

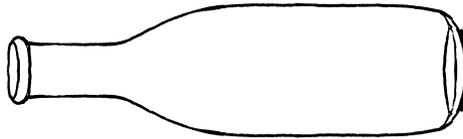


Flasche, vorbereitete Kärtchen mit Fragen



10–15 Minuten

Als spielerischer Stundenbeginn eignet sich auch das Flaschendrehen. Alle Schüler bilden einen Sitzkreis. In der Mitte liegt die zu drehende Flasche. Der Lehrer stellt bei jeder Runde verschiedene Fragen, wie z. B. *¿Cómo se llama la reina de España?*, und dreht die Flasche. Der Schüler, auf den die Flasche zeigt, muss die gestellte Frage korrekt beantworten und darf sich danach auf seinen Stuhl setzen. Bei einer falschen Antwort muss er weiterspielen. Es wird so lange gespielt, bis alle Schüler wieder auf ihren Stühlen sitzen.



1.4 ¿Qué piensan de mí?



Zettel, Klammern oder Klebestreifen



10 Minuten

Bei diesem Spiel werden weiße Blätter auf dem Rücken der Schüler befestigt. In der ersten Spielrunde bewegen sich die Schüler im Klassenraum und dürfen einem beliebigen Schüler mit einem Stift drei Adjektive auf den Rücken schreiben. In der zweiten Runde müssen die Schüler in Form einer Marktplatzsituation ihre Mitschüler gezielt fragen (z. B. *¿Soy una persona de confianza?*), um die ihnen zugeschriebenen Adjektive herauszufinden. Es sollte darauf geachtet werden, dass dieses Spiel zu keinen diskriminierenden oder beleidigenden Ergebnissen führt.



Tafel



5 Minuten

Die Anagramm-Pyramide bietet einen schnellen thematischen Einstieg in die Stunde. Ein vom Lehrer festgelegter Buchstabe wird an die Tafel geschrieben. Die Schüler sollen einzelne Buchstaben hinzufügen oder umstellen, sodass sich optisch eine Pyramide ergibt. Es gewinnt der Schüler, der seine Pyramide zuerst fertiggestellt hat.

Beispiel:



1.6 Señor Equis

Lj. 1



Tafel



5–10 Minuten

Ein Schüler zeichnet einen waagerechten (Zahlen-)Strahl ohne Skalierung an die Tafel. Ein „x“, welches für das gesuchte Alter des Señor Equis steht, wird in die Mitte eingezeichnet. (Der Lehrer hat sich das gesuchte Alter vorher überlegt.) Die Schüler müssen nun durch gezieltes Fragen herausfinden, wie alt Señor Equis ist: *¿Tiene veinte años?* Jede genannte Zahl wird richtig am Zahlenstrahl notiert. Der Gewinner des Spieles darf sich selbst eine Zahl ausdenken, diese nur für den Lehrer sichtbar an die Tafel schreiben und ein neues Spiel leiten. Vor dem Spiel sollte jedoch ein Zahlenraum festgelegt werden, damit die Runde nicht zu lange dauert.



Ball oder anderes Objekt



7–10 Minuten

Alle Schüler stehen auf. Der Lehrer platziert zu Beginn einen Ball an einem beliebigen Ort des Klassenzimmers und fragt die Schüler *¿Dónde está la pelota?*. Jeder Schüler muss den jeweiligen Ort mit der richtigen Präposition sowie dem benachbarten Gegenstand korrekt beschreiben, etwa: *La pelota está encima del pupitre*. Bei richtiger Antwort darf sich der Schüler auf seinen Stuhl setzen und selbst den Ball für den nächsten Mitschüler platzieren. Das Spiel endet, wenn alle Schüler wieder auf ihren Stühlen sitzen.



1.8 Gallinero



vorbereitete Bildkarten, Tafel



variabel

Im Klassenzimmer wird ein großer Stuhlkreis gebildet. Der Lehrer teilt Bildkarten aus, die das zu behandelnde Vokabular abbilden (z. B. *aficiones, frutas, ropa* etc.). Alle sich im Spiel befindenden Motive müssen mehrfach vergeben werden und werden zudem schriftlich an der Tafel als Übersicht festgehalten. Ein zufällig ausgewählter Schüler erhält keine Karte. Er stellt sich in die Mitte des Sitzkreises und sagt beispielsweise einen Satz wie *A mí me gustan los zapatos negros*. Nun versuchen alle Schüler mit Abbildungen von schwarzem Schuhwerk schnellstens untereinander die Plätze zu tauschen. Auch der sich in der Mitte befindende Schüler versucht einen freien Platz zu ergattern. Nach jeder Runde wird ein Stuhl weggestellt und Schüler, die es nicht geschafft haben, einen Platz zu bekommen, scheiden aus.



vorbereitete Memory®-Bildkarten



15–20 Minuten

Zwei ausgewählte Schüler verlassen für kurze Zeit das Klassenzimmer. Der Lehrer teilt verschiedene Memory®-Bildkartenpaare an die restlichen Schüler aus, welche z. B. beliebige Aktivitäten (*hervir, esquiar, jugar al fútbol, mirar la tele* etc.) darstellen. Eine oder mehrere Zeitformen für die Bildung der Sätze sollten zu Beginn festgelegt werden. Nachdem alle Karten verteilt wurden, betreten die beiden Schüler wieder das Klassenzimmer und dürfen zwei gezielte Fragen an beliebige Schüler stellen, welche Tätigkeiten die Personen auf ihren Karten ausüben: *¿Qué está haciendo la persona?* oder *¿Qué hicieron las personas ayer?*. Finden sich auf diese Weise zwei Schüler mit den gleichen Motiven, ist ein Kartenpaar gewonnen. Bei einer falschen Vermutung ist der andere Mitspieler an der Reihe. Der Gewinner ist derjenige, der die meisten Paare gesammelt hat.

1.10 Dibujante

Lj. 1–3



vorbereitete Folie und Folienstift, vorbereitete Begriffskärtchen



10–15 Minuten

Ein zufällig ausgewählter Schüler kommt zum Lehrerpult und zieht in der Rolle eines „Zeichners“ ein Begriffskärtchen. Nun versucht der Schüler den gezogenen Begriff zeichnerisch auf der Folie darzustellen, während die übrigen Mitschüler erraten müssen, um welchen Begriff es sich dabei handelt (*¿Es esto/a un/una ...?*). Wer den Begriff am schnellsten richtig errät, darf als Nächstes zeichnen. Empfehlenswert ist das Spiel, um bereits bekannte Wort- oder Themenfelder vertiefend zu wiederholen.

