



A1–C2



5-10 MIN

KREISE DER FÜNF

Dieses Spiel eignet sich, um wieder Energie in einer Gruppe aufzubauen und um alle auf die Beine zu bringen. Es braucht ein bisschen Vertrauen der Lernenden, um sich den Herausforderungen des Spiels zu stellen. Deshalb können Freiwillige hilfreich sein, um am Anfang zu zeigen, wie es geht, falls sich zu Beginn niemand freiwillig meldet.

ANLEITUNG

1. Die Lernenden kommen in einen Kreis – so klein wie möglich.
2. Rufen Sie eine Kategorie aus. Es ist nett, einen Kategorien-Mix zu haben, der sich auf ein Thema bezieht, das Sie im Unterricht bearbeitet haben (z.B. Berufe, Familienmitglieder) und Kategorien, für die Lernende niedrigeren Sprachniveaus nicht viel Sprachwissen brauchen (z.B. Europäische Städte, Fussball).
3. Ein/e Teilnehmer/in geht in die Kreismitte.
4. Dann muss dieses Person

ROLLE DES/DER FREIWILLIGEN

Die/Der Freiwillige agiert wie die anderen Teilnehmenden, sie/er muss das Spiel vorher nicht kennen – die Lehrkraft kann sie immer wieder drankommen lassen als Person in der Mitte, wenn sich niemand anderer meldet. Wenn ihnen keine fünf Wörter einfallen, macht es auch nichts – die Lehrkraft kann immer die Lernenden ermuntern, Vorschläge zu machen – was das Ganze weniger einschüchternd macht für die Person, die als nächste in den Kreis geht!

fünf Gegenstände in diese Kategorie finden z.B. Pizza, Spaghetti, Brot, Äpfel, Burger für „Essen“. Nach jedem Gegenstand müssen die Personen im Kreis unisono „eins“, „zwei“, „drei“ etc. sagen, bis sie bei fünf sind.

5. Dann wird der Person im Kreis applaudiert. Sie geht zurück in den Kreis und schlägt eine neue Kategorie vor. Die Kategorien können von der Lehrkraft oder von Freiwilligen oder Lernenden vorgeschlagen werden.

A1–C2



5-10 MIN

↗ Erhöhter Platzbedarf im Kursraum nötig!

ROTE SOCKE

Dies ist ein Klassiker unter den Spielen und kann mit Lernenden jedes Niveaus gespielt werden, solange die Mobilität der Teilnehmenden es erlaubt, zu stehen und sich auf einen Stuhl zu setzen. Es ist hilfreich in Gruppen, die sich gegenseitig nicht so gut kennen und bietet eine Möglichkeit, sich besser kennen zu lernen – auch für die Lehrkraft und die Freiwilligen. Beurteilen Sie für sich, wie lang dieses Spiel dauern soll.

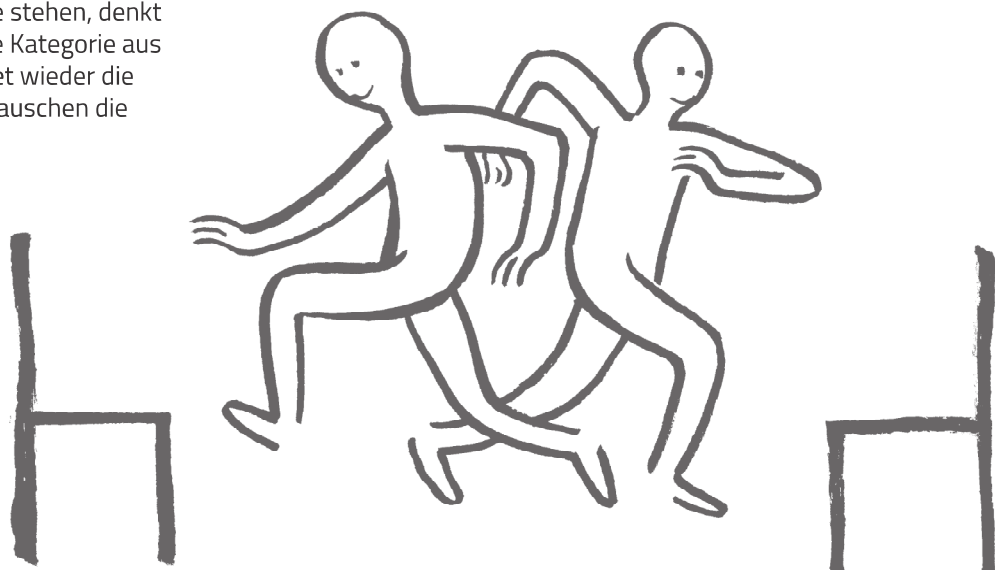
ANLEITUNG

1. Die Lernenden und Freiwilligen sitzen in einem Kreis. Jeder Stuhl ist besetzt.
2. Stellen Sie sich in die Kreismitte und sagen Sie: „Alle tauschen die Plätze, die ...“ und beenden Sie den Satz mit z.B. „... schwarze Schuhe tragen“
3. Alle, auf die das zutrifft, müssen von ihren Stühlen aufstehen und ihre Plätze tauschen. Inzwischen setzen Sie sich auf einen der freien Plätze. Die Person, die keinen Stuhl mehr findet, bleibt in der Kreismitte stehen, denkt sich eine neue Kategorie aus und verwendet wieder die Phrase „Alle tauschen die Plätze, die...“

ROLLE DES/DER FREIWILLIGEN

Der/die Freiwillige unterstützt hier einfach als begeisterte*r Teilnehmer*in. Es ist keine Vorbereitung nötig.

4. Wenn das ein paar Mal geschehen ist, können Sie zusätzliche Regeln wie z.B.: Du darfst dich nicht auf den Nachbar-Stuhl setzen und auch nicht wieder auf deinen.
5. Außerdem können inhaltliche Schwerpunkte gesetzt werden, indem nur bestimmte Tätigkeiten, Eigenschaften oder Gegenstände genannt werden können, zB. nur Kleidungsstücke, nur Sportarten usw.





A1–C2



5-10 MIN

1-2-3

Das ist eine lustige Aktivität, die einer Gruppe Antrieb gibt, die gerade etwas Statisches oder Monotones gemacht hat.

ANLEITUNG

1. Die Lernenden stellen (oder setzen) sich in Paaren gegenüber. Wenn es eine ungerade Zahl ist, kann der/die Freiwillige mitmachen. In jedem Falle ist es hilfreich wenn die/der Freiwillige die Aktivität mit Ihnen vorführt. Wenn Sie mehrere Freiwillige haben, sollen diese immer jeweils mit einem Lernenden zusammengehen, anstatt miteinander zu arbeiten.
2. Die Aktivität besteht darin, dass man zu zweit bis drei zählt. Stellen Sie sich gegenüber einer Freiwilligen auf und zählen Sie abwechselnd, wobei jeder nur eine Nummer sagt:
Lehrkraft: Eins
Freiwillige*r: Zwei
Lehrkraft: Drei
Freiwillige*r: Eins
Lehrkraft: Zwei...
3. Die Lernenden machen das für ca. eine Minute.
4. Sobald die Lernenden in einen Rhythmus gekommen sind und das mit dem alternierenden Zählen klappt, unterbrechen Sie um die nächste Herausforderung anzusagen.
5. Die Lernenden sollen sich entscheiden, wer in dem Paar A und wer B ist.

ROLLE DES/DER FREIWILLIGEN

Der/die Freiwillige muss die Aktivität nicht vorher kennen, sie muss sie nur gemeinsam mit ihnen vor der Gruppe vorzeigen. Nach dem Vorzeigen sollte der/die Freiwillige mit einem Lernenden zusammen ein Paar bilden, das hilft, eine Beziehung aufzubauen.

6. Alle As heben kurz die Hände in die Höhe.
7. Zeigen Sie die Aktivität wieder mit einer Freiwilligen vor: Diese Mal ersetzen Sie die Zahl „Eins“ mit einer Geste, einer Bewegung oder einem Geräusch, z.B. klatschen Sie in die Hände, anstatt „Eins“ auszusprechen. Alle As sollen das jetzt ebenfalls mit einer eigenen Geste machen.
8. Gehen Sie umher und versichern Sie sich, dass dieser Schritt von allen verstanden wurde.
9. Nach einer Minute sollen die Bs die Nummer „Zwei“ durch eine Geste, einer Bewegung oder einem Geräusch ersetzen. Zeigen Sie es wieder mit einer Freiwilligen

vor, z.B.:

Lehrkraft: [Klatschen]

Freiwillige*r: [Dreht sich im Kreis]

Lehrkraft: Drei

Freiwillige*r: [Klatschen]

Lehrkraft: [Dreht sich im Kreis]

Freiwillige*r: Drei...

10. Lassen Sie das die Lernenden wieder einen Moment ausprobieren, sodass jedeR in den Rhythmus hineinkommt.
11. Dann stoppen Sie wieder und bitten alle As die Zahl „Drei“ mit einer anderen Geste zu ersetzen. Zeigen Sie das wieder mit einer Freiwilligen vor.
12. Die Lernenden fahren damit fort, nur mehr ihre Gesten zu verwenden, bis es langweilig wird.
13. Anschliessend könnten Sie ein paar Paare bitten, ihre Geräusche/Gesten vor der ganzen Gruppe vorzuzeigen.

TIPPS

- Sie sollten sich vergewissern, dass die/der Freiwillige gerne mit Ihnen die Übung vorführt.

A1–C2



5-10 MIN

↗ Erhöhter Platzbedarf im Kursraum nötig!

GRUPPEN BILDEN ...

Das ist ein nützliches Kennenlernspiel und eignet sich gut, um die Freiwilligen in das Spiel einzubinden und um eine Beziehung zwischen Freiwilligen und Gruppe aufzubauen. Durch das Spiel entdecken Lernende Gemeinsamkeiten mit den Freiwilligen.

ANLEITUNG

1. Die Lernenden stehen auf und entfernen sich von den Tischen.
2. Bitten Sie die Lernenden, Gruppen anhand eines Merkmals (z.B. Wer trägt schwarze Schuhe?) zu bilden. Die Teilnehmer*innen verhandeln eigenständig ihre Gruppen- geben Sie Ihnen keine Kategorien vor.
3. Sobald die Gruppen gebildet worden sind, gibt jede von ihnen ihre Kategorie bekannt, z.B. Sandalen, Schuhe, die braun sind, Schuhe mit Schnürsenkel etc.
4. Bitten sie die Lernenden, neue Gruppen zu bilden- basierend auf einer neuen Kategorie wie z.B. Sprache, Haustiere, Lieblingsmusik, Hobbies, Lieblingsessen.
5. Nach zwei oder drei Runden können Sie nach Kategorie- Vorschlägen der Lernenden fragen.

TIPPS

- Es ist hilfreich, wenn die Freiwilligen keine führende Rolle beim Arrangieren und Organisieren der Gruppen spielen, trotzdem sollen sie sich mitteilen. Wenn es Ihnen notwendig erscheint, können Sie es ihnen vorab sagen.



A1–C2



5–10 MIN

RICHTIG ODER FALSCH

Diese Aktivität eignet sich gut für das Kennenlernen einer neuen Gruppe oder wenn z.B. neue Freiwillige erstmals in den Unterricht kommen.

VORBEREITUNG

Bitten Sie vorher die/den Freiwillige*n, drei Aussagen vorzubereiten, die auf Fakten über sich beruhen, um diese dann den Lernenden zu präsentieren. Zwei der Aussagen sollen korrekt und eine sollte falsch sein – aber es sollte nicht offensichtlich sein, welche!

ANLEITUNG

1. Der/die Freiwillige erzählt den Lernenden nun seine/ihre vorbereiteten Aussagen.
2. Die Lernenden können im Anschluss abstimmen, welche Aussage die falsche ist.
3. Der/die Freiwillige löst auf, welche falsch war.
4. Dann bitten Sie Lernende, dasselbe zu machen – drei Aussagen über sich aufschreiben, eine davon ist eine Lüge.
5. Wenn die Lernenden ihre Aussagen fertig geschrieben haben, wiederholen Sie den Prozess: Ein*e Lernende*r

ROLLE DES/DER FREIWILLIGEN

Die Freiwilligen führen die Übung den Lernenden vor und motivieren sie dadurch, vor der Gruppe zu sprechen.

teilt seine Aussagen mit, die Gruppe und alle anderen (Lehrkraft und Freiwillige*r mit dabei) stimmen ab, welche die falsche war.

6. Nachdem jede*r Lernende abgestimmt hat, kann ein*e neue*r Lernende*r bestimmt werden, der/die als nächste drankommt.

TIPPS

- Vermitteln Sie dem/der Freiwilligen, dass dies eine gute Möglichkeit ist, dass die Lernenden ihn/sie besser kennenlernen.



Erhöhter Platzbedarf im Kursraum nötig!

A1–C2



5-10 MIN

PANTOMIME

WEITERREICHEN

Das ist ein aktivierendes und lustiges Spiel. Das Vergnügen kommt nicht vom Gewinnen – sondern eher vom Spaß, dass die Pantomime immer weiter verfällt und sich in etwas komplett anderes verwandelt! Heben Sie hier nicht besonders hervor, wer gewinnt oder wer verliert.

ANLEITUNG

1. Teilen Sie Lernende auf bzw. bitten Sie sie, zwei parallele Linien zu bilden. Die Lernenden beider Linien sollten in eine gemeinsame Richtung blicken, in Richtung Raumvorderseite.
2. Bitten Sie die Lernenden genauso stehen zu bleiben (auf der Linie, in diese Raumrichtung blickend) bis sie einen leichten Klaps auf der Schulter spüren. Dann können sie sich umdrehen und ihnen wird eine Tätigkeit pantomimisch vorgeführt.
3. Das Spiel beginnt mit der Lehrkraft oder eine*n Freiwillige*n, die sich eine Tätigkeit oder eine Bewegung überlegen, z.B. die Haare bürsten oder einen Kuchen backen. Dann klopfen sie einem Lernenden am Ende der Linie auf die Schulter, sodass sich diese umdrehen.

ROLLE DES/DER FREIWILLIGEN

Es ist hilfreich für dieses Spiel, eine*n Freiwillige*n zu haben, um eine ungerade Zahl auszugleichen. Sie können entweder Teilnehmende sein oder mit einer Pantomime starten, während die Lehrkraft das Ganze beobachtet.

4. Die Lehrkraft oder die/ der Freiwillige zeigt diesen zwei Lernenden ihre Aktion (gleichzeitig).
5. Die zwei Teilnehmer*innen am Linienende drehen sich wieder um, klopfen der Person vor sich auf die Schulter und zeigen ihr das, was ihnen gezeigt wurde.
6. Dieser Prozess dauert an, bis die Pantomime am anderen Ende der Linie angekommen ist.

7. Die zwei Lernenden am Ende der Linie zeigen dann allen, welche Tätigkeit ihnen beigebracht wurde. Die Lehrkraft und die/ der Freiwillige zeigen im Anschluss ihre ursprüngliche Darstellung. Die Kursleiter*in kann im Anschluss das Team als GewinnerInnen auswählen, bei dem die finale Tätigkeit der Original-Darstellung am meisten ähnelt. Meistens folgt ein großes Gelächter!

TIPPS

- Nach der ersten Runde können Lernende dann die Person werden, die sich eine der Original-Mimen einfallen lässt. Das bedeutet, dass der/die Freiwillige sicher an dieser Runde teilnehmen kann.
- Dieses Spiel kann knifflig zum Erklären sein, deshalb ist es nützlich, eine*n Freiwillige*n involviert zu haben, der/die das Spiel kennt und zeigt, wie die Teilnahme funktioniert.



A1–C2



10 MIN

15 WÖRTER GESCHICHTE

Dieses Spiel kann helfen, Vokabular aufzubauen und Aussprache zu üben. Vor allem aber macht es bewusst, wie wenige Wörter es braucht, um kommunizieren zu können. Es kann zum Aufwärmen verwendet werden, oder wenn die Lernenden müde sind und Abwechslung brauchen.

VORBEREITUNG

Teilnehmer*innen bekommen eine Liste von 10 Wörtern, die sie verwenden können. Dies sollten simple Wörter aus verschiedenen Kategorien sein, wie Nomen und Verben: Mann, Frau, Liebe, gehen, Zeit, Jetzt, Nur,... Es gibt fünf Leerfelder, damit die Lernenden eigene Wörter einfüllen können. Diese Wörter können von den Lernenden frei bestimmt werden.

ANLEITUNG

1. Das Ziel dieser Übung ist für Lernende, eine Geschichte mit nur 15 Wörtern zu schreiben. Es ist nicht erlaubt, andere Wörter dafür zu verwenden oder die Wörter in anderen Formen zu verwenden. Falsche Grammatik und fehlende Wörter sind nicht nur erlaubt, sondern unvermeidbar. Eine Geschichte könnte so aussehen: Mann Liebe Frau. Frau gehen weg etc.

ROLLE DES/DER FREIWillIGEN

Freiwillige können umhergehen während die Lernenden schreiben und überprüfen, ob die 15 Wort Regel befolgt wird oder nicht, ansonsten sollten die TN daran erinnert werden.

2. Die Lehrkraft sollte zu Beginn hervorheben, dass es eine lustige Übung ist, mit Wörtern zu spielen und dass die Geschichte wichtig ist, nicht die fehlenden Wörter und/oder die Grammatikfehler. Es kann vieles mit nur 15 Worten erzählt werden!
3. Sobald die Lernenden ihre Geschichte vorbereitet haben, tragen sie sie vor und bekommen Applaus.

4. Befragung / follow up Optionen: Diese Geschichten können in einen zusammenhängenden und „korrekten“ Text verwandelt werden, indem von einer kleinen Gruppe die Enden abgewandelt werden oder extra Wörter hinzugefügt werden (follow up Aktivität). Eine Befragung könnte sein, dass jede Geschichte von anderen Lernenden beschrieben und ausgebaut wird:
Ist diese Geschichte traurig oder lustig?
Wo ist dieser Mann/diese Frau?
Können wir ihm/ihr einen Namen geben?
Was passiert als nächstes?



A1–C2



20 MIN

EINE AKTION NACHSPIELEN

Diese Aktivität kann als einfaches Warm Up genutzt werden. Oder es wird eingesetzt um Vokabular zu generieren oder Vokabular zu einem bestimmten Thema zu üben. Die Gruppe sollte aus mindestens 8 Personen bestehen.

ANLEITUNG

1. Die Lernenden (einzeln oder in Paaren) bekommen eine Minute Vorbereitungszeit, um an eine Situation zu denken, die sie pantomimisch darstellen wollen. Gegenstände verwenden ist nicht erlaubt! Alles sollte nur mit dem Körper allein dargestellt werden.
2. Bevor die Aktivität beginnt, sollte die Lehrkraft mit der Gruppe Gesten finden, die für „Ja“, „Nein“ und „Fast“ stehen. Die Lehrkraft kann diese einfach zeigen oder sich auf Vorschläge mit der Gruppe einigen.
3. Sobald die Lernenden ihre Mime vorbereitet haben, zeigen sie sie dem Rest der Gruppe.
4. Die anderen Teilnehmer*innen sitzen in einem Kreis um den/ die Lernende*n herum und stellen ihnen Fragen: Putzt du dir deine Zähne? Fährst du im Auto?
5. Die Lernenden, die darstellen, antworten nicht, stattdessen geben sie Antworten mit den Gesten „ja“, „Nein“, „Fast“

ROLLE DES/DER FREIWILLIGEN

Während der Aktivität schreibt der/die Freiwillige Fragen an die Tafel, die während der Übung auftauchen (und korrigiert diese, falls notwendig)

(z.B. Nicken, Kopfschütteln, Kopfschütteln von einer Seite zur anderen)

TIPPS

- Bitte den/die Freiwillige*n, die Fragen wortwörtlich auf die Tafel zu schreiben und nicht bereits zu verbessern.

