

# 1. Bomb

**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 *Minute Minder* 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 Kurzzeitwecker) 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 – holiday**

*beach – umbrella – hotel – plane – relax – trip – swimming – sea – hiking – mountains*

## 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 because**

erster Lernende: a dog ➔ zweiter Lernende: I don't want to have a dog because I would have to walk him.



# Piggy 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 Laute zu konzentrieren.

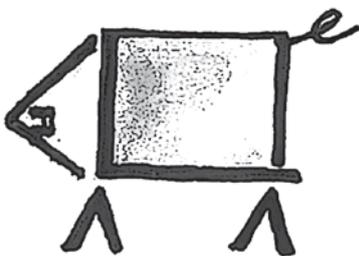
## BEISPIEL

F U N T E

## LÖSUNG

furniture



# 3. Say it in a different way!

**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

garden

**Garden** – *A place behind our house. We grow vegetables there.*

### Beginners

apple	ball
tree	cap
weather	abdomen
blood	head
nature	sea
cow	glass
donkey	plane
work	yard
school	water
news	book
sun	window
sock	board
bed	teacher
castle	office
mouse	church

### Advanced

customer	rent
agreement	coast
invoice	puppy
company	road
order	side
life	glass
department	plan
tax	bin
nightmare	rubbish
price	law
rain	level
reduction	tip
party	worm
suit	ambition
grass	addiction

# Collector 4.

**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, die mit dem Buchstaben beginnen. 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

### Letter D

*dog, duck, dress, donor, drug, day, drink, duet, dock*

## 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.
- Mit den gesammelten Wörtern können Sätze gebildet werden.