



DOWNLOAD



Vorwort

Sie halten nun Ihre Bildkarten in der Hand und möchten am liebsten gleich loslegen – doch wie fangen Sie an? Sind die Karten nur zum Vokabelerwerb geeignet oder was lässt sich damit noch machen? In diesem Download haben wir Ihnen ein paar Ideen zusammengestellt, wie Sie die Bildkarten im DaZ-/DaF-Unterricht einsetzen können. Nehmen Sie sie als Anregung und erweitern und verändern Sie sie nach Belieben – Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Dieses Bildkartenset ist Teil der Reihe **Deutschlernen mit Bildern**. Die Spiele und Anwendungsmöglichkeiten in diesem Download beziehen sich auf die acht Kartensets mit den **Nomen** des Grundwortschatzes (**Im Kindergarten, In der Schule, In der Stadt, Kleidung und Körper, Lebensmittel, Zu Hause, Natur und Umwelt, Medizin und Gesundheit**).

Es ist durchaus möglich, dass sich ein Spiel für ein Thema besser eignet als für ein anderes. Dafür lassen sich die Nomensets in den meisten Spielen auch miteinander kombinieren. An den

Beispielsätzen werden Sie merken, dass die Themenfelder weit auseinandergehen können. Ergänzend können Sie die Sets **Verben** und **Adjektive** einsetzen. Vielfach lassen sich die Spiele durch den Einsatz der Verben- oder Adjektivkarten ergänzen und variieren.

Die Spiele in diesem Download sind unterschiedlich anspruchsvoll. Wo möglich, haben wir Ihnen Angaben zum Schwierigkeitsgrad und dem Bedarf weiterer Materialien gemacht. Natürlich kennen wir Ihre Gruppe nicht, also passen Sie die Übungen sensibel an, wenn Sie das Gefühl haben, dass Ihre Teilnehmer* über- oder unterfordert sind.

** Aus Gründen der besseren Lesbarkeit haben wir in diesen Texten durchgehend die männliche Form verwendet. Natürlich sind damit auch immer Frauen und Mädchen gemeint, also Lehrerinnen, Schülerinnen etc.*

Wortschatzarbeit

Wortschatzarbeit ist grundlegend in jeder Sprache, da die Wörter die Bausteine bilden, aus denen wir anschließend einfache oder auch komplexere Sprache zusammensetzen. Sie ist allerdings nie gesondert zu betrachten. Wörter allein helfen dem Lerner nicht weiter, sondern jedes Wort muss immer in einen Kontext eingebettet sein. Genauso schließt jeder Kontext und jedes grammatikalische Thema auch den Gebrauch von Wörtern ein. In diesem Sinne sind selbstverständlich auch die Spiele und Anwendungsmöglichkeiten außerhalb dieses Kapitels als Wortschatzarbeit zu verstehen. Bei vielen davon ist allerdings eine relative Sicherheit im Umgang mit den Wörtern hilfreich, während die hier aufgeführten Möglichkeiten für den Anfangsunterricht gedacht sind.

➔ Karten als Verständigungshilfe

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: *

Als einfachste Anwendungsmöglichkeit sind diese Karten zunächst zur Verständigung einzusetzen. Der Teilnehmer kann auf das Bild zeigen, zu dem ihm das Wort fehlt und Sie können ihn somit leicht sprachlich unterstützen. Achten Sie dabei darauf, dass es (je nach Lernstandsniveau) nicht beim Zeigen bleibt. Sprechen Sie dem Teilnehmer das gewählte Wort anschließend vor, schreiben Sie es auf. Bilden Sie, wenn möglich, ein paar Sätze damit, um es für ihn in einen Kontext zu betten. Fortgeschrittene bzw. erwachsene Lerner können den Begriff inklusive der passenden Sätze aufschreiben, möglichst in ihrem Lerntagebuch.

Ein Lerntagebuch kann aus einer einfachen Kladde bestehen, in das der Lerner neue Wörter und Sätze schreibt, die ihm im Alltag begegnen. Wenn dies nicht in der Form eines Vokabelheftchens geführt wird, sondern wie ein Tagebuch, so baut die Erinnerung uns eine wertvolle Stütze beim Lernen: Lese ich das Wort noch einmal, so verknüpfe ich Kontext und Erinnerung und kann das Gelernte leichter wieder abrufen.

➔ Die Vokabel-Pauke

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: *

Führen Sie die ersten beiden Karten ein und sprechen Sie die Wörter (mit ihrem Artikel!) mehrfach deutlich vor. Stellen Sie sicher, dass jeder Teilnehmer sie verstanden hat. Die Teilnehmer müssen die Wörter an dieser Stelle noch nicht nachsprechen können, es ist üblich, dass das Sprechen nach dem Verstehen kommt. Gestehen Sie dem Lerner eine „stille Phase“ zu, in der er das Neue erst einmal verarbeitet, bevor er selbst damit nach außen tritt.

Legen Sie beide Karten ab, nennen Sie eines der beiden Wörter und fordern Sie über Gesten dazu auf, auf das richtige Wort zu zeigen. Bestärken Sie die richtige Antwort positiv und wiederholen Sie das Wort trotzdem noch einmal. Machen Sie sich dies zur Angewohnheit, um die Lerner möglichst viele korrekte Wiederholungen hören zu lassen. Zeigt der Lerner auf das falsche Wort, wiederholen Sie beide Wörter noch einmal richtig. Sobald der Lerner das Wort sicher und automatisiert zeigen kann, nehmen Sie die nächste Karte hinzu, bis Sie mit vier Karten (später auch sechs oder acht) spielen. Nun nehmen Sie neue Karten dazu, legen aber immer nur eine Auswahl davon bereit. Wenn Sie merken, dass ein Wort noch Schwierigkeiten bereitet, sollte es in jeder Runde dabei sein, damit es besonders intensive Aufmerksamkeit bekommt. Ein Wort, das mit absoluter Sicherheit 10-mal gefunden wurde, können Sie im Gegenzug immer seltener legen und irgendwann ganz aus dem Spiel nehmen. Sobald die Lerner die Bereitschaft zeigen, zu sprechen, können Sie jede Runde mit der Aufgabe verbinden, das Wort nachzusprechen.

Dieses Spiel können Teilnehmer, die bereits lesen können, durch die beschriftete Rückseite in Partnerarbeit spielen. Dabei sollten Sie durch den Raum gehen und bei der korrekten Aussprache unterstützen.

➔ Karten sammeln

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: *

Legen Sie alle Karten, inklusive der Beschreibungskarten, die kein Bild enthalten, sondern nur Text, auf einen Stapel und lassen Sie die Teilnehmer nacheinander eine Karte ziehen. Der Teilnehmer muss jeweils das Wort mit Artikel nennen (oder einen kleinen Satz mit dem Wort bilden). Schafft er das, darf er die Karte behalten. Zieht jemand eine der Beschreibungskarten, muss er alle seine Karten zurück auf den Stapel legen. Eine „fairere“ Alternative (besonders für Kinder):

Alle Kinder müssen ihre Karten zurücklegen.

➔ Suche das Wort!

Material: Bildkarten, ggf. Fliegenklatsche

Schwierigkeit: *

Legen Sie die Bildkarten, die Sie erarbeiten möchten (oder eine Auswahl davon, je nach Ihren Platzverhältnissen), in der Mitte des Raumes breit verteilt auf den Boden. Nennen Sie nun jeweils einen Begriff – die Teilnehmer müssen dann so schnell wie möglich die entsprechende Karte finden und sich um die Karte stellen. In einer platzsparenden Variante auf dem Tisch kann man hier mit Fliegenklatschen spielen. Wer als Erster auf den richtigen Begriff haut, gewinnt die entsprechende Karte.

➔ Kim-Spiele

Material: Bildkarten, ggf. diverse kleine Gegenstände

Schwierigkeit: *

Legen Sie 4–10 Karten (je nachdem wieviel Sie Ihren Teilnehmern zutrauen) auf dem Tisch bereit. Lassen Sie die Teilnehmer sich die Bilder kurz einprägen, ggf. lohnt es sich, alle Wörter noch einmal zu nennen. Dann decken Sie die Karten ab und entfernen verdeckt eine oder mehrere der Karten. Anschließend decken Sie sie wieder auf und fragen: „Was fehlt?“ Die Teilnehmer müssen die fehlenden Begriffe nun richtig benennen („Die *Straßenbahn* fehlt“). Dieses Spiel können Sie natürlich auch mit vorhandenen Gegenständen statt mit Karten spielen – Apfel, Kreide, Stift und was sich sonst noch anbietet. Dafür müssen die Teilnehmer sich kurz umdrehen, wenn Sie einen Gegenstand entfernen.

➔ Klatsch mich! (Silben, Rhythmus)

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: *

Legen Sie jeweils vier Karten sichtbar nebeneinander und klatschen Sie den Rhythmus des Wortes, also die Silbenzahl plus Wortakzent. Die Teilnehmer müssen nun raten, welches Wort Sie gemeint haben. Später können die Teilnehmer selbst versuchen, den Rhythmus vorzugeben. Einfacher wird es für die Teilnehmer, wenn Sie die Wörter nicht nur klatschen, sondern summen oder in bedeutungslosen Silben sprechen: Der Begriff „*Straßenbahn*“ klingt dann „TA ta ta“, während „*Auto*“ so klingt: „TA ta“. Sie sollten darauf achten, dass Sie keine gleich klingenden Karten gleichzeitig bereitlegen (oder dies vorher erwähnen).

➔ Ich habe mehr! (Einzahl – Mehrzahl)

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: **

Für dieses Spiel sollten Sie alle Karten, die keine Mehrzahl (oder keine Einzahl) haben, vorab aussortieren. Besprechen Sie mit Ihren Teilnehmern, dass es unterschiedliche Pluralformen gibt – in vielen Sprachen ist die Mehrzahl immer regelmäßig! Legen Sie im vorderen Teil des Raumes einen Stapel mit Karten (ruhig aus mehreren Sets) bereit. Ziehen Sie die erste Karte und sagen Sie z.B. „*Ich habe nur einen ... Apfel.*“ Weiß jemand den richtigen Plural, stellt er sich neben Sie und sagt „*Ich habe mehr! Ich habe zwei (beliebig viele) Äpfel.*“ Dann zieht er die nächste Karte und sagt „*Ich habe nur ...*“ Nach und nach bildet sich eine lange Schlange. Die Sätze, die entstehen, sind häufig lustig. Lachen Sie gemeinsam!

Artikel

Die Bildkarten sind auf der Textseite alle farbig markiert, sodass die Zuordnung zum grammatikalischen Geschlecht visuell eindeutig wird. Auf der Bildseite wurde hingegen bewusst auf diesen Code verzichtet, damit die Karten auch für Spiele, in denen der Artikel geraten werden muss, eingesetzt werden können. Die Zuordnung der Farben (maskulin = blau, feminin = rot und neutrum = grün) entspricht der gängigen Zuordnung in den meisten DaZ- bzw. Deutsch-Lehrwerken, sodass Sie übergreifenden Wiedererkennungswert besitzen.

Die Artikel gehören zu den schwierigsten Kapiteln der deutschen Sprache. Dabei muss man unterscheiden zwischen der Schwierigkeit 1. überhaupt einen Artikel zu verwenden (viele Sprachen kennen gar keine Artikel), 2. der Unterscheidung zwischen bestimmtem und unbestimmtem Artikel und 3. der Einteilung der Nomen in drei unterschiedliche grammatikalische Geschlechter. In den meisten Sprachen werden – wenn überhaupt – maximal zwei Genusformen unterschieden und häufig stimmen diese auch nicht mit den Deutschen überein.

Erinnern Sie Ihre DaZ-Lerner immer wieder daran, den Artikel zu jedem Nomen gleich mitzulernen, da viele andere Themen der Grammatik anschließend von den Artikeln abhängen und sich Fehler zu späterem Zeitpunkt schlechter ausmerzen lassen.

➔ Der, die oder das?

Material: Bildkarten, je ein Blatt Papier in blau, rot und grün

Schwierigkeit: *

Legen Sie drei leere A4-Blätter zurecht in blau, rot und grün. Die Bildkarten verteilen Sie an die Teilnehmer, sodass jeder die gleiche Anzahl vor sich liegen hat. Die Karten dürfen nicht gedreht werden, da der Artikel auf der Rückseite kenntlich ist. Wer an der Reihe ist, legt seine Karte dem Artikel entsprechend auf das richtige, farbige Blatt und spricht dazu das Wort mit dem Artikel. Ist es richtig, wiederholt die ganze Gruppe das Wort und die Karte bleibt liegen. Ist es falsch, nennen Sie das richtige Wort mit Artikel und der Teilnehmer muss die Karte behalten. Sieger ist, wer zuerst keine Karten mehr hat.

➔ Bestimmt- oder Unbestimmt-Memo

Material: Bildkarten, Gegenstände, die auf den Bildkarten abgebildet sind

Schwierigkeit: ** bis ***

Finden Sie Gegenstände, die zu Ihren Karten passen und legen Sie sowohl die Gegenstände als auch die Abbildungen in der Mitte aus. Die Teilnehmer sollen nun die zueinander passenden Gegenstände finden und vergleichen. Dabei wird zunächst der unbestimmte Artikel verwendet, bei der genaueren Beschreibung allerdings der bestimmte Artikel: „*Das ist **eine** Schere und das ist auch **eine** Schere. **Die** Schere ist rot und **die** Schere ist blau.*“ Es wird so lange gespielt, bis keine Paare mehr vorhanden sind.

Variante: Sie können mit älteren Teilnehmer auch nur mit Bildkarten spielen. Die Teilnehmer sind nun aufgefordert, Abbildungen von Dingen zu finden, die sie selbst auch besitzen, und zu vergleichen: „*Das ist eine Küche, ich habe auch eine Küche. **Die** Küche ist weiß und **meine** Küche ist grau.*“ Hierbei werden auch die Possessivpronomina geübt, siehe S. 10.

Adjektive

➔ Ich sehe was, was du nicht siehst

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: **

Für dieses Spiel brauchen die Teilnehmer bereits sprachliche Vorkenntnisse. Legen Sie ein paar Karten für alle gut sichtbar aus und stellen Sie sicher, dass alle die Begriffe schon einmal gehört haben.

Ein Teilnehmer beginnt nun, eine der Karten zu beschreiben: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist ... gelb. Es ist spitz.“ Die anderen Teilnehmer raten, um welchen Gegenstand es sich handelt. Stellen Sie sich ggf. immer zu dem jeweiligen Teilnehmer und lassen sich ins Ohr flüstern, welchen Gegenstand er beschreibt, dann können Sie ihn sprachlich unterstützen.

➔ Was passt?

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: ** bis ***

Verteilen Sie eine gleiche Anzahl Karten an jeden Teilnehmer (die Anzahl kann sehr verschieden sein, je nachdem wie groß Ihre Gruppe ist und mit wie vielen Karten-Sets Sie spielen möchten. Es sollten nicht mehr als fünf Karten pro Person sein.) Die Teilnehmer halten die Karten wie Spielkarten in der Hand oder legen sie offen vor sich ab. Der erste legt nun eine Karte in die Mitte ab und benennt dabei eine Eigenschaft mit einem Adjektiv. Das kann z. B. sein: „Das Hemd ist weiß.“ oder „Der Tisch ist groß.“ Die anderen Teilnehmer schauen nun ihn ihren Karten nach, ob sie eine Karte mit dem gleichen Adjektiv beschreiben können. Finden Sie eine, dürfen sie sie als nächstes ablegen und dazu ihren Satz sagen, z. B.: „Das Sofa ist weiß.“ oder „Der Bus ist groß.“ Anschließend müssen sie ein zweites beschreibendes Adjektiv hinzufügen, z. B. „Der Bus ist rot.“ Daraufhin muss dann ein weiteres rotes Objekt gefunden werden. Wer zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat, gewinnt. Wenn keine weitere Karte mehr passt, geht die Runde unentschieden aus und Sie beginnen eine neue Runde.

➔ Größenwahn (Adjektivsteigerungen)

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: ***

Sortieren Sie mit Ihren Teilnehmern die Karten nach der Größe des abgebildeten Gegenstands. Dies wird sicherlich keine einfache Aufgabe sein – vor allem ist es eine, die keine eindeutige Lösung hat. Trotz, oder gerade wegen des Diskussionsbedarfs macht dies Spaß und es werden viele Adjektive in ihren Steigerungsformen geübt – denn wer weiß schon auf Anhieb, ob ein Bus größer als eine Straßenbahn ist oder ein Dachboden kleiner als ein Keller? „Das Auto ist größer als das Fahrrad. Ja, das stimmt. Aber das Auto ist kleiner als der Bus. Ist der Bus größer als die Straßenbahn oder ist die Straßenbahn größer? Ich glaube, die sind gleich groß. Was glaubst du?“

➔ Ein rotes Sofa (vorangestelltes Adjektiv)

Material: Bildkarten, je ein Blatt Papier in blau, rot und grün, Stift

Schwierigkeit: ***

Das vorangestellte Adjektiv im Deutschen ist ein komplexes Thema, weil sich seine Endung dem Artikel, dem Genus und dem Kasus anpasst. Behutsam können Sie einsteigen, indem Sie die Karten nach dem Artikel sortieren (also farblich) und zunächst nur die gleiche Satzkonstruktion wählen. Karten mit Wörtern ohne Einzahl sollten Sie aussortieren. Sie haben vor sich nun drei Stapel mit Bildkarten liegen, zeigen Sie jeweils die oberste Karte und sprechen Sie deutlich die Endung mit, wenn Sie z. B. sagen: „Das ist ein kleiner Bleistift. Das ist eine kleine Mappe. Das ist ein kleines Heft.“ Schreiben Sie die Endung –er, –e bzw. –es auf einen Zettel (möglichst in der passenden Farbe) und legen Sie ihn auf den Stapel. Diese Form (Nominativ mit unbestimmtem Artikel) ist am einfachsten zu unterscheiden, weil die Endung dem jeweiligen Artikel entspricht (der = –er, die = –e, das = –s). Nun bitten Sie die Teilnehmer reihum, selbst Karten aufzudecken und Adjektivbeschreibungen hinzuzufügen. Mit fortgeschrittenen Teilnehmern können Sie das Spiel um die restlichen Adjektivendungen erweitern.

Variante: Aufeinanderfolgende Adjektive haben immer die gleiche Endung. Decken Sie eine Karte auf, fügen Sie ein beschreibendes Adjektiv hinzu und geben Sie die Karte solange weiter, bis niemandem mehr etwas einfällt: „Das ist ein schöner, kleiner, spitzer, alter, blauer Bleistift.“

Präpositionen

➔ Versteckte Karten finden (Wechselpräpositionen im Dativ)

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: **

Verstecken Sie vor Kursbeginn eine Handvoll Karten im Raum. Achten Sie dabei auf möglichst viele verschiedene sprachliche Anwendungen: **unter** dem Tisch, **auf** der Fensterbank, **an** der Tafel, **in** der Schublade, **neben** der Lampe ... Je nach Alter der Teilnehmer sollten Sie die Karten mehr oder weniger offensichtlich verstecken.

Bitten Sie Ihre Teilnehmer, die Karten zu suchen und fragen Sie: „Wo ist der Essig? Wo ist das Öl?“ Ein Teilnehmer, der eine Karte gefunden hat, antwortet Ihnen (möglichst im ganzen Satz). Sie machen so lange weiter, bis alle Karten gefunden sind. Dieses Spiel ist nett als auflockernder Einstieg oder als kleine Übung zwischendurch. Da die Frage in diesem Spiel immer „Wo?“ lautet, wird die Antwort immer im Dativ sein.

➔ Was liegt wo?

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: **

Legen Sie mehrere Karten nebeneinander auf dem Tisch aus. Je nachdem, welche Kartensets Sie benutzen, können Sie hier gut thematisch passendes kombinieren. Räume zum Beispiel könnten einen Grundriss darstellen, oder Einrichtungsgegenstände einen Raum beschreiben. Verschiedene Menschen können nebeneinander oder neben Einrichtungsgegenständen auf einer Party stehen. Üben Sie diese Aufgabe zunächst, indem Sie mit allen Teilnehmern gemeinsam die Karten betrachten und Fragen stellen: „Wo steht die Lehrerin?“. Fortgeschrittene Teilnehmer können sich solche Bilder gegenseitig beschreiben: Ein Teilnehmer sieht die Karten nicht, und versucht anhand der Beschreibung des Partners eine Skizze zu erstellen („Das Badezimmer ist neben dem Schlafzimmer. Die Küche ist über dem Flur.“)

Auf die meisten Präpositionen folgt im Deutschen festgelegt ein bestimmter Fall. Bei den sogenannten Wechselpräpositionen ändert sich der Fall, je nachdem, was ich sagen möchte. Antworte ich auf die Frage „Wo?“, so benutze ich den Dativ, antworte ich auf die Frage „Wohin?“, benutze ich den

Akkusativ. Die Bedeutung kann entsprechend sehr unterschiedlich sein, zum Beispiel:

Ich gehe in die Küche. Wohin?

IN DIE Küche ➔ Akkusativ

Ich hänge das Bild an die Wand. Wohin?

AN DIE Wand ➔ Akkusativ

Ich stehe in der Küche. Wo?

IN DER Küche ➔ Dativ

Das Bild hängt an der Wand. Wo?

AN DER Wand ➔ Dativ

Eine Übungsidee dazu finden Sie auf S. 9 beim Thema Kasus.

an, auf, hinter, in, neben, über, unter, vor, zwischen

➔ Wo oder wohin?

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: ***

Die Teilnehmer gehen jeweils zu Paaren zusammen, sie bekommen jeder die gleiche Anzahl Karten. Der Erste geht nun mit der Karte durch den Raum und legt (oder hält) sie an eine Stelle seiner Wahl. Er sagt dazu z. B.: „Ich hänge die Karte **an die** Wand.“ – Der Partner antwortet daraufhin: „Die Karte hängt **an der** Wand.“ Wenn er die Antwort (den passenden Satz im Dativ) korrekt wiedergegeben hat, darf er die nächste Karte platzieren und den ersten Satz (Wohin? im Akkusativ) bilden. Spielen Sie dieses Spiel zunächst im Gruppenverband. Später können die Paare auch allein spielen, zur Korrektur können Sie die Sätze aufschreiben lassen.

Satzbau

➔ Quatsch (Verneinung)

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: *

Jeder Teilnehmer zieht eine Karte und formuliert einen beschreibenden Satz zum darauf abgebildeten Gegenstand, z. B. „*Das Auto ist rot.*“ Die anderen Teilnehmer müssen dabei darauf achten, ob der Satz richtig ist oder nicht. Wenn der Satz falsch ist, rufen die anderen Teilnehmer laut „*Quatsch!*“. Nehmen Sie dann einen der Teilnehmer an die Reihe, um den Satz zu korrigieren, z. B. „*Das Auto ist nicht rot, das Auto ist gelb.*“ Dabei üben Sie zugleich auch die Verneinung.

➔ Geschichten erzählen (Satzbau, Kommunikation)

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: ** bis ***

Sätze, die wir selbst gebildet haben, und die im Idealfall auch noch einen tatsächlichen Bezug zu unserem Leben haben, merken wir uns um ein Vielfaches besser als Sätze aus dem Lehrbuch. Lassen Sie die Teilnehmer Sätze zu den Karten bilden. Am besten legen Sie dazu die Karten aus und lassen die Teilnehmer sich eine Karte aussuchen, die sie anspricht und dazu frei einen Satz bilden. Machen Sie dies zunächst vor. Als Sprachmuster bieten sich persönliche Besitztümer („*Ich habe einen roten Pullover an.*“) oder Vorlieben („*Ich mag schnelle Autos.*“) an.

Teilnehmer mit Vorkenntnissen können Sie bitten, Sätze zu bilden, die mehrere Karten miteinander verbinden. Mischen Sie dazu ruhig Karten aus mehreren Sets. Am schwierigsten wird dies, wenn sie die Bilder nicht mehr selbst aussuchen dürfen: „*Mein **Pullover** liegt im **Keller.**“*

Variante: Für weit fortgeschrittene Lerner geben Sie jedem Teilnehmer eine Karte. Der erste Teilnehmer beginnt eine Geschichte zu erzählen, in der der Begriff seiner Karte vorkommt. Der Nachbar führt die Geschichte fort und muss dabei seinen Begriff unterbringen – bis alle Karten aufgebraucht sind.

➔ Guten Tag, ich hätte gern

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: **

Spieren Sie mit den Karten „Einkaufen“. Dazu besprechen Sie mit Ihren Teilnehmer zunächst die wichtigsten Redemittel. Wenn die Teilnehmer lesen können, können Sie diese auch für alle sichtbar an die Tafel schreiben oder als Handout verteilen. Je nach Gruppengröße und -konstellation machen Sie nun selbst einen kleinen „Laden“ auf, indem Sie die Karten vor sich ausbreiten, oder Sie bitten andere Teilnehmer dies zu tun.

Die Teilnehmer können nun der Reihe nach zu Ihnen kommen und die abgebildeten Gegenstände einkaufen: „*Guten Tag, ich hätte gern Bananen. – Wie viele Bananen hätten Sie denn gern? – Drei, bitte. – Bitteschön, das macht ...*“ oder aber auch „*Guten Tag, ich hätte gern eine Hose. – Gerne. In welcher Farbe? – Ich hätte gern eine blaue Hose. – In welcher Größe? ...*“ Eventuell ist es gut, bei diesem Spiel auch zu thematisieren, dass die Preise in Deutschland in der Regel festgelegt sind und nicht mehr gehandelt wird.

Ein paar geeignete Redemittel zum Einkaufen finden Sie hier im Kasten, – welche konkret für Sie nützlich sind, hängt von den Bildkarten ab, mit denen Sie arbeiten. Stellen Sie Redemittel zusammen, die Ihnen geeignet erscheinen. Vermutlich werden im Laufe des Spiels weitere Sätze hinzukommen. Ergänzen Sie diese einfach und bewahren Sie sie für die nächste Runde gleich mit auf.

Guten Tag.
Wie kann ich Ihnen helfen?
Was darf's sein?
Ich hätte gerne ...
Geben Sie mir bitte ...
Darf's sonst noch etwas sein?
Wie viel kostet/kosten ...?
Das macht ...
Wie viel möchten Sie?
Haben Sie auch ...?
Ich würde die Hose gerne anprobieren.
Die Hose ist zu groß/klein/eng/weit.
...

Kasus

Auch der Kasus, der Gebrauch unterschiedlicher Fälle, ist eine Besonderheit der deutschen Sprache, die viele Lerner an ihre Grenzen führt. Während manche Sprachen noch viel mehr Fälle kennen als das Deutsche, gibt es das Konzept in anderen Sprachen wiederum gar nicht. Achtung, viele der hier aufgeführten Spiele können für Anfänger verwirrend sein. Am Anfang sollte die Verständigung im Vordergrund stehen und nicht die Finesse der deutschen Grammatik.

➔ Wem gehört das?

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: **

Jeder Teilnehmer bekommt verdeckt drei bis vier Karten zugeteilt. Diese muss er sich gut einprägen. Klären Sie ggf. unbekannte Wörter. Wenn alle Teilnehmer genug Zeit hatten, sammeln Sie alle Karten wieder ein und legen sie mittig verdeckt auf einen großen Haufen. Nun ziehen Sie als erster eine Karte und sagen: „*Das ist ein Brot. Wem gehört das Brot?*“ Nun muss sich der Teilnehmer melden, der diese Karte zu Beginn auf der Hand hatte, er sagt: „*Das Brot gehört mir.*“ Er ist nun als nächstes dran, zieht eine Karte und fragt: „*Wem gehört ...?*“

In einer schwierigeren Variante dieses Spiels legen die Teilnehmer alle Karten offen vor sich hin, sodass sich jeder nicht nur seine eigene Karten einprägt, sondern auch versucht, zu merken, welche Karten die anderen haben. Auf die Frage „*Wem gehört das Brot?*“ antwortet nun der Besitzer nicht. Die anderen Teilnehmer versuchen zu raten („*Das Brot gehört ihm/ihr!*“), bis sie den Besitzer gefunden haben.

➔ Ich gebe dir, du gibst mir

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: ** bis ***

Dieses Spiel funktioniert so ähnlich wie „Ich packe meinen Koffer“. Die Teilnehmer sitzen oder stehen im Kreis. Jeder Teilnehmer bekommt zwei Bildkarten. Der erste nennt zu einer seiner Bildkarten einen Akkusativsatz „*Ich habe eine Tafel*“ und zur zweiten Bildkarte „*Ich gebe dir einen Stuhl*“. Der zweite Teilnehmer hat nun drei Karten auf der Hand, entscheidet sich, welche er behalten möchte und sagt „*Ich habe einen Schreibtisch. Du gibst mir einen Stuhl. Ich gebe dir eine Kreide*“. Er darf selbstverständlich auch die Karte weitergeben, die er eben erst erhalten hat.

Der Dativ wird in vielen anderen Sprachen mithilfe einer Präposition geformt. Wundern Sie sich also nicht, wenn viele Ihrer Teilnehmer immer wieder Konstruktionen wie „*Ich gebe zu dir.*“ bauen. Dieses Spiel sollte die deutsche Konstruktion festigen.

Pronomen

➡ ... und was hast Du?

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: ***

Das Spiel funktioniert nach dem „Ich packe meinen Koffer“-Prinzip und festigt die Personalpronomen sowie die Flexion des Verbs „haben“. Jeder Spieler bekommt eine Karte. Der erste Teilnehmer beginnt z.B. mit dem Satz „*Ich habe ein Bein. Und was hast du?*“ Der zweite Teilnehmer wiederholt dies mit dem richtigen Personalpronomen (Er oder sie hat ein Bein) und fügt seine eigene Karte hinzu. So wird die Schlange immer länger: „*Er hat ein Bein, sie hat einen Bikini, sie hat ein Hemd, er hat einen Kopf, ich habe einen Arm und was hast du?*“

➡ Das ist meiner! (Possessivpronomen)

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: **

Bilden Sie drei Stapel, jeweils einen pro Artikel. Beginnen Sie mit den männlichen und sächlichen Karten und führen Sie die Possessivpronomen ein, indem Sie jeweils eine Karte abheben, vor sich selbst oder einen Teilnehmer legen und dazu sagen: „*Das ist **mein** Schuh. Das ist **dein** Hemd.*“ („sein“ und „ihr“ können Sie in einem späteren Schritt noch einführen). Als nächstes nehmen Sie sich den roten Stapel mit den weiblichen Karten vor. Stellen Sie sicher, dass alle gemerkt haben, dass die Unterscheidung also beim weiblichen Artikel stattfindet. Sprechen Sie deutlich: „*Das ist **meine** Hose. Das ist **deine** Bluse.*“

Ist das Prinzip bekannt, werden die Karten gemischt und jeder Teilnehmer bekommt vier Karten, die offen vor ihm liegen. Er darf sie nun alle benennen: „*Das ist mein Wohnzimmer. Das ist meine Küche.*“ Die letzte Karte verschenkt er („*Das ist deine Badewanne.*“) und der beschenkte Teilnehmer ist als nächstes an der Reihe.