



DOWNLOAD



Deutschlernen mit Bildern

abbiegen
ich biege ab
du biegest ab
er/sie/es biegt ab
wir biegen ab
ihr biegt ab
sie biegen ab

to turn
tourner/virer
ينعطف (بالسيارة)

120 Bildkarten
Verben

▶ Deutsch ▶ Französisch
▶ Englisch ▶ Arabisch

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 das Kartenset **Verben**. Ergänzend können Sie die Sets **Im Kindergarten, In der Schule, In der Stadt, Kleidung und Körper, Lebensmittel, Zu Hause** (Nomen) und das Set **Adjektive** einsetzen. Einige Spiele überschneiden sich mit

den Download-Ideen der anderen Sets. Vielfach lassen sich die Spiele durch den Einsatz der Nomen- 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 diesem Buch durchgehend die männliche Form verwendet. Natürlich sind damit auch immer Frauen und Mädchen gemeint, also Lehrerinnen, Schülerinnen etc.*

Wortschatzarbeit

Wortschatzarbeit ist selbstverständlich grundlegend in jeder Sprache, da die Wörter die Bausteine bilden, aus denen wir anschließend einfache oder auch komplexere Sprache zusammensetzen. Sie ist allerdings nie besonders 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 mit 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.

Das Erlernen von Verben als Vokabeln wird dadurch erschwert, dass sie im normalen Sprachgebrauch meist in konjugierter Form und selten im Infinitiv verwendet werden, was das Einbetten in einen Satz erschwert. Bitten Sie aus diesem Grund in der Anfangsphase ausschließlich Sätze mit Modalverben in der 1. Person Singular („*Ich will essen*“, „*Ich darf gehen*“ usw.). Abgesehen von der konjugierten Form des Modalverbs, können die Lernenden dann die neuen Verben im Infinitiv verwenden.

➔ Karten als Verständigungshilfe

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: *

Als einfachste Anwendungsmöglichkeit sind diese Karten zunächst zur Verständigung einzusetzen. Der Teilnehmer kann auf das Wort zeigen, das ihm fehlt, und Sie können ihn somit leicht sprachlich unterstützen. Achten Sie dabei nur darauf, dass es nicht beim Zeigen bleibt. Sprechen Sie dem Teilnehmer das gewählte Wort anschließend vor und 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 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 zei-

gen 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 einen Teilnehmer nach dem anderen eine Karte ziehen. Der Teilnehmer muss jeweils das Wort 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 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. Als Variante kann man mit Fliegenklatschen auf dem Tisch spielen. Wer als Erster auf den richtigen Begriff gehauen hat, gewinnt die entsprechende Karte.

➔ Kim-Spiele

Material: Bildkarten
Schwierigkeit: *

Legen Sie 4–10 Karten (je nachdem, wie viel Sie Ihren Teilnehmern zutrauen) auf dem Tisch bereit und 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 können („laufen fehlt“).

➔ Pantomime

Material: Bildkarten
Schwierigkeit: **

Wählen Sie aus dem Set Wörter aus, die die Teilnehmer schon recht gut beherrschen. Sortieren Sie alle Hilfs- und Modalverben (*können, sein, müssen etc.*) aus und achten Sie darauf, dass die übrigen Wörter möglichst leicht und eindeutig pantomimisch darzustellen sind. Je nach Leistungsstand sollten Sie auch reflexive (*sich anziehen*) und trennbare Verben (*anfangen*) aussortieren. Ein Startspieler kommt nach vorn und erhält eine Karte. Nun stellt er das Wort pantomimisch dar. Die übrigen Spieler erraten den Begriff. Wer das Wort richtig erkannt und benannt hat, bekommt die nächste Karte und stellt sie pantomimisch dar.

Varianten: Je nach Leistungsstand können Sie verschiedene Konversations-Varianten in das Spiel integrieren. Stellen Sie beispielsweise die Frage: „Was macht Funda?“ Die Mitspieler antworten mit dem Satz: „Funda schwimmt.“ Alternativ können die Mitspieler selbst Fragen stellen: „Schwimmst du, Funda?“ – „Ja, ich schwimme.“/„Nein, ich schwimme nicht.“

Konjugation

Die Konjugation des Verbs im Deutschen erfolgt in fünf grammatikalischen Kategorien: Person (1., 2., 3.), Numerus (Singular, Plural), Tempus (Präsens, Präteritum, Perfekt, Plusquamperfekt, Futur I, Futur II), Modus (Indikativ, Konjunktiv, Imperativ), Genus Verbi (Aktiv, Passiv).

Beginnen Sie mit den Präsensformen im Indikativ. Auf der Textseite sind alle Bildkarten auf Deutsch im Präsens konjugiert. Das ermöglicht fortgeschrittenen Lernern, die Präsensformen direkt mitzulernen. Auch können die Karten so zum Nachschauen genutzt werden und bei der Kommunikation und dem Bilden von Sätzen helfen. Wenn Sie das Thema Konjugation explizit thematisieren, sollten Sie immer eine Vorauswahl bei den Karten treffen: Wählen Sie für Anfänger zunächst nur schwache (regelmäßige) Verben aus und vermeiden Sie starke (unregelmäßige) Verben sowie trennbare und reflexive Verben, um die Teilnehmer nicht zu verwirren.

Erst wenn die Teilnehmer die Präsensformen recht sicher beherrschen, sollten Sie weitere Zeitformen einführen. Viele Spiele lassen sich leicht modifizieren und so auch auf die anderen Zeitformen übertragen.

➔ Verben-Würfel

Material: Bildkarten, Würfel, Beutel o. Ä.
Schwierigkeit: **

Stecken Sie alle Bildkarten in einen Beutel und legen einen Würfel bereit. Jeder Teilnehmer zieht reihum eine Karte und nennt das Wort. Anschließend legt er die Karte mit der Bildseite nach oben auf den Tisch. Nun würfelt er, um festzustellen, welche Personalform er verwenden soll (1 = 1. Person Singular, 2 = 2. Person Singular ... 6 = 3. Person Plural). Der Spieler nennt das Verb in der entsprechenden Personalform. Ein Mitspieler überprüft die Form auf der Rückseite der Karte. Wenn die Lerngruppe noch sehr schwach ist, kann die richtige Form auch direkt auf der Karte abgelesen und nachgesprochen werden. Fortgeschrittene können zusätzlich einen Satz bilden und ggf. aufschreiben.

Varianten: Das Spiel kann mit fortgeschrittenen Teilnehmern in jeder beliebigen Zeitform gespielt werden. Wenn die Lernenden bereits alle Formen kennen, kann das Spiel mit zwei Würfeln gespielt werden: 1. Würfel: Person, 2. Würfel: Tempus (1 = Präsens, 2 = Präteritum usw.).

➔ Das mag ich, das magst du

Material: Bildkarten
Schwierigkeit: **

Suchen Sie Verben, die eine angenehme Tätigkeit beschreiben (*feiern, helfen, kochen, schwimmen, malen, telefonieren etc.*), aus dem Set heraus. Achten Sie – je nach Leistungsstand der Lerngruppe – darauf, keine unregelmäßigen oder reflexiven Verben zu verwenden. Legen Sie die Karten mit der Bildseite nach oben in die Mitte. Der Startspieler sucht sich eine Karte aus und bildet einen Satz mit dem Sprachmuster „*Ich male gerne*“. Nun fährt der linke Nachbar mit dem Satz fort: „*Du malst gerne.*“ Der nächste sagt: „*Adnan malt gerne.*“ Dabei können die Karten (bei Bedarf) weitergegeben und die Formen abgelesen werden. Anschließend fährt der nächste Spieler fort und sagt einen Satz über sich. In 2er-Teams lässt sich das Spiel auch mit den Pluralformen spielen („*Wir lachen gerne.*“)

➔ Modalverben-Spiel

Material: Bildkarten
Schwierigkeit: **

Suchen Sie je nach Leistungsstand eines oder mehrere Modalverben (*dürfen, können, mögen, müssen, wollen*) heraus und legen Sie sie in die Mitte. Üben Sie mit den Teilnehmern jeweils die Verbformen der 1. Person Singular ein. Sie können im weiteren Verlauf des Spiels auch auf den Karten nachgelesen werden. Je nachdem, wie gut der Wortschatz Ihrer Teilnehmer ist, können Sie die übrigen Karten als Hilfsoption bereitlegen oder wegpacken. Die Spieler wählen nun reihum ein Modalverb aus der Mitte aus und bilden damit einen Satz („*Ich darf fernsehen*“, „*Ich muss putzen*“). Das finite Verb können sie dabei frei wählen oder bei Bedarf aus den übrigen Karten heraussuchen. Achten Sie darauf, dass die Kombination der Verben Sinn macht und dass ein vollständiger Satz entsteht. Wenn die Lernenden die 1. Person Singular der Modalverben beherrschen, gehen Sie auf die gleiche Weise mit den übrigen Personalformen vor.

➔ Konjugations-Ball

Material: Bildkarten, Ball

Schwierigkeit: **

Alle Teilnehmer stellen sich in einen Kreis. Die Karten werden in die Mitte gelegt. Ein Spieler beginnt und zieht eine Karte. Er nennt das Wort im Infinitiv und wirft einen Ball zu einem beliebigen Mitspieler. Dieser muss nun das Verb in der 1. Person Singular bilden. Anschließend wirft er den Ball zu einem anderen Teilnehmer, der nun die 2. Person Singular nennt usw. Der Startspieler kontrolliert mit der Karte, ob seine Mitspieler die richtigen Formen nennen, und korrigiert sie ggf. Das Spiel geht so lange, bis jeder Teilnehmer einmal den Ball hatte.

Variante: Das Spiel kann mit fortgeschrittenen Teilnehmern in jeder beliebigen Zeitform gespielt werden.

➔ Verben-Polonaise

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: **

Suchen Sie unregelmäßige Verben aus dem Set heraus, deren Konjugation Sie mit den Teilnehmern besonders trainieren möchten, z. B. *sein*. Die Teilnehmer stehen im Raum verteilt. Beginnen Sie selbst und ziehen Sie eine der Karten. Konjugieren Sie die 1. Person Singular: „*Ich bin*“. Gehen Sie dabei bei jeder Silbe einen Schritt vor. Wiederholen Sie den Satz und die Schrittfolge so lange, bis Sie einen Teilnehmer erreicht haben. Dieser konjugiert nun die 2. Person Singular: „*Du bist*.“ Dann schließt er sich Ihnen, wie bei einer Polonaise, an. Gemeinsam sprechen Sie nun die beiden Sätze „*Ich bin. Du bist*.“ und laufen auf diese Weise zum nächsten Teilnehmer, der den Satz in der 3. Person Singular spricht und sich Ihnen wiederum anschließt. So geht es weiter, bis die Schlange aus sechs Personen besteht, sodass alle Formen einmal gesprochen wurden. Der Letzte zieht nun eine neue Karte und beginnt wieder mit der 1. Person Singular. Durch das chorische Sprechen und das Gehen zu den Silben werden die Formen besonders verinnerlicht.

Variante: Das Spiel kann mit fortgeschrittenen Teilnehmern in jeder beliebigen Zeitform gespielt werden.

Satzbau und Kommunikation

Sätze frei zu bilden, ist für DaZ-/DaF-Lerner besonders schwierig. Sie sollten Ihren Teilnehmern daher zunächst immer Sprachmuster vorgeben, die durch die stetige Wiederholung verinnerlicht werden. Die Spiele geben solche Sprachmuster teilweise vor. Sie können diese natürlich an das Niveau Ihrer Lerngruppe anpassen und variieren.

➔ Erzählen

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 selbst vor. Als Sprachmuster bietet sich zunächst ein einfacher Satz (Subjekt – Prädikat – Objekt) an: „*Ich putze das Haus*.“ Dazu sollten Sie zuvor alle Verben aussortieren, die sich nicht in dieses Muster einfügen lassen (z. B. reflexive, trennbare, Hilfs- und Modalverben). Später können Sie kompliziertere Sprachmuster vorgeben.

➔ Kennenlernen

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: **

Suchen Sie das Wort *heißen* und weitere Verben, die eine angenehme Tätigkeit beschreiben (z. B. *feiern, helfen, kochen, schwimmen, malen, telefonieren* etc.) aus dem Set heraus. Achten Sie (je nach Leistungsstand der Lerngruppe) darauf, keine unregelmäßigen oder reflexiven Verben zu verwenden. Legen Sie die Karten mit der Bildseite nach oben in die Mitte. Die Teilnehmer führen nun kleine Mini-Dialoge, die immer demselben Sprachmuster folgen. Der Startspieler nimmt dazu die Karte *heißen* und fragt seinen rechten Nachbarn: „*Wie heißt du?*“ Dieser antwortet mit dem Satz „*Ich heiße Miran*.“ Der Startspieler fragt nun: „*Miran, was machst du gerne?*“ Miran sucht sich eine Karte aus der Mitte aus und antwortet z. B.: „*Ich lese gerne*.“ Anschließend wird die

Karte mit dem Wort *heißen* an Miran weitergegeben, der wiederum seinen rechten Nachbarn fragt: „Wie heißt du?“ So geht es reihum weiter.

Variante: Sie können das Spiel auch mit dem Wort *sein* statt *heißen* spielen und so die Konjugation dieses schwierigen Verbs üben.

➔ Stimmt's?

Material: Bildkarten

Schwierigkeit: ***

Legen Sie die Karten mit der Bildseite nach oben in die Mitte. Der Startspieler sucht sich einen anderen Teilnehmer aus, über den er schon etwas weiß oder über den er gerne mehr erfahren möchte. Er wählt eine beliebige Karte aus der Mitte aus und formuliert damit einen Satz, z. B.: „Melina lernt viel.“, „Melina hat einen Bruder.“ oder „Melina wohnt in der Schubertstraße.“ Die Aussage muss nicht stimmen, sie kann auch frei erfunden sein. Melina muss nun darauf reagieren und sagt: „Das stimmt. Ich habe einen Bruder.“ oder „Das stimmt nicht. Ich habe keinen Bruder.“

Folgende Verben sind in diesem Set enthalten:

- | | | | |
|-------------------|-------------------|-----------------|---------------------|
| 1. abbiegen | 31. feiern | 61. liegen | 91. stehen |
| 2. anfangen | 32. fernsehen | 62. machen | 92. stehlen |
| 3. antworten | 33. finden | 63. malen | 93. stellen |
| 4. sich anziehen | 34. fliegen | 64. sich melden | 94. streicheln |
| 5. arbeiten | 35. fragen | 65. mögen | 95. sich streiten |
| 6. sich ärgern | 36. sich freuen | 66. müssen | 96. suchen |
| 7. aufhören | 37. frühstücken | 67. nehmen | 97. tanzen |
| 8. aufstehen | 38. sich fürchten | 68. öffnen | 98. telefonieren |
| 9. sich ausziehen | 39. geben | 69. putzen | 99. tragen |
| 10. baden | 40. gehen | 70. rechnen | 100. träumen |
| 11. bauen | 41. gehören | 71. regnen | 101. treffen |
| 12. sich beeilen | 42. haben | 72. rennen | 102. trinken |
| 13. begrüßen | 43. heißen | 73. reparieren | 103. trösten |
| 14. bekommen | 44. helfen | 74. riechen | 104. vergessen |
| 15. besuchen | 45. holen | 75. sagen | 105. sich verlaufen |
| 16. bezahlen | 46. hören | 76. schenken | 106. verstehen |
| 17. bleiben | 47. kaufen | 77. schimpfen | 107. versuchen |
| 18. brauchen | 48. kennen | 78. schlafen | 108. warten |
| 19. bringen | 49. klingeln | 79. schlagen | 109. waschen |
| 20. danken | 50. klopfen | 80. schließen | 110. wehtun |
| 21. denken | 51. kochen | 81. schneiden | 111. weinen |
| 22. dürfen | 52. kommen | 82. schreiben | 112. werden |
| 23. duschen | 53. können | 83. schreien | 113. werfen |
| 24. einladen | 54. küssen | 84. schwimmen | 114. wissen |
| 25. sich erinnern | 55. lachen | 85. sehen | 115. wohnen |
| 26. erklären | 56. laufen | 86. sein | 116. wollen |
| 27. essen | 57. leihen | 87. singen | 117. wünschen |
| 28. fahren | 58. lernen | 88. sitzen | 118. zeigen |
| 29. fallen | 59. lesen | 89. spielen | 119. ziehen |
| 30. fangen | 60. lieben | 90. springen | 120. zuhören |