



vorbereitete Texte in Puzzleform, Prämie



15–25 Minuten

Ein vom Lehrer ausgewählter Text wird in viele kleine Teile zerschnitten; jeder Schüler erhält ein Puzzleteil. Die Aufgabe besteht darin, die anderen Teile mithilfe der Mitschüler zu finden und korrekt zusammenzusetzen. Als spannende Variante können zudem Textanfang oder -ende fehlen; sie müssen dann von den Schülern selbst erfunden und verschriftlicht werden. Alternativ können mehrere Texte in Umlauf gegeben werden, damit sich Gruppen bilden und verschiedene Ergebnisse in einer Präsentationsrunde vorgestellt und diskutiert werden können. Die Gruppe mit dem besten Ergebnis wird prämiert.



DIN-A3-Papier, vorbereitete Texte, ggf. Prämie



20 Minuten

Download
zur Ansicht



kleine Prämien



15 Minuten

Bei diesem Spiel können Ortspräpositionen und Imperativformen sowie Vokabular zu Schulorten eingeübt werden. Die Schüler fertigen in Kleingruppen verschiedene Schatzkarten für die jeweiligen anderen Gruppen an. An beliebigen Orten des Schulgeländes werden im Vorfeld kleine Prämien versteckt, die von einer Schülergruppe gefunden werden müssen. Die Schüler beschreiben den Weg dorthin, z. B. *Tenéis que pasar por la sala de profesores para llegar al destino*. Auch mögliche Hindernisse in Form von Umwegen sowie verschiedene Fragen, die ein mögliches Lösungswort als weiteren Hinweis ergeben, können mit eingeplant werden. Gewinner ist die Gruppe, die am schnellsten den Schatz gefunden hat.



Stadtplan



10 Minuten

Download zur Ansicht



keines



variabel

Der Lehrer legt mit der Klasse eine Zeitform (z. B. *gerundio*) und einen Themenbereich (z. B. *Actividades de ocio*) fest. In Kleingruppen erhalten die Schüler den Arbeitsauftrag, der Anzahl der Gruppenmitglieder entsprechende und zum Thema passende Aktivitäten zu erarbeiten und zu proben, die sie nachfolgend der Klassengemeinschaft vorstellen. Derjenige, der als Erstes richtig errät, was ein Mitschüler szenisch darstellt, äußert seine Antwort in der zuvor festgelegten Zeitform: *Mario está jugando a las cartas*. Anschließend präsentiert dieser dem Plenum seine eigene Pantomime. Es gewinnt die Kleingruppe, deren komplettes Repertoire an Pantomimen als Erstes erraten wurde.



mehrere Exemplare eines Kochrezepts (zerschnitten in die einzelnen Arbeitsschritte) / Briefungsvorschläge, ggf. Plakat



15 Minuten

zur Ansicht



vorbereiteter Text auf Folie



10–15 Minuten

Der Lehrer legt eine Folie mit einem oder mehreren „Endlostexten“ auf. Die Klasse wird in zwei oder mehr Teams aufgeteilt. Pro Team liest ein Schüler diesen Text unter Beachtung der Phonetik korrekt laut vor. Die anderen Schüler schreiben den Text richtig in ihr Heft ab und beachten dabei die Interpunktion und Akzentsetzung. Es gewinnt die Gruppe, die am schnellsten alle Sätze richtig dechiffriert und reproduziert hat. Es empfiehlt sich, kurze Texte zu nehmen, damit die zu lösende Phrase überschaubar bleibt. Alternativ können auch nicht konjugierte Verben vorkommen, welche korrekt dem jeweiligen Tempus angepasst werden müssen.

Beispiel:



EN LAS SELVAS AMAZÓNICAS VIVEN PUEBLOS INDÍGENAS QUE NOTIENEN CONTACTO CON EL MUNDO EXTERIOR.



Textgrundlage



10–15 Minuten

Download zur Ansicht



Textgrundlage, rote oder grüne DIN-A6-Karten, vorbereitete Kärtchen mit Aussagen zum Text



10 Minuten

Um das Textverständnis zu überprüfen, erhalten alle Schüler jeweils eine rote (*falso*) und eine grüne (*verdadero*) Karte. Nach der Erarbeitung des Textes (z. B. *artículo de periódico, poema, cuento, texto literario, receta* etc.) liest die Lehrkraft verschiedene Aussagen vor. Die Schüler entscheiden nach jeder Aussage, ob sie wahr oder falsch ist und halten die entsprechende Karte hoch. Jede Behauptung sollte kurz diskutiert werden. Alternativ können die Schüler ausscheiden, die sich für die falsche Antwort entschieden haben. Auch eine Aufteilung in zwei gegnerische Teams ist möglich. Gewonnen hat dann das Team, das am Ende übrig bleibt.

Download
zur Ansicht

