

## 20 Sprachspiele für den Deutschunterricht

Gesammelt und beschrieben von Krystyna Łuniewska

**Spiele, Sprachspiele und Sprachanimationen haben einen festen Platz im alltäglichen Unterricht gefunden. Sie helfen den Lernenden, sich für die Fremdsprache zu öffnen, ermöglichen Sprachbarrieren abzubauen, versetzen alle in gute Stimmung und erlauben auf spielerische Art und Weise die Sprachkompetenz zu erweitern. Gut ausgewählt, wecken sie das Interesse für Deutsch, fördern die Kommunikation und Integration der Teilnehmer.**

**Die folgende Sammlung enthält 20 Spiele, die Sie auf verschiedenen Sprachniveaus in unterschiedlichen Unterrichtsphasen einsetzen können.**

**Viel Spaß bei dem Ausprobieren!**

### 1. Personenquartett

Jeweils drei KT erhalten einen Satz Kärtchen und verteilen sie unter sich. Ziel ist es, jeweils alle vier Informationen zu den Personen zu bekommen. Dazu stellen sich die KT gegenseitig Fragen. Wer befragt wird und die Antwort hat, muss sie sagen und die Karte an die fragende Person abgeben. Wer die Antwort nicht kennt, sagt Ich weiß es nicht und darf selber weiterfragen.

KT 1: Wie alt ist Monika Koch?

KT 2: Ich weiß es nicht. (Zu KT 3) Welchen Beruf hat Rolf Maier?

KT 3: Er ist Koch (gibt das Kärtchen an KT 2).

KT 2: Danke. (Zu KT 1) Wie viele Kinder hat Rolf Maier?

KT 1: Drei.

#### Variante

Alle Kärtchen werden verteilt. Alle KT haben ein oder mehrere Kärtchen und sollen nun die Aufgaben, die ihnen fehlen, ergänzen. Dazu laufen sie im Klassenraum herum, befragen sich gegenseitig und notieren ihre Informationen.

KT 1: Kennen Sie Monika Koch?

KT 2: Nein.

KT 1 (zu KT 3) Kennen Sie Monika Koch?

KT 3: Ja.

KT 1: Wie alt ist sie?

KT 3: Ich weiß es nicht.

KT 1: Wie viele Kinder hat sie?

KT 3: Zwei. Und wo wohnt sie?

KT 1: In Stuttgart.

Die Übung ist beendet, wenn alle ihre Informationen haben oder nach einer vorher festgelegten Zeit. Dann werden im Plenum die Ergebnisse verglichen.

## 2. Bingo


Die KT tragen Zahlen von 0 bis 100 ein. Zahlen dürfen nicht doppelt verwendet werden.

KL nimmt einzeln Zahlenkärtchen aus der Schachtel und liest die Zahl jeweils zweimal deutlich vor. Die gelesenen Kärtchen werden zur späteren Kontrolle beiseite gelegt.

Die KT vergleichen die genannte Zahl mit den Zahlen auf ihrem Spielplan. Wer die Zahl hat, kreuzt sie auf dem Plan an.

Wer zuerst in einer Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) alle Kästchen angekreuzt hat, ruft Bingo! Zur Kontrolle muss die ganze Reihe vorgelesen und mit den beiseite gelegten Karten verglichen werden.

Der Sieger/ die Siegerin sagt in der nächsten Runde die Zahlen an.

## 3. Personen raten

Zwei Mitspieler oder nicht zu große Gruppen treten gegeneinander an. Der Lehrer (oder ein Schüler) denkt sich eine Person aus, über die er einige Dinge kennt und die die Mitspieler auch kennen. Dies können z.B: Wissenschaftler, Politiker, Künstler, Sportler oder Schriftsteller sein. Diese Person, soll erraten werden. Abwechselnd stellen die beiden, Mitspieler (oder Gruppen) Fragen an den Lehrer (ausgewählten Schüler). Diese Fragen müssen so gestellt werden, dass der Gefragte mit „ja“ oder „nein“ antworten kann. Wer glaubt die Antwort zu wissen, nennt den Namen der Person. Ist es richtig, so erhält der Spieler bzw. seine Gruppe einen Pluspunkt. Ist der Name falsch; so wird Weitergeraten.

oder

### Personen raten

Jedem Mitspieler wird ein Zettel mit dem Namen einer berühmten Person auf den Rücken geklebt. Die Mitspieler stellen im Wechsel Fragen zu „ihrer“ Person, auf die man mit Ja oder Nein antworten kann: „Bin ich weiblich? Bin ich Musiker? Bin ich Deutscher? Wer weiß als Erster, wer er ist?“

## 4. Zwanzig Fragen

Ein Spieler (der Lehrer) denkt sich eine bestimmte Sache aus, z.B. ein Tier, eine Pflanze, etwas zum Essen. Die anderen Spieler müssen versuchen, durch 20 gestellte Fragen herauszufinden, um was es sich handelt. Am besten kommt man zum Ziel, wenn die Fragen zuerst allgemein gestellt werden. Die Antworten dürfen nur „Ja - Nein - Vielleicht - oder - Ich weiß es nicht“ lauten. Das Spiel wird leichter, wenn die Zahl der Fragen nicht begrenzt wird oder wenn man das Sachgebiet vorher festlegt; Tiere, Esswaren.....

## 5. Die Reise

Es ist ABC -Wortspiel. Ein Spieler beginnt: Ich reise nach Kraków und nehme mit. Er muss einen Gegenstand nennen, der mit dem Buchstaben „A“ beginnt z.B. Armband/Ausweis. Der nächste Mitspieler muss „B“ benutzen z.B. Buch. Wichtig ist, dass man es auch wirklich auf die Reise nehmen kann. Deshalb ist es nicht möglich z.B. „Bahn“ zu nennen. Die Buchstaben C, X und Y lässt man vielleicht aus.

## 6. Schreibspiel

Man schreibt ein Wort z.B. das Wort „Maschine“ untereinander.

M  
A  
S  
C  
H  
I  
N  
E

Hinter die einzelnen Buchstaben sollen während einer vorher festgesetzten Zeitspanne möglichst viele Wörter gesetzt werden, die mit diesem Buchstaben beginnen. Sieger der, der zum Schluss die meisten Wörter aufgeschrieben hat.

## 7. Wortkette

Zwei Mannschaften haben die Aufgabe, in einer bestimmten Zeit eine Wortkette zu bilden. Dabei geht es, darum, bestimmte Wörter einer Art so aneinanderzureihen, dass das zweite Wort mit dem Endbuchstaben des ersten beginnt usw.

So z.B. kann: man nach Vornamen suchen:

Natalie – Elisabeth – Hubert – Thomas – Susanne - Erich- Hanne .. usw.

Es kann auch gefragt werden nach Ländern, Städten, Tieren, Nahrungsmitteln...

Dies kann auch so gespielt werden, dass jede der beiden Mannschaften aus zwei Spielern besteht. Diese beiden müssen die Antworten abwechselnd geben.

## 8. Was tun sie?

Es geht hier um Fragen und Antworten. Der Lehrer (oder ein Schüler) fragt z.B. „Was macht der Bäcker?“ Der Mitspieler muss wenigstens drei Dinge nennen. Man kann auch fragen „Was macht die Krankenschwester; der Arzt, der Schuster, der Hausmeister, die Hausfrau...?“

## 9. Ähnlichkeiten

Der erste Schüler fragt z.B. „Welche Ähnlichkeit findest du zwischen einem Baum und diesem Tisch?“ Antwort: „Beide sind aus Holz“. Oder: „Welche Ähnlichkeit findest du zwischen einem Buch und einer Zeitung?“ Antwort: „Beide sind aus Papier“. Man kann hier eine ganze Menge machen. Es ergibt sich eine Fülle von (teilweise lustigen) Kombinationen, was für die Teilnehmer interessant ist.

### **10. „Warum“ und „Weil“**

Ein lustiges Spiel, das vom Unsinn lebt. Alle Mitspieler schreiben nacheinander auf einem Zettel eine Frage auf, die mit „Warum“ beginnt. Dann faltet man ihn um und reicht ihn so an seinen Nachbar weiter, den nun seinerseits die Antwort mit „weil“ geben muss, ohne zu wissen, was gefragt wurde. Er faltet ebenfalls den Zettel um und schreibt dann seine „Warum“- Frage auf, faltet erneut um und reicht den Zettel an seinen Nachbar weiter. Der Spielleiter (der Lehrer) liest danach vor, was an Fragen und Antworten herausgekommen ist.

Beispiel: Warum hat Tante Gerda ein schönes Haus? – Weil die Chinesen eine gelbe Gesichtsfarbe haben.

### **11. Koffer packen**

Ich packe meinen Koffer und lege eine Hose hinein. Der nächst muss fortfahren, in dem er den Gegenstand wiederholt und seinen hinzugefügt: „Ich packe meinen Koffer und lege eine Hose und ein Buch hinein“.

### **12. Sprichwörter pantomimisch darstellen**

Sprichwörter oder Redensarten werden pantomimisch dargestellt. Den Schülern muss Zeit zum Darstellen (ca. 10 Sekunden) gegeben werden, dann erst das Dargestellte raten.

Beispiele:

Hunde, die bellen, beißen nicht.

Viele Köche verderben den Brei.

Alte Liebe rostet nicht.

Lügen haben kurze Beine.

Wer den Pfennig nicht ehrt ist des Talers nicht wert.

Die Katze aus dem Sack lassen.

Das Kind mit dem Bade ausschütten.

Perlen vor die Säue werfen.

Zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen.

### **13. Das Testament**

Der Lehrer schickt drei Kandidaten vor die Tür. Während die Kandidaten vor der Tür warten, stellt der Spielleiter unter Mitwirkung aller anderen Mitspieler eine Liste von Sachen zusammen die die Kandidaten zu „erben“ haben. Es kommt darauf an, möglichst, ausgefallene Dinge, auch Charaktereigenschaften aufzuschreiben, (z.B. die dritten Zähne, ein hartes Brot, ein Stück Torte) Das alles steht auf der Liste, bevor der erste Kandidat das Zimmer betritt. Der Lehrer erklärt ihm: Wir haben deine Habe für dein Testament zusammengestellt. Du musst uns sagen, wem du deine Erbstücke vermachst. Du kannst sie Anwesenden oder anderen Personen überlassen“. Der erste Kandidat sagt: „Ich vererbe den ersten Gegenstand F. Chopin“. Der Lehrer: „Du hast die dritten Zähne F. Chopin vererbt; Wem vererbst du den nächsten. Gegenstand? Danach kommt der zweite Kandidat mit den anderen Erbstücken dran usw.

### **14. Stadt, Land**

Jeder kennt bestimmt das Spiel: Stadt, Land, Fluss... Sie können das Spiel zu zweit, in einer Gruppe oder in der ganzen Klasse spielen. Auf dem oberen Rande eines Blattes Papier schreiben wir in Spalten nebeneinander: „Stadt, Land, Beruf, Speise, Getränk“. Die Reihe kann beliebig verlängert werden, etwa durch „Kleidungsstück“, „Haushaltsgegenstand“ und

so fort. An das Ende kommt eine Spalte für die Punkte. Spieler „A“ nennt einen Buchstaben. Wenn die Wahl z.B. auf das K. gefallen ist, gilt es, unter Stadt, Land... jeweils ein Wort mit diesem Buchstaben zu schreiben. Wer, als erster fertig ist sagt „Stopp“. Alle Spieler legen den Bleistift aus der Hand. Wer zuerst fertig war, liest seine Wörter vor. Für jedes richtige Wort gibt es zehn Punkte. Haben mehrere Mitspieler dasselbe Wort, werden die Punkte geteilt: jeder erhält nur fünf Punkte. Für jeden Begriff, den die Gegenspieler nicht geraten haben, gibt es zwanzig Punkte. Das Spiel lässt sich beliebig lange fortsetzen.

Beispiel:

Stadt	Land	Beruf	Speise	Getränk	Punkte
Bern	Belgien	Bäcker.	Beefsteak.	Bier.	50
Rom	Rumänien	Reiseleiter	Rindfleisch	Rum	40

### 15. Stille Post/ Flüsterpost

Die Schüler, es sollen mindestens sechs oder sieben sein, sitzen neben einander. Einem flüstert der Lehrer (oder ein Schüler) ein etwas schwieriges Wort oder einen kurzen Satz ins Ohr, zum Beispiel: Regenbogenhautentzündung oder Kleine Kinder können keine kleinen Kirschkerne knacken.

Der Schüler flüstert nun seinerseits seinem Nachbarn rasch ins Ohr, was er verstanden hat, und so wandert das Wort oder ein Satz von Ohr zu Ohr. Der Letzte sagt dann laut, was ihm sein Nachbar zugeflüstert hat. In der Regel wird der Ausgangssatz stark verändert und führt zu lustigen Ergebnissen.

### 16. Wörter auf Autokennzeichen

Spielen Sie mit deutschen Autokennzeichen, wenn Sie unterwegs sind! Die Buchstaben links zeigen die Stadt oder die Region, aus der das Auto kommt. Dann gibt es ein bis zwei Buchstaben. Bilden alle Buchstaben zusammen ein deutsches Wort? Kann man andere Wörter finden, wenn man die Buchstaben anders ordnet? Oder finden Sie Wörter, wenn Sie ein bis zwei andere Buchstaben ergänzen? Beispiel ‚DO‘ (Dortmund): DO-RF, DO-RN, DO-SE...

### 17. Gemeinsam Geschichten erzählen

Ein Mitspieler sagt einen Satz oder Teilsatz, der mit einem Konnektor endet (z. B. denn, obwohl, aber, als ...) Der nächste muss den Satz beenden und einen neuen Satz ergänzen, der auch mit einem Konnektor endet. Wie endet Ihre Geschichte?

### 18. Malen und raten

Schreiben Sie auf viele kleine Zettel immer ein Nomen. Ein Mitspieler zieht einen Zettel und muss den Gegenstand darauf malen. Die anderen raten, was auf dem Zettel steht. Wer die Lösung als Erster sagt, darf den nächsten Zettel ziehen.

### 19. Spaß - Geschichten schreiben

Jeder in Ihrer Gruppe schreibt auf sein Blatt Papier zwei Sätze als Anfang einer Geschichte. Der zweite Satz muss in einer neuen Zeile anfangen. Dann faltet jeder sein Blatt so dass, man nur noch den letzten Satz lesen kann, und gibt es seinem Nachbarn. Dieser liest den Satz,

schreibt dazu einen passenden dritten Satz und faltet das Papier so, dass der Nächste nur noch diesen neuen Satz lesen kann. Geben Sie die Zettel immer weiter und lesen Sie dann zusammen ihre Geschichten.

### **20. Ich sehe etwas, was du nicht siehst!**

Stellen Sie Ihren Freunden ein Rätsel: Wählen Sie einen Gegenstand, den Sie gerade sehen (Beispiel: Tasche) und beschreiben Sie ihn so: Ich sehe etwas was du nicht siehst, und das ist .... Nennen Sie auch ein passendes Adjektiv oder die Farbe des Gegenstandes (alt, braun ...)  
Wer den Gegenstand errät, darf das nächste Rätsel stellen.