

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	7
Übersicht über die Spiele.....	8
Didaktische Erläuterungen zu den Spielen.....	11
Kopiervorlagen zu den Spielen.....	39

Alle Spiele haben gemeinsam, dass sie authentische Situationen im Unterricht simulieren. Charakteristisch für authentische Situationen ist, dass die Sprecher nicht wissen, was ihre Gesprächspartner als Nächstes sagen oder fragen werden, und die Gesprächspartner wiederum nicht wissen, wie Erstere darauf reagieren werden. Alle Mitspieler haben derartige authentische „Informationslücken“, um die sich alle Spiele drehen.

Die 30 Spiele von „Spielend Deutsch lernen“ lassen sich in folgende Spieletypen aufteilen:

- Spiele nach dem Konzept klassischer Gesellschaftsspiele (z. B. Memory - Pass auf, Quarett - Bekleidetes Quartett, Würfelspiel - Lohrart);
- Spiele, die authentische Sachinformationen vermitteln (z. B. Wettervorhersage, Touristen in Harzburg, Biogeografie);
- Spiele, die beendet sind, wenn eine bestimmte Aufgabe gelöst ist (z. B. Stars erklenden, Webbeschreibungen, Flussüberquerung);
- Rollenspiele mit offenem Ende (z. B. Wohnungstuche, Wer darf zuerst ins Badelotter?, Im Flugzeug);
- Spiele, deren Ergebnis ein zusammenhängend geschriebener Text sein soll (z. B. Letter von heute, Liebe macht blind, Märchensalat).

„Spielend Deutsch lernen“ begleitet und unterstützt die Arbeit mit jedem kurztragenden Lehrwerk in der Transfer-Phase. Das heißt, die jeweiligen sprachlichen Voraussetzungen zur erfolgreichen Bewältigung der Spiele müssen vorher im Unterricht geschaffen worden sein, sie können nicht während des Spiels erworben werden.

„Spielend Deutsch lernen“ besteht aus zwei Teilen: Der erste Teil (S. 11 ff.) ist für die Hand der Lehrers/der Lehrerin gedacht, enthält Beschreibungen und Erklärungen zu den Spielen. Zu Beginn werden kurze Informationen zu Sprechintentionen, Fertigkeiten, Grammatik/Wortschatz, Teilnehmerzahl, ungefähre Spieldauer und dem für das Spiel benötigten Material gegeben. In einem Kasten folgen Redemittel, die den Lernenden vor Beginn des Spiels zur Verfügung gestellt werden (Tafelanschrieb) oder schon geläufig sein sollten. Unter den Redemittelkästen finden Sie Spielvorschläge zum Verlauf der Spiele. Der zweite Teil (S. 39 ff.) enthält alle Materialien, die für die Spiele benötigt werden, als Kopiervorlagen.

Der Reihenfolge der Spiele liegt der Gedanke der sprachlichen Progression zugrunde.

Die folgende Übersicht über die Spiele bietet Orientierung über Sprechintentionen, Fertigkeiten, Themen, Grammatik und Wortschatz. Die Spiele sind zum Einüben von Redewendungen, die zu bestimmten Sprechintentionen gehören, ebenso geeignet wie für die Anwendung von grammatischen Strukturen.

„Spielend Deutsch lernen“ kann von den Lehrern/Lehrerinnen in vielen Fällen praktisch ohne Vorbereitung im Unterricht eingesetzt werden und bietet den Lernenden Spaß, Abwechslung und die Möglichkeit, miteinander ins Gespräch zu kommen.

Für die sachkundige Vorarbeit und Unterstützung bei der Erarbeitung der Spiele möchte ich an dieser Stelle Boris Ka Kinow und Jana Dammann ganz herzlich danken.

Michael Dreke