

# Integration is(s)t bunt:

## Kochen mit Weltsicht für Teilnehmende am Integrationskurs

Übungen zur Unterstützung des Spracherwerbs

### Thema 22: Spiele

Idee 1: DaF-Activity Wortschatzarbeit	A2-B1	 
Idee 2: Ähnlichkeiten. Wortschatzarbeit, Assoziationen knüpfen	A2-B1	
Idee 3: Ansichtskartenspiel. Wortschatzarbeit, Bildbeschreibung	A2-B1	 
Idee 4: Artikelgymnastik. Wortschatzarbeit	A1-B1	
Idee 5: Fragefinden. Fragestrukturen	A1-B1	 
Idee 6: Fühlen und raten. Wortschatzarbeit	A1-B1	
Idee 7: Kettenspiel. Wortschatzarbeit	A1-B1	
Idee 8: Lesekette. Verstehen von Aufforderungen, Wortschatzarbeit	A2-B1	 
Idee 9: Personenmemory. Wortschatzarbeit, Bilden von Aussagen & Fragen	A1-B1	
Idee 10: Reise durch das Alphabet. Alphabets, Wortschatzarbeit, Satzübungen	A1-B1	
Idee 11: Satzschlange. Erkennen von Aussagen, Fragen, Ausrufen, Üben...	A1-B1	 
Idee 12: Stadt, Land, Wortart. Wortschatzarbeit	A1-B1	 
Idee 13: Stille Bilderpost. Wortschatzarbeit	A1-B1	
Idee 14: Vermutungen. Wortschatzarbeit; Übung von Satzstellung...	A2-B1	
Idee 15: Zusammengesetzte Wörter. Sensibilisierung für deutsche Wortbildungsverfahren	A2-B1	  
Idee 16: Wenn-Dann. Wortschatzarbeit, Verstehen und Bilden v. Konditionalsätzen	A2-B1	
Idee 17: Wer bin ich. Wortschatzarbeit, Formulieren von Entscheidungsfragen (Ja-/Nein-Fragen)	A2-B1	
Idee 18: Du darfst mitkommen. Wortschatzarbeit, Assoziationen knüpfen	A1	 

Weitere Themen und Material unter: [www.zlg-ev.de/integration-isst-bunt](http://www.zlg-ev.de/integration-isst-bunt)

Das Projekt "Integration is(s)t bunt!" wird im Zeitraum 01.04.2022 bis 31.12.2024 im Bundesprogramm „Gesellschaftlicher Zusammenhalt – Vor Ort. Vernetzt. Verbunden.“ vom Bundesministerium des Innern (BMI) gefördert.

 Bundesministerium  
des Innern  
und für Heimat

 G E S E L L S C H A F T L I C H E R  
Z U S A M M E N H A L T  
V O R O R T . V E R N E T Z T .  
V E R B U N D E N .

aufgrund eines Beschlusses  
der Deutschen Bundestages

# Spiele Activity



## Material:

- Stift und Papier / Tafel
- Spielplan & Begriffskarten
- Spielfiguren und Würfel
- Stoppuhr

## Mögliche Verlaufsplanung:

Zeit	Aktivität	Bemerkungen / Ergänzungen
	Die Teilnehmer werden in Gruppen von 2-3 Personen eingeteilt.	Bei wenigen Teilnehmern kann man auch als eine Gruppe spielen.
	Ein Teilnehmer einer Gruppe würfelt, landet auf einem Feld (Zeichnen, Erklären oder Pantomime) und versucht das Wort einer gezogenen Wortkarte darzustellen. Dafür steht eine begrenzte Zeit (z. B. 2 Minuten) zur Verfügung. Für jeden erratenen Begriff gibt es einen Punkt.	
	Die Teilnehmer können auch neue, eigene Begriffe ergänzen.	

## Teillernziele:

Wortschatzarbeit (A1+)

Knüpfen von Assoziationen (A1+)

## **Spielregeln**

### **Ziel des Spieles**

Das Ziel des Spieles ist die Festigung und Wiederholung des bisher bekannten Wortschatzes aus den bereits absolvierten Lektionen.

Der Wortschatz kann aus den Listen, welche in den Lehrwerken abgedruckt sind, ausgewählt werden.

### **Spielmaterial**

- Spielfeld
- Spielkarten (Auszug aus Lernwortschatz Schritte 1/2, Leervorlagen)
- je eine Figur pro Mannschaft (unterschiedliche Farbe / Form)
- Würfel und Sanduhr für ca. 2 Minuten

### **Spielanleitung**

Bei Activity müssen Begriffe, die sich auf den mit Symbolen versehenen Spielkarten befinden, je nach Standort auf dem Spielfeld erklärt, gezeichnet oder pantomimisch dargestellt werden.

Der jeweilige Standort – und damit die vorgegebene Aktivität – wird durch Würfeln und Ziehen mit dem Mannschaftsspielstein ermittelt. Der Spieler der Mannschaft, der an der Reihe ist, zieht dann eine Karte von dem entsprechenden Stapel und liest den Begriff. Dann wird die Sanduhr umgedreht und die Mannschaft versucht, den Begriff, der dargestellt bzw. erklärt wird, zu erraten.

Wird der Begriff erraten, kann die Mannschaft noch so oft raten, bis die Sanduhr abgelaufen ist, bzw. ein Begriff nicht erraten wird.

Achtung:

Werden die Karten selbständig ergänzt, sollte bei der Begriffsauswahl für eine Aktivität auf die Realisierbarkeit in dieser Aktivitätsform geachtet werden.

Sieger ist diejenige Mannschaft, die als erste das Ziel erreicht.

# DaF-Activity

## Wortschatz-Wiederholung Niveau A1

### Einsendung von Paola Cruz Arce

Ziel										
										Start

**DaF-Activity**  
**Wortschatz-Wiederholung Niveau A1**  
**Einsendung von Paola Cruz Arce**

 Personalien	 Adresse	 Straße	 Postleitzahl
 Name	 Abschied	 Hausnummer	 fragen
 Herkunft	 Fremdsprache	 Familienname	 bitte
 Sprache	 Frau	 Mann	 sehen
 (Auf) Wiedersehen!	 heißen	 Land	 antworten
 Entschuldigung	 Vorname	 Stadt	 danke

 hören	 Formular	 Foto	 Tageszeit
 lesen	 zeigen	 sehen	 Durst haben
 ergänzen	 Vielen Dank!	 Anmeldung	 Firma
 schreiben	 Bild	 Liste	 Nummer
 Buchstabe	 suchen	 Gespräch	 Spiel
 machen	 Beispiel	 E-Mail	 Kollegin

**DaF-Activity**  
**Wortschatz-Wiederholung Niveau A1**  
**Einsendung von Paola Cruz Arce**

 wichtig	 ja	 Sohn	 Tochter
 Baby	 Hase	 Kind	 Party
 Verein	 buchstabieren	 Hauptstadt	 Familienstand
 international	 nein	 Mutter	 in
 Telefonnummer	 Familie	 Landkarte	 Partner
 Wort	 Vater	 Alter (das)	 Ort

 Zahl	 Bier	 Gewicht	 Brötchen
 Apfel	 Ei	 Eltern	 kaufen
 Geburtsort	 Wohnort	 blau	 Joghurt
 Lebensmittel	 Dose	 Brot	 Wurst
 Banane	 Kilo	 Flasche	 Verkäufer / -in
 Jahr	 Partnerin	 schwarz	 helfen

**DaF-Activity**  
**Wortschatz-Wiederholung Niveau A1**  
**Einsendung von Paola Cruz Arce**

 Wein	 Tomate	 Kartoffel	 Packung
 finden	 Verkäufer /-in	 klein	 hässlich
 Wasser	 Bäckerei	 brauchen	 Freund
 Supermarkt	 Orange	 Käse	 Wohnung
 möchten	 Milch	 schön	 schmal
 Einkauf (der)	 Kunde / Kundin	 Pfund (das)	 Farbe

 Zimmer	 Butter	 groß	 Küche
 Fisch	 sprechen	 (zu-) ordnen	 Schlafzimmer
 braun	 Metzgerei/Fleischerei	 Kurs	 Heimatland
 gut	 rot	 Garage	 Toilette
 sagen	 ein bisschen	 dunkel	 Quadratmeter
 hell	 markieren	 noch einmal	 Stock / Stockwerke

**DaF-Activity**  
**Wortschatz-Wiederholung Niveau A1**  
**Einsendung von Paola Cruz Arce**

 Balkon	 Zentimeter	 Frühstück	 Fußball
 Anruf	 Meter	 schmecken	 alt
 Nebenkosten	 mieten	 Anzeige	 möbliert
 Computer	 Öffnungszeit	 Musik	 Bett
 Haus	 bezahlen	 verkaufen	 spazieren gehen
 Telefongespräch	 Monatsmiete	 glauben	 gefallen

 anrufen	 Fitness-Studio	 Schild	 gehen
 aufräumen	 aufstehen	 Geburtstag	 Friseursalon
 Sprechstunde	 Tag	 Arztpraxis	 Deutschkurs
 Balkon	 Kino	 Bahnhof	 Wind
 essen	 Schule	 Nachrichten	 Arbeitsamt
 Hunger haben	 Kaution	 Touristeninformation	 Sonnenschein

**DaF-Activity**  
**Wortschatz-Wiederholung Niveau A1**  
**Einsendung von Paola Cruz Arce**

 regnen	 Buch	 Osten	 Cola
 müde	 Fahrrad	 kalt	 Salat
 Hausaufgaben	 windig	 Picknick	 Reise
 Brief	 Himmelsrichtung	 Film	 Welt
 Mittagessen	 schön	 tanzen	 warm
 Hobby	 bewölkt	 Schokolade	 Schneien

 stark	 Mädchen	 Gruß	 See
 vergessen	 Kindergarten	 trinken	 lernen
 überall	 Guck mal!	 Unterricht	 Problem
 Garten	 Bus	 Schwimmbad	 Zeitung
 dumm	 Diktat	 Lehrer / -in	 Fieber haben
 zwischen	 Sekretariat	 mitnehmen	 Wochenende

**DaF-Activity**  
**Wortschatz-Wiederholung Niveau A1**  
**Einsendung von Paola Cruz Arce**

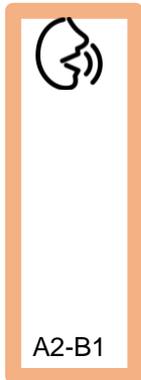
			
			
			
			
			
			

**DaF-Activity**  
**Wortschatz-Wiederholung Niveau A1**  
**Einsendung von Paola Cruz Arce**

# Spiele Ähnlichkeiten



**Kein Material**

## Mögliche Verlaufsplanung:

Zeit	Aktivität	Bemerkungen / Ergänzungen
10+ Min	Der Spielleiter (kann auch ein Teilnehmer sein) nennt zwei Gegenstände. Die anderen Teilnehmer nennen so viele Ähnlichkeiten wie möglich.	z. B. „Katze“ und „Hund“ - Beide sind Tiere. Beide sind klein. Beide sind Haustiere. ...
	Das Spiel kann auch in zwei Gruppen gespielt werden. Die Gruppen nennen abwechselnd eine Ähnlichkeit, wer zuletzt etwas sagt, gewinnt.	

## Teillernziele:

Wortschatzarbeit (A1-B1) + Assoziationen knüpfen

# Spiele

## Ansichtskartenspiel



### Material:

- halbierte Bildkarten zu einem bestimmten Thema oder bunt gemischt

### Mögliche Verlaufsplanung:

Zeit	Aktivität	Bemerkungen / Ergänzungen
	Eine Hälfte jeder Bildkarte wird auf den Tisch gelegt, die andere Hälfte wird im Raum aufgehängt oder versteckt.	Die Bildkarten lassen sich laminieren und vielseitig weiterverwenden.
5 Min	Die Teilnehmer nehmen sich 1 / 2 / 3... Hälften vom Tisch, und suchen die andere Hälfte.	
10 Min	Jeder Teilnehmer sagt einen Satz auf, in dem die Bildkarte vorkommt.	Für Fortgeschrittene: Die Bildkarten sollen in eine kurze Geschichte eingebaut werden.

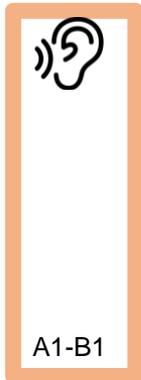
### Teillernziele:

Wortschatzarbeit (A1+)

Bildbeschreibung, bzw. einbauen von Bildern in eine Geschichte (A2-B1)

# Spiele

## Artikelgymnastik



**Kein Material**

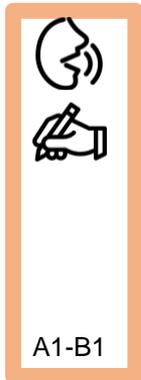
### Mögliche Verlaufsplanung:

Zeit	Aktivität	Bemerkungen / Ergänzungen
10+ Min	Der Spielleiter (auch Teilnehmer möglich) legt drei verschiedene Bewegungen fest, welche für ‚der / die / das‘ stehen.	z. B. auf einem Bein stehen, springen, klatschen, die Hand heben...
	Der Spielleiter sagt nun Wörter ohne Artikel auf, die Teilnehmer ergänzen den Artikel durch die entsprechende Bewegung.	
	Alternativ: Wer einen Fehler macht, scheidet aus und muss sich z. B. setzen.	

**Teillernziele:**  
Wortschatzarbeit (A1+)

# Spiele

## Fragefinden



### Material:

- ggf. Tafel / Stift und  
Papier

### Mögliche Verlaufsplanung:

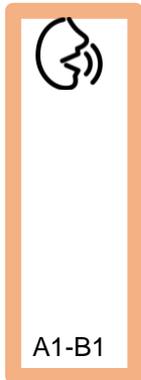
Zeit	Aktivität	Bemerkungen / Ergänzungen
15 Min	Die Teilnehmer erhalten einen Satz, und erfinden dazu gemeinsam Fragen	Der Satz kann zum Beispiel lauten: „Ein kleiner Junge geht in die Schule“. Fragen können lauten: Wie alt ist der Junge? Woher kommt der Junge? Wo ist die Schule? ....

### Teillernziele:

Fragestrukturen kennen und anwenden (A1+)

# Spiele

## Fühlen und raten



### Material:

- Verschiedene Gegenstände zu einem Thema (Klamotten, Obst...)
- Eine Decke

### Mögliche Verlaufsplanung:

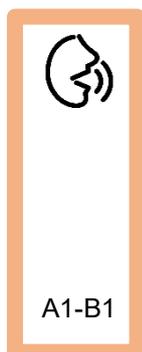
Zeit	Aktivität	Bemerkungen / Ergänzungen
15+ Min	Alle Gegenstände werden unter einer Decke versteckt. Eine Person fühlt einen Gegenstand unter der Decke, und versucht ihn zu beschreiben. Z. B. „er ist sehr klein / weich...“. Die anderen Teilnehmer raten, was es ist.	Die erratenen Gegenstände können noch einmal gezeigt und auch an die Tafel geschrieben werden.

### Teillernziele:

- Wortschatzarbeit (A1+)
- Verbinden von Vokabeln mit Bildern

## Spiele

### Kettenspiel



**Kein Material**

**Mögliche Verlaufsplanung:**

Zeit	Aktivität	Bemerkungen / Ergänzungen
	Die Teilnehmer suchen sich ggf. ein Überthema aus (Berufe, Nahrungsmittel, deutsche Städte...), oder lassen es allgemein	
10+ Min	Ein Teilnehmer beginnt mit einem Wort, z.B. Apfel. Der nächste TN sucht ein Wort, welches mit dem letzten Buchstaben beginnt. Er sagt <b>Lampe</b> , dann Elefant, Tasse...	Fortgeschrittene Teilnehmer können besondere Regeln einbauen. Zum Beispiel: Das Wort muss fünf (oder mehr) Buchstaben haben Das Wort muss maskulin sein ...

**Teillernziele:**

Wortschatzarbeit (A1+)

# Spiele Lesekette



**Material:**  
- Spielkarten

## Mögliche Verlaufsplanung:

Zeit	Aktivität	Bemerkungen / Ergänzungen
15+ Min	Jeder Teilnehmer erhält 1-2 Spielkarten. Die Aufforderungen auf den Spielkarten werden der Reihe nach befolgt.	Durch die Spielkarten wird eine Aktionskette ausgelöst, welche thematisch an z. B. einen Ort angepasst werden kann. Auf jeder Karte steht was gerade passiert ist, dann gibt es eine ‚eigene‘ Aufgabe. In einem Cafe:  Karte 1: „Du fängst an. Du gehst aus dem Zimmer. Du kommst herein und rufst ‚Hallo, Bedienung! Ich warte schon seit 20 Minuten!“ Karte 2: „Jemand ruft nach der Bedienung. Du begrüßt ihn, und bringst ihn an seinen Platz.“ Karte 3: „Eine neue Person setzt sich in das Cafe. Du beschwerst dich über das Essen“ etc... Spieler x: „... Du schließt die Tür, und das Cafe ist für heute geschlossen. Du sagst ‚Schönen Feierabend!‘“

## Teillernziele:

Verstehen von Aufforderungen (Imperativ) (A1)  
Wortschatzarbeit (A1+)  
Angemessenes situatives Handeln (A2)


Du beginnst!

Du stehst auf und sagst: „Hallo, herzlich willkommen zu Integration isst bunt!“

Jemand sagt „Herzlich willkommen“.

Du klatscht und fragst: „Super, was kochen wir heute?“

Jemand fragt, was wir heute kochen.

Du sagst „Mir ist egal, was wir kochen. Ich möchte Deutsch lernen!“

Jemand sagt, er möchte Deutsch lernen.

Du sagst „Aber du kannst doch schon super Deutsch!“

Jemand sagt, dass eine Person schon gut Deutsch spricht.

Du öffnest ein Fenster.

Jemand öffnet ein Fenster.

Du ziehst eine Jacke an und sagst, dir ist kalt.

Jemand sagt, dass es kalt ist.

Du machst ein Fenster zu.

Jemand schließt ein Fenster.

Du stehst auf und stellst dich vor.

Jemand stellt sich vor.

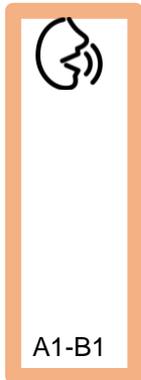
Schüttele seine Hand und stelle dich auch vor.

Zwei Personen stellen sich vor.

Du gehst in die Küche und fängst an zu kochen. Du sagst: „So, ich habe Hunger!!“ - ENDE

# Spiele

## Personenmemory



**Kein Material**

### Mögliche Verlaufsplanung:

Zeit	Aktivität	Bemerkungen / Ergänzungen
5 Min	Die Teilnehmer einigen sich auf ein Thema (Hobby, Wochenende, Einkaufen, Essen...). Eine Person, der Spieler, verlässt den Raum.	
10 Min	Die anderen Teilnehmer suchen sich zu zweit eine Antwort aus, und schreiben sie an die Tafel.	z. B. ist das Thema ‚Lieblingessen‘, also ‚Ich esse gerne Nudeln‘. Ein Teilnehmerpaar schreibt also ‚Nudeln‘ an die Tafel. Ein anderes Paar schreibt ‚Reis‘, ein anderes Paar schreibt ‚Kartoffeln‘.
10 Min	Der Spieler kommt wieder in den Raum, und versucht die Paare durch Fragen zu finden – wie bei einem Memory.	z. B. fragt die Person: „Isst du gerne Nudeln?“ TN „Nein, ich esse gerne Kartoffeln.“ „Isst du gerne Reis?“ TN „Ja, ich esse gerne Reis.“ -> Wo ist die zweite Person?

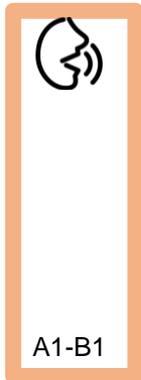
### Teillernziele:

Wortschatzarbeit (A1+)

Formulieren von Aussage- und Fragesätzen (A1)

# Spiele

## Reise durch das Alphabet



**Kein Material**

### Mögliche Verlaufsplanung:

Zeit	Aktivität	Bemerkungen / Ergänzungen
5 Min	Die Teilnehmer suchen sich ein Thema aus, legen Regeln fest	z.B. Berufe, Länder, Nahrung... Schwierige Buchstaben wie C,Q,XYZ,... können ausgelassen werden
15+ Min	Die Teilnehmer gehen das Alphabet durch, und nennen zu jedem Buchstaben einen passenden Begriff	- Das Wort kann gut in einen Satz eingebaut werden: Ich esse gerne Äpfel, ich esse gerne Bananen...  - Fortgeschrittene können die Sätze variieren, oder mehrere Kategorien kombinieren: Ich reise nach Armenien und arbeite dort als Arzt. Ich reise nach Bulgarien und baue dort einen Brunnen...

### Teillernziele:

Üben des Alphabets (A1)  
Wortschatzarbeit (A1+)  
Satzbauübung (A1-B1)

# Spiele

## Satzschlange



**Kein Material**  
- ggf. Wortkärtchen

### Mögliche Verlaufsplanung:

Zeit	Aktivität	Bemerkungen / Ergänzungen
10+ Min	Jeder Teilnehmer erhält ein Wort. Die Teilnehmer versuchen jetzt, so viele Sätze wie möglich mit ihren Wörtern zu bilden.	z. B. TN1: Der TN2: Baum TN3: ist TN4: groß Möglich wären „der Baum ist groß.“ oder „ist der Baum groß?“ TN1: Der TN2: Junge TN3: Gibt TN4: dem TN5: Mann TN6: einen TN 7: Ball „Gibt der Junge dem Mann einen Ball?“ „Der Mann gibt dem Junge(n) einen Ball“...
		- Je nach Niveaustufe der Teilnehmer kann auch ausgemacht werden, dass Wörter ihre Form wechseln können. Z. B. aus ‚ist‘ wird ‚war‘, oder aus ‚groß‘ wird ‚große‘. - Dabei müssen nicht alle Wörter genutzt werden. - Eine Person kann für „!?“ zuständig sein.

### Teillernziele:

Erkennen von Aussage- Frage und Ausrufesätzen (A1-A2)  
Übung sämtlicher Zeit- und Satzformen (A1-B1)

# Spiele

## Stadt Land Wortart



### Material:

- Spielpläne / Papier
- Stifte

### Mögliche Verlaufsplanung:

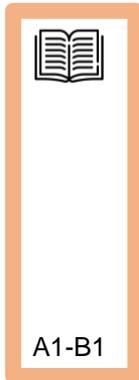
Zeit	Aktivität	Bemerkungen / Ergänzungen
10 Min	Die Spieler finden sich in Gruppen (2-3 Personen) zusammen. Es werden gemeinsam Kategorien festgelegt.	z. B. Wortarten: Nomen, Adjektive, Präpositionen... Stadt, Land, Fluss, deutsche Namen, Schulmaterial, Möbel, Essen...
15+ Min	Eine Person geht leise durch das Alphabet. Jemand ruft „Stopp“ und zu diesem Buchstaben wird der Spielplan ausgefüllt.	Für jedes richtige Wort, welches sonst keiner hat: 5 Punkte Für jedes doppelte richtige Wort: 3 Punkte

### Teillernziele:

Wortschatzarbeit (A1+)

# Spiele

## Stille Bilderpost



### Material:

- Stift und Papier

### Mögliche Verlaufsplanung:

Zeit	Aktivität	Bemerkungen / Ergänzungen
15 Min	<p>Ein Teilnehmer fängt an einen Satz zu schreiben. Der nächste Teilnehmer liest den Satz, und <b>mal</b> ihn anschließend. Der nächste Teilnehmer sieht das Bild, und schreibt einen Satz dazu usw.</p> <p>Am Ende werden der erste Satz und das letzte Bild verglichen.</p>	<p>Dies ist eine Variation von „Flüsterpost“. Bei Flüsterpost wird der Satz sehr leise weitergeflüstert, bis am Ende natürlich etwas witziges oder komisches rauskommt.</p> <p>Ein Anfangssatz kann zum Beispiel sein: Ein Mann isst ein Stück Kuchen.</p>

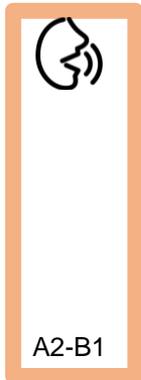
### Teillernziele:

Wortschatzarbeit (A1+)

Verbinden von Bild und Wort (A1+)

# Spiele

## Vermutungen



**Kein Material**

### Mögliche Verlaufsplanung:

Zeit	Aktivität	Bemerkungen / Ergänzungen
5 Min	Die Regeln werden erklärt:	Ein Teilnehmer beginnt damit, eine Vermutung aufzustellen. Z. B. „Ich <b>denke, dass</b> du einen Bruder hast“ „Ich glaube, <b>dass</b> du gerne Nudeln isst“
15+ Min	Die Teilnehmer stellen so lange Vermutungen über eine Person auf, bis diese richtig ist. Dann fängt diese Person an, eine Vermutung über jemand anderen aufzustellen.	

### Teillernziele:

Wortschatzarbeit (A1+)

Korrekte Satzstellung im Nebensatz (A2)

Vermutungen mit ‚dass‘ äußern (A2)

# Spiele

## Zusammengesetzte Wörter



### Material:

- Tafel

### Mögliche Verlaufsplanung:

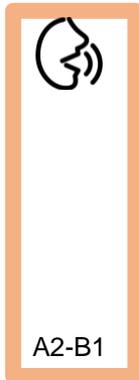
Zeit	Aktivität	Bemerkungen / Ergänzungen
5 Min	Es werden einige Komposita (zusammengesetzte Wörter) an die Tafel geschrieben. Die Teilnehmer überlegen: Welche Wörter kennen sie?	z. B. Tischbein (Tisch + Bein), Weihnachtsplätzchen (Weihnacht + Plätzchen), Bettdecke (Bett + Decke), Kopfkissen, Wasserflasche, Türklinke, Handyhülle...
10 Min	Die Teilnehmer denken sich jetzt neue Wörter aus, welche sinnvoll klingen. Es ist egal, ob diese Wörter wirklich existieren.	z. B. Apfelkuchenverpackung (Apfel + Kuchen + Verpackung), Kartoffelschälmesserhülle (Kartoffel + schäl + Messer + Hülle), Kinderzimmerschreibtisch (Kinder + Zimmer + Schreib + Tisch), ...

### Teillernziele:

Sensibilisierung für das deutsche Wortbildungsverfahren (A2+)

# Spiele

## Wenn Dann



**Kein Material**

### Mögliche Verlaufsplanung:

Zeit	Aktivität	Bemerkungen / Ergänzungen
10 Min	gf. Satzstellung von Konditionalsätzen wiederholen: es ist Winter -> Wenn es Winter ist, (Nebensatz, also das Verb am Ende) ich baue einen Schneemann -> dann baue ich einen Schneemann (i. d. R. wie ein Fragesatz aufgebaut)	
15+ Min	Ein Teilnehmer fängt an mit ‚Wenn...‘, ‚Wenn es regnet‘. Der nächste Teilnehmer vollendet den Satz mit ‚dann...‘, ‚dann ziehe ich eine Jacke an‘	Für schwächere TN können Ideen vorgegeben werden, die nur noch umgebaut werden müssen: Es ist kalt. Ich gehe arbeiten. Das Wetter morgen wird schön.

### Teillernziele:

Wortschatzarbeit (A1+)

Konditionalsätze verstehen und bilden (A2-B1)

# Spiele

## Wer bin ich?



**Material:**  
- Kreppband und Stift

### Mögliche Verlaufsplanung:

Zeit	Aktivität	Bemerkungen / Ergänzungen
10 Min	Die Teilnehmer sammeln Begriffe zu einer Kategorie (Berufe, berühmte Personen, Tiere...).	
15 Min	Jeder klebt seinem Gegenüber / rechtem Nebensitzer... einen Begriff auf den Rücken oder die Stirn.	
10+ Min	Die Teilnehmer fragen sich gegenseitig aus, um herauszufinden wer oder was sie sind. z. B. „Arbeite ich mit Kindern?“ – Ja. / Nein.	Für Anfänger (A1) lässt sich hier der Satzbau einer Entscheidungsfrage noch einmal gut erklären: Aussagesatz: Ich koche Fleisch. Fragesatz: Koche ich Fleisch?  Es werden lediglich das Verb (kochen) und das Personalpronomen (ich) getauscht.

**Teillernziele:**  
Wortschatzarbeit (A1+)  
Formulieren von Entscheidungsfragen (Ja / Nein-Fragen) (A1)

## Du darfst mitkommen! Spiele



**Kein Material**  
ggf. Tafel

### Mögliche Verlaufsplanung:

Zeit	Niveau	Aktivität	Bemerkung / Ergänzung
5 Min	A1	Das Spiel wird vorgestellt: Wir fahren in den Urlaub. Ich habe eine Liste von Sachen, die ich mitbringe. Ich bringe z. B. ein Sofa. Was bringst du mit?	Der Spielleiter denkt sich vorher eine Regel aus. Z. B.: - Alle Gegenstände beginnen mit ‚S‘ - Alle Gegenstände sind essbar - alle Gegenstände haben fünf Buchstaben - alle Gegenstände sind gelb usw...
10+ Min	A1	Die Teilnehmer nennen Gegenstände, die sie mitbringen. Z. B. „Eine Suppe“ – Ja, du darfst mitkommen! „Einen Hund“ – Nein, du darfst nicht mitkommen!	Wie lange dauert es, bis die Regel erraten wird?

### Teillernziele:

Wortschatzarbeit A1

Assoziationen knüpfen A1