



Einführung

1. Rahmenbedingungen

Zielgruppe

Planet ist ein Lehrwerk für Jugendliche im Alter von 11 bis 15 Jahren, die ohne Vorkenntnisse Deutsch als erste oder zweite Fremdsprache erlernen.

Ziel ist, den Jugendlichen eine authentische jugendnahe Sprache zu vermitteln. Sie sollen lernen, alltägliche Kommunikationssituationen in der Schule, in der Familie, mit Freunden usw. zu bewältigen.

Aufbau des Lehrwerks

Planet führt in drei Bänden zur Niveaustufe B1 des Gemeinsamen europäischen Referenzrahmens:

<i>Planet 1</i>	Niveaustufe A1
<i>Planet 2</i>	Niveaustufe A2
<i>Planet 3</i>	Niveaustufe B1

Zu jedem Band gibt es als begleitendes Material ein Arbeitsbuch, Hörtexte und -Übungen auf Kassette/CD und ein Lehrerhandbuch. Im Internetservice unter <http://www.hueber.de/planet> gibt es außerdem Online-Übungen für Schülerinnen und Schüler und Kopiervorlagen für Lehrerinnen und Lehrer.

Planet und der Gemeinsame europäische Referenzrahmen

Entsprechend dem Referenzrahmen vertritt *Planet* einen handlungsorientierten Ansatz: Eine Sprache sprechen ist immer auch soziales Handeln. Die Schülerinnen und Schüler sollen also lernen, kommunikative Aufgaben zu bewältigen. Dementsprechend sind die Themen (Besuch eines Rockkonzerts, auf dem Flohmarkt verkaufen und kaufen, häusliche Pflichten übernehmen usw.) und die Texte (Plakate, Anzeigentexte, Lautsprecherdurchsagen usw.) ausgewählt.

In den Lernzielen orientiert sich *Planet* an den Prüfungen Fit in Deutsch 1 (A1), Fit in Deutsch 2 (A2) und Zertifikat Deutsch (B1) und dem dort beschriebenen Sprachstand für die verschiedenen Stufen.

Autonomes Lernen und Selbstevaluation spielen im Referenzrahmen eine gewichtige Rolle. *Planet* zeigt den Schülerinnen und Schülern durch die Arbeit mit dem Wörterkasten und dem Sprachheft sowie durch explizite Hinweise zu Lernstrategien, wie sie ihr Lernen individuell und selbstständig gestalten können. Zahlreiche Übungen bieten die Möglichkeit zur Selbstkontrolle. Im Arbeitsbuch können die Schülerinnen und Schüler nach jedem Themenkreis ihren Sprachstand selbst evaluieren.

2. Aufbau

Das Kursbuch

Das Kursbuch ist in Themenkreise gegliedert.

Jeder Themenkreis umfasst vier kurze Lektionen, von denen jeweils zwei inhaltlich zusammenhängen und eine kleine, in sich abgeschlossene Geschichte erzählen. Die Situationen sind so gewählt: Einerseits geben sie Einblick in die Lebensweise deutscher Jugendlicher und vermitteln damit implizit Landeskunde, andererseits können die Schülerinnen und Schüler sie vielseitig variieren und auf für sie relevante Situationen übertragen. Darüber hinaus erleichtert die Einbettung in einen inhaltlichen Zusammenhang das Verknüpfen und damit das Behalten des Sprachmaterials.

Eine Einstiegsseite in jeden Themenkreis führt über Bild- und Textinformationen zu dem jeweiligen inhaltlichen Schwerpunkt. In der Auseinandersetzung mit den Bildern und Texten können die Schülerinnen und Schüler bereits bekanntes Sprachmaterial verwenden. Außerdem sind auf diesen Einstiegsseiten die Sprechhandlungen und der Wortschatz aufgeführt, die in dem Themenkreis erarbeitet werden.



Nach je zwei Lektionen gibt es die Übersicht „Das kann ich schon“. Sie fasst die Redemittel zur Verwirklichung der Sprechhandlungen, den Lernwortschatz und die Grammatik, die in diesen zwei Lektionen erarbeitet wurden, zusammen. Das kommt besonders jugendlichen Lernern entgegen. In kurzen Abständen können sie selbst erkennen, was sie bereits gelernt haben. Lernerfolg bedeutet immer neue Motivation. Außerdem können sie diese Seiten immer wieder zur Orientierung heranziehen.

Jeder Themenkreis wird durch die Rubrik „Zum Schluss“ abgeschlossen. Hier wird kein neuer Stoff vermittelt, sondern das Gelernte in unterschiedlichen Bereichen angewandt und so noch einmal bewusst gemacht und gefestigt. Diese Rubrik enthält jeweils einen längeren Text zur Anwendung von Lesestrategien, landeskundliche Informationen zum Thema, Anregungen zu Gemeinschaftsarbeit, Wiederholungsübungen, in denen früher Gelerntes mit dem neu erworbenen Sprachmaterial verknüpft wird, und Anregungen zum aktiven Einsatz von Lerntechniken.

Das Arbeitsbuch

Das Arbeitsbuch folgt dem Aufbau des Kursbuchs.

Auch im Arbeitsbuch gibt es zu jedem Themenkreis eine Einstiegsseite. Sie ergänzt die Einstiegsseite im Kursbuch, indem sie das Thema inhaltlich und sprachlich über Bilder und Internationalismen vorentlastet.

Zu jeder Lektion gibt es vielfältige Übungen zur Still- oder Partnerarbeit im Unterricht oder als Hausaufgabe. Alle Übungen sind eindeutig dem Kursbuch zugeordnet und in ihrer Niveaustufe gekennzeichnet:

- | | |
|---|---|
|  | für alle ohne bzw. mit geringer Hilfe zu bewältigen |
|  | mittelschwer |
|  | anspruchsvoll |
|  | Übungen mit der Möglichkeit zur Selbstkontrolle. |

Nach je zwei Lektionen gibt es eine Seite mit Wiederholungsübungen zu Sprachmaterial früherer Lektionen.

Jeder Themenkreis wird durch die folgenden Teile abgeschlossen:

- „Das hast du gelernt“: Diese Seite greift Sprechhandlungen und Wortschatz der Einstiegsseite im Kursbuch wieder auf. Indem die Lerner diese Seite ausfüllen (frei oder durch Orientierung in den Lektionen), können sie ihren Sprachstand selbst evaluieren.
- „Grammatik“: Hier sollen die Lerner durch einfache Schaubilder und Symbole grammatische Regeln selbst entdecken. Das bezieht sich auf Regeln ohne Ausnahmen, die so eine echte Hilfe darstellen.
- „Lernen lernen“: Diese Seite steht in engem Zusammenhang mit der entsprechenden Seite im Kursbuch. Sie gibt weitere Ratschläge zum selbstständigen Lernen und zeigt zusätzliche Lerntechniken.
- „Wortliste“: Sie ist chronologisch angelegt und führt den aktiven Wortschatz auf, der in einem Themenkreis vermittelt wird. Im Lehrerhandbuch werden punktuell Hinweise zum Umgang mit der Wortliste gegeben.
- „Tests“: Die Tests zu je zwei Lektionen können die Schülerinnen und Schüler gleich am Ende der jeweiligen Lektionen bearbeiten oder aber am Ende des Themenkreises. Durch die Tests, jeweils mit Selbstkontrolle, können die Schülerinnen und Schüler ihren persönlichen Lernfortschritt feststellen. Es empfiehlt sich, die Tests nach je zwei Lektionen mit Bleistift auszufüllen, die Lösungen auszuradieren und die Tests als Abschluss des Themenkreises noch einmal zu bearbeiten.

Sprache im Unterricht

Die Unterrichtssprache sollte im Wesentlichen Deutsch sein. Am Anfang sollte die Lehrerin / der Lehrer die einfachen deutschen Anweisungen wie *Komm bitte an die Tafel! Legt die Bücher auf den Tisch! Geh auf deinen Platz!* mit Gestik unterstützen, um das Verständnis zu erleichtern.



3. Methodische Schwerpunkte

Fertigkeitstraining

Sprechen

Planet vermittelt eine authentische Umgangssprache, wie sie in Alltagssituationen von Jugendlichen und Erwachsenen verwendet wird. Auf kurzlebige Ausdrücke einer Jugendsprache wird bewusst verzichtet. Die Lerner sollen die neue Sprache möglichst schnell in für sie relevanten Situationen verwenden. Deshalb werden Sprachkursdialoge mit vielfältigen Variationsmöglichkeiten angeboten. Die Lerner wenden Satzmuster bereits aktiv an, auch wenn ihnen die Struktur erst später bewusst gemacht wird. Das stärkt die Motivation und bereitet die spätere Auseinandersetzung mit Satzstrukturen vor.

Lernspiele zu Wortschatz und Sprechen lockern nicht nur den Unterricht auf, sondern haben einen großen Übungseffekt und eine wichtige Funktion bei der Binnendifferenzierung.

Hören und Lesen

Ausgangspunkt ist die Vielfalt der in der Realität vorkommenden Texte, seien es Dialoge, Interviews, Durchsagen usw. oder Plakate, Zeitungsartikel, Kleinanzeigen usw. Die verschiedenen Textsorten bilden die Grundlage für die Entwicklung angemessener Hör- und Lesestrategien. Wichtig ist, von Anfang an deutlich zu machen, dass es bei Hör- und Lesetexten durchaus nicht immer sinnvoll und notwendig ist, den Text in allen Einzelheiten zu verstehen. Der Hörer/Leser soll lernen, Vorinformationen in Form von Geräuschen, Bildern oder Titel zu nutzen, aus denen er auf den Inhalt des Textes schließen kann. So kann er mögliche Vorerfahrungen einbringen, die ihm das Verstehen erleichtern. Bei den meisten Texten geht es zunächst um globales Verstehen. Inwieweit Detailverstehen nötig ist, hängt von der Textsorte und der Intention ab. Dementsprechend werden Hör- und Lesestrategien entwickelt.

Schreiben

Planet führt die Lerner über anfangs steuernde, später freiere Aufgabe dahin, realistische Schreibsituationen wie SMS, E-Mail und Briefe zu bewältigen. Die Schülerinnen und Schüler lernen, altersgemäße Texte wie Stundenplan, Klassenzeitschrift, Artikel für eine Schülerzeitung usw. zu verfassen. Der kreative Umgang mit der neuen Sprache beim Erfinden von Liedstrophen, „modernen“ Gedichten und Comics sowie beim Erstellen von Spielen macht den Lernern Spaß und fördert die Schreibfähigkeit. Darüber hinaus wird die Schreibfähigkeit in vielfältigen schriftlichen Übungen, vor allem auch im Arbeitsbuch, trainiert.

Wortschatz

Neuer Wortschatz wird durch erklärende Bilder semantisiert und wenn möglich in Wortfeldern zusammengefasst (z. B. Lektion 2 Wortfeld *Getränke*, Lektion 4 Wortfeld *Tätigkeiten zu Hause* usw.). Das erleichtert das Erlernen und Behalten des neuen Wortschatzes.

Neuer Wortschatz wird in bereits bekannten grammatischen Strukturen präsentiert. Umgekehrt wird neue Grammatik mit bereits bekanntem Wortschatz eingeführt. So wird bereits Gelerntes immer wieder aufgegriffen, gefestigt und transferiert.

Grammatik

Die grammatischen Inhalte folgen den Vorgaben des Referenzrahmens und den Prüfungen „Fit in Deutsch“ bzw. „Zertifikat Deutsch“. Sie werden kleinschrittig und mit flacher Progression erarbeitet.

Entsprechend den Erkenntnissen der Spracherwerbsforschung verzichtet *Planet* auf eine Überfrachtung des Unterrichts mit Grammatik. Stattdessen bekommen die Lerner wichtige Redemittel an die Hand, die sie variieren und spontan einsetzen können. Die Schülerinnen und Schüler lernen alltagsrelevante Satzmuster kennen, in denen bereits bekannter Wortschatz mit neuen grammatischen Strukturen verknüpft ist. An die Einführung schließt sich eine erste Übung in Form von Imitation und Variation an, die den Lernern das Entdecken der Regeln erleichtert. Danach wird die neue Struktur in einem Grammatik-Kasten bewusst gemacht und in weiteren Zusammenhängen eingeübt und angewandt.



Die grammatischen Strukturen werden immer wieder wiederholt und behutsam erweitert. So entsteht ein spiralförmiger Aufbau, der das Behalten erleichtert und das Durchschauen des grammatischen Systems unterstützt. Farbsignale bieten eine weitere Hilfe. Auf der Übersichtsseite „Das kann ich schon“ wird die neue Grammatik systematisch zusammengefasst und mit ihrem Fachterminus benannt.

Phonetik

Für das Funktionieren von Kommunikation ist der Erwerb von Wortschatz und Satzstrukturen eine wichtige Voraussetzung. Falsche Aussprache und Betonung jedoch können die Kommunikation scheitern lassen. Und haben sich falsche Aussprache und Betonung erst einmal verfestigt, ist es sehr aufwendig, sie nachträglich zu korrigieren. Deshalb sind in *Planet* von Anfang an Ausspracheübungen in den Kurs integriert. Die Beispiele kommen aus dem Sprachmaterial der Lektion. Es werden nur solche Wörter und Sätze geübt, die die Lerner auch inhaltlich verstehen. Je nach Ausgangssprache der Lerner kann der Lehrer den Akzent auf die Laute setzen, die für seine Schüler besonders problematisch sind. Außerdem berücksichtigt *Planet* den Übergang vom Klangbild zum Schriftbild und bietet so eine Hilfe für die Rechtschreibung.

Lerntechniken

Der Referenzrahmen weist der Lernerautonomie eine große Bedeutung zu. Voraussetzung dazu ist, dass die Schüler mit Techniken zum systematischen Lernen, zur Lernorganisation und mit Lernstrategien vertraut gemacht werden. Ebenso wichtig ist, dass die Schüler immer wieder angehalten werden, sich diese Techniken bewusst zu machen und sie aktiv einzusetzen. Nur so können sie einen Weg finden, ihr Lernen individuell zu gestalten.

Diesem Gedanken folgt *Planet*, indem die Arbeit mit dem Wörterkasten (Training des Wortschatzes) und mit dem Sprachheft (Training der Redemittel) von Anfang an eingeführt und dann kontinuierlich fortgeführt wird. So werden die Schüler dazu angehalten im Wörterkasten neuen Wortschatz nach Oberbegriffen zusammenzufassen und Nomen mit Farbpunkten für die Genera zu kennzeichnen. Im Sprachheft werden Redemittel nach Intentionen gruppiert. Lese- und Hörstrategien und allgemeine Lerntipps sind schlaglichtartig an den Stellen hervorgehoben, an denen sie aktuell eingesetzt werden. Es ist ratsam, solche Strategien auf einem Plakat in der Klasse zusammenzustellen, sodass sie den Lernern immer vor Augen sind.

Binnendifferenzierung

Planet ist ein Sprachkurs mit einem exakt durchstrukturierten Konzept, in dem jeder Arbeitsschritt ausgewiesen ist. Die Abfolge Einführen – Üben – Bewusstmachen – Üben/Anwenden wird konsequent eingehalten. Diese kleinschrittige Aufbereitung von Sprachmaterial kommt schwächeren Lernern entgegen: Sie können längere Zeit bei der ersten Übungsphase verweilen. So wird die Bewusstmachung besser vorbereitet. Schüler und Schülerinnen, denen das Durchdringen des grammatischen Systems leichter fällt, beschäftigen sich dagegen intensiver mit der Anwendung.

Binnendifferenzierung kann im Unterricht am besten in Gruppen- und/oder Partnerarbeit durchgeführt werden. Verschiedenen Gruppen/Partnern führen zeitweise Aufgaben auf unterschiedliche Art aus (gelenkt oder frei, mehr oder weniger umfangreich usw.). Im Kursbuch sind für solche Übungen explizit unterschiedliche Wege der Bearbeitung ausgewiesen. Ein wichtiges Element zur Binnendifferenzierung sind Übungsspiele, die sowohl zum intensiven Training für schwächere Lerner als auch zum freieren Agieren für leistungsstärkere Schüler geeignet sind. Auch Freiarbeitungsphasen können damit gestaltet werden. Im Arbeitsbuch sind die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade der Übungen gekennzeichnet.



4 Spiele und Übungen, die im Unterricht immer wieder eingesetzt werden können

Zum Sprechen

„Imitatives Nachsprechen“

Der Lehrer / Die Lehrerin (L) spricht neues bzw. schwieriges Sprachmaterial mit wechselnder Stimmlage vor (laut, leise, fröhlich, traurig, aggressiv, mit hoher/tiefer Stimme, usw.). Die Schülerinnen und Schüler (S) imitieren genau.

„Wortkette“

S1 nennt einen Satz, S2 wiederholt und ergänzt Verb, Nomen, ...; S3 fängt wieder von vorne an und ergänzt ...

Beispiel: S1: *Ich möchte Saft.* – S2: *Ich möchte Saft und Milch.* – S3: *Ich möchte Saft, Milch und ...*

„Der lange Satz“

S1 sagt ein Wort, S2 wiederholt und ergänzt ein weiteres Wort oder mehrere usw., bis der Satz vollständig ist.

Beispiel als Partnerübung: S1: *Ich ...* – S2: *Ich habe ...* – S1: *Ich habe am Mittwoch ...* – S2: *Ich habe am Mittwoch in der ...* – S1: *Ich habe am Mittwoch in der dritten Stunde ...* – S2: *Ich habe am Mittwoch in der dritten Stunde Deutsch.*

„Satzkette“

Eine zusammenhängende Handlung wird erzählt. S1 sagt einen Satz. S2 wiederholt und fügt einen weiteren Satz hinzu usw.

Beispiel: S1: *Ich bin aufgestanden.* – S2: *Ich bin aufgestanden. Dann bin ich ins Bad gegangen.* – S3: *Ich bin aufgestanden. Dann bin ich ins Bad gegangen. Dann habe ich geduscht.*

„Dalli-Dalli“ (nach einer Sendung im deutschen Fernsehen)

In diesem schnellen Übungsspiel wird Wortschatz wiederholt. Die S bekommen die Aufgabe, innerhalb kurzer Zeit (ein/zwei Minuten) möglichst viele Wörter aus einem

Wortfeld (Nomen, Verben oder Adjektive) zu nennen.

Variante: Sätze mit derselben Struktur (*Ich kaufe einen .../Ich kaufe ein ...*.)

„Platzhalter-Übung“

L oder S nennt einen Satz, lässt aber ein Wort weg und hustet stattdessen, klatscht in die Hände oder schnippt mit den Fingern. Die S sprechen den vollständigen Satz oder einen Teil davon.

Beispiel: L/S1: *Das ist XX (Husten) Spitzer.* – S2/ganze Klasse: *Das ist ein Spitzer.*

Diese Übung eignet sich hervorragend zum Artikeltraining. Da der Artikel vom Verb abhängt, sollte möglichst der ganze Satz gesprochen werden.

„Assoziationsspiel“

Immer zwei zusammenpassende Begriffe nennen, z. B. *Lehrer – Schule, Lineal – Mathematik, Atlas – Erdkunde* usw. Man kann das Spiel mündlich, schriftlich, auf Tempo mit einzelnen Schülern oder als Gruppenwettkampf spielen.

„6 Richtige“

Der Spielleiter (L oder S) stellt einem S oder einer Gruppe sechsmal eine mündliche Aufgabe. Wer alle Aufgaben richtig löst, hat „6 Richtige“.

Beispiele:

- Der Spielleiter schreibt sechs Zahlen aus dem Zahlenraum bis 1000 an die Tafel; der S muss sie richtig lesen.
- Der Spielleiter nennt sechs Zahlen; der S muss sie nacheinander richtig anschreiben.
- In Kombination mit der „Platzhalter-Übung“ (siehe oben): L nennt Lückensätze; S vervollständigt.

Zum Lesen

„Fragewürfel“

Die S basteln einen Würfel und beschriften die Seiten mit den Fragen *Wer? Was? Wie? Wann? Woher?* und *?* (für *Satzfragen*) bzw. je nach Kontext auch *Wo? Wohin? Warum?*. Ein S würfelt. Er selbst oder ein anderer muss mit dem Fragewort eine Frage zu einem Lesetext stellen. Das Spiel ist auch als Gruppenwettkampf geeignet.

Variante: Würfel nicht selbst herstellen, sondern größeren Spielwürfel nehmen und die Seiten bekleben

„Fußball und Fragen“

Das Spiel kann mit jedem längeren Lesetext durchgeführt werden.

Auf Plakate werden Fußballfelder gezeichnet mit Toren, zwei 16-Meter-Linien und der Mittellinie. Die Plakate liegen auf Gruppentischen. Immer zwei Gruppen spielen gegeneinander. Jede Gruppe hat ein Tor. Die Mannschaften legen einen kleinen Ball oder einen kleinen Gegenstand auf die Mittellinie. Gruppe 1 stellt eine Frage zu einem Lesetext. Gruppe 2 antwortet. Wenn die Antwort richtig



ist, darf Gruppe 2 den Ball bis zur 16-Meter-Linie schieben. Jetzt fragt Gruppe 2, und Gruppe 1 antwortet. Bei richtiger Antwort darf Gruppe 1 den Ball bis zur Mittellinie zurückschieben. Bei falscher Antwort bleibt der Ball auf der 16-Meter-Linie liegen. Wenn Gruppe 2

jetzt richtig antwortet, kann sie ein Tor schießen.

Variante: Das Spielfeld an die Tafel zeichnen; der Spielleiter (L oder S) muss dann den Ball oder Gegenstand führen und festhalten.

Zum Hören

„1, 2, 3, 4 oder 5?“

Hinweis: Diese Übung zur Sensibilisierung des Gehörs ist besonders wichtig, weil ein Fremdsprachenlerner nur das richtig sprechen kann, was er auch richtig hören kann. Sie wird im Kursbuch von der CD/Kassette bei vielen „Lauter Laute“-Übungen angeboten, kann aber darüber hinaus bei allen Ausspracheproblemen vom Lehrer spontan eingesetzt werden. Jedoch sollte immer nur der Lehrer vorsprechen, da die Aussprache Vorbildcharakter haben muss.

Die S hören ein bekanntes Wort oder einen Satz fünfmal. Beim ersten und beim letzten Mal wird das Wort immer richtig ausgesprochen, in der Mitte an einer beliebigen Stelle wird es einmal falsch ausgesprochen.

Die S sollen erkennen, wann das Wort falsch ausgesprochen wurde. Dann muss noch einmal vor- und nachgesprochen werden, damit die richtige Aussprache im Gedächtnis bleibt.

Beispiel: *Vater – Vater – Vater – Vatter – Vater*

„Hörübung mit Platzwechsel“

Das Heraushören von Schlüsselwörtern, neuem Wortschatz oder einer grammatischen Struktur soll geübt werden. Die Klasse steht im Kreis. L nennt immer zwei gegenüberstehenden S dasselbe Wort aus einer Hörgeschichte, die möglichst von CD/Kassette präsentiert werden soll. Bei Lesetexten liest L vor. Die S hören den Text. Jeweils die beiden gegenüberstehenden S tauschen den Platz, wenn sie ihr Wort hören.

Zum Schreiben

„Buchstabenspinne“

Das Spiel eignet sich besonders dafür, bekannte Lexik innerhalb eines Wortfeldes zu aktivieren, zu festigen, den Blick für Wortbilder zu schärfen und diese rechtschriftlich zu sichern. Gleichzeitig wird das deutsche Alphabet geübt.

Beispiel: Wortfeld „Unterrichtsfächer“: L/S sucht aus dem Kursbuch ein bekanntes Wort, z. B. „Physik“. L/S macht an der Tafel für jeden Buchstaben einen Strich: _____ . Die Klasse nennt Buchstaben. Jeder richtige Buchstabe wird auf den entsprechenden Strich geschrieben. S1 sagt z. B. „s“; das „s“ wird eingetragen: _ _ _ s _ _ . Die Klasse darf das Wort erst sagen, wenn die meisten Buchstaben erraten sind. Wenn Buchstaben genannt werden, die in dem Wort nicht vorkommen, entsteht nach und nach eine Spinne: erst der Leib, dann vier Beine auf jeder Seite, zum Schluss in zwei Schritten ein Kreuz auf dem Rücken der Spinne, so dass die S zehnmal falsch raten können. Beim elften falsch geratenen Buchstaben ist die Spinne komplett, und die Klasse hat „verloren“.

„Zahlenbingo“

Gespielt wird in einem begrenzten Zahlenraum. Jeder S zeichnet ein Bingo-Kreuz —|— oder -Gitter —|—|—|— und schreibt beliebige Zahlen aus diesem Zahlenraum hinein. Der Spielleiter ruft Zahlen aus dem Zahlenraum; wer eine dieser Zahlen hat, kann sie durchstreichen. Wer zuerst alle Zahlen durchgestrichen hat, ruft „Bingo!“.

„Alphabet-Bingo“

Wie „Zahlenbingo“, aber mit den Buchstaben des Alphabets

„Wort-Bingo“

Wie „Zahlen-Bingo“, aber mit Wörtern aus einem Wortfeld

„Partneraufgabe“

Schüler machen eine Übung für andere Schüler. Anstatt einen Text komplett abzuschreiben, lässt jeder S nach seiner Wahl oder nach vorheriger Absprache Wörter weg (z. B. alle neuen Wörter, alle Verben, Partizipien, Nomen, Artikel, Adjektive, ...) und lässt stattdessen eine Lücke. Dann werden die Hefte oder Blätter getauscht, und ein anderer S schreibt die fehlenden Wörter in die Lücken, am besten mit Bleistift.



Ratespiele

„Kimspele“

Bildkarten oder Wörter werden geordnet oder ungeordnet an die Tafel gehängt bzw. angeschrieben. Alle S machen die Augen zu. Der Spielleiter nimmt ein Bild weg / deckt ein Bild oder Wort zu / wischt ein Wort weg. Die S müssen das fehlende Wort nennen oder aufschreiben.

„Zeichnen und raten“

Die S schreiben Wörter auf Wortkarten. Ein S zieht eine Karte und lässt Schritt für Schritt den Begriff an der Tafel als Zeichnung entstehen. Nach jedem Schritt versucht die Klasse, das Wort zu erraten.

Variante: ohne Wortkarten mit dem Ziel, ein bekanntes Wortfeld zu reaktivieren

„Worträtsel“

Es handelt sich um Ratespiele mit realen Gegenständen, Bildkarten oder nur verbal. Sie sind mit vielen Begriffen und Strukturen möglich.

Beispiel: S1: *Ich habe etwas vergessen.*
alle S: *Was denn?*
S1: *Ratet mal.*

S2: *Deinen Füller?*

S1: *Nein.*

S3: *Deine ... ?*

„Pantomime-Raten“

Schüler spielen einen Begriff oder eine Handlung pantomimisch vor. Die anderen müssen raten.

Beispiel: Wortfeld „Tätigkeiten am Morgen“: S stellt pantomimisch „frühstücken“ dar; die anderen raten.

„Mehr oder weniger?“

Es handelt sich um ein Ratespiel zu Zahlen oder Geld.

Beispiel: Die Zahlen bis 1000 werden gefestigt; ein Zahlenraum wird festgelegt, z. B. von 950 bis 1000. Ein S als Spielleiter schreibt eine Zahl aus dem vereinbarten Zahlenraum hinter die Tafel, z. B. 977. Die anderen raten. Der Spielleiter führt die anderen Schüler zur richtigen Zahl, indem er „mehr“ oder „weniger“ sagt. Vor dem Spiel die Anzahl der Versuche festlegen; eventuell auch ein Haus oder ein Tier zeichnen (siehe Spiel „Buchstabenspinne“)

Kartenspiele

„Memory®“

Kartenpaare (z. B. Bild – Wort, Frage – Antwort) werden hergestellt, gemischt und verdeckt auf einen Tisch gelegt. Jeder S deckt zwei Karten auf und verbalisiert, was er gefunden hat. Wenn die Karten zusammenpassen, darf er das Paar nehmen und noch einmal aufdecken. Sieger ist, wer die meisten Kartenpaare gefunden hat.

„Mono-Memory®“

Nur mit Bildkarten spielen; von jedem Begriff gibt es nur eine Bildkarte.
Beispiel: Wortfeld „Essen und Trinken“: Die Bildkarten mischen und verdeckt auf einen Tisch legen. Ein S zeigt auf eine Karte und äußert eine Vermutung oder einen Wunsch: *Hier ist ...*; oder: *Ich möchte Saft.* Karte umdrehen; S: *Richtig.* bzw. *Nein, hier ist Milch.*

„Quartett“

Bildkarten herstellen und je nach Leistungsstand der Klasse Farbpunkte als Artikelhilfe malen; je vier zusammenpassende Karten bilden ein Quartett (an die Tafel schreiben!).

Beispiele:

Quartett nach Genera:

Bleistift – Spitzer – Radiergummi – Füller
Mäppchen – Lineal – Buch – Heft

Tasche – Schere – Tafel – Landkarte

Quartett nach Oberbegriffen:

Apfel – Birne – Banane – Orange

Saft – Tee – Kaffee – Limonade

Brot – Pizza – Brezel – Brötchen

In Gruppen von höchstens sechs Spielern spielen. Ein Spieler erfragt von einem Mitspieler eine Karte. Mögliche Satzstrukturen: *Ich möchte/brauche ..., Hast du ...? Kannst du mir ... geben?* Wenn der Mitspieler die Karte hat, muss er sie abgeben, und der erste Spieler ist noch einmal dran. Wenn er die Karte nicht hat, darf er selbst weiterspielen. Sieger ist, wer die meisten Quartette hat.

„Schwarzer Peter“

Das Spiel wird mit zusammenpassenden Kartenpaaren gespielt (Bild – Wort, Satz – Satz, Frage – Antwort).

Beispiel: Perfekt einüben

Karten schreiben mit Präsens- und Perfektformen: *Ich laufe – Ich bin gelaufen; Er malt – Er hat gemalt.* ... Außerdem wird eine Karte mit dem „Schwarzen Peter“ (z. B. eine schwarze Katze) gemalt. Vier S bilden eine Gruppe. Die Karten werden gemischt und ausgeteilt. Wer ein Kartenpaar hat, legt es auf den Tisch und liest vor. Dann zieht er eine



Karte von seinem rechten Nachbarn. Hat er jetzt wieder ein Paar, kann er wieder ablegen und vorlesen. Dann ist der nächste Spieler dran.

Wer am Schluss nur noch den „Schwarzen Peter“ hat, hat verloren.

Bewegungsspiele

„Partner-Suchspiel“

Wie beim „Memory®-Spiel“ werden jeweils Bild-,

Wort- oder Satzkartenpaare angefertigt, genau so viele, dass jeder S eine Karte hat. Alle gehen durch die Klasse, sprechen leise das Wort oder den Satz auf ihrer Karte und suchen den S mit der dazu passenden Karte.

„Interview-Spiel“

Das Spiel ist besonders gut geeignet, einzelne Strukturen und Lexik gezielt zu üben. Außerdem bietet es die Möglichkeit, dass alle S gleichzeitig und intensiv miteinander kommunizieren können.

Erklärung des Spiels am Beispiel des Wortfeldes „Hobbys“:

- Wortfeld „Hobbys“ in Tabellenform an die Tafel schreiben
- fortlaufende Nummern vor die Begriffe schreiben

Tafelbild:

1 Musik hören	6 fernsehen
2 Gitarre spielen	7 schwimmen
3 lesen	8 reiten
4 malen	9 Fußball spielen
5 computern	10 tanzen

Wichtig: Das Tafelbild muss während des gesamten Spiels sichtbar bleiben!

- Eine Frage festlegen, die von allen S eingesetzt wird, z. B. *Was machst du am liebsten?*
- Alle gehen mit einem Zettel durch die Klasse und stellen einzelnen Mitschülern die Frage.
Beispiel:
S1: *Ute, was machst du am liebsten?*
Ute: *Lesen.*
- S1 notiert auf seinem Zettel den Namen und die Nummer vor dem Hobby an der Tafel, also: *Ute 3*. Dann andere S fragen und die Antwort notieren
- nach einer vorher festgelegten Zeit das Spiel beenden
- Auswertung anhand der Kurzinformationen auf den Zetteln und an der Tafel:
S1: *Utes Lieblingshobby ist Lesen.*
Ute: *Richtig.*