

Warm-up-Spiele, Icebreaker, Auflockerung

Folgende Spiele sollten den Teilnehmerinnen/Teilnehmern helfen, sich auf die Gruppe einzustimmen. Sie sind für gemeinsame Kontaktaufnahme und gemeinsamen Spaß hilfreich. Durch solche aktivierende Methoden kommen die Teilnehmerinnen/Teilnehmer nämlich nicht nur sprachlich, sondern auch geistig in Bewegung. Sie sind ebenfalls beim Einzelunterricht benutzbar.

Warm-Up-Spiele ermöglichen den Lehrenden erst einmal Kontakt zu den Schülerinnen/Schülern herzustellen und Lernlaune zu verbreiten. Die meisten dieser Spiele haben einen originellen, unkomplizierten und spannenden Charakter.

Ziele von Warm-Up-Spielen

Aufwärmen ✓

Lernende zusammenbringen ✓

Spaß machen ✓

Neugier wecken ✓

1. Bombe

Dauer: 5 – 10 Minuten

Niveau: A1 – B2

Gruppengröße und Sozialform: 2 oder mehrere Personen, Plenum

Lernziel: Wortschatzwiederholung

Material: Kurzzeitwecker

Dieses Spiel wird im Kreis gespielt. Zuerst fragt die Lehrkraft, ob die Lernenden wissen, was sich hinter dem Begriff *Kurzzeitwecker* verbirgt. Bei diesem Spiel soll er eine Bombe darstellen, denn er tickt genauso wie eine richtige Bombe. Dann wird ein Thema bestimmt und das Spiel kann losgehen. Die Bombe (der Kurzeitwecker) wird im Kreis herumgereicht und jeder Lernende, der sie gerade in der Hand hält, sagt ein Wort zum genannten Thema. Verloren hat die Person, der die Bombe in der Hand *explodiert*. Das Spiel zwingt die Spielerinnen/Spieler zum schnellen Nachdenken und so erleichtert es ihnen den Übergang ins fremdsprachige Milieu.

BEISPIEL

Thema – Einkaufen

Einkaufswagen – Einkaufstasche – Strichkode – Kreditkarte – Geschäft – Elektroabteilung – Kassenzettel – Verkäuferin – Schlange usw.

VARIANTEN

- Fortgeschrittene können ganze Sätze bilden.
- Der erste Lernende sagt ein Wort und der nächste soll mit diesem Wort einen Nebensatz bilden. Danach denkt er ein neues Wort für den nächsten aus. Man kann dabei beispielsweise nur bestimmte Konjunktionen üben.

BEISPIEL: Konjunktion weil

erster Lernende: der Hund → zweiter Lernende: Ich möchte einen Hund, weil ich Tiere mag.



Buchstaben- schweinchen 2.

Dauer: 5 Minuten

Niveau: A1

Gruppengröße und Sozialform: 1 – 10 Personen, Plenum

Lernziel: Buchstabieren

Material: -

Dieses Spiel dient zum Einüben der Buchstaben des Alphabets und ihrer Aussprache. Ein Lernender denkt ein beliebiges Wort aus. An die Tafel zeichnet man aber nur Striche, die die einzelnen Buchstaben anzeigen. Die anderen sollen das gezeigte Wort erraten und sagen verschiedene Buchstaben. Jeder richtige Buchstabe in dem Wort wird aufgeschrieben. Für jeden falschen Buchstaben zeichnet man ein Teil vom **Schweinchen – siehe unten**. Das Spiel ist zu Ende, wenn das ganze Schweinchen aufgezeichnet wird oder wenn das Wort erraten wird. Empfehlenswert ist es, sich auf die problematischen Lauten zu konzentrieren.

BEISPIEL

___ S ___ E R R E ___

LÖSUNG Österreich



3. Sagen Sie es anders!

Dauer: 10 – 15 Minuten

Niveau: A1 – C1

Gruppengröße und Sozialform: 1 oder mehrere Personen, Plenum, Kleingruppen

Lernziel: Wortbeschreibung

Material: Wortkarten (Anhang)

Eine Umschreibung der Wörter kann man immer benutzen, wenn man nicht weiß, wie man etwas sagt. Alle Teilnehmerinnen/Teilnehmer bekommen zehn Karten (Inspiration finden Sie im Anhang) und sie müssen innerhalb von drei Minuten die auf den Karten stehenden Wörter umschreiben. Die Reihenfolge kann jeder selbst bestimmen. Dabei darf der Wortstamm nicht benutzt werden. Wer das Wort zuerst errät, bekommt einen Punkt. Es gewinnt, wer die meisten Wörter erraten hat. Das Spiel ermöglicht eine einfache Wortschatzwiederholung, die man auch thematisch begrenzen kann.

BEISPIEL

der Garten

der Garten – *begrenztes Stück Land um ein Haus, wo man Gemüse und Obst anpflanzt*

Anfänger

das Wasser
der Lehrer
das Buch
die Musik
die Schule
die Kuh
die Natur
die Zeitung
die Sonne
die Arbeit
das Haus
die Katze
der Kopf
das Meer
die Haube

der Bauch
das Auto
die Eltern
das Glas
die Tomate
das Bett
die Burg
der Ball
die Maus
das Büro
der Onkel
die Stadt
der Freund
der Kollege
das Bild

Fortgeschrittene

die Rechnung
der Kunde
die Firma
der Vertrag
die Steuer
die Schicht
die Umwelt
der Ausflug
der Preis
der Regen
die Bestellung
der Rabatt
der Albtraum
die Feier
der Anzug

der Rasen
die Miete
der Weg
das Amt
die Küste
der Schalter
das Recht
der Strand
das Niveau
die Müllhalde
der Ehrgeiz
der Wurm
die Verletzung
die Gewalt
die Sucht

Dauer: 10 Minuten

Niveau: A1 – C1

Gruppengröße und Sozialform: 1 oder mehrere Personen, Einzelarbeit, Partnerarbeit

Lernziel: Wortschatz

Material: -

Die Lehrkraft nennt einen Buchstaben und fordert alle auf, innerhalb von fünf Minuten möglichst viele Wörter auszudenken. Wenn die begrenzte Zeit vergangen ist, sollten die Sammler vorlesen, was sie aufgeschrieben haben. Wer die meisten Wörter hat, gewinnt.

Der Verlauf der Aktivität hängt vom Bedürfnis der Lehrkraft ab. Das Spiel kann auch eine gute Möglichkeit sein, wie man die letzten Minuten des Unterrichts verbringen kann. Es dient zur Wiederholung und Festigung des Wortschatzes. Die Lernenden können dabei voneinander einige neue Vokabeln lernen.

BEISPIEL

Buchstabe W

Ware, Waage, weil, warum, weshalb, Wal, Wald, Welt, weinen, wiegen, wissen, Wüste, Welpen, Wespe, wieder, Wand usw.

VARIANTEN

- Anstatt einen Anfangsbuchstaben vorzugeben, wird nach Wörtern gesucht, die mit einem bestimmten Buchstaben/Suffix enden.
- Die Sammler können entweder alle oder nur bestimmte Wortarten verwenden (z. B. nur Substantive, Verben).
- Fortgeschrittene können auch Wörter ausdenken, die mit einer Silbe beginnen.
- Bei Substantiven werden nachfolgend Artikel ergänzt oder zum Beispiel Oberbegriffe gesucht.
- Mit den gesammelten Wörtern können Sätze gebildet werden.

5. Karussell

Dauer: 5 – 10 Minuten

Niveau: A1 – B2

Gruppengröße und Sozialform: mehrere Personen, Plenum

Lernziel: Wortschatz

Material: -

Eine Person sagt ein Wort und eine andere sollte ein anderes Wort dazu nennen, das ihm gerade einfällt. So geht das weiter im Kreis. Die Lernenden sollten über die Wörter nicht lange nachdenken, sondern ganz schnell und spontan reagieren. Man kann auch einen Oberbegriff nennen und Wörter sammeln, die mit diesem Wort zusammenhängen.

BEISPIEL

Freizeit – Sport – Tauchen – Wasser – Meer – Urlaub – Arbeit – Geld – Steuer usw.

Oberbegriff – Wasser

Tropfen, Flasche, Haifisch, Waschbecken, Regen, Meer usw.

