

# **Spiele und andere Torheiten im Anfängerunterricht – Was bedeutet Spielen im Sprachunterricht?**

Irene Stecher Mattes

## **Spiele für den Anfangsunterricht**

### **Schlüsselkönig**

Lernziel: Auflockerung und Veränderung der Sitzordnung

Alle Schüler sitzen im Kreis, der Lehrer steht in der Mitte. Für ihn ist kein Stuhl frei. Er geht auf einen der Teilnehmer zu, gibt ihm die Hand und sagt: „Guten Abend, Monika!“ (Wenn man sich schon kennt). Nun gehen beide auf andere Mitspieler zu und begrüßen sie. Auch diese stehen auf und begrüßen wieder andere, bis alle Spieler unterwegs sind. Dann lässt der Lehrer den Schlüsselbund geräuschvoll auf die Erde fallen und alle suchen sich einen Stuhl. Wer übrig bleibt, hebt den Schlüsselbund auf und beginnt von neuem.

### **Der Meister ist nicht zu Hause**

Lernziel: Auflockerung und Wiederholung der Verben / freies Sprechen

Alle Schüler sitzen im Kreis und sind pantomimisch mit einer Arbeit beschäftigt: Sie schreiben, telefonieren, malen, nähen, kochen etc. Der Lehrer steht im Kreis, er ist der Meister. Wenn er aus dem Kreis geht und ruft: „Der Meister ist nicht zu Hause“, hören die Lehrlinge auf zu arbeiten und gehen allein, zu zweit oder zu mehreren im Kreis und außerhalb spazieren. Ruft der Lehrer nach einer Weile: „Der Meister ist wieder zu Hause“, läuft jeder schnell wieder an seine Arbeit. Aber der „Meister“ hat sich auch auf einen Stuhl gesetzt, so dass ein Schüler übrig bleibt. Er beginnt das Spiel von neuem.

## **Ratespiele**

### **Rate, rate...**

Lernziel: Tiere / Schulmaterial / Farben / Adjektive / freies Sprechen

„Rate, rate, was ist das? Es ist kein Fuchs und ist kein Has! Es ist braun (und dick)!“ sagt ein Spieler. Die anderen Teilnehmer raten, welches Tier (Bildkarten oder Gegenstand benutzen) es sein könnte. Das Tier oder der Gegenstand muss für alle sichtbar sein.

### **Deckengeist**

Lernziel: Freies Sprechen

Ein Kind geht aus dem Klassenzimmer hinaus. Der Lehrer wählt ein zweites Kind, das sich in die Kreismitte hockt, es wird mit einer Decke zugedeckt. Alle Kinder können schnell den Platz wechseln. Nun darf das Kind von draußen wieder hereinkommen. Der Lehrer erzählt etwa: „Der Zauberer ist hier gewesen und hat ein Kind von uns in einen Deckengeist verwandelt.“ Alle Kinder fragen: „Wer ist das?“ Wird es nicht gleich erraten, kann man den Deckengeist bitten, einige Töne von sich zu geben. Ist es erraten, können zwei neue Kinder ausgewählt werden.

### **Dirigenten raten**

Lernziel: Singen / Instrumente wiederholen

Alle sitzen im großen Kreis, und ein Spieler wird gebeten hinauszugehen. In seiner Abwesenheit wird einer aus dem Kreis zum Dirigenten gewählt, der von seinem Platz aus im Sitzen allerlei Instrumente ‚spielt‘: Klavier, Cello, Geige, Flöte, Trompete, Gitarre etc., wobei alle Übrigen diese Bewegungen nachmachen. Dabei wird irgendein allen gut bekanntes Lied gesungen, wie zum Beispiel „Horch, was kommt von draußen rein“. Wenn der hinausgeschickte Spieler hereingerufen wird, ist die erste Bewegung bereits im Gange und es wird schon gesungen. Es ist nun seine Aufgabe herauszufinden, von wem die Bewegungen ausgehen. Der Dirigent soll möglichst häufig mit den Instrumenten wechseln.

## Würfelspiele

### Habgier oder „So ein Mist!“

Lernziel: Zahlen wiederholen

Alle sitzen um einen Tisch. Bei einer sehr großen Gruppe kann man auch die Schüler in Vierergruppen teilen. Ein Spieler beginnt zu würfeln und zählt alle Augen zusammen. Bevor er eine Eins vermutet, hört er auf zu würfeln und gibt den Würfel seinem Nachbarn. Er würfelt und zählt seine Augen ebenfalls zusammen. Die Zahlen werden aufgeschrieben und bei der nächsten Runde dazugezählt. Hört er nicht rechtzeitig auf und würfelt eine Eins, sind alle vorherigen Augen gestrichen und er hat Null. Pech hat der, der bereits beim ersten Würfeln eine Eins würfelt. Sieger ist, wer am Schluss die höchste Zahl aufweisen kann.

Variante: Jeder Spieler hat drei Würfel. Er würfelt und addiert die Punkte. Aber man darf keine Eins würfeln, sonst hat man keine Punkte in dieser Runde. Wer eine Eins würfelt, sagt: „So ein Mist!“ und gibt die Würfel weiter. Sieger ist, wer nach 10 oder 20 Runden die meisten Punkte hat.

### Männchen bauen

Lernziel: Körperteile wiederholen

Man teilt die Schüler in Gruppen von vier oder fünf Spielern. Alle sitzen um den Tisch. Die Aufgabe besteht darin, ein Männchen zu malen, das jeder nach und nach ins Heft zeichnet. Erst wenn man eine Vier gewürfelt hat, kann man mit der Zeichnung anfangen. Die Vier steht für den Körper. Für den Kopf ist eine Drei erforderlich. Für die Ohren braucht man zweimal eine Zwei. Für die Beine zweimal eine Sechs. Die fünf Finger jeder Hand werden unmittelbar an den Körper ange-setzt und für jeden Finger muss eine Fünf gewürfelt werden, also zehnmal eine Fünf. Die Augen müssen durch zweimal eine Eins erwürfelt werden. Sieger ist, wer zuerst sein Männchen vollständig aufgezeichnet hat.

Variante ‚Laus würfeln‘: In der Reihenfolge der Zahlen 1 bis 6 muss die Laus folgender-maßen zusammengesetzt werden: 1 = der Körper; 2 = der Kopf; 3 = der Schwanz; 4 = die drei Beine auf der rechten Seite; 5 = die drei Beine auf der linken Seite; 6 = die zwei Fühler am Kopf.

## Plus und minus

Lernziel: Zahlen addieren und subtrahieren

Jeder Mitspieler darf neunmal würfeln, die Würfe werden abwechselnd addiert und subtrahiert. Der erste Wurf ist beispielweise eine 5, der zweite eine 4, das wäre dann  $5+4=9$ . Der dritte Wurf (nehmen wir an, es war eine 2) würde dann von der Neun abgezogen  $5+4=9-2=7$ , etc. Wer nach neun Würfeln die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

## Der Feuerwehrwürfel

Lernziel: Körperteile wiederholen / fördert körperliche Wendigkeit

Alle Spieler sitzen im Kreis, ein Kind hat einen Würfel, alle Kinder müssen folgende Bewegungen bei der gewürfelten Zahl ausführen: 1 = alle heben ein Bein; 2 = alle heben zwei Beine; 3 = alle heben zwei Beine und einen Arm; 4 = alle heben zwei Beine und zwei Arme; 5 = alle heben zwei Beine und zwei Arme und strecken die Zunge in die Luft; 6 = alle stehen auf und machen ein Feuerwehrauto nach.

## Konzentrationsspiele

### Achtung! Trommeln!

Lernziel: Fördert Reaktionsvermögen / Zur Auflockerung

Jeder sitzt an seinem Tisch. Der Lehrer ruft: „Achtung! Trommeln!“ Darauf trommeln alle mit den Zeigefingern auf den Tisch. Als nächstes ruft der Lehrer: „Achtung – hoch“, hier müssen die Hände mit den Fingerspitzen auf den Tisch aufgestellt werden. „Achtung – flach“ heißt die Hände flach auf die Tischplatte legen und schließlich „Achtung – unter den Tisch“, das heißt die Hände unter den Tisch halten. Die verschiedenen Befehle werden in beliebiger Reihenfolge und in beliebigem zeitlichem Abstand gegeben. Der Lehrer macht alle Bewegungen mit und manchmal sagt er auch nur: „Trommeln“ oder „flach“ etc. In solchen Fällen ist der Befehl nicht gültig. Führt trotzdem ein Schüler den Befehl aus, so muss er ausscheiden.

## **Ich backe einen Kuchen mit...**

Lernziel: Wortschatz wiederholen

Die Schüler sitzen in Fünfer- oder Vierergruppen um den Tisch. In der Mitte des Tisches liegen verdeckt, das heißt, mit der Aufschrift nach unten, die Karten. Die Spieler ziehen der Reihe nach eine Karte und sagen dazu: „Ich backe einen Kuchen mit...“ zum Beispiel „Erdnüssen“. Steht aber auf der Karte beispielweise „Schuhe“, so muss es heißen: „Ich backe einen Kuchen ohne Schuhe.“ Wenn sich ein Spieler irrt, bekommt er einen Minuspunkt.

## **Vor „K“ nach „T“**

Lernziel: Alphabet / schnelles Denken / Konzentration

Die Spieler sitzen im Kreis, ein Freiwilliger geht in die Mitte. Er geht zu einem beliebigen Mitspieler und sagt: Vor „K“ nach „T“ (oder jede andere Buchstabenkombination). Der Angesprochene muss, so rasch er kann, den entsprechenden Buchstaben nennen, also in diesem Fall „I“ und „U“. Macht er einen Fehler oder braucht er zu lange, muss er sich in die Kreismitte setzen. Zur Erschwerung kann statt des Buchstabens nach vorheriger Vereinbarung als Antwort ein Tier, eine Pflanze, eine Stadt oder anderes genannt werden. Damit es nicht zu lange dauert, kann man bis zur Antwort bis 3 oder bis 6 zählen.

## **Alphabetisches Wettspiel**

Lernziel: Konzentration / schnelles Denken / Wortschatz

Die Schüler sitzen in zwei Reihen in ausreichendem Abstand gegenüber. Der Lehrer hat auf großen Karten oder auf Papier einzelne Buchstaben des Alphabets doppelt vorbereitet, zweimal in blauer und zweimal in roter Farbe. Nun ruft der Lehrer ein Wort (zur Wiederholung) und blitzschnell muß sich jede Partei in der richtigen Reihenfolge der Buchstaben auf einer Linie aufstellen. Die Partei, welche zuerst steht, bekommt einen Punkt. Dasselbe wird nun mit anderen Worten wiederholt. Wenn die Klasse sehr groß ist, kann man sie in Vierergruppen aufteilen.

## **Alle Vögel fliegen hoch**

Lernziel: Tiere/ Konzentration

Bei diesem Spiel sitzen alle Kinder um einen Tisch herum. Ein Teilnehmer wird zum Spielleiter ernannt. Alle Kinder fangen nun an auf den Tisch zu trommeln und der Spielleiter ruft: "Alle Vögel fliegen hoch!" Bei diesen Worten heben alle Kinder die Hände in die Luft, denn Vögel können wirklich fliegen. Beim nächsten Mal ruft der Spielleiter vielleicht aber: "Alle Löwen fliegen hoch!" Wer nun seine Hände erhoben hat, und nicht weiter trommelt, muss ein Pfand zahlen.

## **Alles auf ein Tablett!**

Lernziel: Wortschatz

Die klassische Anordnung für Kimspiele: Auf einem Tablett oder auf einem Tisch liegen mehrere Gegenstände: Beispielsweise verschiedenes Schulmaterial, Gegenstände aus dem Klassenraum. Nachdem sich die Spieler zwei bis drei Minuten die Gegenstände eingepägt haben, wird ein Tuch darüber gelegt. Wer kann die Gegenstände aufzählen? Wer weiß, in welcher Anordnung sie liegen? Man kann dieses Spiel auch als Schreibübung durchführen.

## **Ja-Nein-Stuhl**

Lernziel: Landeskunde / Textverständnis

Zwei gleichgroße Gruppen sitzen sich in zwei Reihen auf Stühlen gegenüber. Die Schüler, die auf dem jeweils ersten Stuhl sitzen, sind die '1er', die auf dem zweiten Stuhl Sitzenden die „2er“ etc. Auf beiden Seiten im Raum steht ein Stuhl, der eine mit einem „Ja-Schild“, der andere mit einem „Nein-Schild“. Der Lehrer stellt eine Frage, die nur mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden kann. Dann ruft er eine Zahl. Die beiden Angesprochenen rennen auf den entsprechenden Stuhl. Der Schnellere mit der richtigen Antwort gewinnt, seine Gruppe bekommt einen Punkt.

## **Malspiele**

### **Schnellmaler**

Lernziel: Wortschatz / Ein Thema wiederholen

Ein Papier wird der Länge nach auf den Boden gelegt und die Schüler stellen sich zu beiden Längsseiten hintereinander daneben. Neben jedem Spieler – mit Ausnahme von einem – legt der Lehrer auf das Papier ein Stück Kreide oder einen Filzstift. Auf das Kommando des Lehrers marschieren nun alle um das Papier herum, bis die Musik aufhört oder ein entsprechendes Zeichen gegeben wird. Jetzt versucht jeder, ein Stück Kreide zu erwischen und da, wo er steht, etwas zu zeichnen - eine bestimmte Jahreszeit, ein Tier, ein Haus oder Ähnliches. Wer keine Kreide (oder Filzstift) erwischen hat, scheidet aus. Variation: Alle bekommen Kreide oder Filzstift und niemand braucht auszuschneiden. Das Spiel ist beendet, wenn das Papier mit den verschiedenen Zeichnungen bemalt ist.

### **Selbstporträt**

Lernziel: Körperteile / Verben

Ein Kind legt sich mit dem Rücken auf einen großen Papierbogen und bewegt sich nicht, während ein anderes Kind seine Körperumrisse nachzeichnet. Dann tauschen beide ihre Rolle. Danach kann jedes Kind sein Abbild nach Lust und Laune bemalen. Dabei wird überlegt, was ihre Körperteile so alles können. Die Augen können sehen, der Mund kann singen und sprechen, die Hände können schreiben, malen oder ein Instrument spielen; die Füße können Fußball spielen. Wer mag, malt in den eigenen Körperumriss kleine Bilder, die zeigen, was seine Füße oder Hände schon alles gelernt haben. Zum Schluss schneidet jedes Kind sein Selbstporträt aus.

## **Bewegungsspiele**

### **Zahlen im Kreis**

Lernziel: Auflockerung / Konzentration / Unterhaltung

Der Lehrer erklärt zuerst, dass bei Unterbrechung des Tanzes Kreise in der von ihm ausgerufenen Personenzahl zu bilden wären. Wer übrig bleibt, scheidet aus. Es kommt also auf eine schnelle Reaktion an. Manchmal nennt der Lehrer gerade und manchmal ungerade Zahlen. Von Vorteil ist eine Generalprobe. Bei ihr wird man erfahren, dass es nicht so einfach ist, die richtige Anzahl von Personen zu einzelnen Kreisen zu vereinen. Man tanzt, die Musik setzt aus, "fünf" wird gerufen und schon ergeben sich köstliche Szenen, da sich einzelne Paare trennen und ausscheiden müssen. Sind die 5er Kreise gebildet, wird die Musik wieder eingesetzt und es wird paarweise bis zur nächsten Kreiszahl weiter getanzt. Der Lehrer sollte sich für die eigentliche Durchführung des Tanzspieles einige Zahlen zurechtlegen.

## **Tierjagd**

Lernziel: Zum Abbau verbaler und motorischer Unruhe / Tiere

Der Lehrer muss vor Spielbeginn Zettel mit Tiernamen vorbereitet haben, bei denen jedes Tier zweimal vorkommt. Nun bekommt jeder Teilnehmer einen dieser Zettel. Zu einer Musik laufen alle Teilnehmer im Raum herum und tauschen fortlaufend ihre Zettel aus. Hört die Musik plötzlich auf, schaut jeder nach, welches Tier er gerade ist und ahmt dessen Stimme nach. Dabei versucht er nun das zweite Tier der gleichen Art ausfindig zu machen.

## **Familie Meier**

Lernziel Wortfeld: Familie / Fördert Beweglichkeit und Schnelligkeit

Es werden Zettel benötigt, auf denen jeweils ein Familienmitglied (Vater, Mutter, Tochter etc.) mit dem jeweiligen Familiennamen steht. Das sind zum Beispiel bei 25 MitspielerInnen 5 Familienmitglieder und 5 Familien. Die Familiennamen sollten alle ähnlich klingen (beispielsweise Meier, Leier, Reiher, Beier). Je nach Anzahl der SpielerInnen werden entsprechend viele Zettel verwendet. Jeder bekommt einen Zettel, und auf das Kommando des Lehrers setzen sich alle Spielteilnehmer in Bewegung und gehen kreuz und quer im Kreis herum. Sie tauschen dabei mit anderen Spielern, die ihnen begegnen, immer wieder ihre Zettel. Auf Verstummen der Musik müssen sich nun alle Familien zusammenfinden. Ist eine Familie kom-

plett, setzt sich die Familie in Generationenreihenfolge auf einen der Stühle. Wer ist am schnellsten komplett? Danach gehen alle wieder auseinander, gehen umher, tauschen erneut etc.

### **„Hatschi Patschi“**

Lernziel: Fragen und Antworten (W-Fragen)

Alle sitzen im Kreis. Ein Spieler wird gewählt, um rauszugehen. Dann wird ein Kind zum 'Hatschi Patschi' ernannt. Das Kind, das draußen war, kommt wieder rein und stellt sich in die Mitte des Kreises. Nun stellt ein Kind nach dem anderen eine Frage, die vorher schon ausgemacht wurde. Wie zum Beispiel "Wie heißt du?" oder "Wie alt bist du?", es können aber auch andere Fragen (je nach Deutschniveau der Gruppe) sein. Wenn nun "Wie heißt du?" gefragt wird, dann wird jedes Kind mit seinem Namen oder in einem richtigen Satz "Ich heiße....." antworten, außer wenn das Kind, das 'Hatschi Patschi' ist, gefragt wird. Das antwortet ganz laut 'Hatschi Patschi' und alle Kinder stehen auf und suchen einen neuen Platz. Wer keinen Platz bekommt, geht raus. Dann geht es wieder von vorne los.

### **Obstsalat**

Lernziel: Obst / Tiere

Alle setzen sich auf Stühle in einen Kreis. Es werden gleichmäßig Namen von Obstsorten zum Beispiel Apfel, Birne, Orange verteilt. Jeder muss sich seine Frucht merken. Einer stellt sich nun in die Mitte und ruft eine Obstsorte auf. Sagt er beispielsweise Banane, so versuchen alle, denen eine Banane zugeteilt wurde, einen anderen Sitzplatz zu ergattern. Während die 'Bananen' beschäftigt sind, einen Sitzplatz zu bekommen, versucht der, der in der Mitte stand, selber einen Platz zu besetzen. Nehmen wir an, er findet rechtzeitig vor einem anderen einen Platz, so bleibt jemand anderes übrig. Dieser ruft nun eine andere Frucht auf (oder zum Spaß dieselbe Frucht wie davor). Dann versucht er einen Platz zu bekommen. Schafft er es nicht, ist er noch mal dran. Aber das Beste am Spiel ist der Aufruf 'Obstsalat'. Dann nämlich müssen alle aufstehen und sich auf einen anderen Platz setzen.

Variante: Man kann dieses Spiel zur Abwechslung mit Tieren spielen. Anstatt 'Obstsalat' wird 'Zoo' gerufen.

## Zwischen Kinn und Po

Lernziel: Körperteile / Fördert Beweglichkeit und Kreativität

Der Lehrer bestimmt in etwa drei Metern Entfernung einen Zielpunkt und stellt dort einen Gegenstand auf (Stuhl oder Karton). Nun bildet er Zweierteams; jeweils zwei dieser Wettkampfpaare spielen in einer Runde gegeneinander. Ziel ist es, auf das Kommando des Lehrers hin ein Kissen bis zum Gegenstand zu transportieren und wieder zurück. Der Lehrer gibt vor, mit welchen Körperteilen die Kinder die Kissen transportieren sollen. Vielleicht lautet das Kommando „Po und Ellenbogen“ oder „Kopf und Hand“ oder „Schulter und Schulter“. Gesiegt hat das Team, das sein Kissen als erstes ins Ziel gebracht hat.

Variante: Lustig ist es auch, wenn wir die „Kommandos“ auf Kärtchen zeichnen. Die Kärtchen werden gemischt und auf einen Stapel gelegt und jede Gruppe muss eins ziehen. So wie auf der Zeichnung angegeben, muss nun jede Gruppe ihr Kissen ins Ziel transportieren.

## Literatur

BAER, Ulrich / DIETRICH, Knut / OTTO, Günther (Hg.) *Spielzeit: Spielräume in der Schullwirklichkeit*. Friedrich Jahresheft XIII 1995.

BAUM, Heike. *Spielen mit allen Sinnen Rund ums Jahr*. Hamburg, Falken Verlag 1996.

BEHME, Helga. „Miteinander reden lernen. Sprechspiele im Unterricht“. Aufgabe IV: Ergänze die Modalverben möchten – können - dürfen. In: *Studium Deutsch als Fremdsprache – Sprach-didaktik*. Band 4. München, Iudicium 1985.

GÖBEL, Richard (Hg.) *Lernen mit Spielen*. Pädagogische Arbeitsstelle, Bonn 1979.

KISCHNICK, Rudolf. *Was die Kinder spielen*. Stuttgart, Verlag Freies Geistesleben 1973.

LOHFERT, Walter. *Kommunikative Spiele für Deutsch als Fremdsprache*. München, Hueber-Verlag 1983.

SCHWALBACHER SPIELKARTEI. Mainz, Matthias-Grünwald-Verlag 1985.

SION, Christopher (Hg.) *88 Unterrichtsrezepte Deutsch als Fremdsprache*. Stuttgart/Dresden, Klett-Verlag 1995.

SPIER, Anne. *Mit Spielen Deutsch lernen*. Königstein, Scriptor 1981.