



vorbereitete Geschichte mit Begriffen oder Begriffskärtchen



10 Minuten

Bingo ist ein beliebtes und sinnvolles Spiel zur Einübung und Festigung neuer Lexik oder grammatikalischer Phänomene. Jeder Schüler zeichnet auf einem Blatt Papier oder in seinem Heft eine kleine Tabelle (3×3 Felder) auf. Der Lehrer gibt ein Oberthema vor und die Schüler tragen dazu selbst gewählte Wörter (Substantive, Verben oder Adjektive) in ihre Felder ein. Der Lehrer liest entweder eine passende Geschichte vor oder zieht aus einem Hut alle Begrifflichkeiten, die in dieser Reihe lexikalisch behandelt oder vorentlastet wurden. Es gewinnt der Schüler, der mindestens drei der genannten Wörter entweder waagrecht, senkrecht oder diagonal markiert hat. Geeignete Oberthemen können sein: *En el zoo, En la escuela, En el restaurante, En el mercado* etc.

Beispiel:

Cultura y sociedad de Chile

Atacama	Pinochet	cia
mapuche	becho	turismo
calda	Santiago	exitio



vorbereitete Dominokarten



10 Minuten

Download zur Ansicht



vorbereitete laminierte Memory®-Karten



10 Minuten

In Einführungs- oder Wiederholungsphasen neuer Lexik eignet sich besonders ein schüleraktivierendes Memory®-Spiel. Die Schüler müssen in zuvor festgelegten Dreier- oder Vierergruppen die vorbereiteten Kartenpaare finden (ggf. einen Zeitrahmen dafür vorgeben). Es gewinnt derjenige, der die meisten Kartenpaare gesammelt hat. Die Karten können auch von den Schülern im Vorfeld selbst vorbereitet werden. Eine Alternative zum klassischen Memory®-Spiel in Kleingruppen stellt die Variante innerhalb der Klassengemeinschaft dar. Hier werden auf der gesamten Tafel Wort- oder Bildkarten ungeordnet und umgedreht angeheftet, welche die Schüler miteinander finden müssen. Um eine Wettkampfatmosphäre zu schaffen, kann die Klasse in zwei Teams aufgeteilt werden. Ein zusätzlich auf eine Minute beschränkter Zeitrahmen pro Team steigert die Spannung. Auch hier gewinnt die Klassenhälfte, die die meisten Kartenpaare gefunden hat.

Beispiel:

Variante 1: Wort-Bild-Paare

Variante 2: Wort-Wort-Paare

el sol



hacer

hago

Download zur Ansicht



Arbeitsblatt



10–15 Minuten

Eine etwas anspruchsvollere Spielidee, um den bereits erlernten Wortschatz zu wiederholen und zu festigen, ist der Einsatz von „Buchstabenschneeflocken“. Im Internet gibt es zahlreiche Anregungen für verschiedene Formen. Die Schüler müssen hier die abgebildeten Buchstaben miteinander kombinieren und daraus Wörter (Nomen, Verben, Adjektive, Präpositionen etc.) bilden. Jeder Buchstabe darf nur einmal verwendet werden. Dem Schüler steht es frei, an welcher Stelle der „Flocke“ er beginnt. Er muss lediglich darauf achten, dass er den vorgegebenen Verbindungslinien folgt. Ein „Springen“ ist daher nicht möglich. Auch das zweite „Durchqueren“ eines Feldes bei einem Wort ist unzulässig. Pluralformen, Verben in ihrer Infinitivform, feminine Wortendungen sowie zusätzliche Akzentsetzung sind zulässig. Es gewinnt der Schüler, der am schnellsten alle versteckten Wörter gefunden hat oder die meisten Wörter bilden konnte.

Beispiel: 1. Wort: *copo* 2. Wort: *pollo* 3. Wort: *corazón* [...]

Download
zur Ansicht



keines



5–10 Minuten

Beim Wortketten-Spiel kann bereits erlernte Lexik im gesamten Plenum spielerisch wiederholt, vertieft und erweitert werden. Der Lehrer gibt beispielsweise das Wort *indignación* vor, sodass der nächste Schüler ein neues Wort mit dem Endbuchstaben „n“ als Anfangsbuchstaben nennen muss, z. B. *niñez*. Um Wort- oder Begriffsfelder weiter einzuschränken, kann zuvor festgelegt werden, dass nur Wörter (Adjektive, Nomen, Verben oder Eigennamen) aus einem Themenbereich, z. B. *La comida*, genannt werden dürfen. Ein zusätzlich beschränkter Zeitrahmen kann weiteren Anreiz geben.

Beispiel: *piña – albaricoque – espárragos – sandía – ajo – oliva – ...*



Wörterbücher, Arbeitsblatt mit vorbereiteten Fragen



10–15 Minuten

Download
zur Ansicht



vorbereitete Tafelkarten



15–20 Minuten

Absolutes Wetteifern kommt beim Tafel-Jeopardy!® auf. An der Tafel werden verschiedenfarbige Karten befestigt, die mit Fragen (z. B. zu Wortschatz oder Landeskunde) oder Jokern und auf der Rückseite mit der jeweiligen Punktzahl (10, 20, 30, 40, ...) versehen sind. Die Karten werden von der Lehrkraft an der Tafel aufgehängt. Die Klasse wird möglichst in zwei gleich große Teams aufgeteilt. Jeder Teamspieler wählt eine beliebige Farbkarte mit der dazugehörigen Punktzahl aus (z. B. *rojo 10*). Kann ein Mitspieler in einer bestimmten Zeit eine Frage nicht beantworten, die beispielsweise 25 Punkte wert ist, so gehen diese Punkte automatisch auf das Konto der gegnerischen Mannschaft. Bei Jokern können entweder zusätzliche Punkte gewonnen werden (+ 25 *puntos*) oder auch bestehende Punkte abgezogen werden (– 15 *puntos*). Jeder Schüler muss mindestens eine Frage in jeder Kategorie beantworten können, sodass die Mitspieler innerhalb jeder Gruppe rotieren. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

Beispiel:

<i>rojo</i>	<i>verde</i>	<i>azul</i>
<i>¿Qué significa ...?</i>		<i>10</i>



Textgrundlage



10 Minuten

Die Schüler erhalten eine vom Lehrer gestaltete Fassung eines unbekanntes Textes. Die Aufgabe besteht darin, dass die Schüler in möglichst kurzer Zeit versuchen sollen, überflüssige Wörter (z. B. Präpositionen, Artikel etc.) in dem Text zu erkennen und diesen in eine korrekte Fassung zu bringen. Der schnellste Schüler gewinnt. Alternativ kann auch ein längerer Text für die Bearbeitung von zwei konkurrierenden Schülergruppen eingesetzt werden.

Beispiel:

Las playas de España

España tiene ~~unas~~ muchas playas. Numerosos ~~muchos~~ turistas pasan sus vacaciones de ~~el~~ verano en las costas españolas. Especialmente el litoral andaluz en el sur del país atrae a ~~los~~ muchos visitantes europeos. La "Playa de Los Muertos de Carboneras" en Almería o la "Playa Bolonia de Tarifa" en Cádiz son dos destinos ~~para~~ repletos de turistas. El buen tiempo, los pueblos marítimos y la variedad de deportes acuáticos son los motivos principales para la mayoría de los turistas. ~~Una~~ otra razón es la ~~arena~~ blanca o la cercanía a la naturaleza. [...]



Tafel



5–7 Minuten

Bei diesem Spiel müssen die Schüler Antonyme zu den vom Lehrer genannten zehn (oder mehr) Begriffen finden. Die Wörter werden listenartig festgehalten und müssen auf Zeit bearbeitet werden. Hierzu kann die Klasse in zwei Teams geteilt werden. Die Gruppe, die am schnellsten alle korrekten Antonyme gefunden hat, hat gewonnen und darf sich neue Begriffe ausdenken. Auch für die Umwälzung von Synonymen eignet sich das Spiel.

Beispiel:

<i>acostarse</i>	LEVANTARSE	<i>rico, a</i>	POBRE
<i>entrar</i>	SALIR	<i>mujer</i>	HOMBRE
<i>ruidoso, a</i>	SILENCIOSO, A	<i>delgado, a</i>	GORDO, A



Tafel



10 Minuten

Download zur Ansicht



Numerierungskarten 1–4



10 Minuten

Bei diesem Spiel wird die Klasse in zwei gleich große Teams aufgeteilt. Gruppe 1 verteilt sich auf die vier Ecken des Klassenraumes, während Gruppe 2 sitzen bleibt. Alle Ecken werden mithilfe von Nummerierungskarten (1 – 2 – 3 – 4) markiert. Nach einer zuvor festgelegten Spielrundendauer werden die Teams gewechselt. Der Lehrer nennt vier verschiedene nummerierte Begriffe zu einem behandelten Themenfeld, von dem einer nicht zu den anderen passt, z. B. 1. *sartén*, 2. *armario de cocina*, 3. *línea telefónica*, 4. *fregador*. Die Aufgabe der Mitspieler besteht darin, dieses Wort zu erkennen und die der Nummerierung entsprechende Ecke aufzusuchen. Alle Schüler, die sich nicht korrekt positionieren, scheiden aus dem Spiel aus. Das Spiel eignet sich auch für Verben und Adjektive sowie für eine Anpassung des Schwierigkeitsgrads an die jeweilige Klassenstufe.



¿Uno, dos, tres o cuatro?





keines



10–15 Minuten

Die Schüler stellen sich in einem Kreis auf. Der Lehrer gibt der Lerngruppe einen Oberbegriff vor, z. B. *La granja*. Die Aufgabe besteht nun darin, dass alle Schüler reihum verschiedene Assoziationen zum vorgegebenen Oberbegriff aufsagen müssen. Dies können Nomen, Verben oder auch Adjektive sein (z. B. *la campesina*, *labrar*, *paisajístico* etc.). Es scheiden diejenigen Schüler aus, die entweder keinen Begriff nennen können, einen Begriff ohne logische Assoziation nennen, einen bereits genannten Begriff wiederholen oder die Regel brechen und mehr als ein Wort äußern. Der Lehrer protokolliert die Nennungen. Um die Spannung zu steigern, kann ein zuvor bestimmtes Zeitlimit gesetzt werden. Die abgefragten Begriffe können sowohl im Schwierigkeitsgrad variieren als auch auf einzelne Wortgruppen beschränkt werden.

Beispiel: la granja

la campesina

labrar

...

Download zur Ansicht