

Inhalt

Mit Bildkarten unterrichten.....	2
Artikel-Gymnastik	4
Ballspiel.....	4
Brettspiel aus Bildkarten	4
Flüsterpost.....	5
Gedächtnisspiel	5
Grammatik mit Bildkarten	6
Ja oder nein?.....	7
Handlungsketten	7
Kettenspiel.....	7
Koffer packen.....	8
Kugellager	8
Kurze Dialoge, lange Dialoge	9
Pantomime	9
Partnersuche.....	9
Quartett	9
Sätze würfeln	10
Schnelle Gruppe.....	10
Sortieren	10
Stadtplan.....	10
Staffellauf.....	11
Stationenlernen	11
W-Geschichte	11
Was fehlt?	11
Wimmeln	12
Wörter-Bingo	12
Würfeln	12
Zickzack-Dialoge	13
Zuordnen	13
Kopiervorlagen	14

KL = Kursleiter / Kursleiterin **KT** = Kursteilnehmer / Kursteilnehmerin

Quellen

01, 83 und Kugellager: Nikola Lainovic; **09** viperagp – Fotolia.com; **10** Hank Frenz – shutterstock.com; **11** FreshPaint – shutterstock.com; **12** Marco Prati – shutterstock.com; **13** Rafa Irusta – shutterstock.com; **14** Nordroden – shutterstock.com; **15** Lukasz Kwapien – shutterstock.com; **16** Picsfive – shutterstock.com; **17** Otto Durst – Fotolia.com; **18** NIELSEN73 – Fotolia.com; **19** Serg64 – shutterstock.com; **36** kurhan – shutterstock.com; **37** Evgeny Karandaev – shutterstock.com; **40** Valentyn Volkov – shutterstock.com; **43** Klett-Langenscheidt Archiv; **44** Edyta Pawlowska – shutterstock.com; **45** Zvyagintsev Sergey – shutterstock.com; **62** Elena Elisseeva – shutterstock.com; **63** Di Studio – shutterstock.com; **64** Monkey Business Images – shutterstock.com; **65** pixelheadphoto – shutterstock.com; **66** wavebreakmedia – shutterstock.com; **67** StockLite – shutterstock.com; **68** Minerva Studio – shutterstock.com; **96** Alexander Rath – shutterstock.com; **97** liveostockimages – shutterstock.com

Mit Bildkarten unterrichten

Bilder sind beim Fremdsprachenlernen generell sehr wichtig. Sie unterstützen die Lernenden bei der Aufnahme und dem Behalten von Wortschatz, Strukturen und Redemitteln, denn sie funktionieren im Gehirn als Anker, knüpfen an Emotionen an und erleichtern dadurch das Memorisieren.

Mit den Bildkarten können Sie im Unterricht sowohl frontal unterrichten als auch in Gruppen-, Partner- oder Einzelarbeit.

Mit Hilfe von Bildkarten lassen sich neuer Wortschatz oder neue Redemittel einführen. Sie eignen sich aber auch, um Wortschatz und grammatikalische Strukturen zu wiederholen, zu üben und zu festigen. Darüber hinaus bieten Bildkarten auch vielseitigen Input für das Üben von Dialogen in sprachlichen Alltagssituationen u.v.m.

Wortschatz üben: In der Einführungsphase ist es am effektivsten, wenn KT ohne Wörterbuch, durch visuellen Input und in einer bekannten Situation eingebettet, den neuen Wortschatz kennenlernen. Das vorhandene Wissen sollte abgerufen werden und in Bezug zum neuen Lernpensum gesetzt werden, z.B. durch Fragen wie „Was kennen Sie schon?“. Den KT sollten die Wortkarten auch nach der Einführung des neuen Wortschatzes zur Verfügung stehen: In dieser Phase sollte noch nicht getestet werden.

Grammatik üben: Auch in dieser Phase geht es nicht um das Testen, sondern um das Wiederholen und Üben. Geben Sie deshalb den TN alles, was sie brauchen, um ohne Frust und motiviert üben zu können. Sprachliche Erfolge erhöhen die Motivation und führen zu besseren Lernergebnissen.

Redemittel üben: In dieser Phase sollten KT den bereits gelernten Wortschatz und bekannte Redemittel in Kommunikationssituationen anwenden. Sie als Kursleiter/in entscheiden, wie gelenkt bzw. frei diese Anwendung geschehen kann, d.h. ob KT noch Hilfsmittel wie Wortkarten oder einen Tafelanschrieb brauchen oder bereits frei sprechen können.

Unter <http://www.klett-sprachen.de/einstiegskurs> befinden sich Wortkarten in zwei Formaten zu den Bildkarten: einmal so groß wie die Bildkarten selbst (DIN A5) und einmal kleiner. Die größeren Wortkarten eignen sich zur Verwendung an der Tafel, die kleineren Wortkarten können in Gruppen- oder Partnerarbeit verwendet werden. Kopieren Sie diese Wortkarten und kleben Sie sie auf Karton oder laminieren Sie sie, um sie häufig verwenden zu können. Zu jeder Bildkarte stehen mehrere Wortkarten zur Auswahl.

Die Blanko-Karten können Sie selbst beschriften, z.B. mit Redemitteln, die Sie mithilfe der Bildkarten einführen, wiederholen oder aktivieren möchten.

Die Bild- und Wortkarten zum *Einstiegskurs Plus* (ISBN 978-3-12-605999-2) sind aus dem Wortschatz von *Einstiegskurs – Deutsch im Alltag* (ISBN 978-3-12-606309-8) und von *Einstiegskurs Plus – Zusatztraining* (978-3-12-605309-9) ausgewählt. Redemittel, die am besten zu den Karten passen, finden Sie auf jeder zweiten Kapitelseite von *Einstiegskurs Plus – Zusatztraining* in der Rubrik *Sätze und Wörter*.

	Wortschatz üben	Grammatik üben	Redemittel üben	Sozialform	ca. Zeit
Artikel-Gymnastik	•	•		Gruppen	5
Ballspiel	•	•		Kurs	5
Brettspiel aus Bildkarten	•	•	•	Partner	15
Flüsterpost	•			Gruppen	5
Gedächtnisspiel	•	•		Partner	10
Grammatik mit Bildkarten		•		Gruppen, Partner	10
Ja oder nein?	•	•		Kurs	10
Handlungsketten			•	Partner	15
Kettenspiel	•	•		Kurs	5
Koffer packen	•	•	•	Kurs	10
Kugellager			•	Kurs	5
Kurze Dialoge, lange Dialoge			•	Partner	10
Pantomime	•			Gruppen	10
Partnersuche	•	•		Kurs	10
Quartett	•	•	•	Gruppen	10
Sätze würfeln		•		Partner	10
Schnelle Gruppe	•			Gruppen	10
Sortieren	•	•		Kurs	10
Stadtplan			•	Partner	10
Staffellauf	•			Gruppen	10
Stationenlernen			•	Einzeln, Partner	20
W-Geschichte	•	•		Einzeln, Partner	20
Was fehlt?	•			Gruppen	10
Wimmeln	•	•		Kurs	10
Wörter-Bingo	•	•		Kurs	10
Würfeln	•	•	•	Partner	15
Zickzack-Dialoge		•	•	Partner	10
Zuordnen	•	•		Gruppen	10

Bildkarten – Anleitungen

Artikel-Gymnastik

KT stellen sich in zwei Gruppen auf. KL zeigt eine Bildkarte mit einem Gegenstand. KT sagen das Wort mit dem bestimmten Artikel und machen je nach Genus des Wortes eine bestimmte Bewegung, z.B.:

der ...: KT heben rechte Hand

das ...: KT heben linke Hand

die ...: KT heben beide Hände

Die Gruppe gewinnt, die die meisten richtigen Wörter gesagt und die meisten richtigen Bewegungen gemacht hat.

Ballspiel

Die Wortkarten hängen an der Tafel oder liegen auf dem Tisch, jeder KT erhält eine Bildkarte.

KL beginnt, zeigt seine eigene Bildkarte und benennt den abgebildeten Begriff mit Artikel (z.B. *der Kugelschreiber*).

Dann wirft er einen Ball zu einem KT. Dieser sagt, was auf seiner Bildkarte zu sehen ist, und wirft den Ball einem anderen KT zu. Es geht so weiter, bis jeder KT mindestens zweimal dran gewesen ist.

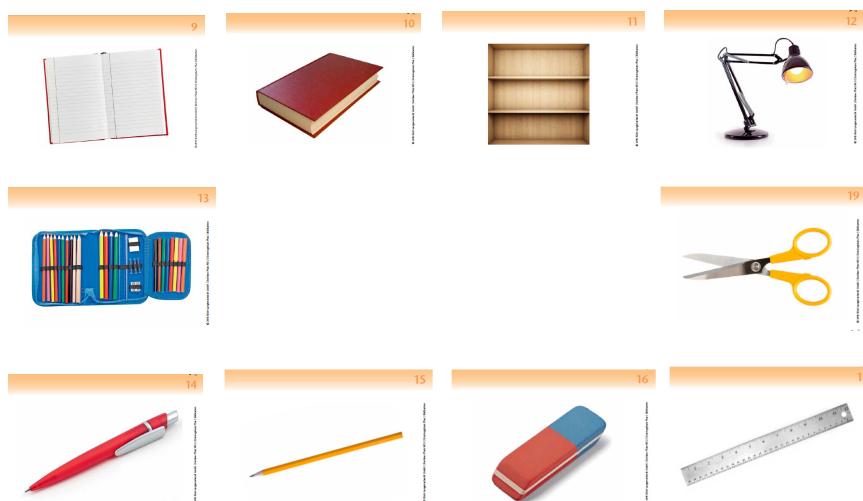
Variante: KL entfernt nach der ersten Runde die Wortkarten. Das Spiel wird nun ohne Wortkarten wiederholt.

Brettspiel aus Bildkarten

KL verteilt Bildkarten-Sets an die 3er- oder 4er-Gruppen. Es müssen mindestens 10 oder 12 Karten pro Gruppe sein. Jede Gruppe bekommt einen Würfel, jeder KT bekommt einen Spielstein. Die KT ordnen die Karten als Rechteck auf den Tisch und stellen ihre Spielsteine auf eine beliebige Bildkarte. KL erklärt, welche Aufgaben KT lösen sollen, wenn sie auf eine Karte kommen. Die Aufgaben können unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und Lernziele haben, von der Nennung des Wortes mit Artikel bis zur Bildung von komplexeren Sätzen oder von kurzen Dialogen mit einem anderen KT aus der Gruppe.

Ein KT würfelt eine Zahl und geht auf die entsprechende Position. Dort löst er die Aufgabe. Löst er sie richtig, darf er auf dem Feld bleiben. Löst er sie nicht, geht er zurück zum letzten Feld. Das Spiel endet, wenn der erste KT z.B. fünf Mal sein Startfeld passiert hat.

KT können auch in Partnerarbeit spielen.



Beispiele für dieses Spielfeld:

leicht: das Heft - die Lampe - das Lineal - ...

schwer: Ich brauche ein Heft für den Deutschkurs. - Meine Lampe steht auf dem Tisch. - ...

Bildkarten – Anleitungen

Flüsterpost

Der Kurs wird in Gruppen von vier oder fünf KT unterteilt.

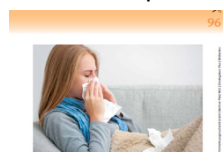
KL gibt jedem KT eine Bildkarte.

Jede Gruppe stellt sich in einer Reihe auf, alle Gruppen beginnen gleichzeitig. Ein KT aus der Gruppe flüstert seinem Nachbarn den Begriff auf seiner Bildkarte ins Ohr, dieser flüstert den gleichen Begriff seinem Nachbarn ins Ohr usw. Der letzte KT aus der Gruppe schreibt den Begriff auf einen Zettel. Der nächste aus der Gruppe beginnt nun. Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder KT eine Runde beginnen konnte. Die Gruppe erhält für jeden Begriff, der richtig notiert wurde, einen Punkt. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

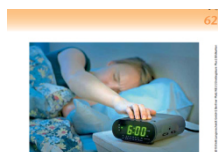
Gedächtnisspiel

Jedes Paar oder jede Kleingruppe bekommt ein Set Bildkarten und das dazugehörige Set Wortkarten. Alle Karten werden mit der bedruckten Seite nach unten auf den Tisch gelegt, die Bildkarten getrennt von den Wortkarten. KT sollen Bild-Wort-Paare finden, indem sie jeweils zwei Karten aufdecken. Der KT, der die zwei Karten aufgedeckt hat, liest den Begriff vor und sagt, was er auf der Bildkarte sieht. Stimmen Bild- und Wortkarte überein, darf er das Bild-Wort-Paar behalten. Stimmen Bild- und Wortkarte nicht überein, dreht er die Karten wieder um. In beiden Fällen ist der nächste KT dran. Der KT, der am Ende die meisten Bild-Wort-Paare gesammelt hat, hat gewonnen.

Variante 1: Die Bildkarten sollten Aktivitäten zeigen. Der KT, der gerade die zwei zueinander passenden Karten aufgedeckt hat, liest den Begriff aus der Wortkarte vor und beschreibt mit einem Satz, was er auf der Bildkarte sieht. Der Spielverlauf bleibt gleich. Zum Beispiel:



„Eine Frau ist krank.“
„Eine Frau hat Schnupfen.“
„Eine Frau putzt sich die Nase.“



„Ein Mann ist müde und schläft.“
„Es ist 6 Uhr und der Wecker klingelt.“
„Ein Mann muss aufstehen.“

Variante 2: Jedes Paar oder jede Kleingruppe bekommt ein Set Bildkarten und das dazugehörige Set Wortkarten. Alle Bildkarten werden mit der bedruckten Seite nach unten in die Mitte vom Tisch gelegt, die Wortkarten werden mit der bedruckten Seite nach oben kreisförmig um die Bildkarten herum gelegt. Jeder KT stellt einen Spielstein auf irgendeine Wortkarte, z.B. KT1 oben links und KT2 unten rechts.

KT1 fängt an: Er deckt eine Bildkarte auf und zeigt sie den anderen KT seiner Gruppe. Stimmen Bild- und Wortkarte überein, bekommt er einen Punkt. Er dreht die Bildkarte wieder um und legt seinen Spielstein auf die nächste Wortkarte im Uhrzeigersinn. Er deckt eine weitere Bildkarte auf. Stimmen Bild- und Wortkarte überein, bekommt er einen weiteren Punkt. Er dreht die Bildkarte wieder um und legt seinen Spielstein auf die nächste Wortkarte im Uhrzeigersinn usw. Stimmen Bild- und Wortkarte nicht überein, bekommt er keinen Punkt und der nächste KT ist dran. Der KT, der nach 10 Minuten die meisten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen.

Wort		Wort		Wort
	Bild	Bild	Bild	
Wort	Bild	Bild	Bild	Wort
Wort	Bild	Bild	Bild	Wort
	Wort		Wort	

Bildkarten – Anleitungen

Grammatik mit Bildkarten

Mit den Bildkarten können KT grammatikalische Strukturen üben, die sie bereits gelernt haben. Die Bildkarten dienen als Input. Diese Methode kann in Partnerarbeit oder mit zwei Gruppen angewandt werden und eignet sich für jede Art von Übung, in der ein Begriff oder ein Ausdruck grammatikalisch variiert werden soll. Hier zwei Beispiele:

1. Genus (der, das, die) und Plural von Nomen

Spiel in 2 Gruppen: Der Kurs wird in zwei Gruppen eingeteilt. Beide Gruppen bekommen unterschiedliche Bildkarten.

Gruppe 1 fängt an. Ein KT hält eine Karte hoch und sagt den Begriff mit dem bestimmten Artikel im Singular, z.B. „der Mann“. Ein KT aus Gruppe 2 nennt den Plural: „die Männer“.

Jetzt ist Gruppe 2 dran. Ein KT hält eine Karte hoch und sagt den Begriff mit dem bestimmten Artikel im Singular, Gruppe 1 sagt die Pluralform dazu.

Es geht so weiter, bis alle Karten verwendet wurden und alle KT einmal dran waren.

KL kann die Wortkarten an die Tafel hängen, wenn KT noch unsicher sind.

Spiel in Partnerarbeit: Der Kurs wird in Paare eingeteilt. Diese bekommen jeweils ein Set Bildkarten z.B. zum Thema *Lebensmittel*. KT1 hält zwei Bildkarten hoch (z.B. *Wurst* und *Käse*) und stellt die Frage: „Möchtest du Wurst oder Käse?“ KT2 antwortet: „Ich möchte keine Wurst, ich möchte lieber Käse.“ Nun ist KT2 dran und geht genauso vor. Geübt wird hier der Wortschatz, die Fragestellung mit „möchte“, die Verneinung mit „kein“ und das Redemittel „ich möchte lieber ...“. Durch die häufige Wiederholung der immer gleichen Sätze, in denen nur die beiden Lebensmittel variieren, verankert sich die Struktur von Frage und Antwort im Gedächtnis.

2. Präsens und Perfekt (Gegenwart und Vergangenheit)

Die gleiche Methode eignet sich auch für komplexere Grammatikthemen.

45

44



© 2015 Klett-Langenscheidt GmbH, München. Alle Rechte vorbehalten. Foto: iStockphoto.com



© 2015 Klett-Langenscheidt GmbH, München. Alle Rechte vorbehalten. Foto: iStockphoto.com

KT1 hält 2 Wortkarten hoch und sagt: „Isst du heute Wurst oder Käse?“ KT2 antwortet: „Ich habe gestern Wurst gegessen. Heute esse ich Käse.“ Geübt werden hier die beiden Zeiten Präsens und Perfekt, aber auch die Wortstellung, denn erst beginnt der Antwortsatz mit dem Subjekt „ich“, anschließend aber mit der Zeitangabe „heute“.

Bildkarten – Anleitungen

Ja oder nein?

Ein KT zieht eine Karte und zeigt sie niemandem. Alle KT stellen Ja-Nein-Fragen, um zu erraten, was auf der Bildkarte steht. Der KT, der die Karte gezogen hat, darf nur mit „Ja“ oder „Nein“ antworten. Der KT, der den Begriff errät, bekommt die Karte.

Der KT, der gerade dran ist, hat zum Beispiel die Bildkarte mit der Köchin. Die anderen KT stellen Fragen.

83



© 2015 Klett-Langenscheidt GmbH | Berlin-Plan 40 | 11111 Berlin-Plan 40 | 11111 Berlin-Plan 40

„Ist das eine Frau?“ „Ja.“
 „Arbeitet sie im Krankenhaus?“ „Nein.“
 „Verkauft sie Dinge?“ „Nein.“
 „Arbeitet sie in einem Restaurant?“ „Ja.“
 „Bedient sie die Gäste?“ „Nein.“
 „Kocht sie?“ „Ja.“
 „Das ist die Köchin!“ „Ja!“
 Der KT gewinnt, der die meisten Karten bekommt.

Handlungsketten

KT gibt jedem KT-Paar mehrere Karten, die zusammen eine ganze Situation ergeben. KT ordnen die Karten und spielen zu jeder Karte einen Dialog. Hier drei Beispiele:

Einkaufen (Einkaufszettel schreiben / begrüßen / fragen, was etwas kostet / etwas kaufen / zahlen / sich verabschieden)

Arztbesuch (einen Termin vereinbaren / beim Arzt: sagen, was wehtut; Ratschläge geben / beim Apotheker: Medikamente kaufen)

Einladungen (Einladung schreiben / sich begrüßen / etwas anbieten / Komplimente machen / sich verabschieden)

Kettenspiel

Die Wortkarten hängen an der Tafel oder liegen auf dem Tisch, jeder KT erhält eine Bildkarte.

Der erste KT beginnt und nennt den Gegenstand auf seiner Karte oder sagt einen Satz, der zur abgebildeten Situation passt.

Zum Beispiel:

9



© 2015 Klett-Langenscheidt GmbH | Berlin-Plan 40 | 11111 Berlin-Plan 40 | 11111 Berlin-Plan 40

„das Heft“

1



© 2015 Klett-Langenscheidt GmbH | Berlin-Plan 40 | 11111 Berlin-Plan 40 | 11111 Berlin-Plan 40

„Guten Tag, ich heiße Kamal Alaya.“

Nun ist der nächste KT dran, usw.

KL geht nebenbei herum und gibt irgendeinem KT, der schon dran war, heimlich einen Spielstein (oder ein anderes kleines Objekt).

Der KT, der gerade dran ist, muss wiederholen, was der KT mit dem Spielstein gesagt hat und dessen Aufgabe noch einmal lösen.

Variante: KL entfernt nach der ersten Runde die Wortkarten, die Karten werden neu verteilt. Das gleiche Spiel beginnt von vorne.

Bildkarten – Anleitungen

Koffer packen

Der Kurs wird in mindestens zwei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt ein Set Karten zu einem Thema. Die Karten werden so aufgeteilt, dass jeder KT eine Karte hat.

Ein KT beginnt und sagt, was auf seiner Karte abgebildet ist, z.B. die Tomate. Der nächste KT muss sagen, was der KT neben ihm hat, und ergänzt das Wort zu seiner eigenen Bildkarte, z.B. „Die Tomate – die Zitrone.“ Der nächste KT sagt, was die ersten beiden KT haben und ergänzt sein eigenes Wort usw.

Es geht so weiter, bis die ganze Gruppe fertig ist. Kann jemand die Sätze nicht korrekt wiederholen, muss die ganze Gruppe von vorne anfangen. Dazu beginnt der KT, der sich die Sätze nicht merken konnte.

Die Gruppe gewinnt, die als erste alle Sätze korrekt wiederholen konnte.

Variante 1: KT bilden ganze Sätze, z.B. KT1: „Ich habe eine Tomate.“ KT2: „Er hat eine Tomate, ich habe einen Kaffee.“ KT3: „Er hat eine Tomate, sie hat einen Kaffee, ich habe Spaghetti.“

Variante 2: KT erhalten Bildkarten zu Aktivitäten. KL schreibt an die Tafel unterschiedliche Uhrzeiten, die verwendet werden sollten, und lässt in den Sätzen die Uhrzeiten variieren. Beispiel: Der erste KT bildet einen Satz mit der ersten Uhrzeit und mit seiner Bildkarte, z.B. *aufwachen*:



„Ich wache um 7 Uhr auf.“ Der nächste KT hat die Karte *duschen* und sagt: „Er wacht um 7 Uhr auf und ich dusche um fünf nach sieben.“ Der nächste KT hat die Karte *Hausaufgaben machen* und sagt: „Er wacht um 7 Uhr auf, sie duscht um fünf nach sieben und ich mache um zehn nach sieben meine Hausaufgaben.“ Der restliche Spielverlauf bleibt gleich.
(links: möglicher Tafelanschrieb)

Kugellager

KT stellen sich in zwei Kreisen auf: Drei KT bilden den Innenkreis, drei bilden den Außenkreis und stehen jeweils einem KT aus dem Innenkreis gegenüber.

Jeder KT vom Außenkreis bekommt eine Bildkarte und spricht mit dem KT, der ihm gegenüber steht.

Sobald die Aufgabe erledigt ist, gibt der KT dem ihm gegenüberstehenden KT die Bildkarte.

Die KT vom Außenkreis gehen jetzt im Uhrzeigersinn zum nächsten KT.

Der KT, der die Bildkarte hat, beginnt immer den Dialog und gibt sie anschließend seinem Gegenüber.

KT drehen solange, bis sie wieder ihrem Anfangspartner gegenüberstehen.



97



Beispiel:

KT1 mit Karte: „Ich habe Zahnschmerzen.“ KT2: „Geh zum Zahnarzt!“ KT1 gibt die Karte an KT2. Der Außenkreis bewegt sich zum nächsten KT. KT2 beginnt nun auch mit „Ich habe Zahnschmerzen“, sein Gegenüber antwortet und bekommt die Karte usw.

KL kann an die Tafel die Begriffe notieren, die auf den Bildkarten abgebildet sind, oder auch die Mini-Dialoge, die geübt werden sollen.

Bildkarten – Anleitungen

Kurze Dialoge, lange Dialoge

Die Bildkarten eignen sich gut als Input für Dialoge. Diese können je nach Niveau der KT sehr kurz und einfach oder länger und komplexer sein.

Für Mini-Dialoge, die aus einer Frage und einer Antwort bestehen, eignen sich die meisten Tipps in dieser Handreichung.

Ein Beispiel: KL möchte mit den KT das Thema *Kleidung* und *Preise* üben. Er kann die Methode *Ball* verwenden. Jeder KT bekommt eine Bildkarte mit einem Kleidungsstück und überlegt sich einen Preis dazu. KL beginnt und wirft KT1 den Ball zu. KT1 fängt den Ball und zeigt seine Bildkarte, z.B. Rock. KL fragt: „Wie viel kostet der Rock?“ KT1 antwortet z.B.: „Der Rock kostet 25 Euro.“ Er wirft nun den Ball zu KT2. KT2 zeigt seine Bildkarte. KT1 fragt, was das Kleidungsstück kostet. KT2 antwortet und wirft den Ball zu KT3. Das geht so weiter, bis jeder mindestens einmal dran war.

Variante: KL verteilt Bildkarten an jeweils zwei KT. KT schreiben gemeinsam einen Dialog zu den Bildkarten. KL geht von Tisch zu Tisch und prüft die Dialoge. KT lesen den Dialog zuerst vor und üben ihn so lange, bis sie ihn frei sprechen können.

Pantomime

Bildkarten und Wortkarten hängen paarweise geordnet an der Tafel oder liegen auf dem Tisch (Bildkarte und entsprechende Wortkarte nebeneinander).

KL zeigt zuerst, wie Pantomime funktioniert. Beispiel: An der Tafel hängen die Bild- und Wortkarten zum Thema *Deutschkurs*. KL wählt einen Begriff aus, ohne ihn zu nennen, und macht eine Geste, die zu dem Begriff passt. KL denkt z.B. an einen Bleistift und tut so, als würde er den Stift spitzen und dann etwas auf einen Zettel schreiben. KT raten, um welchen Begriff es geht. Der KT, der den richtigen Begriff erraten hat, muss als Nächstes ein Wort pantomimisch darstellen.

Pantomime eignet sich besonders für Bild- und Wortkarten, die Verben/Aktivitäten zeigen. Etwas schwieriger wird das Spiel, wenn man nur Wortkarten verwendet (Wiederholung dieses Spiels oder mit lernstarken KT).

Partnersuche

Die Hälfte des Kurses bekommt Bildkarten, die andere Hälfte dazu passende Wortkarten.

KT gehen im Kurs herum und suchen den KT mit der entsprechenden Wort- oder Bildkarte.

Zum Beispiel: Wenn ein KT die Bildkarte mit der *Hose* hat, muss er den KT mit der Wortkarte *Hose* suchen. Er geht im Kurs herum und fragt: „Hast du eine Hose?“ Das Spiel geht weiter, bis jeder seinen Partner gefunden hat.

Quartett

KL verteilt ein Set Bildkarten pro Gruppe. Jeder KT bekommt vier Karten zum gleichen Thema. Vier KT spielen in einer Gruppe gegeneinander. Ziel des Spiels ist es, vier Karten zum gleichen Thema zu sammeln.

Die Karten werden zuerst alle gezeigt, dann gemischt und verteilt.

Der KT, der dran ist, fragt einen anderen KT nach einer Karte, die er braucht.

Hat der andere KT die Karte, muss er diese aushändigen. Der nächste KT ist dran. Der KT gewinnt, der als erster vier Karten zum gleichen Thema gesammelt hat. Braucht ein KT das Bild mit der Schere, kann er zum Beispiel fragen: „Ich brauche eine Schere.“ oder „Ich hätte gerne die Schere.“ oder „Hast du die Schere?“

Benötigte Begriffe bzw. Redemittel oder Strukturen kann KL an die Tafel schreiben.



19

Bildkarten – Anleitungen

Sätze würfeln

KL hängt sechs Bildkarten mit Aktivitäten an die Tafel und schreibt sechs Zeitangaben. Die Bildkarten und die Zeitangaben werden von 1 bis 6 nummeriert. Zum Beispiel:

 63	1	 65	3	 67	5
 64	2	 66	4	 68	6

Zeitangaben: 1 = vorgestern 2 = gestern 3 = heute 4 = morgen 5 = übermorgen 6 = nächste Woche

Die KT-Paare bekommen zwei Würfel. KT1 würfelt zum Beispiel 3 + 2 und fragt: „Hast du gestern die Hausaufgaben gemacht?“ KT antwortet frei, z.B. „Ja, natürlich.“ Dieses Beispiel ist nur geeignet, wenn die KT die Vergangenheitsform bilden können.

Schnelle Gruppe

Der Kurs wird in kleine Gruppen eingeteilt. Alle Gruppen bekommen gleich viele Bildkarten.

Der KL oder ein KT, der keiner Gruppe zugeteilt ist, hat alle Wortkarten. Er liest ein Wort. Die Gruppen müssen sehr schnell die passende Bildkarte hochhalten und das Wort laut wiederholen.

Ist die Bildkarte korrekt, erhält die Gruppe einen Punkt und KL (oder der KT) sagt das nächste Wort.

Ist die Karte nicht korrekt, wird der Gruppe ein Punkt abgezogen oder sie bekommt einen Minuspunkt.

Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

Sortieren

Bildkarten und Wortkarten hängen paarweise geordnet an der Tafel oder liegen auf dem Tisch (Bildkarte und entsprechende Wortkarte nebeneinander).

KT sortieren die Karten nach bestimmten Themen oder Unterthemen: bei Lebensmitteln nach Fleisch, Gemüse, Obst, Getränk usw., bei Kleidung nach Jahreszeiten oder nach Herrenkleidung und Damenkleidung usw.

Sinnvoll kann auch eine grammatikalische Sortierung sein: z.B. nach Wortarten (Nomen, Verben, Adjektive und andere) bei Nomen nach Genus (der, das, die).

TN sagen die Begriffe laut, während sie sie sortieren.

Stadtplan

KL gibt jedem KT-Paar die Bildkarte mit dem Stadtplan. KT entscheiden sich für einen Startpunkt und spielen von dort aus Wegbeschreibungen. KT 1 fragt z.B. „Wie komme ich zur Post?“ KT2 beschreibt den Weg dahin. KT1 geht den Weg mit dem Finger nach.

Variante: KT entscheiden sich für einen Startpunkt und spielen von dort aus Wegbeschreibungen, ohne zu sagen, was das Ziel ist. KT1 will z.B. einen Weg zum Kiosk beschreiben. Er schreibt auf einen Zettel „der Kiosk“ und legt den Zettel mit der beschrifteten Seite nach unten auf den Tisch. Er beschreibt nun den Weg, KT2 geht den Weg mit dem Finger nach. Kommt KT2 ans Ziel?

Bildkarten – Anleitungen

Staffellauf

Die Wortkarten hängen an der Tafel. Zwei Gruppen stehen in zwei Reihen hintereinander vor der Tafel, jeder KT hat eine Wortkarte. Auf LOS rennen die beiden vordersten KT zur Tafel und ordnen ihre Karte zu, rennen zurück, klatschen den nächsten ab oder übergeben eine Art Staffelstab. Dann rennt der zweite KT und ordnet seine Karte zu usw. Jeder kann bzw. sollte falsch gehängte Karten korrigieren. Die Mannschaft, die zuerst alle Karten richtig zugeordnet hat, ist Sieger.

Stationenlernen

Ideal ist es, wenn an den Stationen insgesamt alle Fertigkeiten trainiert werden: Schreiben, Lesen, Sprechen, Hören.

KL verteilt die Bildkarten auf mehreren Tischen und erklärt, welche Aufgabe KT lösen sollen, wenn sie an einem bestimmten Tisch stehen. KL legt auf die Tische auch kurze Arbeitsanweisungen.

Die KT-Paare gehen zu jedem Tisch und lösen die Aufgabe im eigenen Tempo.

Beispiel:

Station 1: Gedächtnisspiel zu Lebensmitteln

Station 2: Rezept oder Einladung schreiben

Station 3: Stadtplan, Wegbeschreibung

Station 4: Grammatik, Sätze mit Akkusativobjekt („Ich brauche ...“)

Station 5: Einkaufsdialog

W-Geschichte

KL hängt eine Bildkarte an die Tafel und schreibt drum herum W-Fragewörter: Wer? Was? Wo? Wann? Wie?

Die Bildkarte sollte Menschen zeigen, die etwas tun. KL sammelt Ideen der KT zu jeder Frage und notiert Stichworte an die Tafel.

KT wählen zu jeder Frage ein Stichwort von der Tafel und schreiben damit einen kurzen Text, z.B. eine E-Mail, einen Brief, ein Porträt o.Ä.

Variante: Jeder KT bekommt eine Bildkarte. KT schreiben W-Fragewörter und Stichworte dazu auf einen Zettel. Mit diesen Stichworten schreiben sie einen kurzen Text.

Was fehlt?

Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt. KL legt die Bildkarten zu bereits bekanntem Wortschatz auf den Tisch. KT bekommen eine Minute Zeit (oder mehr), sich die Bildkarten bzw. Begriffe zu merken. Dabei sagen KT laut, was auf jeder Karte abgebildet ist. KL sammelt die Bildkarten wieder ein.

Jede Gruppe versucht, sich an möglichst viele Bildkarten/Begriffe zu erinnern, und schreibt diese auf einen Zettel. Die Gruppe gewinnt, die die meisten richtigen Begriffe aufgeschrieben hat.

Variante: KL sammelt die Karten ein, entfernt eine und legt die Karten wieder auf den Tisch. Die Gruppen sagen, was auf jeder Karte abgebildet ist und versuchen sich zu erinnern, welche Bildkarte fehlt. Sobald alle Begriffe wiederholt worden sind (auch der fehlende), sammelt KL die Karten wieder ein und entfernt eine weitere Karte. Es wird gespielt, bis alle Karten entfernt wurden.

Bildkarten – Anleitungen

Wimmeln

Die Wortkarten hängen an der Tafel oder liegen auf dem Tisch, jeder KT erhält eine Bildkarte.

KT stehen im Kursraum. Jeder KT geht auf einen anderen KT zu und sagt ihm, was auf der eigenen Bildkarte steht.

Beispiel: Es geht um den Wortschatz zu Körper und Krankheiten, eine Bildkarte zeigt einen Mann mit Husten, der KT sagt: „Der Mann hat Husten.“ Der andere KT beschreibt seine Bildkarte auf gleiche Weise, z.B. „Eine Frau hat Bauchschmerzen.“ Die beiden KT tauschen jetzt die Karten, gehen auf einen anderen KT zu und wiederholen den Vorgang mit der neuen Karte usw.

Wörter-Bingo

Jede/r KT bekommt eine Bingo-Karte (die Vorlage befindet sich im Anhang). Die Bildkarten bleiben beim KL.

KL zieht eine Bildkarte und fragt „Was ist das?“. KT, der den entsprechenden Begriff auf der Bingo-Karte hat, antwortet: „Das ist ein/e ...“ bzw. „Das sind ...“.

Ist die Antwort richtig, markiert KT den Begriff auf seiner Bingo-Karte. Ist die Antwort falsch, markiert KT den Begriff nicht und ein weiterer KT antwortet. Kann kein KT antworten, sagt KL das betreffende Wort und kein KT markiert das Wort. Im Verlauf des Spiels zieht KL diese Bildkarte immer wieder, bis sie erraten wurde.

Wer zuerst drei Wörter in einer Reihe markiert hat, hat gewonnen.

Variante: KL zieht eine Bildkarte und fragt „Wer braucht das?“. KT, der das entsprechende Wort bzw. die entsprechenden Wörter hat, antwortet „Ich brauche ein/eine/einen ...“ Auf diese Weise lässt sich neben dem Wortschatz auch der Akkusativ üben.

Der weitere Spielverlauf bleibt gleich.

Würfeln

Der Kurs wird in Paare eingeteilt. Jedes Paar bekommt ein Set Bildkarten und einen Würfel. Die Bildkarten werden mit der bedruckten Seite nach unten auf den Tisch gelegt.

KL schreibt zu jeder Augenzahl auf dem Würfel eine Aufgabe an die Tafel.

Beispiel zur Wiederholung der W-Fragen

1 = Wer? 2 = Was? 3 = Wo? 4 = Wann? 5 = Wie? 6 = Warum?

Ein KT zieht beispielsweise eine Karte mit einem Apfel und würfelt eine 3. Die Frage des KT könnte lauten: „Wo kann ich einen Apfel kaufen?“ oder „Wo kaufst du Äpfel?“ o.Ä. Dann ist der andere KT an der Reihe.

Beispiel für eine Übung zur Konjugation von Verben

1 = ich 2 = du 3 = er/es/sie 4 = wir 5 = ihr 6 = sie

Ein KT zieht beispielsweise eine Karte mit einem Sofa und würfelt eine 5. Der KT könnte folgenden Satz bilden: „Ihr sitzt auf dem Sofa.“ oder „Habt ihr ein Sofa?“ o.Ä. Dann ist der andere KT an der Reihe.

Bildkarten – Anleitungen

Zickzack-Dialoge

Die Bildkarten zu einem Thema werden im Zickzack-Muster an die Tafel gehängt. Jede Bildkarte steht für eine Frage bzw. für eine Antwort. Der Kurs wird in Paare eingeteilt.

Beispiel: Bildkarten mit Lebensmitteln hängen im Zickzack-Muster an der Tafel. Der Dialog könnte so ablaufen:

37



„Was möchten Sie trinken? Vielleicht ein Wasser?“

36



„Nein, danke. Ich möchte bitte Tee.“

40



„Tee haben wir leider nicht. Möchten Sie einen Kaffee?“

43



„Ja, bitte, einen Kaffee.
Und ich möchte auch einen Kuchen.“

„Bitte sehr.“

Zuordnen

KL hängt die Bildkarten und die Wortkarten ungeordnet an die Tafel oder legt sie auf den Tisch und fragt: „Welche Wörter kennen Sie schon?“ KT ordnen die Wortkarten den Bildkarten zu. KL hilft, falls manche Karten nicht zugeordnet werden können. TN lesen die Begriffe vor, während sie sie zuordnen.

Variante: Die Bildkarten hängen untereinander an der Tafel oder liegen auf dem Tisch. KL gibt jedem KT eine Wortkarte. Der erste KT hängt seine Wortkarte neben die entsprechende Bildkarte.

Ist das Bild-Wort-Paar richtig, sagt die ganze Klasse das Wort laut.

Ist das Bild-Wort-Paar falsch, bleibt die Klasse still. Ein KT, der die Wortkarte richtig zuordnen kann, hilft, sodass die Karte an die richtige Stelle gehängt wird. Die Klasse sagt jetzt das Wort laut. Der nächste KT ist dran.

Bildkarten – Anleitungen

Kopiervorlagen

Bingo-Karten

Vorlage für vier Bingo-Karten zum Thema „Kleidung“

Schuhe	ein Anzug	eine Tasche	ein Kleid	eine Hose	Strümpfe
eine Rolltreppe	ein Schal	Socken	Stiefel	ein Hemd	ein Geschäft
ein Bluse	ein Anorak	ein Geschäft	ein Pullover	Handschuhe	eine Windel
eine Tasche	(eine) Jeans	Strümpfe	eine Hose	eine Unterhose	eine Tasche
ein Kaufhaus	ein Mantel	eine Strumpfhose	ein Pulli	eine Mütze	eine Krawatte
ein Rock	ein T-Shirt	ein Jackett	eine Jacke	ein Gürtel	Leute

Vorlage für vier Bingo-Karten – Blanko

Auf der nächsten Seite: **Blanko-Karten** für Ihre eigenen Wort-Karten oder für Bild-Karten.

