkarten werden verdeckt an die Seite gelegt. Je nachdem, mit welcher Kartenseite gespielt wird (grün: ab A1-Niveau; rot: ab A2-Niveau), muss die jeweils ausgewählte Seite verdeckt nach unten liegen.

Die erste Gruppe würfelt und setzt die Spielfigur um die gewürfelte Zahl vorwärts. Dann zieht die Gruppe eine Wortkarte und legt sie offen mit dem Wort nach oben auf die Farbe des Feldes, auf dem die Spielfigur steht. Diese Gruppe beginnt nun, den Anfang einer Geschichte in ein bis zwei Sätzen zu erfinden und zu erzählen, in denen dieses Wort enthalten ist. Die anderen Gruppen merken sich die Geschichte.

Dann würfelt die nächste Gruppe und geht ebenfalls mit der Spielfigur um die gewürfelte Zahl vorwärts. Diese Gruppe zieht auch eine Wortkarte und erzählt je nach Farbe, auf der die Figur steht, die Geschichte weiter, indem der Abschnitt mit dem vorher verwendeten Wort wiederholt oder eine Geschichte zu einer anderen Farbe begonnen wird. Ziel ist es demnach, sich die Geschichten möglichst genau zu merken, um sie dann mit einem Begriff weiterzuerzählen. Auf den Geschichtsstapeln ist immer nur das letzte Wort sichtbar.

Neben den drei Geschichtsfarben *gelb*, *orange* und *blau* gibt es noch folgende Sonderfelder auf dem Spielbrett:

Aktion! – *Es darf eine beliebige Geschichte mit dem gezogenen Wort weitererzählt werden.*

Lupe – *Es darf unter einen Stapel freier Wahl geschaut werden.*

Finger – *Die Gruppe wählt eine Farbe und eine andere Gruppe aus, die die jeweilige Geschichte weitererzählen soll.*

Wenn eine Gruppe eine Geschichte erzählt, überprüfen die anderen Gruppen anhand der Wortkarten, ob die Gruppe die Geschichte mit den richtigen Wörtern erzählt. Sollten Wörter fehlen, muss die Gruppe zwei Felder zurückgehen.

Welche Gruppe als erstes das Ziel erreicht, gewinnt das Spiel.

Wortschatz:

siehe Spiel 19: Die Umwelt-Detektive

Sprachliche Strukturen:

Konnektoren zur Verbindung von Hauptsätzen beim Erzählen einer Geschichte:

Zuerst .../Plötzlich .../Auf einmal .../Dann .../Daraufhin .../Als nächstes .../Außerdem .../
Aber.../Stattdessen .../Deshalb .../Deswegen .../Schließlich ...

Bei lernspielerfahrenen Gruppen kann die Geschichte auch mit **Nebensätzen** oder in der **Vergangenheitsform** erzählt werden.

Anmerkungen zum Spiel:

Falls das Geschichtenerzählen für die Gruppe noch zu schwierig ist, kann die jeweilige Gruppe statt einer Geschichte auch nur die Wörter in der richtigen Reihenfolge aufsagen.

Dieses Spiel ist ebenfalls für alle anderen Module einsetzbar, indem die Wortkarten durch den Wortschatz der anderen Module ausgetauscht werden.