

## Hinweise zu den verwendeten Symbolen

Für die Kennzeichnung des Schwierigkeitsgrades der einzelnen Aktivitäten werden Symbole verwendet, die dem Leser die Übersicht und damit die schnelle Auswahl erleichtern sollen:



- Die Feder kennzeichnet leichte Spiele und Aktivitäten.



- Die Waage weist auf Inhalte mit mittlerem Schwierigkeitsgrad hin.



- Das Gewicht schließlich deutet darauf hin, daß diese Aktivitäten schwierigerer Natur sind.

- Die unter der Rubrik „Schwierigkeitsgrad“ befindlichen Sternchen \* erleichtern dem Leser die Entscheidung, in welchen Lerngruppen die einzelnen Aktivitäten am besten eingesetzt werden können.

Die vorliegende Sammlung wurde bereits mehrfach als Paket in Lehrerfortbildungskursen zum Thema „Kommunikative Aktivitäten im Deutsch-als-Fremdspracheunterricht“ eingesetzt; interessierten Lesern sei dies ebenfalls empfohlen. Dennoch wird in einigen Fällen noch einmal gesondert auf Verwendungsmöglichkeiten in speziellen Fortbildungsveranstaltungen hingewiesen, um einen vielseitigen Einsatz der aufgelisteten Spiele und Aktivitäten zu gewährleisten.



803.0 Met.

N 16 754

6. 5. 4. 3. 2. 1. | Die letzten Ziffern  
1999 98 97 96 95 | bezeichnen Zahl und Jahr des Druckes.  
Alle Drucke dieser Auflage können, da unverändert, nebeneinander benutzt werden.

1. Auflage 1995  
© 1995 VERLAG FÜR DEUTSCH  
Max-Hueber-Straße 8, D-85737 Ismaning/München

Zeichnungen: Marlene Pohle  
Druck: Druckerei Ludwig Auer, Donauwörth  
Printed in Germany  
ISBN 3-88532-693-0

Wpisano do Księgi Akcesji

Akc. K2/nr. 10,08, BN

## Vorbemerkung

Das vorliegende Buch darf nicht als Fachlektüre verstanden werden, bei der die einzelnen Kapitel sukzessiv studiert werden müssen – vielmehr liegt der Schwerpunkt dieser Sammlung auf dem Auswahlcharakter als Handbuch. Das Buch kann und soll auf vielfältige Art und Weise im praktischen Deutsch-als-Fremdsprache-Unterricht eingesetzt werden. Handlungsorientierung, Kreativität und Lerneraktivität stehen im Vordergrund von *Handeln und Sprechen im Deutschunterricht*. Die Sammlung soll Lehrern und Fortbildern helfen, die ihren Lernern Anwendung, Überprüfung und Erweiterung ihrer Sprachkenntnisse über den Deutschunterricht hinaus ermöglichen wollen. Dabei sind die vorgeschlagenen Aktivitäten so gehalten, daß Spracherwerb und -anwendung in angstfreier Umgebung und auf lernerzentrierte Art und Weise stattfinden. Das soziale und interaktive Lernen steht eindeutig im Vordergrund. Die Vermittlung von Erfolgserlebnissen für lernschwächere Schüler ist ein weiterer Aspekt, der berücksichtigt wurde, denn viele der vorgeschlagenen Aktivitäten können sowohl von Anfängern als auch von fortgeschrittenen Lernern bewältigt werden. Die Verwendung von Symbolen, die die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade kennzeichnen, erleichtern den Lehrern die Auswahl der einzelnen Aktivitäten für ihre spezifischen Lerngruppen. Im Gegensatz zu vielen anderen Sammlungen dieser Art wurde bewußt auf eine praxisfreundliche Gestaltung geachtet. Die Übersichtlichkeit der Darstellung soll die schnelle Umsetzung im täglichen Unterricht erleichtern.

Einerseits demonstriert *Handeln und Sprechen im Deutschunterricht* den Lernern, daß sie ihre erworbenen Sprachkenntnisse bereits in relevanten Kommunikationssituationen anwenden können. Dabei wird ihnen gezeigt, daß ein moderner Fremdsprachenunterricht neue Wege beschreiten und daß Lernen vor allem auch Spaß machen kann. Die Sammlung kann auch im regulären Deutschunterricht eingesetzt werden, sei es zur Motivation, Auflockerung, zum spielerischen Üben von Zahlen und Wortfeldern oder zur Anwendung von Grammatik im schülerzentrierten Kontext, um nur einige Bereiche zu nennen.

Während meiner beruflichen Tätigkeit in Kanada wurde ich zum ersten Mal mit sogenannten „German Immersion Days“ konfrontiert, die von einzelnen Lehrern, aber auch von Deutschlehrerverbänden initiiert wurden. An diesen Projekttagen fand der Deutschunterricht nicht wie gewohnt in den dafür angesetzten Stunden statt, vielmehr erstreckte er sich über den ganzen Tag. Häufig fand er auch außerhalb der Schule in einer anderen Umgebung statt, wie z. B. in einem Freizeitzentrum oder einem Landheim. Bereitwillig ließen sich alle Lerner auf die Bedingung ein, den ganzen Tag – auch in den Pausen und in Privatgesprächen – Deutsch zu sprechen.



Interessierte Lehrer, die eine ähnliche Veranstaltung planen, können mit Hilfe der in *Handeln und Sprechen* enthaltenen Aktivitäten ebenfalls einen oder mehrere „Deutsche Tage“ ausrichten.

In die vorliegende Sammlung sind Erfahrungen aus der Lehrerfort- und Weiterbildung in der Bundesrepublik und im Ausland eingearbeitet worden. Viele der enthaltenen Vorschläge sind erst durch den Erfahrungsaustausch und die Diskussion mit anderen interessierten Lehrern entstanden. Nur so kann eine sinnvolle Fort- und Weiterbildung erfolgen, indem Rezepte ausgetauscht, übernommen und entsprechend für den eigenen Bedarf modifiziert werden. Natürlich erhebt die Liste der Aktivitäten und Übungen keinen Anspruch auf Vollständigkeit, vielmehr handelt es sich hier um eine Auswahl, die von den Benutzern beliebig modifiziert und erweitert werden kann. Die Sammlung soll nicht allein zum Nachvollzug, sondern auch zur Erstellung ähnlicher Spiele und zur Vervollständigung einer solchen Dokumentation anregen.

Die Lerner selbst dürfen an dieser Stelle nicht vergessen werden. Auch sie haben zu dieser Sammlung beigetragen. So ist z. B. die Fußballreportage das Produkt einer Unterrichtsstunde im Englischunterricht eines achten Hauptschuljahres einer hessischen Gesamtschule, in der sich der Autor und die Schüler spontan von einer nichtssagenden und langweiligen Lehrbuchlektion über den Fußballsport lösten und gemeinsam diese interaktive Form des Lernens entwickelten. In zahlreichen Deutschstunden und Lehrerfortbildungsveranstaltungen hat sich dieses Konzept inzwischen ebenfalls bewährt. Das Beispiel zeigt, daß unkonventioneller Unterricht von seinen Schülern profitieren kann, wenn diese aufgefordert sind, ihr kreatives Potential einzubringen.

Im Verlauf der Publikation wird die Formulierung „der Lehrer“ und „der Schüler“ verwendet. An dieser Stelle soll jedoch ausdrücklich betont werden, daß sich hinter dem Gebrauch der maskulinen Form kein Versuch einer Diskriminierung verbirgt – vielmehr geschieht dies aus Gründen der Vereinfachung. „Die Lehrerin“ und „die Schülerin“ sollen durch die Wahl dieser Formulierung keineswegs ausgeschlossen werden.

Kürten, September 1994  
R. E. Wicke

## Inhalt:

### Vorbemerkung 3

|     |   |
|-----|---|
| I   | <b>Aktivitäten zur Kontaktaufnahme 7</b>                    |
|     | Wer gehört zu meiner Familie? 7                             |
|     | Wer ist wer? 10   |
|     | Bingo für Neugierige 12                                     |
|     | Das magische Buch 13  |
|     | Deutsch macht Spaß 15                                       |
| II  | <b>Raten und Kombinieren 19</b>                             |
|     | Wer bin ich? 19   |
|     | Personenraten 21  |
|     | Beruferaten 22  |
|     | Müll-Detektive 24   |
|     | Der Fühlsack 28   |
|     | Finde die Unterschiede I 30                                 |
|     | Finde die Unterschiede II 32                                |
| III | <b>Umgang mit Zahlen, Buchstaben, Wörtern und Sätzen 34</b> |
|     | Bingo 34  |
|     | 1,2,3, Rumpelstilzchen 36                                   |
|     | Wort-Bingo 36   |
|     | Buchstaben-Domino 39  |
|     | Tabble 41   |
|     | Simon sagt ... 42   |
|     | Artikel-Spiel 43  |
|     | Frage und Antwort 44  |
|     | Einkaufsspiel 47  |
| IV  | <b>Zeichnungen, Skulpturen und Puzzles 51</b>               |
|     | Zeichne, was ich dir sage! 51                               |
|     | Strichmännchen-Geschichten 53                               |
|     | Drahtskulpturen 55  |
|     | Geniale Erfinder 56   |
|     | Papiertiere 60  |
|     | Das Cowboy-Puzzle 61  |
|     | Partner-Puzzles 64  |
| V   | <b>Kreativer Umgang mit Medien 67</b>                       |
|     | Die Fußballreportage 67                                     |
|     | Wer sagt was? 71  |
|     | Die Redaktion tagt 72                                       |
|     | Geschichten erzählen mit dem Tageslichtprojektor 74         |

## VI

### Szenisches Spiel 76

Das andere Ich 76

Der stumme Reisebericht 78

Scharade 79

Ping-Pong 80

## VII

### Erzählen und Erfinden von Geschichten 81

Erzählen mit Hilfe von Stichwörtern 81

Bildergeschichten 82

Fang den Ball 85

Piktogramm-Geschichten 86



Teilne

Schwie

Materi

bzw. H