



# MAITE

## LERNT DEUTSCH

SPIELKARTEI

Jürgen Wolff und andere

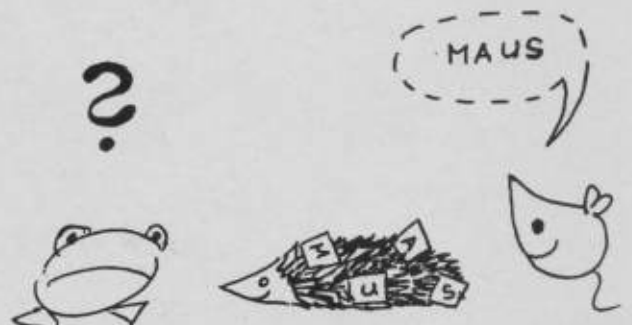
3. Auflage 1984

4. angepasste Auflage 1991

© AutorInnen und TANDEM  
Das Kopieren für den Unterrichtsgebrauch  
ist gestattet.

TANDEM Fundazioa  
PK 864  
E-20080 Donostia

Pta 2.000



## VORSPIEL

Glücklicherweise mangelt es nicht mehr an Literatur zum Thema 'Spielen und Sprachunterricht'. Daher kann sich diese Einführung auf ein paar praktische Hinweise beschränken.

Die folgenden 150 Spiele wurden in den 'Deutsch im Spiel'-Kursen am Instituto Alemán Madrid, in den Rückkehrerkinderkursen von APOYAR in den Vororten um Madrid und bei anderen Gelegenheiten erprobt und zuerst 1982 in einer Probefassung veröffentlicht.

Sie sind entsprechend der grammatischen Progression von

### "Maite lernt Deutsch"

geordnet, können aber auch mit anderen Lehrwerken eingesetzt werden.

Die Lektionsnummer ist oben in der Mitte der Karten angegeben.

Dabei heisst "0", dass das Spiel der Aussprache-, Lese- oder Verschriftungsschulung dient. Spiele ohne Lektionsnummer lassen sich auf vielen Ebenen, auch bei Fortgeschrittenen, verwenden.

In den tabellarischen Übersichten zur Unterrichtsvorbereitung in der 'Lehrhilfe' zu "Maite" wird bei den infragekommenden Abschnitten auf die entsprechenden Spiele verwiesen.

Spiele, die im 'Lernbuch' von "Maite" selbst oder in der 'Lehrhilfe' erklärt sind, werden hier nicht nochmal aufgeführt. Oft lassen sie sich auch auf andere Lektionen übertragen, dazu vertrauen wir auf die Phantasie des Lehrers/Zauberers.

Bei Verwendung als Kartei empfiehlt es sich, die Blätter durch einen untergeklebten Karton zu verstärken (erst die Rückseite kopieren ...).

Die 'maximale Teilnehmerzahl' ist fast nie angegeben, aber es dürfte ja Einigkeit darüber bestehen, dass bei mehr als 15 Teilnehmern sinnvoller Sprachunterricht aufhört.

Die Kategorien in 'Art des Spiels' liegen teilweise auf verschiedenen Ebenen und halten keiner wissenschaftlichen Überprüfung stand. Allerdings decken sich auch die in der Literatur angebotenen Kategorien nur selten.

Auch kann es nach wie vor passieren, dass unter dem Oberbegriff 'Spiele' "unter witzigen Titeln getarnte Übungen in Form von Bildbeschreibungen, Ausspracheübungen, Vokabelwiederholungen usw." auftauchen (vgl. dazu die Rezension der Probefassung, abgedruckt auf -9-).

Da die Spielesammlung in kleinen Auflagen hergestellt wird, kommen eure Kritik, Verbesserungs- und Erweiterungsvorschläge fast immer 'rechtzeitig'.

Schliesslich noch eine 'Warnung': manche dieser Spiele führen dazu, dass ein Kurs Teilnehmer sich gegenüber der ganzen Klasse exponieren muss oder einige in lächerliche Situationen geraten. Das kann unangenehm sein, wenn es sich um schüchterne Personen handelt oder innerhalb der Klasse Aggressionen bestehen. Das Ergebnis wäre dann genau das Gegenteil vom beabsichtigten:

Verkrampfung statt Entspannung, Sprechhemmung statt Sprechförderung.

Wir vertrauen darauf, dass jeder Lehrer sich die Spielbeschreibungen vor dem Einsatz auch daraufhin durchsieht und notfalls bei der Rollenverteilung Vorsicht walten lässt.

Trotz dieser grauenhaft gestelzten Einleitung - viel Spass !



REGISTER

Es soll denjenigen Benutzern die Arbeit erleichtern, die (noch) nicht mit "Maite lernt Deutsch" arbeiten und daher ihre Progression nicht kennen. Mit seiner Hilfe kann mensch schneller das passende Spiel zu einem bestimmten Thema finden und in die Progression anderer Lehrbücher einbauen. Natürlich muss mensch vorher überprüfen, ob der Schwierigkeitsgrad das zulässt. Nicht erfasst sind die Spiele auf den Seiten 1 - 10 (Vortraining) und 115 - 146 (progressionsunabhängig einsetzbar).

<u>Thema</u>	<u>Ordnungszahl</u>	(selbst erweitern !)
A Adjektive (Tiere)	16, 23, 24	
Adjektive, attributiv	83, 84, 91, 98, 100, 101, 102, 103	
Akkusativ	35, 36, 37, 38, 71	
alle - alles - ganz - jeder	46	
Artikel	20	
Aussagesatz	11, 62	
B Berufe	18	
D dass	105, 106	
Dativ	68, 69, 70, 71	
E Entscheidungsfrage	15, 21	
F Familie	43, 44	
G gefallen	62, 64, 66	
I Imperativ	70, 78, 89, 96, 97	
indirekter Fragesatz	47	
K Komma	112	
Konjugation	12	
Konjunktiv II	85, 92, 93, 94	
L lieben	63	
M Modalverben	48, 49, 50, 51, 53, 60, 68	
N Negation	22, 24	
O ob	107	
Ordinalzahlen	84	
P Passiv	113, 114	
Perfekt	77, 78, 79, 90	
Possessivartikel	25, 26, 27	
Präpositionen mit einem Fall	73, 74, 75, 76	
Präteritum (sein, haben)	45, 88	
Präteritum	87, 88	
R reflexive Verben	72	
Relativsatz	109, 110, 111	
S sie - Sie	17	
Steigerung der Adjektive	108	
T trennbare Verben	34, 95	
U Uhrzeit	33	
V Verkaufsgespräch	39, 40, 41, 42	
W warum - weil	48, 55, 57, 58, 59, 60	
was für - welcher	104	
Wechselpräpositionen und -verben	89, 90, 95, 96, 97	
wenn	48, 54, 55, 56, 60	
werden + Adjektiv	19	
W-Fragen (lokal)	13	
W-Fragen	14, 59, 61, 62, 64, 65, 67	
Wortbildung	80, 81, 82	
Z Zahlen	28, 29, 30, 31, 32	
zu + Infinitiv	52	

andere Themen:

4. AUFLAGE

Diese Spielkartei lässt sich auch mit der 4. Auflage von 'Maite lernt Deutsch' einsetzen, und zwar folgendermassen:  
links steht die Lektions- und Textnummer, rechts die Ordnungszahl ("Seite") des Spiels, das danach möglich ist. Das Zubehör hat dieselbe Ordnungszahl wie die Spielbeschreibung, die allerdings manchmal schlecht gedruckt ist.

Bestellungen an:

TANDEM FUNDAZIOA  
☎ 322062 (10-13H) +FAX  
APDO. 864  
E-20080 DONOSTIA

<u>Lektion</u>	<u>Ordnungszahl</u>	<u>Lektion</u>	<u>Ordnungszahl</u>	<u>Lektion</u>	<u>Ordnungsz.</u>
<u>0</u>		<u>8</u>		<u>16</u>	
Fonetik	1-10	8.10.	77,78,79	16.1.	92
				16.2.	93
<u>1</u>		<u>9</u>		16.3.	94
1.4.	11	9.5.	68		
1.5.	12	9.8.	66,67	<u>17</u>	
1.6.	13	9.9.	61,62,64,65	17.4.	108
1.12.	20	9.16.	69,71	17.6.	108
1.14.	14	9.17.	70	17.11.	109,110,111
		9.18.	63,72	17.12.	112
<u>2</u>		<u>10</u>		<u>18</u>	
2.4.	15,16,21	10.2.	74	18.10.	109,110,111
2.6.	18	10.9.	73,75,76		
2.9.	17			<u>19</u>	
2.10.	19	<u>11</u>		19.3.	113
2.12.	22,23,24	??		19.7.	114
<u>3</u>		<u>12</u>		<u>20</u>	
3.3.	25,26	12.2.	97	20.8.	143
3.5.	27	12.8.	89		
3.7.	28,29,30,31,32			<u>frei verwendbar</u>	
3.11.	33	<u>13</u>		<u>95</u>	
3.15.	34,35	13.5.	80,81	115 - 137	
3.22.	108	13.10.	82	139 - 142	
<u>4</u>		<u>14</u>		144 - 146	
4.3.	36,37	14.2.	84		
4.5.	38	14.3.	99		
4.6.	43,44	14.4.	101		
4.9.	45	14.7.	104		
4.10.	42	14.9.	83,91,98,100,102,103		
4.11.	39,40,41	14.12.	105,106,138		
<u>5</u>		14.13.	107		
5.1.	46	14.17.	112		
5.2.	47	<u>15</u>			
5.3.	105	15.1.	85		
<u>6</u>		15.2.	87		
6.7.	50	15.3.	86,88		
6.13.	48,49,51,53	15.5.	96		
<u>7</u>		15.6.	90		
7.3.	54,55,56				
7.8.	57,58,60				
7.10.	59				

PROGRESSION / INHALTSVERZEICHNIS

Zubehör			eingebaut
Verwendete Kategorien			-5-
Redemittelliste			-5-
Quellen und Literaturhinweise			-6-
Bezugsquellen / Bilanz			-8-
Rezension der Probefassung			-9-
Karteikarte zum Kopieren			-10-
Spiele			danach
<u>Nummer</u>	<u>Name</u>	<u>Zubehör</u>	<u>Seite</u>
0. Ausspr	Aussprachespiel	Bildkarten	1
	Lala		2
	Mit 'sch' fängts an	Bildkarten	3
	Pusten	Bildkarten	4
	Stille Post		5
	Wie bitte		6
Lesen	Buchstabierspiel		7
	Schnellsprechwunder		8
	Sprich genau - hör genau !	Legetafel, Bildkarten	9
	Verdrehte Wörter		10
	Lügen		11
	Konjugieren hält jung		12
	Länder - Sprachen - Leute	Nationalitäten/Sprachen	13
	Wer bin ich ?		14
	Wer ist das ?		15
	Dschungelbuch	Tierfotos	16
	Sissy		17
	Fleißige Handwerker	Berufsfotos	18
	Sic transit gloria mundi		19
	Transvestit wider Willen	Substantivliste, kontrastiv	20
	Ich sehe was, was du nicht siehst	Legetafel, Bildkarten	21
	Ratespiel		22
	Drei Fragen		23
	Durch die Blume		24
	Besitzverhältnisse		25
	Egoismus		26
	Adam und Eva im Schottenrock		27
	Heimbingo	Zahlentafeln, Zahlenkarten	28
	Hoch die Zahl		29
	Nüsse schätzen		30
	Verbotene Fünf		31
	Wer viel hat, dem wird genommen	Zahlenkarten	32
	Fünf vor zwölf	Uhrzeitentafel	33
	Getrennt konjugieren, vereint ...		34
	Domino	Dominokarten	35
	Kofferpacken		36
	Obdachlos		37
	Tut mir leid		38
	Der Markt von Onei-Onea		39
	Postamt	Geld, Briefmarken, Gebühren	40
	Salamanderkauf		41
	Wir kaufen im Warenhaus ein		42
	Familientreffen	Familienkarten	43
	Präsident - Vizepräsident		44

<u>Nummer</u>	<u>Name</u>	<u>Zubehör</u>	<u>Seite</u>
	Exil		45
	Fuenteovejuna		46
	Nicht zuständig		47
	Brainstorming		48
	Mit der Giraffe in die U-Bahn		49
	Verkehr verkehrt	Verkehrszeichen, Sätze	50
	Wir haben keine Vorurteile		51
	Zum 'zu' zucken		52
	Bewerbungsgespräch		53
	Eskalation	Landkarten, Daten, Verbliste	54
	Konsequenzen	Satzfragmente	55
	'wenn'-Spiel	Spielfeld, Bedingungskarten	56
	Examen		57
	Volksbefragung		58
	Ohne Worte	Interpretierbare Bilder	59
	Sitzplatz		60
	Jugendherberge		61
	Kennenlernspiel (für Fadenzieher)		62
	Liebe ohne 'l'		63
	Partnerinterview		64
	Personenermittlung		65
	Mimose		66
	Wie liebst du es ?		67
	Bäckerei		68
	Geschenke	F/V-Karten, Geschenkekarten	69
	Mach's mal	Spielfeld, Karten	70
	Weihnachten		71
	Häng dich auf, ehe es zu spät ist.		72
	Kein ... ohne ...		73
	Das Haus vom hölzernen Mann		74
	Planetarium	Ringe für Präpositionen	75
	Präpositionsquartett	Kartensätze	76
	(Gegensätze ziehen sich an)	Verben mit präpos. Objekt	127
	Alibi		77
	Schon fertig	Karten mit Imperativ/Perfekt	78
	Schwieriger Alltag		79
	Pärchenbilder	Quartett'schnipsel'	80
	Was bringt die Zeitung ?		81
	X erinnert an Y		82
	Adjektivparadies		83
	Zuordnung		84
	Zyniker		85
	Dichterlehrling		86
	Sekretärsspiel		87
	Zu meiner Zeit		88
	Puzzle	Modellbild	89
	Was habe ich in meinen Koffer getan ?		90
	Anzeigen aufsetzen		91
	Geheime Wünsche		92
	Geschenkübergabe		93
	Reise	Fragebogen	94
	Dschungel Madrid	Metroplan, Anweisungen	95
	Denkmalbau		96
	Zeichnungsbeschreibung	Zeichnung	97
	Reich der Tiere		98
	Suche das Gegenteil		99

<u>Nummer</u>	<u>Name</u>	<u>Zubehör</u>	<u>Seite</u>
	Bildgeschichtenpuzzle	Bildgeschichte	100
	Die Grenze		101
	Prado		102
	Reinkarnation		103
	10 Millionen Belohnung	Berühmt/berühmte Deutsche	104
	Gerüchteküche		105
	Andere verstehen		106
	Rabeln		107
	Patriotismus ist der Anfang vom Ende		108
	Deutsch ist Glückssache	Begriffsliste, kontrastiv	109
	Es lag mir auf der Zunge		110
	Ich kenne jemanden, der ...		111
	Komma-Eliminatis		112
	Armer Kleiner		113
	Putzen Sie mir die Nase, Morgan		114
<u>ohne Nummer</u>			
passiv			
	Wörter: Quartett spezial	Quartettkarten	115
	Wie heisst das Wort ?		116
	Sätze: Psychiatrie		117
	Schlangen und Leitern	Spielbrett, S+L, Anweisungen	118
	Texte: Bildgeschichte	Bildergeschichten	119
	Diktierspiel		120
	Sag mir das richtige Wort !		121
produktiv			
	Wörter: ABC-Spiel		122
	Betiteln	Fotos	123
	Buchstabensuppe	Buchstabenkärtchen	124
	Die lange Liste		125
	Fingerschnippen		126
	Gegensätze ziehen sich an (→ 10.10.)		127
	Kreuzworträtsel	Kreuzworträtsel	128
	Memory		129
	Tick tack tock	Instruktionskarten	130
	Wortbaustelle		131
	Wortschöpfung		132
	Sätze: Alle gegen mich		133
	Kreuzwortlegen		134
	Sympathiespiel		135
	Wörter stechen		136
	Wörter von A bis Z		137
	Texte: Debatte	Redemittelliste	138
	Eigentum ist aller Laster Anfang	Besitzkarten	139
	Rollenspiel	Rollenvorgabefoto	140
	Schnellreimerei		141
	Synchronisieren		142
	Titelblatt		143
	Tote Taste		144
***	Pferderennen		145
	Schatzsuche		146

Hinweis zum Zubehör:

- Wenn Zubehör zu fehlen scheint, kann das drei Gründe haben:
- es ist weiter vorne, beim Spiel, wo es zuerst gebraucht wird, eingeordnet
  - es füllt nur eine halbe Seite und ist weiter vorne mit anderen zusammengefasst
  - es soll im Lauf des Spiels von den Teilnehmern hergestellt werden.

VERWENDETE KATEGORIEN

- 1 Phonetik
- 2 Lesen
- 3 Schätzen, zählen, rechnen
- 4 Würfelspiele, Quartette, Bilderlottos
- 5 Gedächtnisreihen, Wörter sammeln und nennen
- 6 Raten und fragen, beschreiben und erkennen
- 7 Vergleichen und definieren
- 8 Interpretieren
- 9 Sätze und Geschichten schreiben und erzählen
- 10 Anlegespiele
- 11 Mikrodialoge, Diskussion und Rollenspiele

REDEMittel-LISTE

Diese Liste sollte nach und nach so behandelt werden, dass auch die Metakommunikation während des Spiels auf Deutsch verläuft. (Sie stammt aus: "Mit dem Rad nach Münster", s. Literaturverzeichnis.)

Ausserdem sind die im Lernbuch eingestreuten Intensionsblöcke und die Liste in L. 6 dazu nützlich.

<u>Redeabsicht</u>	<u>Redemittel</u>
fragen	Wer beginnt ? Wer fängt an ? Wer ist an der Reihe ? Bin ich an der Reihe ? Wer kommt dran ? Komm ich dran ? Bin ich dran ? Wer würfelt als erster ? Wie bitte ? Kannst du die Frage/Aufgabe wiederholen ?
auffordern/bitten	Du bist an der Reihe. Du bist dran. Weiter ! Mach weiter ! Spielt zügig ! Gib mir den Würfel, bitte ! Darf ich mal den Prospekt haben ?
Meinung äussern	Das verstehe ich nicht. Das kapiere ich nicht. Ich finde das gut/schlecht/blöd/interessant. Ich habe keine Ahnung. Ich weiss es nicht. Das finde ich nicht. Das finde ich auch. Ich glaube ...
sich entschuldigen	Entschuldige bitte ! Verzeih ! Entschuldigen Sie bitte ! Verzeihen Sie !
sich bedanken	Dankeschön ! Vielen Dank ! Tausend Dank ! Besten Dank ! Danke ! Danke vielmals !
Affekte äussern	Gut/toll/prima/fein/fantastisch/Klasse ! Blöd/doof/idiotisch/Sch.../Zu dumm ! Au weia/Oje ! Was soll denn das ? Na klar ! Mensch !

QUELLEN UND LITERATURHINWEISE

Die verwendeten Bücher sind auf den Karteikarten mit den ersten 3 Buchstaben des Autorennamens angegeben und unten mit \* aufgeführt.

Daneben wurden mündliche Anregungen von

Maite Alejos, Brigit Aschwanden, Gesa von der Fecht, Wolfgang Heim, Andrea Kraus, Peter Kuhn, Hermann Schaefer, Klemens Veith sowie Spielideen aus der Sonntagsbeilage der spanischen Zeitung 'EL PAIS' aufgegriffen.

Über die übrigen Titel der Liste, die nicht alle für den Unterricht Deutsch als Fremdsprache gedacht sind, ist nichts bekannt.

1. Adler/Heidrich, Auf dem Münchener Hauptbahnhof; Goethe-Institut, 55 rue Belliard, 1040 Bruxelles, Belgien
- 2.\* Arndt, Didaktische Spiele; Volk und Wissen, Berlin/DDR
- 3.\* Arvola u.a., Mit dem Rad nach Münster; Goethe-Institut, 55 rue Belliard, 1040 Bruxelles, Belgien
4. Baer, Kennenlernspiele - Einstiegsmethoden; Baer, Küppelstein 34, 5630 Remscheid 1
- 5.\* Bundesarbeitsgemeinschaft Englisch an Gesamtschulen (Hg), Kommunikativer Englischunterricht; Langenscheidt-Longman
- 6.\* Daublebsky, Spielen in der Schule; Klett
7. Deutscher Akademischer Austauschdienst (Hg), Spiele für den Sprachunterricht, 32 Lernspiele; Arbeitsgemeinschaft der DAAD-Lektoren in Jugoslawien
8. Dreke, Rollenspiele und andere Sprechansätze für Fortgeschrittene; in: Bericht vom 2.Treffen der 'Associação Portuguesa de Professores de Alemão' Lisboa 1982
9. Geller u.a., Spiele für den Sprachunterricht; in: Info DaF 2/1982
- 10.\* Giese/Winnig, Aufenthaltsspiele; 43 Seiten, SFE-SFB, Postfach 1.480, 6232 Bad Soden
- 11.\* Göock, Das grosse Buch der Spiele; Bertelsmann 1964
12. Göbel, Lernen mit Spielen - Lernspiele für den Unterricht mit ausländischen Arbeitern; Pädagogische Arbeitsstelle des Deutschen Volkshochschul-Verbandes, Holzhausenstr. 21, 6000 Frankfurt
- 13.\* Göbel/Hessel/Klaas, Lernspiele als Übungsalternative im Fremdsprachenunterricht; PA des DVV
14. Helm von Faber (Hg), Rollenspiele und Simulation im Fremdsprachenunterricht; Goethe-Institut, Postfach 20 10 09, 8000 München 2
- 15.\* Hessel/Göbel, Spiele und gruppenaktive Verfahren im Unterricht; in: Deutsch lernen 2/1976
16. Huberich, Spiele für die Gruppe; 188 Seiten, Quelle & Meyer
17. Kirchmayer, Schulspele für Jungen und Mädchen; 267 Seiten, televersand - 3, Postfach 103.444, 6900 Heidelberg 1
- 18.\* Kühn, Der Einsatz von Kreuzworträtseln im Deutschunterricht; in: Der deutsche Lehrer im Ausland, 1981 (Nummer unbekannt)
19. Kühne, Rollenspielkartei für die Sekundarstufe 1 und 2, 15 Rollenspiele; Verlag W. Künne, Postfach 26, 6393 Wehrheim 1, Bestellnummer 95/5
20. Lehnert/Internationale Lehrerarbeitsgruppe, Das München-Spiel; Inter Naciones Bonn, Bestellnummer 20 680
21. Leue, Comic Spiele Buch und Rezeptbuch für Spiele; je 128 Seiten, Gerald Leue, Proellstr. 20/21, 1000 Berlin 48
22. Lohfert, Kommunikative Spiele für Deutsch als Fremdsprache, Spielpläne und Materialien für die Grundstufe; Hueber München 1982

- 23.\* Löffler, Das Spiel im kommunikativen Fremdsprachenunterricht; Urban & Schwarzenberg, ISBN 3-541-40861-8
24. Mally, Szenisches Spiel und freies Sprechen im Fremdsprachenunterricht; Hueber München
- 25.\* Meese u.a., Überblick über verschiedene Übungsmöglichkeiten durch Spiele; in: Deutsch lernen 2/1980
- 26.\* Mohr, Spielen im Kommunikativen Englischunterricht; Hessisches Institut für Lehrerfortbildung, Reinhardswaldschule, 3501 Fulda 1
27. Nachrichtendienst 'Infokiste', Adressbuch Spiel und Theater; Wolfgang Bort, Postfach 600 223, 4630 Bochum 6
28. Paass, Lernspiele im Unterricht Deutsch als Fremdsprache; in: Zielsprache Deutsch 3/1982
29. Post u.a., Einfache Spiele kreativer Selbsterfahrung; Georg Post, Bulthauptstr. 22, 2800 Bremen 1
30. Rogalla, Spielerische Methoden der Wortschatz-Erweiterung; in: unbekannt Quelle
- 31.\* Schiffler, Interaktiver Fremdsprachenunterricht; Klett
32. Schmitt, Buchstabensalat, 60 Lernspiele für Deutsch als Fremdsprache; Verlag für Deutsch
33. Schuh, Lehrerhandbuch zu 'Komm bitte !'; Hueber
34. Spier, Mit Spielen Deutsch lernen; 168 Seiten, Scriptor, ISBN 3-589-20781-7
35. Steinhilber, Didaktik des Spiels im Fremdsprachenunterricht; Hirschgraben Frankfurt 1982
- 36.\* Wagner, Spielübungen und Übungsspiele im Fremdsprachenunterricht; Arbeitskreis Deutsch als Fremdsprache beim DAAD, Dr.Armin Wolff, Universitätsstr.31, 8400 Regensburg
- 37.\* Weisele-Alexa, Deutschunterricht mit türkischen Hausfrauen; in: Deutsch lernen 1/1979
38. Woesler, Spiele - Feste - Gruppenprogramme; Fischer

Unveröffentlicht:

- 39.\* Arbeitsgruppe, Spielkartei; Goethe-Institut Bordeaux, Frankreich
40. Heike Schabbel, Spielsammlung; Goethe-Institut Lisboa, Portugal

Kein Autor bekannt:

41. Autorenkollektiv, Provopoli; Horatio-Verlag, 8491 Zandt
42. ?, Bürokrats, wir kommen - Tips und Tricks zum Ärgern der deutschen Beamtenseele; Eichbornverlag, Sh. Landwehrweg 293, 6000 Frankfurt 70
43. ?, Die Neuen Spiele; Ahorn-Verlag, Weidgarten 2, 8091 Soyen
44. ?, Remscheider Spielkarten, 200 kooperative Spiele; Rhinoceros, Stoppenberger Strasse 13-15, 4300 Essen
45. ?, Spiele für den Französischunterricht; Landesverband der Volkshochschulen in Niedersachsen
46. ?, Spielen - aktivieren - animieren; 198 Seiten, Jugendfahrtendienst e.V., Heumarkt 64-66, 5000 Köln 1

Weitere Fundstellen:

47. Friedensspiele; DOKU-Verlag und Vertrieb, G.Kunz, Erich Heckelstr. 5, 7505 Ettlingen 6

48. Trainer und Lernspiele; Heinevetter Verlag Hamburg
  49. Projekt Schulspass und Schulspiele; AOL, Waldstr. 17, 7585 Lichtenau  
(Veröffentlichungen bei Rowohlt)
  50. Rubrik 'Sprachlernspiele' in den Programmen der Lernmittelverlage
  51. Spielmittel-Grundausstattungspaket; Wehrfritz, Postfach 1107, 8634 Rodach
  52. Themen - Information - Praxis, Beilage zu 'SCALA-wir'; Hueber
- \* Eine Liste spanischer Titel gibt es gegen Einsendung von Ptas 50/DM 1.- in Briefmarken an: Ediciones TANDEM

Und - falls ihr meint, ihr hättet 150 Spiele gekauft und nur 146 bekommen - erfindet doch selbst welche !

Auf der übernächsten Seite ist ein Vordruck zum Vervielfältigen.



Zum Vergleich die Rezension der Probefassung von  
Anke Aref und Hans-Erich Herfurth, in: Info Daf Nr. 5, Dezember 1983, S. 104/5

**TANDEM:**

Deutsch macht Spaß!

216 didaktische Spiele für den Deutschunterricht  
an Ausländer. Manuskriptdruck - Madrid 1982.  
119 Seiten, DM 20,-

(zu beziehen durch TANDEM. Apartado 3.304.  
Madrid)

Bei der vorliegenden Spielesammlung handelt  
es sich um eine Probefassung, die als Zusatzma-  
terial zu dem TANDEM-Lehrwerk *Maite lernt  
Deutsch* entwickelt wurde.

Die 216 darin aufgenommenen Spiele wurden  
vom TANDEM-Team u.a. in Kursen mit  
Rückkehrerkindern am Instituto Aleman in  
Madrid erprobt und sind in ihrer grammatischen  
Progression nach dem obengenannten Lehr-  
werk sowie nach Braun/Nieder/Schmöe *Deutsch  
als Fremdsprache* geordnet. Viele Spiele eignen  
sich aber wohl auch für mit anderen Lehrbü-  
chern unterrichtete jugendliche und erwachsene  
Deutschlehrer.

Im Spielerepertoire finden sich Spiele zu den  
Bereichen Lexik und Syntax und Vorschläge für  
Mikrodialoge, Diskussions- und Rollenspiele.  
Im Gegensatz zu anderen Spielesammlungen  
legt das TANDEM-Team besonderen Wert auf  
„fonetiksple“, die entsprechend der Zielgruppe  
besonders für spanischsprechende Deutschleh-  
rer schwierige Laute berücksichtigen.

Die TANDEM-Publikation verzichtet auf eine  
theoretische Einführung zu Sprachlernspielen.

Beim ersten Eindruck fällt der humorvoll  
provokative, lockere Stil auf (Kleinschreibung,  
*mensch* statt *man*). Bei genauerem Hinsehen  
finden sich aber auch hier unter witzigen Titeln  
*getarnte* Übungen in Form von Bildbeschreibun-  
gen, Ausspracheübungen, Vokabelwiederholun-  
gen usw. sowie einige schon traditionelle, in der  
Schule meist fünf Minuten vor der Pause ge-  
spielte Bingos und „Hangmans“.

Bedauerlich ist auch, daß ausschließlich Spielbe-  
schreibungen gegeben, aber nur in Einzelfällen  
fertige Materialien mitgeliefert werden. Da-  
durch ergibt sich für den Lehrer ein großer  
Vorbereitungsaufwand, der noch dadurch ver-  
stärkt wird, daß die Spielesammlung kein  
Register enthält und erst dann handhabbar wird,  
wenn sich der Lehrer - wie vom TANDEM-  
Team auch angeregt - eine Spielekartei anlegt.

Bei einigen Spielen vermissen wir Hinweise auf  
mögliche Gefahren bei spielungewohnten und  
sensiblen Lernern.

Für die endgültige Fassung von *Deutsch macht  
Spaß!*, die Mitte 1984 im Hueber Verlag erschei-  
nen soll, verspricht der Autor Jürgen Wolff eine  
Anreicherung durch Kopiervorlagen und Wort-  
listen sowie eine übersichtlichere Anordnung  
der Spiele.

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle:

Ordnungszahl:

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels:

Art des spiels:

geeignet für kinder: o  
erwachs.: o

Teilnehmerzahl  
mindestens:  
höchstens:

Zeitbedarf:

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht:

Ablauf/regeln:

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 1

passend zu Lektion: 0

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Aussprachenspiel

Art des spiels: 1=fonetik  
5=gedächtnisreihen, wörter sammeln und nennen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 min.

Zubehör: entsprechende gegenstände  
oder bildkarten, soviel  
wie teilnehmer

Notwendige voraussetzungen fonetik  
(muss vorher durchgenommen wortschatz  
werden):

Vorbereitungsbedarf: wortschatz

Was wird geübt/erreicht: aussprache von konsonantenverbindungen  
wortschatzverankerung

Ablauf/regeln: Einer nennt gegenstände, deren bezeichnung mit einer schwierigen konsonantenverbindung beginnt (z.b. blatt, block, brief, gruppe, schlüssel, spiegel). Die anderen müssen den entsprechenden gegenstand hochheben und den namen nocheinmal aussprechen. Bis zu 10 begriffe verwenden.

- Mensch kann auch gegenstände einführen, die im spanischen gleich benannt werden, sodass die unterschiedlichen bezeichnungen im deutschen geübt werden (finger/zehen). Die wiederholung des namens kann um eine antwortformel erweitert werden ("Hier habe ich den ...").

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr es gespielt ?

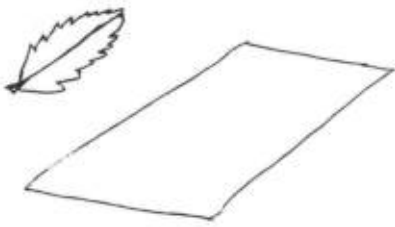
Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

1



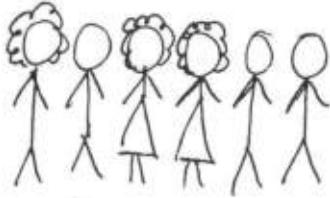
s Blatt, -er



r Block, -s



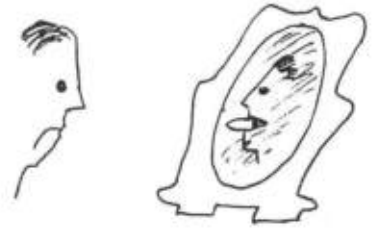
r Brief, -e



e Gruppe, -n



r Schlüssel, -

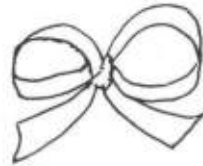


r Spiegel, -

3



e Schlange, -n



e Schleife, -n



s Schloss, -er



r Schmutz, -/



r Schneemann, -er



r Stamm, -e



r Stern, -e



r Stein, -e

4



r Pudel, -



e Puppe, -n



e Pusteblume, -n

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Arn 3

Ordnungszahl: 2

passend zu Lektion: 0

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Lala

Art des spiels: l=fonetik

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 3 min.

Zubehör: augenbinde  
versteckbarer gegenstand

Notwendige voraussetzungen fonetik  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf: fonetiktraining

Was wird geübt/erreicht: hörunterscheidung  
genaue aussprache

Ablauf/regeln: Leises oder lauterer 'lala' zeigt dem blinden, ob er sich dem gegenstand nähert. Statt 'lala' kann auch ein kontrastiv ausgewähltes wortpaar genommen werden, wie 'heiss - Eis', 'Zoo - so', 'Wein - Bein', 'Zauber - sauber', 'seit - Zeit', 'Tank - Dank', 'her - hier'

- Es darf nur einen ansager geben, sonst wird der blinde verwirrt.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 3

passend zu Lektion: 0

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Mit "sch.." fängt's an, wie geht's weiter ?

Art des spiels: l=fonetik

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 4 (chor)  
höchstens:Zeitbedarf: 4 min.  
bei 6 wörternZubehör: zeichnungen oder bilder  
oder anschauungsexemplare von:  
schlange, schleife, schloss,  
schlüssel, schmutz, schneemann,  
spiegel, stamm, stern, stein  
Vorbereitungsbedarf:Notwendige voraussetzungen fonetik  
(muss vorher durchgenommen  
werden): lesenlernen der wörter in den  
ersten durchgängenWas wird geübt/erreicht: Besonders schwierige konsonantenverbindungen werden in gelockerter  
stimmung geübt. Gleichzeitig wortschatzarbeit möglich.Ablauf/regeln: Die teilnehmer sprechen dauernd den anfangslaut und vollenden das wort,  
sobald der leiter auf eine der sachen zeigt. Nach und nach wird die ge-  
schwindigkeit gesteigert. Hauptsächlich geht es um die aussprache, nur  
nebenbei um das lernen und behalten von wörtern, aber je häufiger die be-  
nutzten wörter im sonstigen unterricht verwendet werden, desto besser.

- Das spiel ist auf andere laute übertragbar.

In bestimmten klassen wird es gern gesehen, wenn mensch 'Spanien' in die wörter mischt.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Arn 3

Ordnungszahl: 4

passend zu Lektion: 0

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Pu(sten)

Art des spiels: 1=fonetik

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 1, spiell.  
höchstens:

Zeitbedarf: 10 sek.  
pro teilnehmer

Zubehör: kerze windrad watte  
gefaltete karte  
bildkarten von:  
pudel puppe pustebume

Notwendige voraussetzungen fonetik  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf: wörter erklären  
fonetiktraining

Was wird geübt/erreicht: explosive aussprache  
des /p/

Ablauf/regeln: Durch den bei richtiger/leicht übertriebener aussprache des /p/ entstehenden luftstoss soll die kerze aus-, das windrad an-, die watte und die karte weg-geblasen werden. Erfahrungsgemäss darf die kerze nicht weiter als 10 cm vom mund entfernt sein (näher als 5 cm sollte sie auch nicht gehalten werden, wegen der brandgefahr).

- Der leiter erklärt/zeigt den laut /pf/ über einen reifen, der erst platzt und dann luft verliert, oder über einen ballon.  
Dann macht ein spielzeughund dummheiten und die teilnehmer schimpfen ihn aus. Einzelne teilnehmer können die rolle des spielzeughundes übernehmen.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 5

passend zu Lektion: 0

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Stille Post

Art des spiels: 1=fonetik

geeignet für kinder: X  
erwachs.: XTeilnehmerzahl  
mindestens: 5  
höchstens:

Zeitbedarf: 1 - 2 minuten

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

fonetik

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht:

hörverständnis

Ablauf/regeln: Die teilnehmer sitzen im kreis. Einer denkt sich ein wort, flüstert es dem nachbarn ins ohr. Es läuft reihum. Der letzte sagt das resultat laut.  
Dann sagt der vorletzte, was er gehört hat, und die kette wird von hinten aufgerollt. Schliesslich sagt der erste, was er eingegeben hat.

- Je länger, desto schwerer.

- Auch mit vollständigen sätzen und der konjunktion 'dass' möglich (vgl. 5.3.).

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Gie 9.7.

Ordnungszahl: 6

passend zu Lektion: 0

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Wie bitte

Art des spiels: l=fonetik

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 4  
höchstens:

Zeitbedarf: 2 minuten

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf: Es dürfen  
nur schon bekannte wörter ver-  
wendet werden.

Was wird geübt/erreicht: hörverständnis

Ablauf/regeln: Einer geht raus. Die übrigen einigen sich auf ein mehrsilbiges wort.  
Jeder übernimmt eine silbe.  
Dann stellen sie sich durcheinander auf. Wenn der eine wiederhereinkommt,  
rufen alle gleichzeitig ihre silbe. Er soll das wort heraushören.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 7

passend zu Lektion: 0

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Buchstabierspiel

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 min.

Zubehör: knöpfe, bonbons oder  
tafel/papier

Notwendige voraussetzungen fonetik  
(muss vorher durchgenommen lesen  
werden): buchstabieren

Vorbereitungsbedarf: wort ausmachen  
und anschreiben, vorherige wort-  
schatzarbeit

Was wird geübt/erreicht: buchstabieren  
kontrastive orthographie

Ablauf/regeln: Einer denkt sich ein wort aus und stellt alle buchstaben bis auf einen durch kreuze/knöpfe usw. dar. Die anderen müssen reihum von vorne nach hinten die buchstaben raten. (Das spiel wird in Spanien gespielt, mensch kann dabei alle 'a' oder 'b' usw. auf einmal angeben, dann geht es aber wesentlich schneller.)  
Für den unterricht am sinnvollsten ist es, wörter zu nehmen, bei denen oft fehler gemacht werden, und gerade den buchstaben anzugeben, an dem diese fehler auftreten, oder kontrastiv interessante wörter (krokodil).

- Wenn es zu lange dauert, kann mensch kleine hinweise geben oder eine liste aller zur verfügung stehenden wörter anschreiben.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Göb 1

Ordnungszahl: 8

passend zu Lektion: 0

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Schnellsprechwunder  
Biersinfonie in b

Art des spiels: 2=lesen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens:

Zeitbedarf: 2 min.  
pro durchgang, wenn der  
chor zu stark wird, be-  
schweren sich die nachbarn

Zubehör: ein textblatt muss vor-  
liegen, es kann ein vor- oder nach-  
her gegebenes kontrastives diktat  
sein

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

fonetik  
lesen

Vorbereitungsbedarf:  
text vorlesen  
und verstehen

Was wird geübt/erreicht:

einfühlen in die intonation, übung des glottisschlages,  
flüssigeres lautes lesen, abbau von sprechhemmungen

Ablauf/regeln:

Der text wird langsam und deutlich zweimal vorgelesen, dann stimmen die  
teilnehmer ein. Nach und nach steigert der leiter das tempo und zeigt  
schliesslich nur noch über den satz hinweg, ohne selbst mitzulesen.

- Mensch kann den text auch in verschiedenen stimmlagen (hoch/tief, hell/dunkel) oder  
gefühlstönungen (dramatisch/romantisch/resigniert/aggressiv usw) lesen lassen.

Wenn die teilnehmer erst mal gefallen dran gefunden haben, kann mensch ton-  
bandaufnahmen machen.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 9

passend zu Lektion: 0

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Sprich genau - hör genau

Art des spiels: 1=fonetik

geeignet für kinder: X  
erwachs.: XTeilnehmerzahl  
mindestens: 2 und spiell.  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 - 10 min.

Zubehör: pro person eine legetafel  
mit bildern/ wörtern, entsprch.le-  
gekärtchen; je zwei wörter sind  
klangähnlich (kontrastiv ausgewählt)Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): fonetik  
lesenVorbereitungsbedarf: gute ausspra-  
cheübungenWas wird geübt/erreicht: fonetik, hörunterscheidung  
lesenAblauf/regeln: Die spieler werden in pärchen eingeteilt, die sich in zwei gruppen ent-  
fernt gegenüber sitzen. Jeweils einer sagt seinem partner ein wort, der  
muss die entsprechende karte suchen und auf das richtige feld legen.  
Es darf nur zweimal das wort wiederholt werden und nichts gezeigt werden.

- Einfach ist es, wenn legetafel und legekarte sowohl bild als auch wort enthalten, dann wird nur die aussprache geübt.
- Lässt mensch auf der legetafel nur bilder und auf den legekarten nur wörter erscheinen, dann kommt zum aussprachetraining eine wortschatzwiederholung.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

This image shows a blank ledger page with a central vertical line, two dashed vertical lines, and five horizontal lines. The page is divided into columns and rows, typical of a ledger or account book. The central vertical line is solid, while the two outer vertical lines are dashed. The horizontal lines are solid and create five rows. The page is otherwise blank.



e Dame,-n



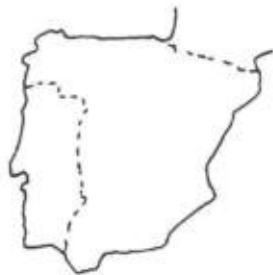
r Damm,-e



s Paar,-e



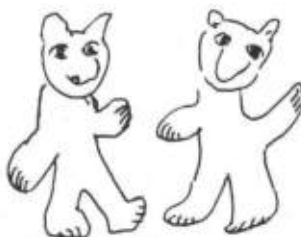
r Park,-s



r Staat,-en



e Stadt,-e



die Bären



die Beeren



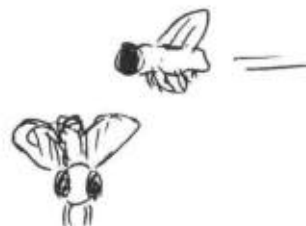
e Liebe,-/



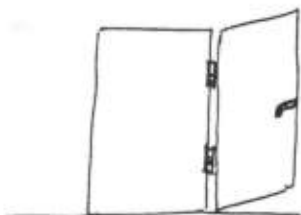
e Lippe,-n



die Flüge



die Fliegen



e Tür,-en



s Tier,-e



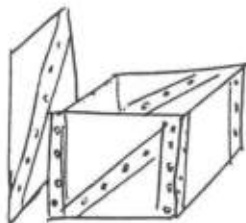
die Hüte



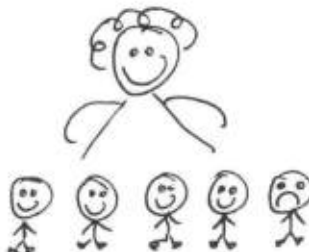
e Hütte,-n



e Küste,-n



e Kiste,-n



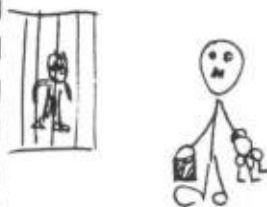
die Söhne



e Sehne,-n

es Wörter  
Wörter  
Wörter  
Wörter  
nur

die Wörter



r Wäter,-



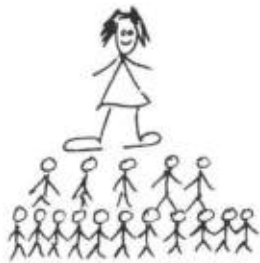
e Hölle,-n



e Hülle,-n



die Direktoren



e Direktorin,-nen



e Mode,-n



e Motte,-n



s Ohr,-en



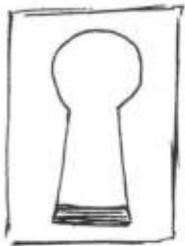
e Uhr,-en



r Mond,-e



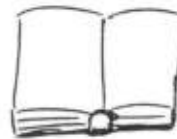
r Mund,-er



s Schloss,-er



r Schluss,-/



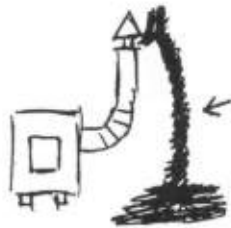
s Buch,-er



e Bucht,-en



r Russe,-n



r Russ,-/



e Torte,-n



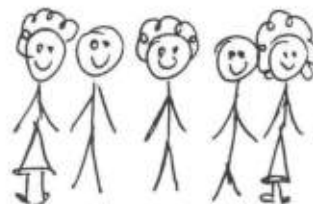
e Tochter,-i



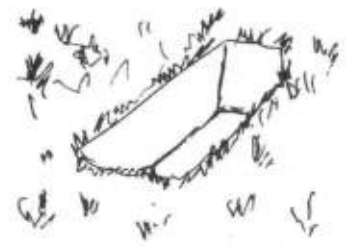
s Gepäck,-stücke



s Gebäck,-/



e Gruppe,-n



e Grube,-n



r Pass,-e



r Bass,-e



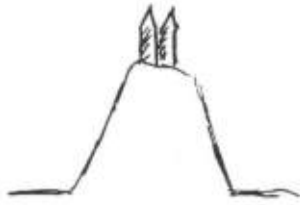
e Pflanze,-n



e Lanze,-n



r Ball, -e



r Wall, -e



s Bild, -er



s Wild, - /



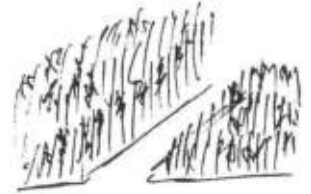
r Wein, -e



s Bein, -e



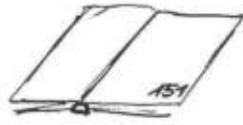
e Welt, -en



s Feld, -er



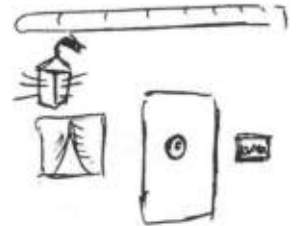
e Seide, -n



e Seite, -n



r Bart, -e



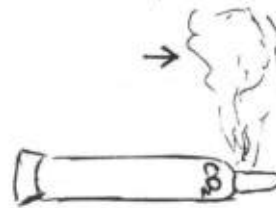
e Bar, -s



e Tasse, -n



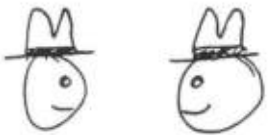
e Tasche, -n



die Gase



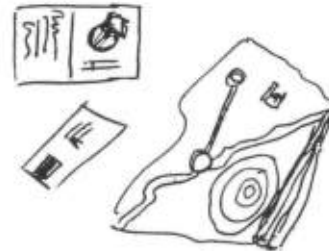
e Gasse, -n



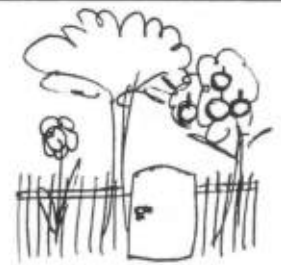
Sie



r Schi, -er



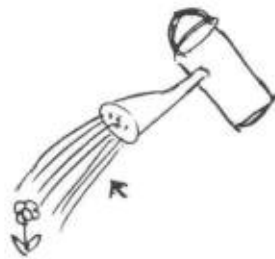
die Karten



r Garten, -



r Kuss, -e



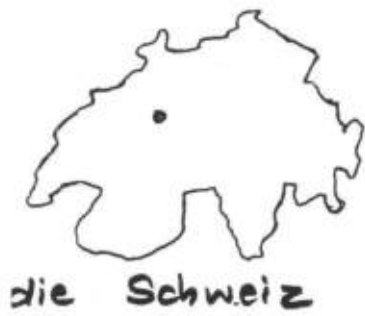
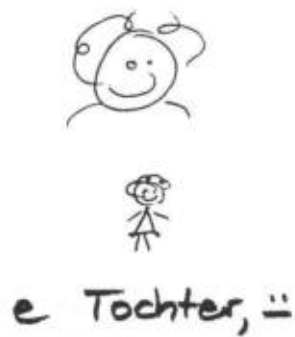
r Guss, -e



e Kirche, -n



e Kirsche, -n



13

NATION	m. PERSON	f.	SPRACHE
England	Engländer	-in	Englisch
Kanada	Kanadier	-in	Russisch
USA	US-Amerikaner	-in	Schottisch
Russland	Russe	Russin	Griechisch
Schottland	Schotte	Schottin	Irish
Griechenland	Griecher	Griechin	Deutsch
Irland	Ire	Irin	Italienisch
... Schweiz	Schweizer	-in	Französisch
Frankreich	Franzose	Französin	Rätoromanisch
Osterreich	Osterreicher	-in	Baskisch
Italien	Italiener	-in	Katalanisch
... Bundesrepublik	Deutsche	=	Galicisch
Spanien	Spanier	-in	Kastilisch / "Spanisch"
... Türkei	Türke	Türkin	Türkisch
Dänemark	Däne	Dänin	Dänisch
Korsika	Korse	Korsin	Korsisch
China	Chinese	Chinesin	Chinesisch
Japan	Japaner	-in	Japanisch
... Andalusien	Andalusier	-in	?

Ordnungszahl: 10

passend zu Lektion: 0

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Verdrehte (..) wö(r)te(r)

Art des spiels: 2=lesen  
9=sätze und geschichten schreibengeeignet für kinder: X  
erwachs.: XTeilnehmerzahl  
mindestens: 1  
höchstens:

Zeitbedarf: je nach länge

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen lesen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf: text verdrehen

Was wird geübt/erreicht: lesen

Ablauf/regeln: In einem zusammenhängenden text werden einzelne wörter, alle wörter für sich oder der ganze text von hinten nach vorne geschrieben. Die leser sollen den text umschreiben.

- Schwerer wird es, wenn mensch die grossbuchstaben gleichzeitig in kleine umformt oder umgekehrt und nicht sagt, was mit dem text gemacht worden ist.
- Variante: 'Wortschlange'  
Einzelwörter oder sätze sind ohne wortgrenze aneinandergereiht.  
Aufgabe ist es, die einzelnen wörter durch einen/zutrennen und dann die gefundenen wörter vorzulesen.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Her

Ordnungszahl: 11

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Lügen

Art des spiels: 6=raten und fragen  
11=mikrodialoge

geeignet für kinder: X  
erwachs.: X

Teilnehmerzahl  
mindestens: 4/8  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 - 10 min.

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen vorstellungsformeln  
(muss vorher durchgenommen werden): 3. person singular

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: kennenlernen  
3. person singular

Ablauf/regeln: In gruppen stellen sich die schüler gegenseitig vor.  
Danach stellt sich aus jeder gruppe ein schüler dem plenum falsch (mit erfundenen angaben) vor.  
Die anderen aus der gruppe berichtigen ihn:  
Das stimmt nicht ! Er heisst/wohnt/ ...

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 12

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Konjugieren hält jung

Art des spiels: 10=anlegespiele

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 4  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 min.

Zubehör: konjugationsbestandteil-  
kärtchen (können vorher von den  
teilnehmern selbst geschrieben  
werden)

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

konjugation präsens  
präteritum  
perfekt

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht:

konjugation präsens  
bei interesse: perfekt,  
präteritum

Ablauf/regeln:

Ein teilnehmer bekommt kärtchen mit den personalpronomen, einer mit den  
verbstämmen, einer mit den endungen, einer mit ", starken stämmen, binde-  
'e' (in 'antworten').

Der erste legt ein personalpronomen, der zweite einen stamm, der dritte  
und vierte die fehlenden endungen und zeichen. Der letzte liest das er-  
gebnis vor.

Da der dritte und vierte job der schwerste ist, sollte jeder teilnehmer  
einmal alle funktionen übernommen haben.

- Bei präteritum und perfekt muss die zerlegung der form und die verteilung auf kärtchen  
natürlich anders vorgenommen werden.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 13

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Länder - leute - sprachen  
(Grundkurs für zoll- und bgs-beamte)

Art des spiels: 4=würfelspiele, quartette und  
bilderlotos

geeignet für kinder: o?  
erwachs.: X

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens: 8

Zeitbedarf: nach intensiver Zubehör:  
vorbereitung 4 min. pro teiln.

dialogsteuernde tafel  
satz flaggenkärtchen  
satz "pässe" mit:  
nation/person/sprache, z.b.  
Chile/Chilene, -n/Spanisch

Notwendige voraussetzungen formen von 'sein' u.a. verben  
(muss vorher durchgenommen entscheidungsfrage werden):

Vorbereitungsbedarf:  
alle pässe müssen vorher  
eingeführt/abgeschrieben  
werden, ausserdem die bil-

Was wird geübt/erreicht: wo/wohin/woher fragen und antw.  
w-fragen

dungsregeln:

Ablauf/regeln: länder-, nationalitäts- und sprachbezeichnungen  
Flaggen und "pässe" werden umgedreht auf den tisch gelegt.

-ien → iener

-a ↗ ese  
↘ aner

Dialog zwischen kontrollleur und grenzüberschreiter:

- → e

x = grenzüber- schreiter nimmt flagge p = "nimmt pass	Woher kommen Sie ?	X Ich komme aus ... .
	Sind Sie ... ?	Nein, ich bin kein ..., ich bin ... .
	Sprechen Sie ... ?	X Ja, ich spreche ... .
	Wohin fahren Sie ?	X Ich fahre nach ... .
	Was machen Sie da ?	Ich lerne ... .
	Bitte Ihren Pass !	P Hier, bitte .

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten: Aus gedächtnisgründen sollte mensch die karten begrenzen auf:  
die wichtigsten europäischen länder, einige gags (Vatikan, Andorra, die Bundesrepublik  
mit türkisch, jugoslawisch, spanisch, griechisch, italienisch ...) und einige, die die  
bildungsregeln veranschaulichen.

Wenn mensch die flaggen und pässe aufeinander abstimmt, ergeben sich oft übereinstimmungen  
zwischen aussage und pass, viele teilnehmer dürfen über die grenze. Wenn sie nicht über-  
einstimmen, werden sie reihenweise festgenommen.

Ordnungszahl: 14

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Wer bin ich ?

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet f6r kinder: X  
erwachs.: XTeilnehmerzahl  
mindestens: 2  
h6chstens:

Zeitbedarf: 5 - 10 min.

Zubeh6r:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):aussagesatz, 1./2. person  
entscheidungsfrage  
negationenVorbereitungsbedarf: person aus-  
machen

Was wird ge6bt/erreicht:

Ablauf/regeln: Einer geht hinaus, die anderen legen fest, wen er verk6rpert. Er kommt herein und muss durch geschicktes fragen seinen namen herausfinden. Es sind nur entscheidungsfragen zugelassen. Charakteristische handbewegungen und grimassen m6ssen vom spielleiter verhindert werden. Bei mehreren teilnehmern ist ein gleicher informationsstand 6ber die ausgew6hlte person n6tig, damit sie sich nicht widersprechen.

- Um das spiel spannender zu machen, kann mensch eine fragenh6chstzahl einf6hren.

- Jeder teilnehmer bekommt ein stirnband oder einen zettel auf den r6cken.

Darauf steht der name einer pers6nlichkeit. Durch fragen (h6chstzahl festlegen ?) muss jeder herausbekommen, wen er darstellt.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgef6hrt ?Was kann mensch damit  
noch 6ben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 15

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Wer ist das ?

Händchenhalten

Art des spiels: 6=raten und fragen, beschreiben  
und erkennen

geeignet für kinder: X

erwachs.: X

Teilnehmerzahl

Zeitbedarf: 5 min.

mindestens: 3 und spiell.

höchstens:

Zubehör: stellwand oder augen-  
binde

Notwendige voraussetzungen aussagesatz  
(muss vorher durchgenommen entscheidungsfrage  
werden):

Vorbereitungsbedarf: "opfer" hin-  
setzen, augen verbinden

Was wird geübt/erreicht: entscheidungsfrage

negation "nein"

Ablauf/regeln:

negation "nicht"

Die teilnehmer werden in zwei gruppen eingeteilt. Aus der einen wird zu-  
erst ein opfer ausgewählt und hinter eine stellwand gesetzt oder bekommt  
die augen verbunden. Danach werden durch gesten und stumm eine zu identi-  
fizierende person und ein 'dolmetscher' ihm gegenüber gesetzt.

Nun darf er 5 fragen über die person an den dolmetscher richten, der nur  
"ja" oder "nein" antworten darf. Dann muss er sagen, wer es ist. Irrt er  
sich, kommt er in die gegnerische gruppe, hatte er recht, kommt die iden-  
tifizierte person in seine eigene.

- Mensch kann die hände des fragers und des erfragten ineinander legen, allerdings wird  
das manchmal ungemütlich, falls beide männer sind.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 16

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Dschungelbuch

Art des spiels: 5=wörter sammeln und nennen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 5  
höchstens:

Zeitbedarf:25

Zubehör: tierfotos, falls keine  
lebendigen oder ausgestopften in  
der klasse sind

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): formen von 'sein'  
tiernamen  
adjektive

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: formen von 'sein'  
tiernamen  
adjektive

Ablauf/regeln: adjektive

Zunächst werden die tiernamen und die adjektive miteinander verknüpft  
(dumm wie eine kuh, schön wie ein schwan, hungrig wie ein wolf). Dann  
bekommen alle teilnehmer ein tierfoto und fragen sich: "Bist du ein ...?"  
Bei richtiger vermutung bekommt der frager das foto. Danach erweiterung  
auf: "Dann bist du (adjektiv)." Schliesslich kommt es zu einer offenen  
aussprache, die teilnehmer können sich gegenseitig sagen, was sie vonein-  
ander halten ("Du bist so schmutzig wie ein schwein !" "Du bist so ge-  
schwätzig wie ein papagei !"). Dabei kann mensch die formel "Danke für  
das kompliment" situationsgerecht einführen.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

r Affe, -n

r Biber, -

r Drache, -n

s Huhn, -er

r Elefant, -en

r Fuchs, -e

s Kamel, -e

e Katze, -n

r Tiger, -

e Maus, -e

r Vogel, -

(e MÖwe, -n)

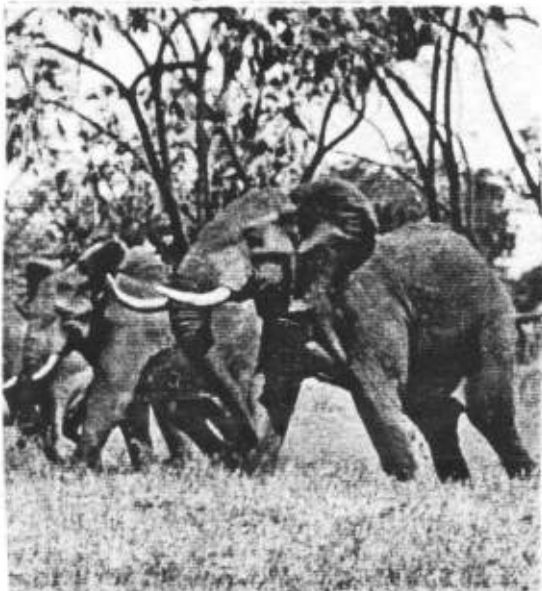
s Pferd, -e

e Spinne, -n

s Wildschwein, -e

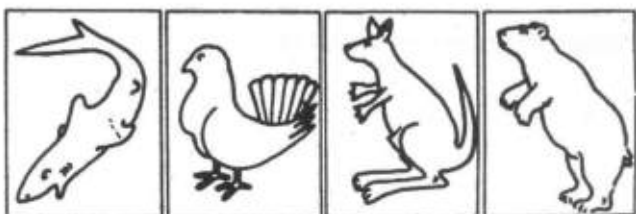
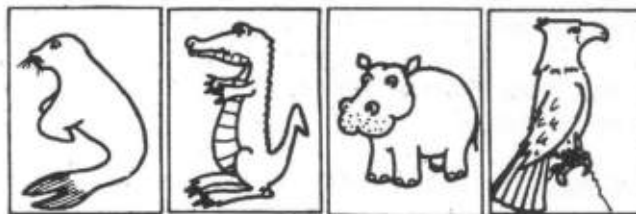
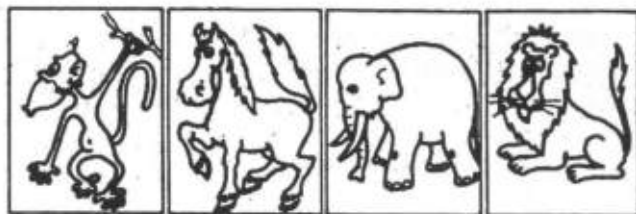
r Wolf, -e

s Zebra, -s





5



Ordnungszahl: 17

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Sissy

Art des spiels: 9=sätze und geschichten schreiben

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 1, spiell.  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 min. und 5 min. Zubehör: vorbereitetes diktat  
für vergleich der ergebnisse foto/figur, die 'sie' und foto/  
figuren, die 'sie'(Plural) dar-  
stellt

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: sie/sie/Sie und verbformen

Ablauf/regeln: Alle teilnehmer machen drei parallele rubriken auf ihrem blatt und betiteln  
sie: 1. ich/wir 2. sie (OR) 3. sie (OROR)  
Dann diktiert der spielleiter aussagen in den formen  
Sie ...en sie ...t sie ...en  
bunt durcheinander. Die teilnehmer tragen sie in die entsprechende rubrik  
ein. Am ende werden die ergebnisse vorgelesen und an die tafel geschrieben.  
Die unterscheidung zwischen 'Sie ...en' und 'sie ...en' ist vom gehör her  
nicht zu machen, also erfolgt sie inhaltlich, z.b.  
'Sie sind klug' 'sie sind dumm'  
Wer in einem solchen fall umgekehrt einträgt, ist selbst schuld.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: GÖo 15, Arn 4  
GÖb 6, Moh

Ordnungszahl: 18

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Fleissige handwerker/waschfrauen

Art des spiels: 5-wörter sammeln und nennen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: mindestens  
10 minuten

Zubehör: karten/fotos von den ak-  
tivistäten/berufen, deren bezeich-  
nungen gelernt werden sollen

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): aussagesatz  
verbformen  
entsprech. wortschatz

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht:

Ablauf/regeln: Die karten liegen verdeckt zwischen allen. Einer zieht eine und führt den anderen die dargestellte/angegebene tätigkeit vor. Wer zuerst ruft: "Du bist ..." oder "Du ...st", bekommt die karte, falls er recht hatte.

- Bei anfängern ist es ratsam, das begriffsfeld einzugrenzen und vorher die möglichen berufe/tätigkeiten durchzugehen.
- Ebenfalls kann mensch die berufskarten verdeckt an die teilnehmer verteilen, die sich gegenseitig fragen und sie bei erraten bekommen. Es sollten nicht mehr als 10 neue berufe auf einmal sein. Interessant wird es, wenn mensch berufe wie "vater", "mutter" und "play-boy" miteinbringt.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Die teilnehmer denken sich eine für einen bestimmten beruf kennzeichnende tätigkeit aus und führen sie stumm vor. Wer zuerst sagt: "Du bist ...", darf die nächste vorführen.  
Die bezeichnungen werden an der tafel gesammelt. Im zweiten bearbeitungs-schritt zeigt der leiter auf eine bezeichnung und die teilnehmer führen die tätigkeit aus, die dazu gehört.



r Arbeiter,-  
 r Arzt,-e  
 r Bauer,-n  
 r Bildhauer,-  
 e Feministin,-nen  
 r Fischer,-  
 e Hausfrau,-en  
 r Ingenieur,-e  
 r Landwirt,-e  
 r Lehrer,-  
 r Maler,-  
 e Mutter,-  
 r Playboy,-s  
 r Rentner,-  
 r Sänger,-  
 r Telefonist,-en  
 r Traktorist,-en  
 r Vater,-

r technische Zeichner,-

er/sie ist arbeitslos

Ordnungszahl: 19

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Sic transit gloria mundi

Art des spiels: 7=vergleichen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 - 10 min.

Zubehör: grosse tafel oder wand-  
zeitung (zerschneidbar)

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf: bedeutungs-  
klärung und einübung von adjektiven  
in gegensatzpaaren

Was wird geübt/erreicht: werden  
wortschatz

Ablauf/regeln: Es wird eine liste von adjektiven in gegensatzpaaren aufgestellt und durch  
abfragen bei abdecken jeweils eines teiles eingeübt.  
Dann werden die adjektive durcheinandergemischt oder ganz weggewischt.  
Einer sagt: "Ich bin ...". Der andere antwortet: "Aber bald wirst du ... !"

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Jür

Ordnungszahl: 20

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Transvestit wider willen

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder: ✕  
erwachs.: ✕

Teilnehmerzahl  
mindestens: 3/6, spiell.  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 - 10 min.

Zubehör: kontrastive substantiv-  
liste (anhängend)

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: artikel

Ablauf/regeln: Die teilnehmer werden in drei gruppen eingeteilt, die die drei grammati-  
schen geschlechter vertreten. Der spielleiter liest die substantive bunt  
gemischt ohne artikel vor. Wenn eine gruppe meint, das substantiv hätte  
den artikel, den sie vertreten, wiederholt sie artikel und substantiv.  
Es werden punkte vergeben: 1 pluspunkt für richtiges wiederholen  
1 minuspunkt für falsches wiederholen  
1 minuspunkt für schweigen an der falschen stell  
Normalerweise entwickelt sich eine riesige höflichkeit: jede gruppe lädt  
die andere ein, zuerst loszuschreien (und sich evtl. den minuspunkt einzu-  
handeln).

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:



MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Arn 1,8  
Moh II/1

Ordnungszahl: 21

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Ich sehe was, was du nicht siehst

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 - 8 min.

Zubehör: zimmer voll von gegen-  
ständen, fotos, spielzeug, tier-  
darstellungen

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

aussagesatz  
adjektiv prädikativ  
entscheidungsfrage  
negation 'nein/nicht'

Vorbereitungsbedarf: der wortschatz  
muss breiter sein, als er normaler-  
weise bei lernern in der 2. lektion  
ist

Was wird geübt/erreicht:

Ablauf/regeln: Der eine wählt einen gegenstand aus und sagt "Ich ... und das ist ...",  
wobei er eine eigenschaft angibt. Der nächste fragt "Ist es ..." und fragt  
weitere eigenschaften ab, die aufgelistet werden. Wer fragt "Ist es ein(e)  
..." und recht hat, wird als nächster befragt. Wer sich irrt, setzt eine  
weile aus. Die formel setzt das kennen der geschlechter der substantive  
voraus.

- "Ich denke was, was du nicht weisst" mit abstrakten begriffen, setzt höhere definitions-  
fähigkeit und grösseren wortschatz voraus
- auch beschreibung über die zahl, in der das objekt im raum vorhanden ist ("Ich sehe was,  
was du nicht siehst, und das gibt es hier x-mal") oder über komparativ ("Ich ... und das  
ist grösser als ein finger") möglich, nach den entsprechenden lektionen

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:





r Apfel, -ä



s Auto, -s



e Badehose, -n



s Besteck, -e



s Bett, -en



s Bild, -er



e Birne, -n



s Blatt, -er



e Blume, -n



s Boot, -e



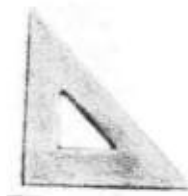
e Brille, -n



s Brot, -e



s Buch, -er



s Dreieck, -e



e Filmkamera,



e Fliege, -n



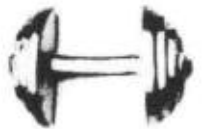
r Haken, -



r Hammer, -ä



r Handschuh, -e



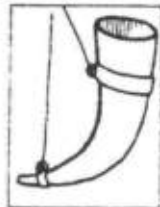
e Hantel, -n



s Haus, -er



s Hemd, -en



s Horn, -er



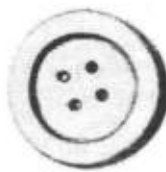
r Hut, -e



s Kamel, -e



e Kamera, -s



r Knopf, -e



r Koffer, -



e Lampe, -n



r LKW, -s



e Lokomotive,-n



e Maschine,-n



e Maske,-n



s Mikroskop,-e



e Pfeife,-n



e Pistole,-n



s Reagenzglas,-er



e Säge,-n



e Schallplatte,-n



e Schere,-n



r Schlauch,-e



r Schlips,-e



r Schmetterling,e



r Schraubenschlüssel,-



r Schuh,-e



s Sparschwein,-e



e Spritze,-n



r Stift,-e



r Strumpf,-e



r Stuhl,-e



e Tasche,-n



s Telefon,-e



r Tempel,-



s Tier,-e



r Topf,-e



r Traktor,-en



e Trompete,-n



e Uhr,-en



r Zahn,-e



e Zigarre,-n

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Arn 1, G5o 7  
Wag 19,20

Ordnungszahl: 22

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Ratespiel

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder: X  
erwachs.: X

Teilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 - 10 min.

Zubehör: gegebenenfalls bildkarten  
oder liste durch zuruf

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

aussagesatz  
adjektiv, prädikativ  
entscheidungsfrage  
negationen

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht:

Ablauf/regeln: Einer denkt sich etwas. Die anderen sollen durch entscheidungsfragen herausfinden, worum es sich handelt. Wer die Frage "Ist es ein .." gestellt hat und nicht recht hatte, setzt einmal aus. Hatte er recht, denkt er sich als nächster etwas aus.

Nur die antworten "Ja, es ist ein ..." oder "Nein, es ist kein ..." sind erlaubt.

Bei einsatz gleich nach 2.12. tritt das problem auf, dass zwar alle wichtigen fragestrukturen vorhanden sind, aber nur ein sehr schmaler wortschatz.

- Wenn mensch die rollen umkehrt (alle denken sich gemeinsam etwas aus, ein vorher rausgeschickter kommt rein und fragt), braucht mensch einen ziemlich aktiven und schnellen frager.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen teilnehmerzahlen richtig?

Wie lange habt ihr es gespielt?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt?

Was kann mensch damit noch üben?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 23

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Drei fragen

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 2 min.

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen entscheidungsfrage  
(muss vorher durchgenommen w-frage  
werden):

Vorbereitungsbedarf: fragen aus-  
denken

Was wird geübt/erreicht: bildung von entscheidungs- und w-fragen

Ablauf/regeln: Jeder darf seinem nachbarn drei fragen stellen, auf die dieser mit  
"ja"- "nein"- "ich" antworten muss.

- Wichtig sind hier nicht die antworten, sondern die geschickte fragestellung.
- Bei klassen mit geringem wortschatz kann es sinnvoll sein, vorher zeit zum formulieren zu geben.  
Auch sollte mensch darauf achten, dass die in den sätzen meistens enthaltenen anspielungen keinen teilnehmer verletzen.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Der erste sagt einen verneinten satz, wirft einem anderen einen gegenstand zu, dieser muss beim auffangen "Aber ich !" sagen, dann wirft er ihn mit einem verneinten satz weiter.  
Mensch muss besonders auf den unterschied zwischen "nicht/kein" achten.

Ordnungszahl: 24

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Durch die blume

Art des spiels: 11=mikrodialoge, diskussion

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 10 min.

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): verbkonjugation  
entscheidungsfrage  
negationen

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: aussagesatz  
umschreibungen der negation und des akzeptierensAblauf/regeln: Einer bekommt von den anderen fragen gestellt, auf die er weder mit  
'ja' noch mit 'nein/nicht/kein' antworten darf.  
Bei anfängern sollte mensch eine liste von geeigneten formeln vorgeben.  
Wenn die fragen schnell genug kommen, kann der beantworteter provoziert  
werden, spontan 'nein' oder 'ja' zu sagen, und muss seinen platz abge-  
ben (was er manchmal allzugern macht).KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 25

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Besitzverhältnisse

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 4  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 - 10 min.

Zubehör: ein satz alltäglicher  
objekte, ein satz entsprechender  
bildkartenNotwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):aussagesatz  
formen von 'sein'  
negation 'nicht', 'nein'  
possessivpronomen

Vorbereitungsbedarf: worteinführung

Was wird geübt/erreicht:

wortschatz

Ablauf/regeln: Die teilnehmer werden in zwei gruppen geteilt, die eine bekommt die objekte, die andere (verdeckt) die karten. Die gruppe mit den objekten muss fragen: "Ist das deine ...", der angesprochene antwortet: "Ja, das ist meine ..." oder "Nein, das ist nicht meine ...". Bei "Ja" bekommt er das objekt zur karte.

- Wenn die gruppen grösser sind, kann mensch auch leere karten austeilen.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 26

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Egoismus

Art des spiels: 11=mikrodialoge

geeignet für kinder: 0  
erwachs.: XTeilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:Zeitbedarf: 3 - 5 min. pro  
durchgang

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

poss.pron. 'Ihr'

Vorbereitungsbedarf: geschlecht  
aller verwendeten wörter muss be-  
kannt sein

Was wird geübt/erreicht: poss.pron.

Ablauf/regeln: Der eine bringt äusserungen wie: "Mein vater ist tot." "Meine mutter ist krank." "Mein bruder ist arbeitslos." "Meine klassenkameraden sind idioten." Auf jede aussage antwortet der chor mit "Das ist Ihr problem" oder "Das ist Ihre sache".

Danach geht das wehklagen auf andere teilnehmer über.

- Der eine stellt indiskrete fragen. Der andere antwortet: "Das ist nicht Ihr problem/ Ihre sache."

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 27

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Adam und Eva im schottenrock

Art des spiels: 6=beschreiben und erkennen

geeignet für kinder: X  
erwachs.: XTeilnehmerzahl  
mindestens: 1, spiell. Zeitbedarf: 10 min. einschl. Zubehör: filzstifte aller farben  
höchstens: ausstellung der ergebnisse für jeden teilnehmerNotwendige voraussetzungen farben, kleider Vorbereitungsbeford: modellbild  
(muss vorher durchgenommen werden): selbst zeichnen, kleider erklären

Was wird geübt/erreicht: sein/ihr (singular)

Ablauf/regeln: Es geht um zwei figuren, eine maskuline, eine feminine, die aber alle arten  
von kleidung tragen können.  
Der spielleiter beschreibt sie in der form: "Der rock ist grün."  
Daraufhin müssen die teilnehmer fragen: "Sein rock oder ihr rock ?"  
Gemäss der antwort zeichnen sie den entsprechenden teil.  
Am ende werden die werke vorgestellt und von den künstlern beschrieben  
sowie mit der vorlage verglichen.- Die rolle des spielleiters kann ein fortgeschrittener teilnehmer (kurswiederholer) über-  
nehmen, dann empfiehlt es sich, die einzelnen teile zu beschriften.KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 28

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Heimbingo

Art des spiels: 3=schätzen, zählen, rechnen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 4  
höchstens:

Zeitbedarf: 10 - 15 min.

Zubehör: zahlenkarten 1 - 99 für lei-  
ter; je eine karte mit zah-  
lengemisch pro teilnehmer:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

zahlen 1 - 99

25		1		5	7	9
	13	2	3		12	8
57	4	87	99	35	80	

Was wird geübt/erreicht:

zahlen

Ablauf/regeln: Zwei teilnehmer werden spielleiter, sie teilen an jeden anderen eine karte aus. Abwechselnd drehen die leiter je eine vor ihnen liegende zahlenkarte um und lesen sie vor (ausspracheübung). Die teilnehmer suchen, ob die vorgelesene zahl auf ihrer karte erscheint, und markieren sie mit einem kreuz. Wer alle angekreuzt hat, ruft "Bingo !" und gibt seine karte an einen spielleiter. Dieser liest die markierten zahlen vor, der andere spielleiter überprüft, ob sie wirklich vorgelesen wurden.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

0 16 89 123 347 2000  
 2 17 98 133 451 2001  
 6 19 100 147 697 4567  
 7 21 101 178 707 10987  
 10 34 111 198 998 247845  
 11 57 112 200 1000 1000000  
 12 75 121 202 1002 9748318

0 16 89 123 347 2000  
 2 17 98 133 451 2001  
 6 19 100 147 697 4567  
 7 21 101 178 707 10987  
 10 34 111 198 998 247845  
 11 57 112 200 1000 1000000  
 12 75 121 202 1002 9748318

0 2 7 17 21  
 133 1002  
 1000000  
 347 2000 998  
 247845 4567 697  
 121  
 101 178 147 202 112  
 19 10987

34 198 11 16  
 697 12 2001  
 21  
 98 89  
 4567 111 147  
 451 1000 707  
 57 200 998 10 6 123

16 34 98 121 11 17  
 1002 75 998  
 347 111 198 101  
 451  
 4567 2001 2 247845  
 6  
 12 200 57

198 100 202 121 16  
 0 1000000 247845  
 10 17  
 34 707 133  
 347  
 178 2000 2  
 89 147 112  
 10987 1002

75 1000000 121 17 6  
 10 123 178 16  
 1000 112 112 697  
 247845 0 347  
 12  
 98 200 19 2001 147  
 10987

133 202 7 347  
 451 11 0  
 100 998 34  
 707 57 4567  
 1000 2001 75  
 111  
 89 198 101  
 9748318 10987

12 200 178 1002 7  
 21 697 147 89  
 2000 98 347  
 17 247845 101  
 111  
 123 19  
 100 9748318 2001 0

16 4567 121 19  
 178 10 707  
 123 21 133 202  
 451 100 2000  
 112 347  
 9748318  
 200 7 147 1000000 57

Ordnungszahl: 29

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Hoch die zahl

Art des spiels: 3=schätzen, zählen, rechnen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 9 und spiell.  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 min.

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

zahlen

Vorbereitungsbedarf: Regel erklären

Was wird geübt/erreicht:

zahlen hörverstehen

Ablauf/regeln: Jeder teilnehmer bekommt eine zahl zugeordnet. Der spielleiter erzählt eine geschichte. Sobald eine der zahlen auftritt, muss der entsprechende spieler seine zahl rufen. Bei zweistelligen zahlen rufen die beiden betroffenen, oder mensch ordnet bei grossen klassen jedem eine zahl zu und kann so bis zu "30" üben ...

- Mensch muss definieren, ob der artikel "ein(e)" als zahl gilt oder nur die zahl "eins".

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 30

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Nüsse schätzen  
(Streichholztest)

Art des spiels: 3=schätzen, zählen, rechnen

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:Zeitbedarf: je nach  
zahl der nüsseZubehör: durchsichtiges glas,  
tuch, nüsse/münzen/ostereier usw.Notwendige voraussetzungen zahlen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf: einfüllen

Was wird geübt/erreicht: zahlen

Ablauf/regeln: Das gefüllte glas ist mit einem tuch bedeckt. Es wird 1 - 2 minuten abgedeckt, alle teilnehmer schätzen den inhalt. Die werte werden aufgeschrieben, dann wird ausgezählt (laut, im chor).  
Wer am nächsten dran war oder wer am weitesten danebengehauen hat, bekommt sie.

- Nach dem selben verfahren kann mensch eine mit etwas gefüllte undurchsichtige schachtel herumgehen lassen, die jeder einige male schütteln darf, um den inhalt zu schätzen.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen richtig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 31

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Verbotene fünf

Art des spiels: 3=schätzen, zählen, rechnen

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:Zeitbedarf: je nach klassen- Zubehör:  
stärkeNotwendige voraussetzungen zahlen  
(muss vorher durchgenommen grundrechenarten  
werden): mit dt. bezeichnungen

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: zahlen  
grundrechenartenAblauf/regeln: Einer stellt eine aufgabe, der nächste darf das resultat, falls eine  
fünf darin vorkommt, nicht sagen, sondern muss es durch eine andere  
rechenoperation umschreiben ( $10:2=2+3$ ).Es soll schon ganze klassen gegeben haben, die sicher waren, dass  
 $5+100=1.000:2$  ist...KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

## Abwandlungen/varianten:

Es wird im kreis herumgezählt. Alle zahlen, die eine "7" enthalten,  
durch 7 teilbar sind oder deren quersumme 7 ergibt, werden durch "brr"  
ersetzt.Teilnehmer(innen), die eine solche zahl aussprechen, werden zu hexe(riche)n  
erklärt.Es lässt sich natürlich auch mit anderen zahlen machen (möglichst nicht mit "2", dabei  
lernen die teilnehmer nicht viele zahlen). Die aufgabe kann auch vereinfacht werden, in-  
dem mensch nur eine der drei angegebenen bedingungen aufstellt.

Ordnungszahl: 32

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Wer viel hat, dem wird genommen

Art des spiels: 3=schätzen, zählen, rechnen

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2 und spiell.  
höchstens:Zeitbedarf: 3 min.  
pro durchgang

Zubehör: zahlenkarten

Notwendige voraussetzungen zahlen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf: regel erklären

Was wird geübt/erreicht: zahlen

Ablauf/regeln: Nach herstellung der zahlenkarten (die mensch in ein zahlendiktat umformen kann) werden diese gemischt und verdeckt verteilt.  
Die teilnehmer werden in zweier-, dreier- oder vierergruppen aufgeteilt, bei grossen klassen kommt zu jeder gruppe ein kontrollleur ohne karten.  
Nun zeigt jeder seine erste karte und sagt die zahl, wer die niedrigste hat, bekommt die entsprechende, von den anderen gezeigte, und legt sie ab. Wenn alle ursprünglich ausgeteilten karten einmal gezeigt worden sind, wird ausgezählt. Gewonnen hat natürlich der ärmste, es ist ja nur ein spiel.

- Bei sehr grossen klassen kann mensch mehrere runden hintereinander bis zur endausscheidung durchführen.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

0

1

2

=

3

4

5

:

6

7

8

.

9

-

+

Ordnungszahl: 33

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Fünf vor zwölf

Art des spiels: 3=zählen und rechnen

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2, spiell.  
höchstens:Zeitbedarf: 15 min. einschl.  
vergleichZubehör: tafel, auf der viele  
uhrzeiten in ziffern stehen, wobei  
alle schwierigkeiten vertreten sein  
müssenNotwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):Vorbereitungsbedarf: blätter mit  
genausoviel leeren quadraten von  
teilnehmern herstellen lassen

Was wird geübt/erreicht: uhrzeit

Ablauf/regeln: Der spielleiter diktiert alle zeiten in offizieller form (dreiundzwanzig uhr fünfundfünfzig), wobei die teilnehmer freiheit haben, in welcher ver- teilung sie sie auf ihrem blatt eintragen.  
Dann liest er sie in populärer form vor (fünf vor zwölf). Wer zuerst die richtige zeit findet, darf sie ausstreichen.

- Der spielleiter kann auch die offizielle form vorlesen oder einfach auf die ziffer an seiner papptafel zeigen. Wer zuerst die populäre form formuliert hat, darf sie ausstreichen.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

<u>33</u> 1.00	17.53	9.30	22.05	0.30	24.00	16.32
17.49	6.40	18.26	23.59	0.00	1.27	11.30
21.20	8.23	17.15	19.50	3.45	7.45	12.55
8.10	18.25	22.40	9.15	10.20	11.12	12.15
13.25	16.30	8.45	0.50	23.32	17.07	7.07
7.54	8.23	10.26	11.09	17.00	20.18	20.20
9.25	9.52	5.29	2.59	0.29	2.09	9.02

<u>35</u> Wann kommt der	Zug aus Kopenhagen ?	Kopenhagen ? Moment	mal. Komm, wir
haben keine	Zeit. Das dauert	sicher eine Stunde.	Zeit ist
Geld. Hier ! Heute	kommt	einer aus Kopenhagen.	Ja, aber um
wieviel Uhr ?	Moment mal. Ah	hier ! Um 9.00 h. Und	wieviel Uhr ist
es jetzt ? Ich	habe keine	Uhr. Sehen	Sie, da ist
eine. Danke. Wie	spät ist	es ? Ich sehe die	Uhr nicht. Es
ist 8.00 h. Gehen	wir ins	Restaurant und	warten.

Ordnungszahl: 34

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Getrennt konjugieren, vereint ...

Art des spiels: 11=mikrodialoge

geeignet für kinder: X  
erwachs.: XTeilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 2 pro durchgang Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

satzbau trennbare verben

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: satzbau trennbare verben

Ablauf/regeln: Eine liste trennbarer (und untrennbarer ?) verben wird durch das vorgegebene dialogmuster "hindurchgeschickt":

Ich .... jetzt .... . Möchtest du .... auch .... ?

Nein, ich .... allein .... !

Warum .... du nicht .... ?

Weil ich .... nie .... !

Dann kann mensch den dialog frei weiterführen.

Bei sicheren teilnehmern können irreführende lücken gelassen werden, damit sie selbst überlegen/ahnen müssen, ob es getrennt oder zusammen auftritt.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen richtig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 35

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Domino

Art des spiels: 10=anlegespiele

geeignet für kinder:   
erwachs.: 

Teilnehmerzahl  
mindestens: 3 pro gruppe  
höchstens:

Zeitbedarf: 15 pro gruppe (je  
nach anzahl der karten)

Zubehör: Pro gruppe 30 spielkarten  
im domino-stil. Modell:

Hans	ich	bin	wir	machen	er
------	-----	-----	-----	--------	----

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Konjugation

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht:

Kongruenz im Satz

Ablauf/regeln:

Die teilnehmer werden in vierergruppen aufgeteilt, bei jeder gruppe etwa 30 karten verdeckt auf den tisch gelegt. Jeder zieht 5 karten. Der erste legt eine karte offen auf den tisch. Im uhrzeigersinn versuchen die anderen, passend anzulegen. Wer nicht anlegen kann, nimmt eine der verdeckten karten und wartet, bis er wieder an der reihe ist. "Gewonnen" hat, wer zuerst seine karten losgeworden ist.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 36

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Kofferpacken

Art des spiels: 5-gedächtnisreihen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens:

Zeitbedarf: bis die teil-  
nehmer den spielleiter  
erwürgen

Zubehör: mögl. bildkarten oder  
spielzeug oder liste an der tafel

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

akkusativ

Vorbereitungsbedarf: behalten des  
wortschatzes

Was wird geübt/erreicht:

gedächtnis  
akkusativ

Ablauf/regeln:

wortschatz

Der erste sagt: "Ich packe meinen koffer und lege ... hinein", der zweite wiederholt die formel und legt noch etwas dazu. Jeder wiederholt alle gegenstände, die die vorgänger hineingepackt haben. Voraussetzung sind gute aussprache der gegenstände und kennen des geschlechtes.

- Als gedächtnisstütze können bildkarten verwendet werden. Ebenfalls kann der nächste mitzunehmende gegenstand durch abnehmen einer karte entschieden werden.
- Mensch kann den zweck der reise festlegen, sowie strafen für leute, die gegenstände mitnehmen, die nicht in den koffer oder zum zielland passen.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Hes 2

Göb 3

Ordnungszahl: 37

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Obdachlos

Art des spiels: 4=quartette, bilderlottos

geeignet für kinder: X?  
erwachs.: o?

Teilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens:

Zeitbedarf: 3 pro durchg.

Zubehör: wort/bildkarte pro person,  
liste mit frageformen und objekt-  
liste für alle sichtbar  
stühle (teilnehmerzahl - 1)

Notwendige voraussetzungen entscheidungsfrage  
(muss vorher durchgenommen negationen  
werden): 'haben'

Vorbereitungsbedarf: wortschatz,  
stühle aufstellen

Was wird geübt/erreicht: 'ein' Akk.

Ablauf/regeln: Alle teilnehmer haben einen platz und eine karte, nur einer nicht.  
Dieser muss nach dem besitzer einer beliebigen karte fragen, wenn er  
ihn gefunden hat, bekommt er den platz und die karte und der andere  
geht auf wanderschaft.

- Als situative einkleidung eignen sich u.a. einkaufen, fragen nach dem weg, suche nach einem verlorenen gegenstand.
- Mensch kann auch nach jedem durchgang die objektkarten vertauschen, um das merken zu verhindern. Die frageformel kann beliebig erweitert werden, z.b. kann der besitzlose eine sache verloren haben, kaufen wollen, leihen wollen usw.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 38

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Tut mir leid

Art des spiels: 4=bilderlotto

geeignet für kinder: X  
erwachs.: X

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2/4/6/..  
höchstens:

Zeitbedarf: jeder durchgang 5 minuten  
Zubehör: bild- und wortkarten

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf: eventuell er-  
stellung der karten mit ausgefal-  
lenen gegenständen

Was wird geübt/erreicht: akkusativ

Ablauf/regeln: Die teilnehmer werden in pärchen eingeteilt. Je einer hat die wortkarten, der andere die bildkarten. Die karten liegen in einem stapel in fester reihenfolge.  
Der wortkartenbesitzer nimmt die oberste ab und fragt: "Hast du einen ...?"  
Der bildkartenbesitzer sagt: "Ja, nimm ihn/den ... hier!", falls zufällig die entsprechende karte oben liegt, oder: "Tut mir leid, ich habe keinen .."  
Im zweiten durchgang fragen sich alle pärchen ab, dann muss sichtbar sein, wer wortkarten (käufer) und wer bildkarten (verkäufer) hat.

- Ein paar tage später kann mensch dasselbe spielen, aber diesmal fragen die bildkartenbesitzer. Damit werden gleichzeitig die namen geübt.

Bei schlechter aussprache sagen sie: "Tut mir leid, ich verstehe Sie nicht."

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 39

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Der markt von Onei-Onea

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl                      Zeitbedarf: 5 - 15 min.

Zubehör: wort- und bildkarten

mindestens:      vielfaches  
höchstens:      von 2, je 1  
                    davon einge-  
                    weiht

Notwendige voraussetzungen haben, akkusativ  
(muss vorher durchgenommen wortschatz  
werden):

Vorbereitungsbedarf: einführung  
des wortschatzes

Was wird geübt/erreicht:      hörverständnis

Ablauf/regeln: Die zu verkaufenden gegenstände sind sichtbar ausgestellt. Nur die eingeweihten wissen, dass bestimmte vokale (hier 'i' und 'a') tabuisiert sind.  
Alle teilnehmer versuchen, so viel wie möglich zu kaufen. Die tabuisierten gegenstände werden nicht verkauft. Sie müssen herausfinden, warum. Wichtig ist, nicht zuviel gegenstände zu tabuisieren, sonst wird das spiel langweilig.

- Genausogut kann mensch natürlich nach anderen Gesichtspunkten tabuisieren, z.B. alle gegenstände mit weiblichem artikel oder wo plural und singular gleich sind.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 40

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Postamt

Art des spiels: 3=schätzen,zählen, rechnen

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:Zeitbedarf:5 - 10 pro durch-Zubehör:spielbriefmarken,-geld  
gang postgebührentabelleNotwendige voraussetzungen zahlen, akkusativ  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht:

Ablauf/regeln: Die teilnehmer werden mit bestimmten aufträgen aufs postamt geschickt.  
Einfachste form: "x marken zu pfg kaufen". Nach und nach erweitern.  
Interessant wird es, wenn der postbeamte anfängt, kleine privatgeschäfte  
zu versuchen.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

SOZIALISTISCHE WELTREPUBLIC 1 ♥	SOZIALISTISCHE WELTREPUBLIC 1 ♥	SOZIALISTISCHE WELTREPUBLIC 1 ♥	SOZIALISTISCHE WELTREPUBLIC 1 ♥
SOZIALISTISCHE WELTREPUBLIC 5 ♥	SOZIALISTISCHE WELTREPUBLIC 5 ♥	SOZIALISTISCHE WELTREPUBLIC 5 ♥	SOZIALISTISCHE WELTREPUBLIC 5 ♥
SOZIALISTISCHE WELTREPUBLIC 10 ♥	SOZIALISTISCHE WELTREPUBLIC 10 ♥	SOZIALISTISCHE WELTREPUBLIC 10 ♥	SOZIALISTISCHE WELTREPUBLIC 10 ♥
SOZIALISTISCHE WELTREPUBLIC 50 ♥	SOZIALISTISCHE WELTREPUBLIC 50 ♥	SOZIALISTISCHE WELTREPUBLIC 50 ♥	SOZIALISTISCHE WELTREPUBLIC 50 ♥
SOZIALISTISCHE WELTREPUBLIC 100 ♥	SOZIALISTISCHE WELTREPUBLIC 100 ♥	SOZIALISTISCHE WELTREPUBLIC 100 ♥	SOZIALISTISCHE WELTREPUBLIC 100 ♥
KAPITALISTISCHE WELTBANK 100 \$	KAPITALISTISCHE WELTBANK 100 \$	KAPITALISTISCHE WELTBANK 100 \$	KAPITALISTISCHE WELTBANK 100
KAPITALISTISCHE WELTBANK 100 \$	KAPITALISTISCHE WELTBANK 100 \$	KAPITALISTISCHE WELTBANK 100 \$	KAPITALISTISCHE WELTBANK 100

6

1-1-1984

### Verkehr innerhalb des Bereichs der Deutschen Bundespost (DBP)

#### Briefsendungen

Brief	DM
Standardbrief*)	0,80
Brief	bis 50 g 1,30
	über 50 bis 100 g 1,90
	über 100 bis 250 g 2,50
	über 250 bis 500 g 3,10
	über 500 bis 1000 g 3,70

#### Verkehr innerhalb von Berlin (West)

Standardbrief*)	0,50
Brief	bis 50 g 0,80
	über 50 bis 100 g 1,10
	über 100 bis 250 g 1,40
	über 250 bis 500 g 1,70
	über 500 bis 1000 g 2,00

Höchstgewicht 1000 g

#### Höchst- und Mindestmaße

für Briefe in rechteckiger Form  
Höchstmaße  
Länge 60 cm, Breite 30 cm, Höhe 15 cm

Postkarte	DM
Einfache Postkarte	0,60
Postkarte mit Antwortkarte	1,20

#### Verkehr innerhalb von Berlin (West)

Einfache Postkarte	0,40
Postkarte mit Antwortkarte	0,80

\*) Brief bis 20 g; Länge zwischen 14 und 23,5 cm, Breite zwischen 9 und 12 cm. (Eine Breite bis zu 12,5 cm wird nicht beanstandet.) Höhe bis 0,5 cm; Länge mindestens das 1,41fache der Breite.

#### Briefsendungen

Ausland 49

#### Verkehr mit dem Ausland

Für Sendungen nach den österreichischen Zollausschließgebieten Kleinwalsertal (Vorarlberg) mit den Orten 8985 Hirschegg, 8986 Mittelberg und 8984 Riezlern sowie 8965 Jungholz (Tirol) finden die für den Verkehr innerhalb des Bereichs der Deutschen Bundespost geltenden Gebühren Anwendung.

#### Briefsendungen

Brief freizumachen	DM
Standardbrief*)	1,20
Brief	bis 50 g 1,80
	über 50 bis 100 g 2,30
	über 100 bis 250 g 4,30
	über 250 bis 500 g 8,30
	über 500 bis 1000 g 14,50
	über 1000 bis 2000 g 23,50

Höchstgewicht 2 kg

#### Ermäßigte Gebühr

für Standardbriefe*)	0,80
nach Andorra, Belgien, Dänemark (einschl. Färöer und Grönland), Frankreich (einschl. überseeische Départements Guadeloupe, Guayana, Martinique, Réunion, St. Pierre und Miquelon), Italien, Liechtenstein, Luxemburg, Monaco, den Niederlanden, Österreich, San Marino, der Schweiz und der Vatikanstadt	
nach Griechenland, Großbritannien (einschl. Nordirland, Kanalinseln und Insel Man) und Irland	1,00

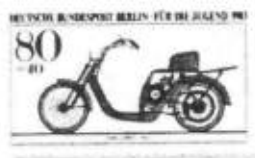
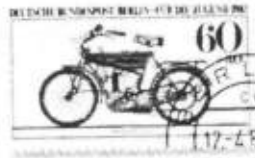
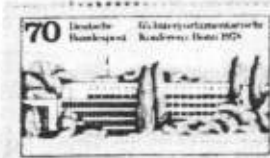
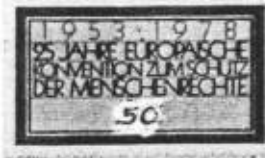
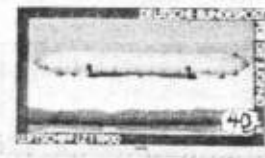
Brief bis 20 g ohne Einhaltung der Standardmaße\*) nach vorstehenden Ländern 1,30

Brief bis 50 g nach Andorra, Frankreich (einschl. überseeische Départements Guadeloupe, Guayana, Martinique, Réunion, St. Pierre und Miquelon), Luxemburg und Monaco 1,30

#### Höchst- und Mindestmaße

für Briefe in rechteckiger Form  
Höchstmaße  
Länge, Breite und Höhe zusammen 90 cm, Länge jedoch nicht mehr als 60 cm

\*) Brief bis 20 g; Länge zwischen 14 und 23,5 cm, Breite zwischen 9 und 12 cm, Höhe bis 0,5 cm; Länge mindestens das 1,41fache der Breite.



Bitte ... Stück/Marken zu ... Pfennig. ... Mark ...



MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Jür

Ordnungszahl: 41

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Salamanderkauf

Art des spiels: 11=mikrodialoge

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: in dieser form  
höchstens: 4

Zeitbedarf: 10 - 15 min.

Zubehör: bilder der tiere

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): kauf-wortschatz  
spez. ws

Vorbereitungsbedarf: kauf-ws  
wiederholen

Was wird geübt/erreicht: einkaufen  
akkusativ

Ablauf/regeln: Ein teilnehmer wandert durch tiergeschäfte und fragt, ob es salamander gibt. Im ersten versucht mensch, ihm ein krokodil zu verkaufen, im zweiten eine schlange. Im dritten gibt es zwar salamander, aber nur ausgestopfte. Offenes ende.

- Im prinzip sind alle kaufsituationen möglich, aber das objekt sollte maskulin sein.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 42

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Wir kaufen im warenhaus ein

Art des spiels: 5-wörter sammeln und nennen

geeignet für kinder: X  
erwachs.: XTeilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:Zeitbedarf: 1 min. pro wort  
Zubehör: mehrere sätze spielzeug-  
waren oder karten mit pluralangabeNotwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):zahlen  
plural  
akkusativ

Vorbereitungsbedarf: wortschatz

Was wird geübt/erreicht:

plural  
akkusativ

Ablauf/regeln:

Eine person steht an der kasse, die anderen suchen sich sachen aus und fragen: "Was kosten die ...". Die verkäuferin gibt den preis an, sobald der plural richtig gesagt wurde.

- Erweiterung durch einföhrung von oberbegriffen als abteilungen (möbel, geschirr, lebensmittel). Verfremdung durch verkauf unverkäuflicher dinge/personen.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 43

passend zu Lektion: .

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Familientreffen

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 8  
höchstens:

Zeitbedarf: 10 - 20 nach  
grösse des 'clans'

Zubehör: pro teilnehmer eine karte,  
auf der die gesamte familie steht  
und die eigene stellung unterstri-  
chen ist

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

entscheidungsfrage  
'sein'  
'haben'

Vorbereitungsbedarf: in situation  
einführen, wortschatz zur beschrei-  
bung von familienverhältnissen und  
weiterer verwandschaft, stammbaum  
mit bezeichnungen an tafel/plakat

Was wird geübt/erreicht:

übung der verwandschafts-  
bezeichnungen

Ablauf/regeln:

Der leiter gibt eine kurze einföhrung in die lage: die wirren im nach-  
kriegseuropa haben die familien Travolta und Hutzlputzl in alle winde  
verstreut. Dummerweise findet das erste familientreffen in einem lokal  
statt, dass an beide grossfamilien gleichzeitig vermietet wurde. Um sei-  
ne familie zusammenzusuchen, kann jeder teilnehmer entscheidungsfragen  
nach namen, geschlecht, vorhandensein von kindern, eltern, geschwistern  
stellen. Bei jedem "ja" darf er eine weitere frage stellen.

- Dasselbe spiel kann auf andere sozialgruppen mit festgelegter rollenverteilung übertragen werden.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeföhrt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:



Ordnungszahl: 44

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Präsident - vizepräsident

Art des spiels: 5=gedächtnisreihen, wörter sammeln und nennen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 5 u. spiell.  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 - 10 min.  
je nach gruppengrösse

Zubehör: werfbarer gegenstand

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

negationen  
entscheidungsfrage  
spezieller ws

Vorbereitungsbedarf: bezeichnungen  
üben

Was wird geübt/erreicht: spezieller wortschatz

Ablauf/regeln: Die teilnehmer werden zu einer mafiafamilie o.ä. ernannt, die sich aus angst vor polizeilicher verfolgung (wenig realistisch) ein lösegeld/eine aus einer kirche geraubte wertvolle figur mit der formel "vom präsidenten an den vizepräsidenten" (usw.) zuwerfen. Wer einen anderen falsch anredet oder die heisse ware zu lange behält, scheidet aus (der spielleiter verhaftet ihn).  
Die zeit, in der die bezeichnungen auswendig gelernt werden, kann sinnvoll verwendet werden, da oft fragen zur vergewisserung kommen wie "bist du der ... oder der?"

- Das spiel kann auf alle gruppen mit einer festlegbaren inneren struktur (familie, sportverein) übertragen werden.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 45

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Exil

Art des spiels: 5-wörter sammeln und nennen

geeignet für kinder: ✕  
erwachs.: ✕Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 min.

Zubehör: bei interesse karten mit dem titel der teilnehmer, szepter, kronen usw.

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen werden):  
prät. 'sein'  
prät. 'haben'  
akkusativ

Vorbereitungsbedarf: bezeichnungen wie 'könig, zar, präsident' lernen

Was wird geübt/erreicht:

Ablauf/regeln: Die ehemaligen könige, ministerpräsidenten usw. sitzen im exil auf dem mond oder dem schuttabladeplatz der weltgeschichte zusammen und erzählen sich: "Ich war der Schah von Persien. Ich hatte einen Rolls Royce, eine Armee, ..."  
Danach kommt der nächste dran. Der reiz des spieles liegt darin, dass jeder versucht, mehr als der andere zu haben. (=gehabt zu haben)

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 46

passend zu Lektion: .

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Fuenteovejuna

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder: X  
erwachs.: XTeilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 - 10 min.

Zubehör:

Notwendige Voraussetzungen alle/alles/ganz/jeder  
(muss vorher durchgenommen  
werden):Vorbereitungsbedarf: genaue abgren-  
zung der verwendung in beispielen  
und im unterschied zum spanischen

Was wird geübt/erreicht: "

Ablauf/regeln: Der spielleiter oder alle teilnehmer reihum stellen fragen. Die antworten  
darauf müssen eins der vier obengenannten richtig verwendet enthalten.KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 47

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Nicht zuständig

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder: o?  
erwachs.: XTeilnehmerzahl  
mindestens: 3/6/9/..  
höchstens:

Zeitbedarf: 3 min. pro teiln. Zubehör:

Notwendige Voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):Vorbereitungsbedarf: wiederholung  
des satzbaus in indirekten fragenWas wird geübt/erreicht: satzbau indirekte frage  
wissen/kennen

Ablauf/regeln: Die teilnehmer werden in anrufer, sekretärin und sachbearbeiter eingeteilt.  
Der anrufer stellt irgendeine w-frage oder eine frage nach personen.  
Die sekretärin gibt sie in der form: "Er fragt/will wissen, ..." weiter.  
Der sachbearbeiter antwortet stereotyp: "Ich weiss nicht, w..." oder  
"Woher soll ich wissen, w..." oder "Das ist nicht mein problem, w..."  
oder "Der kollege x weiss, w..." oder "Ich kenne ... nicht."  
Das spiel endet manchmal durch beförderung des sachbearbeiters in posten,  
wo mensch sie gar nicht vermuten sollte.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 48

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Brainstorming

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens:

Zeitbedarf: 10 min.

Zubehör:

Notwendige Voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

flüssiges deutsch  
weil  
wenn

Vorbereitungsbedarf: ausgefallene  
aufgabenstellung finden

Was wird geübt/erreicht:

weil  
wenn

Ablauf/regeln:

modalverben

Es wird eine ausgefallene aufgabenstellung vorgegeben. Jeder macht dazu  
möglichst verrückte lösungsvorschläge.

- Danach kann mensch in der gruppe die einzelnen vorschläge durchsprechen, jeder muss sei-  
nen gegen alle einwürfe verteidigen.

Auch zur übung von 'warum/weil' und des konjunktiv II einsetzbar.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 49

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Mit der giraffe in die u-bahn  
und mit dem elefanten ins hochhaus

Art des spiels: ||=mikrodialoge, diskussion und  
rollenspiel

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 20 min.

Zubehör: giraffe, elefant usw.  
(notfalls durch bilder ersetzen)

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

aussagesatz  
negationen  
fragesatz  
modalverben

Vorbereitungsbedarf: situation  
und absichten vorgeben (ggf. durch  
fotos oder karikaturen)

Was wird geübt/erreicht:

Ablauf/regeln:

schnelles reagieren

Der spielleiter gibt eine situation vor, in der bestimmte einander widersprechende intentionen angelegt sind. Den rest bringt die phantasie der teilnehmer. Geeignete situationen:

= mit einer jungen giraffe, die noch keine fahrkarte braucht, in den schrebergarten am anderen ende der stadt fahren, um einen weihnachtsbaum zu holen

Es gibt millionen geeigneter situationen, je verrückter, desto besser.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Jür

Ordnungszahl: 50

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Verkehr verkehrt

Art des spiels: 4=quartette

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 3/6/9 ...  
höchstens:

Zeitbedarf: 10 min.

Zubehör: quartett mit 3 sätzen:  
verkehrszeichen, modalverben,  
sätze über die verkehrszeichen  
ohne die nötigen modalverben

Notwendige voraussetzungen modalverben  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: modalverben  
höhere verkehrssicherheit

Ablauf/regeln: Die karten werden gemischt und verteilt. Jeder muss versuchen, das maximum an vollständigen sätzen (verkehrszeichen mit der erklärung, einschliesslich modalverb) abzulegen.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?
















Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

				
				
				
<p>extrem starke Winde geben</p>	<p>Sie schnell fahren</p>	<p>Sie warten, bis die Ampel grün zeigt</p>	<p>Sie Vorfahrt lassen</p>	<p>Sie halten</p>
<p>Sie fahren, Sie zu Fuss gehen</p>	<p>Sie Fahrrad fahren, aber nicht Auto</p>	<p>Sie maximal 60 km/h fahren</p>	<p>Sie überholen</p>	<p>Sie so schnell fahren, wie Sie wollen (max. 100 km/h)</p>

Sie halten	Sie geradeaus fahren	Sie nach rechts fahren	Sie nach links fahren	Sie keine Atom- kraftwerke bauen
Hier kann es	Hier können	Hier können	nicht	nicht
müssen	Hier müssen	Hier müssen	nicht	nicht
Hier müssen	Hier müssen	Hier dürfen	Hier dürfen	Hier dürfen
Hier sollen	Hier dürfen	Hier dürfen	Hier dürfen	Hier dürfen

Ordnungszahl: 51

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Wir haben keine vorurteile

Art des spiels: 11=mikrodialoge

geeignet für kinder: o?  
erwachs.: XTeilnehmerzahl  
mindestens: 4 bis 7  
höchstens:Zeitbedarf: 30 min. oder  
mehr

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):Vorbereitungsbedarf: argumentations-  
strategien und fragenkataloge zusam-  
menstellen

Was wird geübt/erreicht: modalverben

Ablauf/regeln: Die teilnehmer werden in väter, mütter, heiratswillige töchter und bewerber (zentralafrikaner, marokkaner, eskimos, mongolen usw.) eingeteilt. Jede gruppe bereitet unabhängig voneinander ihre argumente und kriterien vor. Dann halten die kandidaten nacheinander um die hand an. Der spielleiter zählt die richtig verwendeten modalverben aus, diese partei bekommt recht.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 52

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Zum 'zu' zucken

Art des spiels: 9=sätze formulieren

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens:Zeitbedarf: 3 min. pro satz  
Zubehör: gelbe fahne o.ä.,  
topfdeckelNotwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):Vorbereitungsbedarf: wiederholung  
der verben, die ohne 'zu' mit infi-  
nitiv verbunden werden (modalverben,  
'werden', 8 verben) und der stellung  
des 'zu' bei zusammengesetzten usw.Was wird geübt/erreicht: verwendung und stellung  
des 'zu'Ablauf/regeln: Es werden alle normalen, trennbaren und untrennbaren verben angeschrieben,  
die beim spiel als infinitive verwendet werden dürfen.  
Ein teilnehmer formuliert sätze, der zweite erkennt am konjugierten verb,  
ob 'zu' auftaucht, und warnt den dritten durch fahenschwenken, der dritte  
schlägt den gong im moment, wo der erste 'zu' sagen muss. Erfahrungsgemäss  
ist die aufgabe des dritten am schwersten.  
Beispielsatz:Ich habe keine lust, so eine kindische übung auszuprobieren.

fahne



gong

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 53

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Bewerbungsgespräch  
(Appointments board)Art des spiels: 11=mikrodialoge, diskussion und  
rollenspielegeeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 5  
höchstens:Zeitbedarf: 20 min.  
verschiedene abschnitteZubehör: ggf. beschreibung des ar-  
beitsplatzes, für den mensch sich  
bewirbtNotwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):flüssiges deutsch  
spezieller wsVorbereitungsbedarf: erklärung  
des anforderungsprofils

Was wird geübt/erreicht:

flüssiger ausdruck  
mit speziellem ws

Ablauf/regeln:

eine unmenge von lügen und leeren versprechungen  
Ein kollegium befragt die kandidaten für den schulleiterposten. Dabei  
gibt es mehr befrager als kandidaten, sodass die kandidaten schlagfertig  
sein müssen.  
Danach besprechung der kandidaten im kollegium.

- Derjenige, der als leiter angestellt wird, kann den unterlegenen kandidaten vertrauensvolle aufgaben übertragen (zuständigkeit für das nachfüllen der kreide, ablesen des thermometer an heissen tagen usw.).

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen richtig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen voraussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Jür

Ordnungszahl: 54

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Eskalation

Art des spiels: 11=diskussion, rollenspiel

geeignet für kinder: o?  
erwachs.: X

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens: die ganze weltbevölkerung

Zeitbedarf: 30 min.

Zubehör: landkarte mit daten zu den ländern; liste von verben, die zerstörung ausdrücken (bombardieren, sabotieren, boykottieren)

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen werden):

Vorbereitungsbedarf: ausgangssituation erklären

Was wird geübt/erreicht: wenn/dann

Ablauf/regeln: Die teilnehmer gehören zu zwei gruppen/ländern. Diese länder sind ungleich, aber voneinander abhängig. (Rohstoffimporteur/maschinenimporteur; emigrationsland/immigrationsland; frauen/männerüberschuss; urlaubsland/land ohne grünflächen).  
Es wird eine kleine provokation vorgegeben (ein kind spuckt über die grenze. Darauf reagiert das andere land mit einer drohung: "Wenn ihr euch nicht offiziell entschuldigt, dann werden wir ...". Von da an geht die eskalation mit wechselseitigen wenn/dann-drohungen weiter.  
Die überlebenden teilnehmer werden bei den aufräumungsarbeiten eingesetzt.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

## LANDKARTEN



B-Land

A-Land

1.000.000 Einwohner auf 1.000 km<sup>2</sup>  
 davon 900.000 Männer  
 industrialisiert  
 exportiert Maschinen  
 importiert Rohstoffe und Arbeitskräfte  
 es regnet immer

B-Land

1.000.000 Einwohner auf 1.000.000 km<sup>2</sup>  
 davon 900.000 Frauen  
 nicht industrialisiert  
 exportiert Kakao, Metall, Emigranten  
 importiert Maschinen  
 es scheint immer die Sonne

angreifen  
 bombardieren  
 boykottieren  
 blockieren  
 denunzieren  
 erschiessen  
 ignorieren  
 infiltrieren  
 isolieren  
 pervertieren  
 provozieren  
 sabotieren  
 töten  
 vergiften

Er lernt Deutsch.	Es regnet.
Sie wird traurig.	Wir verreisen.
Pepe hat keine Arbeit.	Du arbeitest.
Pepita hat kein Geld.	Ich habe Geld.
Wir machen ein Spiel.	Du liebst mich.
Wir lernen viel.	Du heiratest sie.
Sie haben Hunger.	Er wohnt in Madrid.
Sie essen.	Er bekommt Cholera.
Sie haben Durst.	Wir machen ein Examen.
Sie trinken.	Wir werden nervös.
Sie verhungern.	Der Direktor kommt.
Sie verdursten.	Wir lernen.
Sie verreist.	Die Sonne scheint.
Sie braucht eine Flugkarte.	Du wirst braun.
Sie möchte etwas kaufen.	Die Touristen kommen.
Sie braucht einen Kredit.	Mallorca wird ein Chaos.

Ordnungszahl: 55

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Konsequenzen

Art des spiels: 10=anlegespiele

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 3/6/9 ...  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 min.

Zubehör: 2 sätze karten mit haupt-  
sätzen, eine rot (kondition), eine  
blau (konsequenz)

Notwendige voraussetzungen wenn ... dann  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht:

Ablauf/regeln: Die karten werden in zwei stapeln mit dem text nach unten abgelegt.  
Einer nimmt je eine vom roten und vom blauen stapel und muss einen 'wenn ...  
dann ...'-satz damit bilden. Ein anderer ist schiedsrichter, wenn er den  
satz syntaktisch und logisch überzeugend fand, darf der erste beide karten  
behalten. Dann versucht der zweite sein glück.

- Die karten kann mensch auch für ein 'warum/weil'-spiel verwenden.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 56

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Wenn-spiel

Art des spiels: 4=quartette

geeignet für kinder: X  
erwachs.: XTeilnehmerzahl  
mindestens: 4  
höchstens: 6

Zeitbedarf: 20 - 30 min.

Zubehör: figuren, s-förmiges  
in kleine quadrate unterteiltes  
spielfeld; karten, die zu  
bedingungen umformuliert wer-  
den sollen: "wenn ....., dann  
geh 1 schritt vor - wenn ....  
nicht ..., dann geh 2 schritte  
zurück"; bildkarten  
Vorb.: wenn-karten mischen, in  
die mitte legen; bildkarten verdeckt  
verteilen; wennk. mit der rückseite  
nach obenNotwendige voraussetzungen konditionalsatz  
(muss vorher durchgenommen  
werden):Was wird geübt/erreicht: verstehen von kon-  
ditionalsätzenAblauf/regeln: Ein teilnehmer zieht eine bildkarte,  
ein anderer danach eine wenn-karte.  
Um vorwärtszukommen, muss der erste beweisen, dass sein bild die bedingungen  
erfüllt.

(Merke: auch im leben ist vorwärtskommen oft mit mundfertigkeit verbunden).

- Zur schulung des hörverständnisses kann der spielleiter die regel einführen, dass sich jeder die von ihm gezogene wenn-karte vom nebenmenschen vorlesen lassen muss.

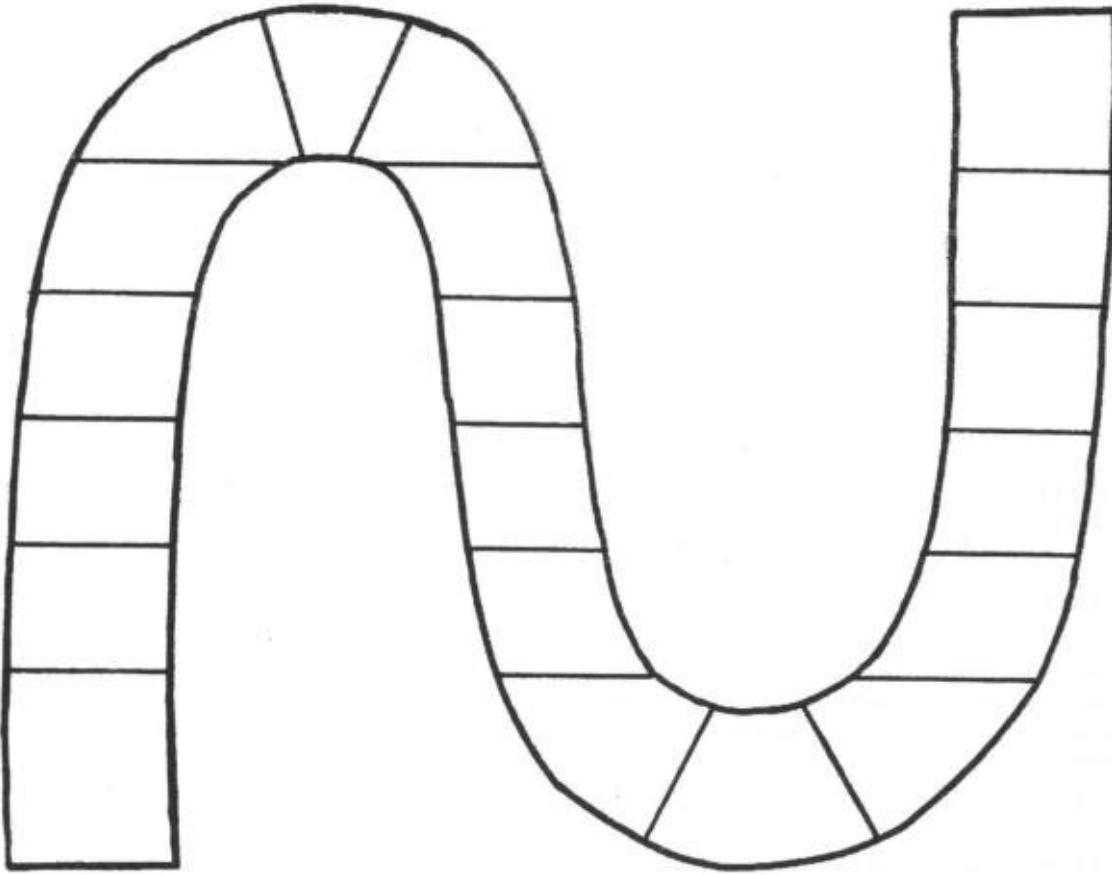
KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:



man kann es essen	du brauchst es zum Essen	Doktoren tragen ihn
es ist von Goya	sie kommt aus der Schweiz	es macht "quiek quiek"
es ist aus Metall	für die Augen	du hast 32 im Mund
Tabak, Tabak ...	zum Lesen	sehr elegant
zum Schreiben	es fährt	zum Kochen
es funktioniert nicht	es gibt immer zwei	man sieht alles grösser
du hast es an der Jacke	am Strand	zum Fotografieren
du hast zwei	ein Transportinstrument	es macht "tätärätätä"
zum Arbeiten	ein kommunistisches Symbol	für Ärzte
hier sind viele	wie eine kleine Sonne	da wohnst du
es fliegt	für eine Reise von Kuba nach Florida	sie zieht den Zug
die kleine Schwester vom Koffer	im Schuh	du resignierst

Ordnungszahl: 57

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Examen

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder: X

erwachs.: X

Teilnehmerzahl  
mindestens: 4  
höchstens:

Zeitbedarf: 10 min.

Zubehör: fragekarten mit 'warum'  
antwortkarten mit 'weil'Notwendige voraussetzungen warum/weil  
(muss vorher durchgenommen  
werden):Was wird geübt/erreicht: automatisierung von  
'warum' und 'weil'  
hörverstehenVorbereitungsbedarf: jeder teil-  
nehmer schreibt einige sätze mit  
frage und antwort nieder. Danach  
werden sie zerschnitten und einge-  
sammelt.

Ablauf/regeln:

Die teilnehmer werden in eine frager- und eine antwortergruppe eingeteilt. Die frager bekommen die 'warum'-karten, die antworter die 'weil'. Jeder liest seinen satz durch und klärt verständnisfragen. Dann liest einer ein 'warum' vor und derjenige, der glaubt, sein 'weil' sei die antwort, liest es ebenfalls vor. Zusammenpassende werden abgelegt. Das ganze soll so schnell wie möglich gehen. Wer zuerst seine antworten "loggeworden" ist, hat gewonnen.

- Bei fortgeschrittenen geht es auch mit allgemein bekannten sprichwörtern, sofern sie zwei teile haben (wer anderen eine grube gräbt, soll nicht mit steinen schmeissen ...).

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 58

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Volksbefragung

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 - 10

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

warum/weil

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht:

warum/weil  
(besonders satzbau im w-frage-satz und im nebensatz)

Ablauf/regeln: Einer stellt eine warum-frage an den nebenmenschen, der antwortet mit weil. Danach stellt er seine antwort als neue warum-frage an den nächsten. Manchmal besteht die gefahr, dass das spiel in diskussionen über die schöpfungsgeschichte abtreibt. Dann ist es angeraten, in die fragen "ich" oder "du" einzuführen.

- "Warum" kann durch andere "w-"s ersetzt werden, dann ist die beantwortung schwieriger.
- Es geht auch schriftlich und blind:  
Jeder teilnehmer schreibt eine frage mit 'warum' auf einen zettel, faltet um und gibt ihn weiter. Der nächste schreibt eine antwort mit 'weil' darunter, faltet um und gibt ihn an den dritten zum berichtigen und vorlesen weiter.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 59

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Ohne worte

Art des spiels: 8=interpretieren

geeignet für kinder: X

erwachs.: X

Teilnehmerzahl  
mindestens: 1, spiell.  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 min.

Zubehör: interpretationsoffene  
aber informationsreiche bilder-  
serienNotwendige voraussetzungen frage, w-frage  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: nachfragen

Ablauf/regeln: Teilnehmer stellen fragen zu den bildern, spielleiter oder fortgeschritte-  
ner teilnehmer antwortet.

Je mehr interpretationsmöglichkeiten es gibt, desto besser.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:





Ordnungszahl: 60

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Sitzplatz

Art des spiels: 10=mikrodialoge

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 min.

Zubehör: bild der situation

Notwendige voraussetzungen modalverben  
(muss vorher durchgenommen warum/weil  
werden): wennVorbereitungsbedarf: situations-  
einführung

Was wird geübt/erreicht: negationen

Ablauf/regeln: Ein jugendlicher sitzt im bus. Eine ältere dame kommt herein und stellt fest, dass sonst kein platz mehr frei ist. Sie bittet ihn, aufzustehen. Es ergibt sich eine diskussion ungewissen ausgangs. Hinter dem jugendlichen sitzt ein herr, der zeitung liest und nicht gestört werden möchte.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 61

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Jugendherberge

Art des spiels: 6=raten und fragen. geeignet für kinder:   
 11=mikrodialoge, diskussion und rollenspiele erwachs.:

Teilnehmerzahl Zeitbedarf: etwa 2 min. Zubehör: kleine zettel mit nummern  
 mindestens: 6 pro teilnehmer im ersten  
 höchstens: teil  
 5 min. pro gruppe im zweiten

Notwendige voraussetzungen w-fragen Vorbereitungsbeford: zettel machen  
 (muss vorher durchgenommen zahlen 1 - 9 und verteilen  
 werden): einleitend lage erklären

Was wird geübt/erreicht: die für ein miteinander bekanntwerden wichtigen fragen werden  
 geübt; gut für die erste stunde in neuen klassen

Ablauf/regeln: Die teilnehmer befinden sich in einer jugendherberge und haben auf zetteln,  
 die sie sich nicht zeigen dürfen, ihre zimmernummer. Der wart gibt den zim-  
 merschlüssel aus bequemlichkeit erst heraus, wenn die gesamte gruppe antanz.  
 Die belegung (mindestens 3 pro zimmer) steht fest. Die teilnehmer müssen zu-  
 nächst ihre stubengenossen durch entscheidungsfragen herausfinden.  
 Im zweiten teil liegen die teilnehmer im bett und unterhalten sich vor dem  
 einschlafen. Themen: heimatort, name, alter, schule/studium/arbeit, hobbies,  
 liebblingstiere, reisepläne.

- Der leiter kann angeben, dass der oberste und der unterste in einem dreistockbett mitein-  
 ander reden wollen, aber nicht laut sein dürfen, also nur durch vermittlung des mittleren  
 miteinander sprechen können. Auch kann es zu streit über die bettenverteilung kommen ...

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
 teilnehmerzahlen rich-  
 tig ?

Wie lange habt ihr  
 es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
 aussetzungen werden  
 nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
 noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 62

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Kennenlernspiel (für fadenzieher)

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 4  
höchstens:

Zeitbedarf: 15 min.

Zubehör: halb so viel fäden wie  
teilnehmer

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

breiter strukturen-  
und wortschatz  
warum/weil

Vorbereitungsbedarf: pärchen bilden

Was wird geübt/erreicht:

perfekt  
besseres bekanntwerden der teilnehmer miteinander

Ablauf/regeln: Die fäden werden so zusammengelegt, dass nicht zu erkennen ist, welcher anfang zu welchem ende gehört. Dadurch werden die pärchen gebildet. Dann befragt jeder seinen partner zu gott und der welt und stellt ihn anschliessend dem plenum vor. Beim versuch, die fäden zu entwirren, kann es zu Metdkommunikation kommen. Vorher sollte mensch entsprechenden wortschatz eingeben (über hobbies, gefühle, vorlieben usw.)

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 63

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Liebe ohne "l"

Art des spiels: 9=sätze und geschichten (schreiben)

geeignet für kinder:  frühreife  
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 15 min.

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

breiter wortschatz,  
besonders synonyme  
von "lieben"

Vorbereitungsbedarf: 5 min.  
zum schreiben der liebeserklärung/  
antwort

Was wird geübt/erreicht:

umschreiben von "lieben"

Ablauf/regeln: Der/die eine muss eine liebeserklärung abgeben, in der kein wort mit 'l-' anfängt, die/der eine darauf eine antwort geben, in der kein wort mit 'n-' beginnt. Bei anfängerklassen sollte mensch vorher eine liste der ausdrucks- mittel behandeln.

- Fortgeschrittene lerner können auf die schriftliche vorbereitung verzichten, ausserdem können sie versuchen, durch zwischenfragen zur übertretung des "l/n"-verbotes zu reizen. Die sanktionen können die teilnehmer selbst entwickeln (z.b. heirat).

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 64

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Partnerinterview

Art des spiels: 11=mikrodialoge

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:Zeitbedarf: kurz bis  
ewig

Zubehör: interesse am anderen

Notwendige voraussetzungen von einfachen w-fragen bis  
(muss vorher durchgenommen werden): zu flüssigem deutsch durchführbar

Was wird geübt/erreicht: frageformen

Vorbereitungsbedarf: bei anfängern ist es hilfreich, eine liste möglicher fragen vorher zusammenzustellen

Ablauf/regeln: Die mitspieler werden in zweiergruppen aufgeteilt und befragen sich über alles mögliche und unmögliche. Das thema und die 'hautnähe' der fragen hängen von der lage in der gruppe ab.  
Besonders geeignet, wenn der spielleiter besuch mitgebracht hat, womöglich sogar echte deutsche.

- Mensch kann die zweiergruppe um einen dritten ergänzen, der dem plenum berichtet. Dann bleibt das ganze natürlich weniger intim.  
Jeder teilnehmer erfindet/entwickelt anhand der karten seine eigene identität und wird anschliessend von den anderen darüber befragt. Die anderen müssen herausfinden, welche historische person er verkörpert. Es kann auch einer der übrigen anwesenden sein.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 65

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Personenermittlung

Art des spiels: 6=beschreiben und erkennen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens:

Zeitbedarf: 20 min.

Zubehör: fragebogen

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf: personenbe-  
zogener wortschatz

Was wird geübt/erreicht: sich vorstellen

Ablauf/regeln: Der spielleiter diktiert oder entwickelt aus den zurufen der teilnehmer den fragebogen. Jeder beantwortet ihn ohne namen.  
Dann werden sie eingesammelt, berichtet und von anderen vorgelesen.  
Alle können raten, um wen es sich handelt. Sobald er entdeckt worden ist, muss er den rest selbst vorlesen.  
Um die spannung auf den höhepunkt zu treiben, ist es sinnvoll, einige fragen einzubauen, bei denen die antworten auf alle teilnehmer gleich zutreffen (z.b. nationalität).

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Jür

Ordnungszahl: 66

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Mimose

Art des spiels: 6=raten

geeignet für kinder: X  
erwachs.: X

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 10 - 20 min.

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): farben  
regionen

Vorbereitungsbedarf: geschlecht  
von farben und regionen klären,  
tabelle schreiben

Was wird geübt/erreicht: dativ

- Ablauf/regeln: Jeder teilnehmer legt für den nachbarn unsichtbar eine tabelle mit allen namen an. Bei sich selbst trägt er ein, welche farbe/region/maler/schauer/spieler/aktivität/... ihm gefällt.  
Dann wird gefragt: "Gefällt dir/Ihnen ...?". Bei "Ja, ... gefällt mir." darf er weiterfragen, bei "Nein, ... gefällt mir nicht." kommt der nächste dran. Jeder darf fragen, was er will, und muss antworten, was er für sich in die tabelle eingetragen hat.
- Hinter jeden spieler kommt ein anderer, der für ihn antwortet. Damit wird die dritte person geübt. Oder es werden zweiergruppen gebildet, damit kommt der plural.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 67

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Wie liebst du es ?

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder: X  
erwachs.: XTeilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 3 - 10 min.

Zubehör:

Notwendige Voraussetzungen aussagesatz  
(muss vorher durchgenommen w-fragen  
werden):

Vorbereitungsbedarf: fragemuster

Was wird geübt/erreicht: aussagesatz  
w-fragen

Ablauf/regeln: Einer wird rausgeschickt, die verbliebenen einigen sich auf etwas ausgefallenes. Er kommt herein und muss durch die fragen

"Warum

Wo

Wann

Wie liebst du es ?"

herausfinden, worum es sich handelt. Es dürfen nur richtige antworten gegeben werden. Besonders geeignet sind hobbies, essen, trinken usw.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen richtig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen Voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 68

passend zu Lektion: ... ausprobiert in/von:

Name des spiels: Bäckerei

Art des spiels: 11=mikrodialoge

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 pro gruppe

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): modalverben  
akkusativ  
dativVorbereitungsbedarf: situations-  
einführung

Was wird geübt/erreicht:

Ablauf/regeln: In der bäckerei liegt nur noch ein brot zu 75 Pfennig. Ein kunde möchte  
eins zu 43, ein anderer zu 34. Beide haben das geld abgezählt mit.  
Offene lösung.KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 69

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:


Name des spiels: Geschenke

Art des spiels: 4=würfelspiele, quartette

geeignet für kinder: X  
erwachs.: X

Teilnehmerzahl  
mindestens: 4  
höchstens: 6


Zeitbedarf: 20

Zubehör: würfel, spielfiguren, 30  
freund/verwandtenkarten, 50 geschen-  
kekarten, leere karten 

Notwendige voraussetzungen modalverben  
(muss vorher durchgenommen warum/weil  
werden): konjunktiv

Vorbereitungsbedarf: verwandschafts-  
bezeichnungen lernen

Was wird geübt/erreicht: begründung, zustimmung,  
ablehnung

Ablauf/regeln: Alle geschenkekarten liegen in einer reihe auf dem tisch, dazwischen leere  
karten. Jeder hat eine spielfigur und 5 f/v-karten.  
Durch würfeln rückt man auf den geschenkekarten weiter vor. Die spieler  
müssen versuchen, ihre f/v-karten so schnell wie möglich loszuwerden, indem  
sie die anderen überzeugen, dass das geschenk, auf dem sie stehen, für einen  
bestimmten freund/verwandten ideal wäre.  
Bei den leeren karten  ist es möglich, in beide richtungen weiterzu-  
gehen.

- Satzbildung mit 'ich gebe' und 'ich schenke' zur übung des dativs möglich.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:





Ordnungszahl: 70

passend zu Lektion: ..

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Mach's mal (Get it done)

Art des spiels: 4=würfelspiele

geeignet für kinder:   
erwachs.: 

Teilnehmerzahl

Zeitbedarf: 20

Zubehör: 2 farbige würfel; spiel-  
feld, dessen koordinaten dieselben  
farben tragen; 50 karten (verteilung  
unten), können illustriert werden

mindestens: 4  
höchstens: 6

Notwendige voraussetzungen dativ  
(muss vorher durchgenommen imperativ  
werden):

Vorbereitungsbedarf: häufigste an-  
weisungen und verben wie 'fordern'  
erklären

Was wird geübt/erreicht: automatisierung von  
konstruktionen mit dat. und  
akk.

Ablauf/regeln: Jeder bekommt 5 karten mit dem gesicht nach oben. Er würfelt mit zwei wür-  
feln und führt die in dem entsprechenden durch die koordinaten bestimmten  
feld stehende anweisung aus und sagt davor, was er tun wird. Am ende  
werden die karten und die

		punkte
damit verbundenen punkte		5
ausgezählt. Es gibt:	4 transport	5
Es sollte besonders auf	5 sport	4
das ausformulieren der	6 flüssigkeit	3
sätze mit dativverben	5 gebäude	2
geachtet werden.	je 10 nahrung, menschen, tiere	1

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?



















































Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:




1	Fordere eine Transportkarte von einem Mitspieler.	Sag jedem Mitspieler, dass er dir eine Karte geben soll.	Bitte jeden Spieler um eine Flüssigkeitskarte. Gib dafür eine Nahrungskarte.	Dein linker Nachbar darf sich 2 Karten vom Stapel nehmen.	Fordere irgendeine Karte von einem Mitspieler.	Sammle alle Sportkarten von deinen Mitspielern ein.
2	Sag allen Mitspielern, dass sie sich eine Karte vom Stapel nehmen sollen.	Fordere 2 Karten von deinem linken Nachbarn.	Wenn du eine Menschenkarte hast, tausche sie gegen eine Nahrungskarte.	Hat dein linker Nachbar keine Transportkarten mehr, nimmt er 3 Karten.	Jeder Spieler ohne Nahrungskarte darf sich eine Karte vom Stapel nehmen.	Bitte jeden Mitspieler um eine Karte und nimm dir noch eine vom Stapel.
3	Fordere Transportkarten von allen Mitspielern, die welche haben.	Alle Spieler mit Sportkarten nehmen sich eine Karte vom Stapel.	Fordere von allen Spielern eine Tierkarte.	Wenn du keine Gebädekarte hast, fordere eine von einem Mitspieler.	Bitte jeden Mitspieler um eine Nahrungskarte.	Sag deinem rechten Nachbarn, dass er sich eine Karte vom Stapel nehmen darf.
4	Wenn du 2 Menschenkarten hast, nimmt jeder Spieler eine Karte vom Stapel.	Fordere von jedem Spieler eine Gebädekarte.	Fordere eine Karte von dem Spieler, der die meisten Karten hat.	Erlaube einem Mitspieler, 2 von deinen Karten zu nehmen.	Jeder Spieler mit Tierkarte nimmt sich eine Karte vom Stapel.	Hast du eine oder mehrere Flüssigkeitskarten, gib jedem Mitspieler eine Karte.
5	Sag jedem Mitspieler, dass er einem Mitspieler eine Menschenkarte geben soll.	Bitte einen Mitspieler um eine Sportkarte und gib ihm eine Tierkarte.	Der Spieler mit den wenigsten Karten nimmt 2 Karten vom Stapel.	Erlaube deinem linken Nachbarn, eine von deinen Karten zu nehmen.	Fordere eine Gebädekarte von einem Mitspieler.	Tausche deine Transportkarte gegen die Nahrungskarte eines Mitspielers.
6	Erlaube deinem rechten Nachbarn, eine von deinen Karten zu nehmen.	Jeder Spieler, der eine Transportkarte hat, nimmt sich eine Karte vom Stapel.	Sammle alle Transportkarten deiner Mitspieler ein.	Wenn ein Spieler eine Sportkarte hat, fordere sie von ihm.	Der Spieler mit den meisten Karten gibt dem Spieler mit den wenigsten 2 ab.	Bitte jeden Mitspieler um eine Flüssigkeitskarte.

für 69:

eine Seite:  
Bild,  
eine Seite:  
Wort,  
dann um-  
knicken !

 TRANSPORT  
 SPORT  
 FLUSSIGKEIT  
 TIERE

 GEBAUDE  
 NAHRUNG  
 MENSCHEN

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Jür

Ordnungszahl: 71

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Weihnachten

Art des spiels: 5=wörter sammeln und nennen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens:

Zeitbedarf: 30 min.

Zubehör: evtl. geschenke auf wand-  
behang

Notwendige voraussetzungen ein (akk.)  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: ein (akk.)  
wortschatz

Ablauf/regeln: Jeder schreibt eine sache auf, die er sich wünscht, sowie ein geschenk für jeden mitspieler.  
Dann sagt jeder, was er sich gewünscht hat. Nach jedem einzelnen wird verlesen, was die anderen ihm zugedacht haben. Stimmt es mit seinem wunsch überein, muss der betreffende es ihm wirklich schenken (zumindest symbolisch ...).

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 72

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Häng dich auf, ehe es zu spät ist

Art des spiels: 5=wörter sammeln

geeignet für kinder: X  
erwachs.: X

Teilnehmerzahl

Zeitbedarf: 5 min. sammeln, Zubehör:

mindestens: 2, spiell.

8 min. satzbildung

höchstens:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: reflexive verben

Ablauf/regeln: Jeder teilnehmer bekommt eine rubrik an der tafel und nennt verben, ohne zu wissen, wofür. Wenn bei jedem eine stattliche liste steht, werden alle aufgefordert, sätze mit reflexiver oder reziproker verwendung der verben zu bilden. Die ergebnisse werden vorgelesen/gesagt und angenommen oder verworfen. Danach werden die richtigen sätze ausgezählt.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 73

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Kein - ohne

Art des spiels: 5-wörter sammeln und nennen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 min.

Zubehör: ball oder ähnl. werfbarer  
gegenstand (weich)

Notwendige voraussetzungen fonetik  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: wortschatz im inhaltlichen zusammenhang

Ablauf/regeln: Einer sagt "kein ... ohne ein/e(n) ..." und wirft einem anderen den gegenstand zu. Der ergänzt mit etwas passendem und sagt seinerseits von neuem "kein ... ohne ein/e(n) ...", wobei er den gegenstand weiterwirft.  
Wichtig ist eine möglichst hohe spielgeschwindigkeit.

- Mensch kann auch die formel "kein ... ohne zu" benutzen und jedesmal ein substantiv und ein daraus gebildetes verb nennen lassen, das stellt aber höhere anforderungen an die spieler.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 74

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Das haus vom hölzernen mann

Art des spiels: 5=gedächtnisreihe, wörter sammeln  
und nennengeeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens: 10Zeitbedarf: 3 - 6 min.  
pro durchgangZubehör: bildkarten, falls mensch  
steuern willNotwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):Vorbereitungsbedarf: einführung der  
zu übenden wörter

Was wird geübt/erreicht:

"Das ist ..."  
Präposition "von"  
oder Genitiv

Ablauf/regeln: Der spielleiter hält eine streichholzschachtel o.ä. hoch und sagt:  
"Das ist das haus vom hölzernen mann." Dann gibt er sie weiter. Der  
nächste sagt z.b.: "Das ist der schlüssel vom haus vom hölzernen mann."  
So wandert die schachtel reihum und der satz wird immer länger.  
Wer sich verheddert oder etwas auslässt, scheidet entweder aus (pädagogisch  
sinnlos, denn so übt er noch weniger) oder muss jedesmal, wenn ein  
neues wort dazukommt, die ganze reihe wiederholen.

- Auch eine möglichkeit zur übung des genitivs mit fortgeschrittenen, falls der wunsch  
besteht.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen richtig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen voraussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 75

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Planetarium

Art des spiels: 9=sätze formulieren

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 1, spiell.  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 min. pro  
durchgang

Zubehör: drei tennisbälle, drei  
ringe mit allen präpositionen in  
alfabetischer reihenfolge

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf: auswendig-  
lernen der präpositionen mit  
fällen

Was wird geübt/erreicht: verknüpfung von präposition  
und fall

Ablauf/regeln: An der tafel stehen viele substantive mit artikel.  
Der erste ball hat einen ring, auf dem die fälle bei den präpositionen  
stehen. Der zweite einen ring, auf dem die fälle durch farben symbolisiert  
werden. Der dritte einen ring mit den präpositionen ohne fälle.  
Im ersten durchgang wird der erste ball wie ein kreisel vor dem teilnehmer  
gedreht, er muss einen satz mit der präposition formulieren, die zu ihm  
zeigt. Im zweiten durchgang der zweite ball, im dritten der dritte. Im  
vierten wird ein ball ohne ring herumgeworfen, wer ihn fängt, muss einen  
satz mit einer beliebigen präposition bilden.  
Der spielleiter muss darauf achten, dass artikel verwendet werden.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

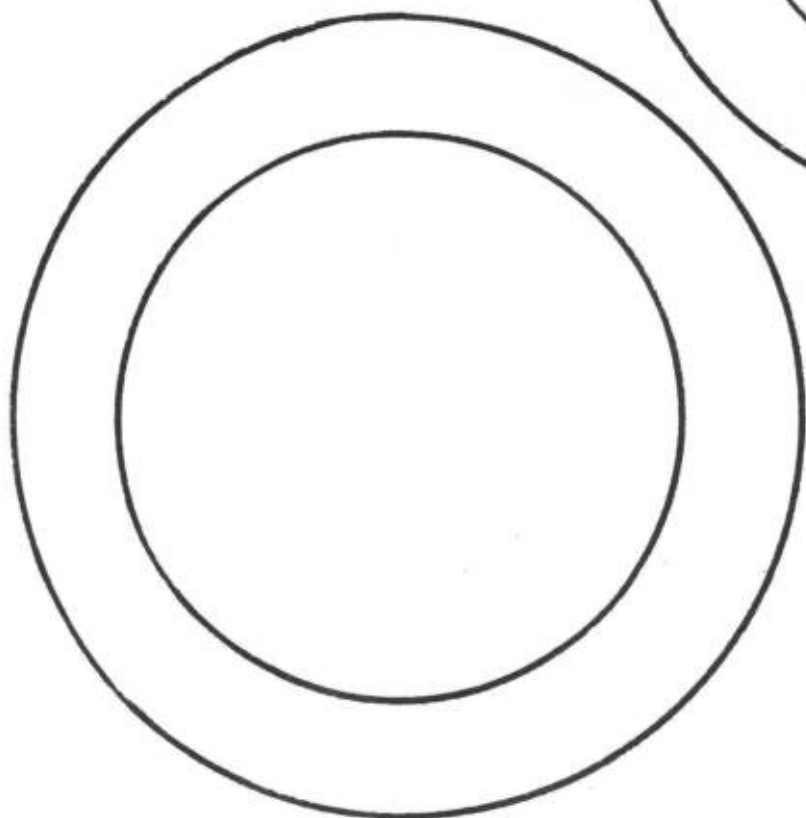
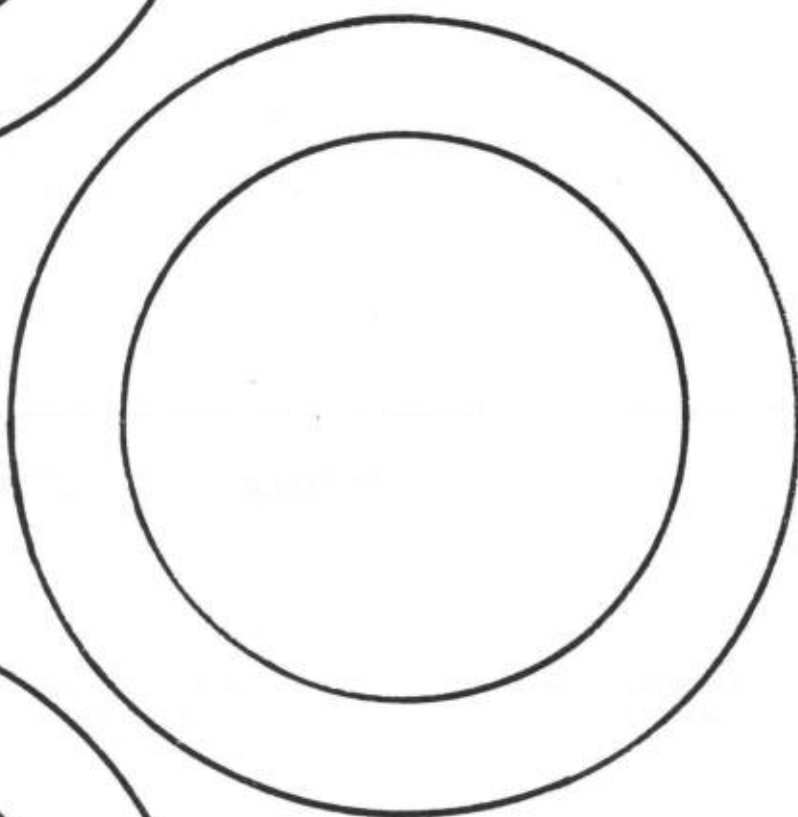
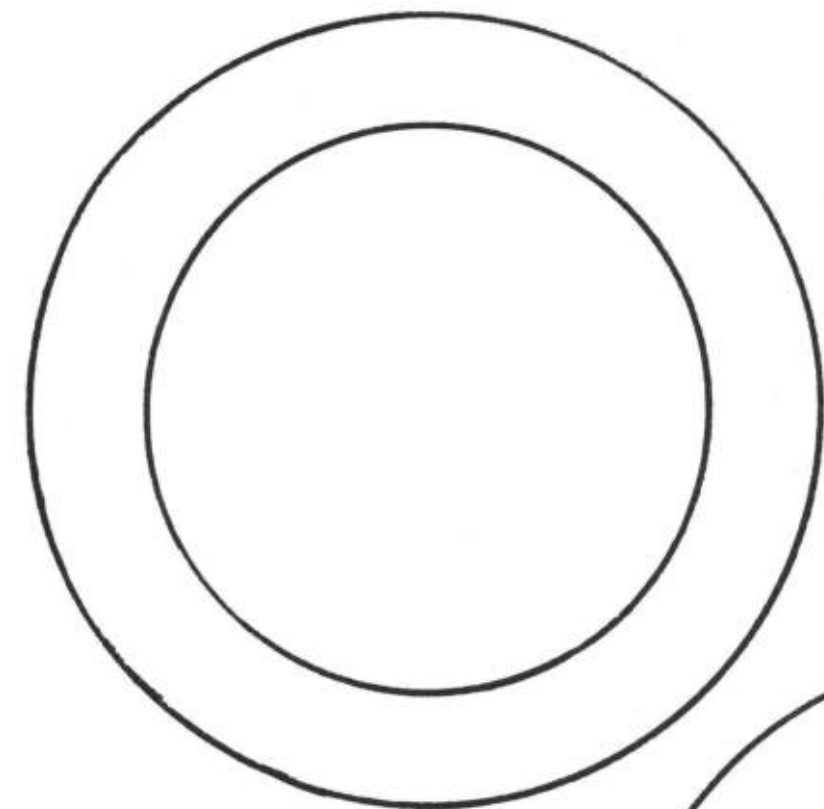
Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Präpositionen eintragen  
und färben !



MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Jür

Ordnungszahl: 76

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Präpositionsquartett

Art des spiels: 4=quartette

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 3/6/9 ..  
höchstens:

Zeitbedarf: 15 min.

Zubehör: 3 sätze karten mit:  
- sprichwort oder feststehende  
wendung mit lücken  
- präposition  
- artikel

Notwendige voraussetzungen präpositionen mit kasus  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht:

Ablauf/regeln: Es wird reihum abgelegt. Wer als letzter etwas passendes legt und damit den satz vervollständigt, bekommt ihn ganz.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

KAFFEE	MILCH	ZUCKER	MIT	UND		
EINE EINLADUNG		OTTILIE	EMILIE	VON	AN	
DIE REISE		ZUG		MIT		DEM
DAS BUCH		MEINEM FREUND		VON		
EINE REISE		WELT		UM		DIE
DER WEG		SCHULE		ZUR		
DIE ARBEIT		FIRMA KONSUMFIX		BEI		
DIE ADRESSE		HERRN MEYER		VON		
DER BUS		UNIVERSITÄT		ZUR		
EINE MEDIZIN		KOPFSCHMERZEN		GEGEN		
KÄSE	HOLLAND			AUS		
DER KRIEG		'DIE ANDEREN'		GEGEN		
DAS BUCH		MEINEN FREUND		FÜR		
DIE PROBLEME		GRAMMATIK		MIT		DER
EINE FAHRT		FRANKREICH		NACH		
DER WEG		HAUS		NACH		
EIN LEBEN		PROBLEME		OHNE		
DER TERMIN		ZAHNARZT		BEIM		
DIE MONOTONIE		HAUS		ZU		
PRÄPOSITIONEN		DATIV	AKKUSATIV	MIT	UND	
DER PAPIERKORB			LEHRERZIMMER	FÜR		DAS
DIE STATUE		KONGO		AUS		DEM
DIE KARTE		MONGOLEI		VON		DER
DIE FREUNDIN		SCHWEIZ		AUS		DER
DIE BLUMEN		GELIEBTE		FÜR		DIE
DIE AGGRESSIONEN			CHEF	GEGEN		DEN
DIE ÜBUNG		SCHÜLER		FÜR		DIE
DAS GESCHENK		OPA		FÜR		DEN
DER BRIEF		BASKENLAND		AUS		DEM
DIE IMMIGRANTEN		TURKEI		AUS		DER
DIE DEPRESSIONEN		PRÜFUNGEN		BEI		DEN
DAS ENDE		SCHRECKEN		MIT		
DER SCHRECKEN		ENDE		OHNE		

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Moh I/9  
Ges

Ordnungszahl: 77

passend zu Lektion: '

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Alibi

Art des spiels: 11=mikrodialoge, diskussion und  
rollenspiele

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 4  
höchstens:

Zeitbedarf: 15 - 25 min.

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

entscheidungsfrage  
warum/weil  
perfekt

Vorbereitungsbedarf: absprechen  
der verdächtigen

Was wird geübt/erreicht:

entscheidungsfragen  
warum/weil

Ablauf/regeln:

perfekt

2 Verdächtige, die sich ziemlich gut ausdrücken können, werden rausgeschickt und legen dort fest, an welchen 3 orten sie zur zeit einer straf-tat waren. Gleichzeitig legen die übrigen in gruppen- oder partnerarbeit die fragen fest, die ihnen gestellt werden.

Die verdächtigen werden einzeln verhört, die antworten werden mitgeschrieben. Wenn sie sich mehr als zweimal widersprechen, gelten sie als überführt. Der spielleiter achtet darauf, dass die verhörenden die verdächtigen nicht anfassen.

- Beim verhör des zweiten kann die indirekte rede geübt werden ("Ihr komplize sagt, ...")  
Mensch kann auch die reihenfolge der fragen freistellen und den verdächtigen gelegenheit zur verteidigung (erklärung der widersprüche) geben.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Einer oder zwei werden hinausgeschickt, den verbleibenden wird die regel erklärt: sie beantworten alle fragen unabhängig vom inhalt nach merkmalen wie "der letzte buchstabe im letzten wort konsonant = "nein", vokal = "ja"; dann werden die hinausgeschickten hereingeholt und ihnen wird erklärt, dass ein mord/diebstahl usw. vorgekommen ist, den sie aufzuklären haben, sie dürfen und sollen notizen machen und ab und zu alle gesammelten informationen vergleichen, bis sie auf den trick kommen.

Ordnungszahl: 78

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Schon fertig

Art des spiels: 11=mikrodialoge

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2/4/6 ..  
höchstens:

Zeitbedarf: 10 min.

Zubehör: karten, auf denen vorne  
ein imperativ und hinten "ich habe/  
bin schon ..." stehtNotwendige voraussetzungen perfekt  
(muss vorher durchgenommen imperativ singular  
werden):

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: perfekt

Ablauf/regeln: Jeder mitspieler bekommt die hälfte der karten. Einer sagt: "Wasch ab !", wenn der andere richtig sagt: "Ich habe schon abgewaschen !", bekommt er die karte.  
Wenn er fehler macht, zeigt ihm der andere die rückseite mit der richtigen form und er wiederholt sie. Dann nimmt sie der andere zurück und benutzt sie bei gelegenheit wieder.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Verkauf es doch !	Du wirst mich kennenlernen ...
Erzähl es !	Fahr, fahr !
Zähl das Geld, bitte !	Fall !
Zähl das Geld zusammen !	Flieg, Maikäfer, flieg !
Versuch es doch !	Geh, aber schnell !
Resignier nicht !	Mach es kaputt !
Such ihn !	Komm mal !
Iss, bitte bitte !	Los, lauf !
Bring es her !	Schwimm !
Komm mal wieder !	Steig !
Bleib zu Haus !	Sei zärtlich !
Hilf ihm doch !	Werde rot, jaja !
Schreib !	Bezahl !
Siehst du es ?	Zahl, Egoist !
Gib Unterricht !	Kauf ein !
Geh spazieren !	Kauf es doch !

Ich habe dich schon kennengelernt.

Ich habe es schon verkauft.

Ich bin schon gefahren.

Ich habe es schon erzählt.

Ich bin schon gefallen.

Ich habe es schon gezählt.

Ich bin schon geflogen.

Ich habe es schon zusammengezählt.

Ich bin schon gegangen.

Ich habe es schon versucht.

Ich habe es schon kaputtgemacht.

Ich habe schon resigniert.

Ich bin schon gekommen.

Ich habe ihn schon gesucht.

Ich bin schon gelaufen.

Ich habe schon gegessen.

Ich bin schon geschwommen.

Ich habe es schon hergebracht.

Ich bin schon gestiegen.

Ich bin schon wiedergekommen.

Ich bin schon zärtlich gewesen.

Ich bin schon zu Haus geblieben.

Ich bin schon rot geworden.

Ich habe ihm schon geholfen.

Ich habe es schon bezahlt.

Ich habe schon geschrieben.

Ich habe schon gezahlt.

Ich habe es schon gesehen.

Ich habe schon eingekauft.

Ich habe schon Unterricht gegeben.

Ich habe es schon gekauft.

Ich bin schon spazierengegangen.

Schenk es ihr !

Wohn in Neguri !

Zeig es ihnen !

Ruf an !

Telefonier !

Diskutier !

Funktionier, Roboter !

Entschuldige dich !

Bitte, flirte !

Hör mal !

Sitz, Waldi !

Vergiss es !

Denk daran !

Antworte !

Besuch mich mal !

..... !

Lieg da !

Wir müssen es finden ...

Lies das Buch mal !

Nimm die Tasche !

Tu etwas !

Bestell ein Taxi !

Brauchst du es ?

Dank ihm !

Erklär es ihm !

Frag doch !

Glaub es !

Liebe sie !

Lern !

Mach es !

Sag es ihm !

Schick es weg !

Ich habe schon da gelegen.	Ich habe es ihr schon geschenkt.
Ich habe es schon gefunden.	Ich habe schon in Neguri gewohnt.
Ich habe es schon gelesen.	Ich habe es ihnen schon gezeigt.
Ich habe sie schon genommen.	Ich habe schon angerufen.
Ich habe nichts getan.	Ich habe schon telefoniert.
Ich habe es schon bestellt.	Ich habe schon diskutiert.
Ich habe es schon gebraucht.	Ich habe nie funktioniert.
Ich habe ihm schon gedankt.	Ich habe mich schon entschuldigt.
Ich habe es ihm schon erklärt.	Ich habe schon zuviel geflirtet.
Ich habe schon gefragt.	Ich habe schon gehört.
Ich habe es nie geglaubt.	Ich habe schon gegessen.
Ich habe sie früher geliebt.	Ich habe es schon vergessen.
Ich habe schon gelernt.	Ich habe schon daran gedacht.
Ich habe es schon gemacht.	Ich habe schon geantwortet.
Ich habe es ihm schon gesagt.	Ich habe dich schon besucht.
Ich habe es schon weggeschickt.	Ich .....

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Jür

Ordnungszahl: 79

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Schwieriger alltag

Art des spiels: 9=sätze und geschichten (schreiben)

geeignet für kinder:

erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 10 - 15

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): perfekt

Vorbereitungsbedarf:

vgl. Maite LB 11.9., S. 122

Was wird geübt/erreicht: perfekt

Ablauf/regeln: Es wird eine person erfunden und die teilnehmer bilden zwei gruppen.  
Der tagesablauf beginnt mit dem rasseln des weckers am frühen morgen,  
von da an sagen die gruppen abwechselnd, was der held als nächstes  
macht. Der reiz des spiels besteht darin, dass jede gruppe sich bemüht,  
die andere in schwierige situationen zu bringen. (Oft sind die helden  
vor lauter hin und her bis zum abend nicht aus dem badezimmer gekommen).  
- Mensch kann auch 6 fragen über den urlaub an die tafel schreiben und jeder teilnehmer  
beantwortet die erste auf einem zettel, knickt ihn um und gibt ihn weiter, die zweite  
usw.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 80

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Pärchenbilder

Art des spiels: 4=quartette

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens: 5

Zeitbedarf: 5 min.

Zubehör: karten von der art eines  
quartetts

Notwendige voraussetzungen wortschatz  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: vertrautheit mit wortfamilien  
und ableitungsregeln

Ablauf/regeln: Der spielleiter stellt ein quartett her, dessen einzelne gruppen aus  
wörtern wie "spiel/spieler/spielen/spielerisch" (1 karte pro wort) be-  
stehen. Ansonsten sind die regeln wie beim quartett, es geht darum, so  
viel vollständige gruppen wie möglich abzulegen.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:



altern 3	Alter 3	alt 3	Idiot 2	idiotisch 2
anfangen 2	Anfang 2		Junge 2	jung 2
anrufen 2	Anruf 2		kaufen 3	Käufer 3      verkaufen 3
antworten 2	Antwort 2		kennen 2	kennenlernen 2
arbeiten 3	Arbeit 3	Arbeiter 3	Krankheit 2	krank 2
Ausland 3	Ausländer 3	ausländisch 3	küssen 2	Kuss 2
Auto 3	Autobahn 3	Autostop 3	lange 5	langsam 5      langweilen 5
baden 2	Bad 2		Langeweile 5	langweilig 5
suchen 4	besuchen 4	Besuch 4	Besucher 4	
bitten 3	Bitte 3	bitte 3		
danken 3	Dank 3	danke 3		
Deutschland 3	Deutsche 3	deutsch 3		
einladen 2	Einladung 2			
enden 2	Ende 2			
entschuldigen 2		Entschuldigung 2		
fahren 4	Fahrt 4	Fahrer 4	Fahrrad 4	
fernsehen 3	Fernsehen 3	Fernseher 3		
fliegen 5	Flug 5	Flieger 5	Flughafen 5	Flugzeug 5
fragen 2	Frage 2			
Frau 2	Fräulein 2			
Freiheit 2	frei 2			
freuen 3	Freund 3	freundlich 3		
früh 3	früher 3	Frühstück 3		
Geburt 3	geboren 3	Geburtstag 3		
Gesundheit 2	gesund 2			
Glück 2	glücklich 2			
Grösse 3	gross 3	Grossmutter 3	Grossvater	
grüssen 2	Gruss 2			
halten 3	Haltestelle 3		halt 3	
Herz 2	herzlich 2			
hoffen 2	hoffentlich 2			
hungern 3	Hunger 3	hungrig 3		

leben 2	Leben 2			wohnen 2	Wohnung 2
lieben 3	Liebe 3	lieb 3		wünschen 2	Wunsch 2
Medizin 2	Medikament 2			zählen 2	Zahl 2
mieten 2	Miete 2			Zeit 2	Zeitung 2
Mittag 2	Mitternacht 2			zu 2	zurück 2
Natur 2	natürlich 2				
nicht 3	nie 3	niemand 3			
Oma 2	Opa 2				
ordnen 2	Ordnung 2				
Paar 2	paar 2				
packen 3	Packung 3	Gepäck 3			
parken 2	Park 2				
planen 2	Plan 2				
Punkt 2	pünktlich 2				
recht haben 3	Recht 3	rechts 3			
regnen 2	Regen 2				
reisen 3	verreisen 3	Reise 3			
schenken 2	Geschenk 2				
schneien 2	Schnee 2				
schreiben 3	unterschreiben 3	Schriftsteller 3			
Schule 2	Schüler 2				
schwer 2	schwierig 2				
selbst 2	selbstverständlich 2				
Sonne 2	Sonntag 2				
spielen 2	Spiel 2				
sprechen 4	Sprache 4	Sprecher 4	Gespräch 4		
studieren 3	Studium 3	Student 3			
trennen 2	trennbar 2				
üben 2	Übung 2				
verbieten 3	Verbot 3	verboten 3			
viel 2	vielleicht 2				
waschen 3	Wäsche 3	Wäscherei 3			
wissen 2	Wissenschaft 2				

Die Zahlen geben an, aus wieviel Wörtern der "Satz" Karten besteht.

Ordnungszahl: 81

passend zu Lektion: ..

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Was bringt die Zeitung ?

Art des spiels: 5=wörter sammeln und nennen  
6=raten und fragengeeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens:

Zeitbedarf: 5

Zubehör: geknotetes taschentuch,  
ball, apfelsine oder anderer un-  
gefährlicher wurfgegenstandNotwendige voraussetzungen spezifisches  
(muss vorher durchgenommen vokabular  
werden):

Vorbereitungsbedarf: ws-arbeit

Was wird geübt/erreicht: spez. vokabular

Ablauf/regeln: Der erste wirft einem anderen mit der frage "Was ... ?" den gegenstand  
zu, der muss mit einem wort antworten, das bestimmten ansprüchen genügt  
(z.b. endung auf 'ung', bestimmter anfangsbuchstabe usw.)KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 82

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: X erinnert an Y

Art des spiels: 5=gedächtnisreihen,wörter sammeln

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2/3  
höchstens:

Zeitbedarf: 1 min. pro wort Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

fonetik  
wortbildung  
breiter wortschatz

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht:

wortbildung  
wortschatz

Ablauf/regeln: Der erste sagt ein wort, der nächste nimmt das als bestimmungswort und hängt ein grundwort daran, das dann beim dritten bestimmungswort wird (haustür-türklinke-klinkenputzer).  
Nicht für anfänger geeignet. Möglichst einen schritt anschliessen, in dem das material erklärt und geübt wird, damit alle was davon haben.

- Mensch kann auch einfach eine kette von assoziierten wörtern bilden (studium - lehrer - arbeitslosenhilfe).

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 83

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Adjektivparadies

Art des spiels: 9=sätze und geschichten schreiben

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 1  
höchstens:

Zeitbedarf: 10 min.

Zubehör: adjektivliste (von der  
klasse zurufen lassen)Notwendige voraussetzungen adjektiv attributiv  
(muss vorher durchgenommen  
werden):Vorbereitungsbedarf: bedeutung der  
adjektive klären

Was wird geübt/erreicht: adjektiv attributiv

Ablauf/regeln: Den teilnehmern werden die adjektive vorgegeben, die in fester oder freier reihenfolge verwendet werden sollen. Mensch kann auch hier das bewertungs-system "1 punkt pro verwendetes, kein punkt für mehrfachnennung, 1 minus für jedes andere wort" anwenden, allerdings fördert das die tendenz zu überladenen kommaaufzählungen.

- Auch in lektion 14,15 einsetzbar.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 84

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Zuordnung

Art des spiels: 4=quartette, bilderlottos

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2, spiell.  
höchstens:

Zeitbedarf: 10 - 20 min.

Zubehör: spielbrett oder wandtafel  
mit zwei koordinaten, je ein satz  
bild- und bezeichnungskarten

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): adjektivdeklination  
ordinalzahlen

Vorbereitungsbedarf: karten gemischt  
und mit dem text/bild nach unten  
auf brett/an tafel (evtl. eine  
hälfte wortkarten, andere bildkarter  
oder bunt gemischt)

Was wird geübt/erreicht: adjektivdeklination  
ordinalzahlen

Ablauf/regeln:

farben

Die teilnehmer geben dem spielleiter anweisung, "die x-te in der y-ten  
reihe und die z-te in der a-ten reihe"umzudrehen. Falls sie zusammenpassen,  
bekommt sie der teilnehmer und darf noch eine anweisung geben.

- Die anweisungen können so verändert werden, dass andere fälle geübt werden.
- Statt der ordinalzahlen können farben zur markierung der reihen und karten benutzt werden.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 85

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Zyniker

Art des spiels: 8=interpretieren

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2, spiell.  
höchstens:Zeitbedarf: 10 je nach zahl  
der vorgabenZubehör: schlagzeilen sensationali-  
stischer zeitungsen oder ähnliches  
(ggf. "leichter" geschrieben, um  
verständnis auf der stufe sicherzu-  
stellen); kassettenrekorder  
Vorbereitungsbedarf: einsatz der  
formeln klärenNotwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):konjunktiv  
formeln wie "schade/  
selbst schuld/"

Was wird geübt/erreicht:

formeln zum ausdrücken  
persönlicher stellungnahme

Ablauf/regeln:

Das ganze spiel wird auf kassette aufgezeichnet.  
Laut und langsam werden die schlagzeilen vorgelesen. Die teilnehmer geben dazu kommentare.  
Danach werden die schlagzeilen und die kommentare von der kassette nochmal vorgespielt. Anschliessend wird die aufzeichnung gelöscht.  
Bei manchen klassen muss mensch einen abschnitt mit der erklärung aller schlagzeilen vorschalten und sie dann erst schnell bringen, um kommentare hervorzurufen.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 86

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Dichterlehrling

Art des spiels: 9=sätze und geschichten erzählen

geeignet für kinder: erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 10 - 20

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen flüssiges deutsch  
(muss vorher durchgenommen  
werden):Vorbereitungsbedarf: ausgefallene  
wörter ausdenken, bedenkezeit zur  
entwicklung eines leitfadens für  
den haupterzähler

Was wird geübt/erreicht: schnelles reagieren

Ablauf/regeln: Alle überlegen sich einige ausgefallene wörter. Einer beginnt eine ge-  
schichte zu erzählen, die anderen werfen nach und nach ihre wörter ein,  
der erzähler muss sie schnell einbauen.  
Die aufgabe wird erleichtert, wenn eine fabel oder ein märchen als basis  
dient.KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 87

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Sekretärsspiel  
Klatschblatt

Art des spiels: 9=sätze und geschichten schreiben

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 9  
höchstens:

Zeitbedarf: 10 - 20 je nach  
auswertung

Zubehör: je ein kleiner zettel pro  
teilnehmer

Notwendige voraussetzungen w-fragen (passiv)  
(muss vorher durchgenommen präteritum  
werden):

Vorbereitungsbedarf: verständnis  
der fragen sichern

Was wird geübt/erreicht: präteritum

Ablauf/regeln: Folgende fragen werden angeschrieben: 1. wer ? (mask. figur)  
2. wer ? (fem. figur)  
3. wo trafen sie sich ?  
4. was sagte er zu ihr ?  
5. was sagte sie zu ihm ?  
6. was taten sie ?  
7. warum ?  
8. was wurde daraus ?  
9. was sagte die welt dazu ?

Zuerst beantworten alle die 1. und geben den zettel umgerollt nach links  
weiter, ohne zu öffnen. So weiter bis zur 9., öffnen, korrigieren und vorlesen!

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 88

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Zu meiner zeit

Art des spiels: 7=vergleichen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 min.

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: prät. von 'sein' und  
'haben'

Ablauf/regeln: Die teilnehmer werden in zwei gruppen eingeteilt, 'junge' und 'ältere'.  
Ein alter fängt an: "Zu meiner zeit/als ich jung war, waren die jungen  
leute höflich." Ein junger entgegnet: "Aber zu eurer zeit waren sie  
nicht ehrlich." usw. Die diskussion kann sich ausweiten.  
Mensch sollte die rollen gegen den strich besetzen, d.h. ältere teilnehmer  
vertreten die jugend und umgekehrt.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 89

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Puzzle

Art des spiels: 6=raten und fragen, beschreiben  
und erkennen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2/4/6 ...  
höchstens:

Zeitbedarf: 40 min.

Zubehör: puzzle (jeweils ein  
zerstückeltes und ein zusammenge-  
setztes/modellbild)  
die formen aller einzelteile müs-  
sen gleich sein, sodass sie keinen  
anhaltspunkt bieten

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitung: vgl. Maite LB 13.9.

Was wird geübt/erreicht: imperativ  
wechselpräp/verben

Ablauf/regeln: Ein teilnehmer hat das modellbild, das der andere nicht sehen darf, und  
gibt dem anderen anweisungen zum zusammensetzen. Der andre darf rückfra-  
gen. Der anweisende darf nicht sehen, was der zusammensetzer macht.  
Es ist sinnvoll, vorher noch einmal die lokaladverbien und die farben zu  
wiederholen.  
Bei schlechten anweisungen tritt die neigung auf, auf eigene faust zusam-  
menzusetzen. Das spiel kann ziemliche wut der beiden aufeinander hervor-  
rufen.

- Mensch kann dativ (mit bildbeschreibung) oder akkusativ (mit imperativen) üben lassen.  
Um vermischung der beiden zu verhindern, sollte mensch vorher ein modell geben, wie  
die anweisungen/aussagen zu lauten haben.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

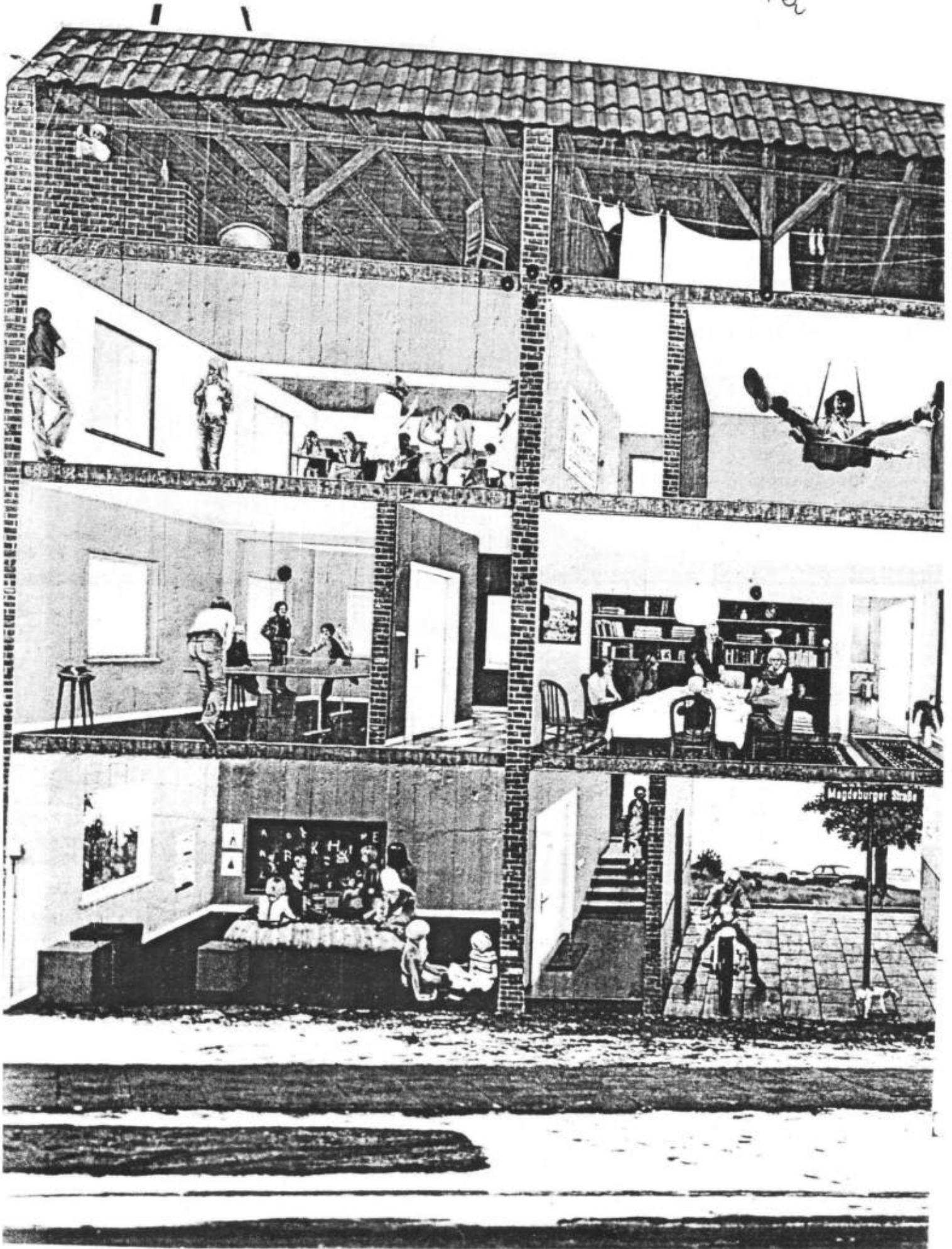
Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Zur Erinnerung an die Haus-Instandbesetzer-Bewegung !



Ordnungszahl: 90

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Was habe ich in meinen koffer getan ?

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 3, spiell.  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 - 10 min.

Zubehör: tasche, echte gegen-  
stände, deren namen bekannt sindNotwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):entscheidungsfrage  
perfektVorbereitungsbedarf: tasche mit  
den gegenständen füllen, bevor  
die teilnehmer kommen

Was wird geübt/erreicht: perfekt

Ablauf/regeln: Der spielleiter geht, die tasche schüttelnd, durch die teilnehmerreihen. Dabei fragt er: "Was habe ich in meine tasche getan/gesteckt/gelegt/gestellt/usw ?" Die teilnehmer raten: "Hast du ein/e/n ... in die tasche getan/gesteckt/usw ?", er antwortet mit "ja" oder "nein". Jeder, der etwas richtig geraten hat, bekommt es.

- Nach einer weile kann der spielleiter sich beim fragen vertreten lassen, damit wird die 3. person singular geübt. Anschliessend kann ähnlich wieder eingesammelt werden.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

## Abwandlungen/varianten:

Alle sehen sich den raum und die gegenstände darin genau an. Dann verlässt einer das zimmer. Etwas wird verändert, anders gelegt, usw. Der eine kommt herein und muss raten, was gemacht wurde, mit dem muster: "Habt ihr ... ?" Wenn er es gefunden hat, geht der nächste raus.

Ordnungszahl: 91

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Anzeigen aufsetzen

Art des spiels: 9=sätze und geschichten schreiben

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 4  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 min.

Zubehör: kleine zettelchen

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

aussagesatz  
adj. attrib./prädikativ  
formeln aus anzeigentexten

Vorbereitungsbedarf: situation  
erklären

Was wird geübt/erreicht:

aussagesatz  
adjektiv prädikativ

Ablauf/regeln:

Jeder hat ein blatt und schreibt an den oberen rand  
die bezeichnung eines gegenstandes/einer person,  
faltet es um und gibt es in eine richtung weiter. Der nächste schreibt  
die eigenschaften, aussehen, zustand,  
faltet es um und gibt es weiter. Der dritte schreibt,  
wozu mensch es sucht oder warum mensch es verkauft.  
Der letzte berichtet es und liest es vor.  
Da das adjektiv nach dem substantiv erscheint, muss der leiter darauf  
hinweisen, dass es zunächst in der grundform gebracht wird und jede infor-  
mation durch kommata abgetrennt wird ("Spiegelei, leicht angebrannt ...").  
Der letzte bringt den text in die attributive form und liest ihn vor.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

- Bei grossen teilnehmerzahlen kann mensch die zu beantwortenden fragen erweitern.

Ordnungszahl: 92

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Geheime wünsche

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2, spiell.  
höchstens:Zeitbedarf: 5 min. pro teiln. Zubehör: eine fee oder eine stern-  
schnuppe, streichhölzer (kein feu-  
erzeug)Notwendige voraussetzungen flüssiges deutsch,  
(muss vorher durchgenommen besonders  
werden): konjunktivVorbereitungsbedarf: tiefes nach-  
denken bei allen teilnehmern

Was wird geübt/erreicht: wünsche ausdrücken

Ablauf/regeln: Eine fee oder das fallen einer sternschnuppe (vorsicht mit dem parkett !)  
erlaubt jedem teilnehmer einen wunsch, an den sich eine 5minütige befra-  
gung (mit ergänzungs-, nicht entscheidungsfragen) durch die anderen an-  
deren anschliesst.  
Sobald er stockt, wird ein streichholz angezündet. Verlischt es, ohne dass  
er weitergeredet hat, wird sein wunsch nicht erfüllt.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

## Abwandlungen/varianten:

Eine gute fee erlaubt jedem, einen wunsch zu äussern. Danach befragen  
die anderen den, der sich etwas gewünscht hat, nach den näheren umstän-  
den. Falls er dabei "ja/nein/schwarz/ich weiss nicht" antwortet, wird  
der wunsch nicht verwirklicht.  
Je schneller die fragen kommen, desto grösser die wahrscheinlichkeit  
einer spontanen antwort "ja/..."

Ordnungszahl: 93

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Geschenkübergabe

Art des spiels: 11=mikrodialoge

geeignet für kinder: X  
erwachs.: XTeilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens:Zeitbedarf: 1 pro teilnehmer  
Zubehör: irgendetwas wertloses,  
z.b. eine büroklammerNotwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): höfliche formeln

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: höfliche formeln

Ablauf/regeln: Ein teilnehmer bittet höflich um etwas, der nächste übergibt es ihm mit  
einer menge bester wünsche. Der erste bedankt sich überschwenglich.  
Im kreis herumgeben.KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 94

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Reise

Art des spiels: 6=raten und fragen  
8=interpretieren

geeignet für kinder:  ?  
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2, spiell.  
höchstens:

Zeitbedarf: gemeinsamer vor- Zubehör: wenn nicht mündlich:  
trag 10 min, interpretation fragebogen (beiliegend)  
pro person 5 min.

Notwendige voraussetzungen (muss vorher durchgenommen werden):  
konjunktiv  
adjektivdeklination

Vorbereitungsbedarf: genug psychologisches vokabular für die interpretation bereitstellen

Was wird geübt/erreicht: aussagen über psychologische struktur

Ablauf/regeln: meinungsverben

Alle teilnehmer beantworten gleichzeitig und still den fragebogen/die fragen. Danach gibt der spielleiter das interpretationsmuster an, die teilnehmer bilden pärchen, die jeweils die antworten des partners interpretieren, ein schriftliches gutachten erstellen und dem plenum vortragen. Der partner nimmt dazu stellung, ob es zutrifft.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Fragebogen zur "Reise"

1. Du wirst eine lange Reise machen. Du kennst den Weg nicht und weisst nicht, wie lange sie dauern wird.  
Welche drei Dinge/Personen würdest du mitnehmen ?
2. Die Reise beginnt in einem Wald.  
Wie sieht er aus ?
3. Im Wald ist ein See.  
Wie sieht er aus ?
4. Du gehst durch den Wald und kommst an eine Mauer. Sie hat kein Loch.  
Was würdest du tun ?
5. Auf der anderen Seite ist eine Wüste. Im Sand liegt ein Schlüssel, halb begraben.  
Wie sieht er aus ? Was würdest du damit tun ?
6. Auf dem Weg durch die Wüste findest du ein Haus. Auf den ersten Blick erscheint es unbewohnt.  
Was würdest du tun ?
7. Plötzlich erscheint ein Löwe ein paar Meter vor dir.  
Was würdest du tun ?

Schlüssel - den Teilnehmern erst nach der Beantwortung geben !!!

- 
- |                            |  |                      |
|----------------------------|--|----------------------|
| 1. das Wichtigste im Leben | 4. der Tod                             | 7. die Aggressivität |
| 2. die ideale Gesellschaft | 5. die Kunst                           |                      |
| 3. die Liebe               | 6. Extrovertiertheit/Introvertiertheit |                      |

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Moh III/4

Moh III/5

Ordnungszahl: 95

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Dschungel Madrid (The London Game)

Art des spiels: 4=würfelspiele

geeignet für kinder: X

erwachs.: X

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens: 5

Zeitbedarf: 30 min. je nach  
länge der stationsliste

Zubehör: Madrid-Metroplan, figuren,  
für alle sichtbare liste der stationen,  
würfel, überraschungskarten

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

reisebezogene formeln  
zahlen  
trennbare verben (aus-,  
ein-, umsteigen)  
s.o.

Vorbereitungsbedarf: liniennetz  
kennen, wortschatz

Was wird geübt/erreicht:

Ablauf/regeln: Es geht darum, so schnell wie möglich bestimmte stationen (evtl. mit sehenswürdigkeiten verknüpft) abzufahren. Bei jedem umsteigen muss eine überraschungskarte genommen und befolgt werden. Es setzt nur der spielleiter, die teilnehmer müssen ihre richtung angeben und die schritte laut mitzählen, weil sonst das spiel zu schnell stumm wird. Die überraschungskarten dürfen nicht zu realistisch sein (d.h. nicht dauernd unfälle und verspätungen der U-bahn vorsehen), weil durch häufiges aussetzen sich teilnehmer langweilen.

- Dasselbe spiel kann mensch mit anderen städten oder einer Spanienrundreise machen.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Natürlich kann mensch auch eine reise durch die BRD vorbereiten. Anweisungen beiliegend.

## Centros Oficiales

Ayuntamiento de Madrid.  
Información. Plaza de la Villa, 5  
Metro Sol

Comunidad Autónoma de Madrid  
Miguel Ángel, 25  
Metro Rubén Darío

Congreso de los Diputados. Fernánflor, 1  
(Plaza de las Cortes) Metro Sevilla

Senado. Plaza de la Marina Española, 8  
Metro Santo Domingo

Ministerio de Administración Territorial  
Pº Castellana, 3. Metro Colón

Ministerio de Agricultura  
Pº Infanta Isabel, 1. Metro Atocha

Ministerio de Asuntos Exteriores  
Plaza de la Provincia, 1  
Metro Tirso de Molina

Ministerio de Cultura. Pº Castellana, 109  
Metro Lima

Ministerio de Defensa. Alcalá, 51  
Metro Banco de España

Ministerio de Economía y Hacienda  
Castellana, 162  
Metro Cuzco

Delegación de Hacienda  
Guzmán el Bueno, 139  
Metro Cuatro Caminos

Ministerio de Educación y Ciencia  
Alcalá, 34 - 36. Metro Sevilla

Ministerio de Industria y Energía  
Castellana, 160. Metro Cuzco

Ministerio del Interior  
Pº Castellana. Metro Colón

Ministerio de Justicia  
San Bernardo, 45  
Metro Noviciado

Ministerio de Obras Públicas  
y Urbanismo  
Pº Castellana, 67  
Metro N. Ministerios

Ministerio de Sanidad y Consumo  
Pº del Prado, 18.  
Metro B. de España  
y Metro Atocha

Ministerio de Trabajo  
y Seguridad Social  
Agustín de Bethencourt, 4  
Metro N. Ministerios 253 60

Ministerio de Transportes, Turismo  
y Comunicaciones  
Plaza San Juan de la Cruz, 3  
Metro N. Ministerios

## Museos

Casa Museo Lope de Vega. Cervantes, 11  
Metro Antón Martín

Casón del Buen Retiro. Felipe IV, 13  
Metro Retiro

Convento de las Descalzas Reales  
Plaza de las Descalzas, s/n.  
Metro Sol

Museo Arqueológico Nacional. Serrano, 13  
Metro Serrano

Museo del Aire  
Ctra. de Extremadura, km 10,500

Museo de Artes y Tradiciones Populares  
Universidad Autónoma de Cantoblanco  
F. de Filosofía y Letras. Ctra. Colmenar

Museo de Cera  
Centro Colón. Plaza Colón, s/n.  
Metro Colón

Museo Cerralbo. Ventura Rodríguez, 17  
Metro Ventura Rodríguez

Museo de América. Avda. Reyes Católicos, 4  
Ciudad Universitaria. Metro Moncloa

Museo Nacional de Ciencias Naturales  
Pº Castellana, 80. Metro N. Ministerios

Museo de la Academia de Bellas Artes  
de San Fernando. Recoletos, 20  
Metro Colón

Museo de Reproducciones Artísticas  
Avda. Reyes Católicos, 6. C. Universitaria  
Metro Moncloa

Museo del Ejército. Méndez Núñez, 1  
Metro Retiro

Museo Español de Arte Contemporáneo  
Avda. Juan de Herrera, 2. C. Universitaria  
Metro Moncloa

Museo Lázaro Galdiano. Serrano, 122  
Metro Avda. América

Museo Municipal. Fuencarral, 78  
Metro Tribunal

Museo Nacional de Artes Decorativas  
Montalbán, 12. Metro Banco de España

Museo Nacional del Prado  
Paseo del Prado, s/n. Metro B. de España  
y Metro Atocha

Museo Naval. Montalbán, 2  
Metro Banco de España

Museo Romántico. San Mateo, 13  
Metro Tribunal y Metro Alonso Martínez

Museo Sorolla  
Paseo General Martínez Campos, 37  
Metro Iglesia

Museo Taurino. Alcalá, 237  
Metro Ventas

## Otros lugares de interés

Palacio Real. Bailén, s/n.  
Metro Opera

Panteón Goya  
Paseo de la Florida, s/n.  
S. Antonio de la Florida  
Metro Norte

Real Fábrica de Tapices  
Fuenterrabía, 2  
Metro Menéndez Pelayo

Real Jardín Botánico. Plaza Murillo, 2  
Metro Atocha

Palacio de Velázquez  
Jardines del Retiro. Metro Retiro

Casa de Velázquez  
Ciudad Universitaria, s/n. Metro Moncloa

Biblioteca Nacional  
Paseo Recoletos, 20  
Metro Colón

Hemeroteca Nacional. Zurbarán, 1.  
Metro Alonso Martínez

Biblioteca Municipal. Fuencarral, 78  
Metro Tribunal

Hemeroteca Municipal. Conde Duque, 9  
Metro San Bernardo

Centro Cultural de la Villa  
Plaza de Colón, s/n.  
Metro Colón

Centro Cultural Conde Duque  
Conde Duque, 9 y 11  
Metro San Bernardo

Templo de Debod. Pintor Rosales, s/n.  
Metro Ventura Rodríguez

Monumento a la Constitución  
Castellana, 90. Metro N. Ministerios

Zoo de la Casa de Campo  
Casa de Campo. Metro Batán

Parque de Atracciones  
Casa de Campo. Metro Batán

Teleférico a la Casa de Campo  
Pintor Rosales, s/n.  
Metro Argüelles



Du denkst "Energie sparen - Metro fahren",  
du bekommst den Preis "Schwarzer Humor 1980" =  
drei Schritte vor

Du triffst einen Freund/eine Freundin,  
den/ die du lange nicht gesehen hast,  
ihr unterhaltet euch den ganzen Tag =  
viermal aussetzen, dann viermal würfeln

Du machst Yoga und die Metro ist dir egal =  
bei dir werden immer vier Punkte gezählt,  
egal was dein Würfel zeigt

Die anderen Fahrgäste sind unfreundlich,  
du bekommst schlechte Laune =  
alle deine Punkte werden halbiert

Jemand tritt dir auf den Fuss =  
zweimal aussetzen

Du liest Zeitung und steigst nicht aus =  
zu allen Deinen Punkten werden 2 dazugezählt

Die Rolltreppe geht nicht =  
zweimal aussetzen

Du hast kein Kleingeld für die Fahrkartenauto-  
maten, am Schalter ist eine lange Schlange =  
dreimal aussetzen

Du bist der Fahrgast Nr. 1.000.000 heute, du  
bekommst eine kostenlose Sonderfahrkarte =  
du musst jetzt erst von "Portazgo" nach  
"Plaza de Castilla" fahren

Du fällst unter einen Wagen =  
aussetzen bis zum Ende

Du findest einen Trick und fährst ohne Karte =  
fünfmal würfeln

Du wirst zum dritten Mal beim Schwarzfahren  
erwischt =  
zehn Schritte zurück

Du bleibst in der Türe stecken, der Zug fährt  
ab, du wirst schwer verletzt =  
dreimal aussetzen und stöhnen

Die Tarife werden erhöht =  
von deinen Punkten immer "1"  
abziehen

Der Wagen ist voll, der Zug  
fährt ohne dich ab =  
einmal aussetzen

Die Metro streikt =  
einmal aussetzen

Diese Linie steht unter Wasser =  
zwei Schritte zurück und dreimal  
aussetzen

Unfall auf dieser Linie,  
du wirst leicht verletzt =  
zweimal aussetzen

Der Motor geht kaputt, ihr  
bleibt im Tunnel stecken =  
zweimal aussetzen und Augen  
zumachen

Jemand erklärt dir den Weg falsch =  
du musst jetzt erst nach "Aluche"  
fahren, dann darfst du dahin fahren,  
wohin du willst

Du verlierst die Orientierung  
und nimmst eine falsche Linie =  
geh nach "Canillejas"

Du hast keine Fahrkarte und  
wirst vom Kontrolleur er-  
wischt =  
drei Schritte zurück

Unfall auf dieser Linie,  
du stirbst =  
aussetzen bis zum Ende

Unfall auf dieser Linie,  
du wirst schwer verletzt =  
dreimal aussetzen

Du kaufst ein Bild =  
einmal aussetzen

Du trittst in eine Frauengruppe ein/  
Du trittst in einen Männerkegelverein ein =  
zweimal würfeln

Du wirst bei einer Anti-Atomkraftwerk-Demonstration verletzt =  
sieben Schritte zurück und zweimal aussetzen

Du isst viel Kefir und Joghurt und wirst  
gross und stark =  
sechs Schritte vor

Du bekommst einen Orden für deine Arbeit für  
die Bundesrepublik Deutschland =  
zwölfmal aussetzen

Deine Adresse stand in einem falschen Notiz-  
buch, du kommst zwei Jahre in Untersuchungs-  
haft =  
zehnmal aussetzen

Du verliebst dich =  
von jetzt ab zählen alle deine Punkte doppelt

In der Wohngemeinschaft gibt es dauernd  
Konflikte =  
fünf Schritte zurück

Dein Bruder wird nicht in den  
Schuldienst eingestellt, du  
musst ihm helfen =  
deine Punkte gehen an deinen  
linken Nachbarn

Du hast Berufsverbot und alle helfen dir =  
du bekommst die Punkte von deinem rechten  
Nachbarn beim nächsten Mal

Du findest das Spiel todlangweilig =  
bis zum Ende aussetzen

Du liest "Das kleine rote Schülerbuch" und  
hörst im Unterricht nicht zu=  
fünf Schritte zurück und dann dreimal würfeln

Dein Viertel wird saniert, dein Haus muss  
weg =  
zurück an den Anfang

Grossfahndung, du wirst auf die  
Wache mitgenommen =  
drei Schritte zurück und zweimal  
aussetzen

Du hast eine 1 im Examen =  
dreimal würfeln

Du findest das Spiel toll =  
fünfzehn Schritte vor

Die Strasse ist eingeschneit =  
zweimal aussetzen

Du musst für eine Prüfung lernen =  
zweimal aussetzen

Grossfahndung, du bleibst lieber  
zu Hause =  
zweimal aussetzen

Du wirst "in Notwehr" erschossen =  
aussetzen bis zum Ende

Eine gute Freundin/  
Ein guter Freund besucht dich,  
ihr geht drei Tage nicht aus  
dem Haus =  
dreimal aussetzen, dann dreimal  
würfeln

Die Strasse ist überschwemmt =  
einmal aussetzen

Du ziehst in eine Wohngemeinschaft =  
dreimal würfeln

Du musst immer für die anderen abwaschen  
einmal aussetzen

Umleitung wegen Demonstration =  
zwei Schritte zurück und einmal  
aussetzen

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Sch  
Wag 14

Ordnungszahl: 96

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Denkmalbau

Art des spiels: 6=beschreiben und erkennen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl

mindestens: 3, spiell.  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 min. vorberei-Zubehör:  
ten, je 8 durchführung

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

präpositionen  
imperativ  
ortsadverbien

Vorbereitungsbedarf: namen der  
körperteile beibringen

Was wird geübt/erreicht:

wechselpräpositionen

s.o.

Ablauf/regeln: Der spielleiter schickt alle bis auf einen hinaus und verarbeitet ihn zu einem denkmal. Dann beschreibt das denkmal sich selbst und kehrt in normale position zurück.  
Der zweite kommt herein und wird vom ersten zum selben denkmal verarbeitet. Dann beschreibt der zweite sich selbst und kehrt in normale position zurück.  
Usw.  
Am ende zeigt der spielleiter die zeichnung, die er vom ersten denkmal gemacht hat, und es wird mit dem endergebnis verglichen.  
Berühren und gesten sind verboten. Vorsicht mit den anweisungen und beschreibungen (akkusativ und dativ), eindeutige modelle vorgeben.  
- Variante: dasselbe geht natürlich auch mit sachen.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 97

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Zeichnungsbeschreibung

Art des spiels: 6=beschreiben und erkennen

geeignet für kinder: erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2/4/6...  
höchstens:

Zeitbedarf: 10 - 20 min.

Zubehör: zeichnung, zeichengerät

Notwendige voraussetzungen imperativ  
(muss vorher durchgenommen werden):  
ortsadverbien  
wechselpräp./verben

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: hörverstehen, nachfragen, um  
genauere information zu bekommenAblauf/regeln: Jeder zweite bekommt eine zeichnung, die er verdeckt hält und dem partner  
beschreibt, der sie nach dieser anweisung anfertigt. Am ende werden original und 'fälschung' verglichen.  
Das spiel kann ziemliche aggressionen aufeinander hervorrufen. Um es gut durchzuführen, braucht der anweisende die fähigkeit, dem anderen ein gutes einordnungsschema zu übermitteln.KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

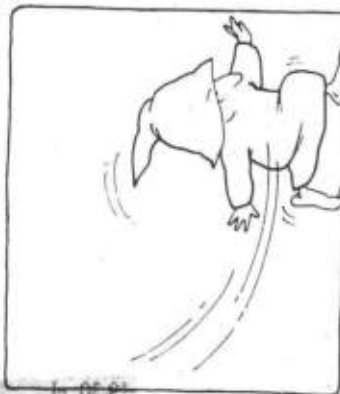
von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen richtig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen voraussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

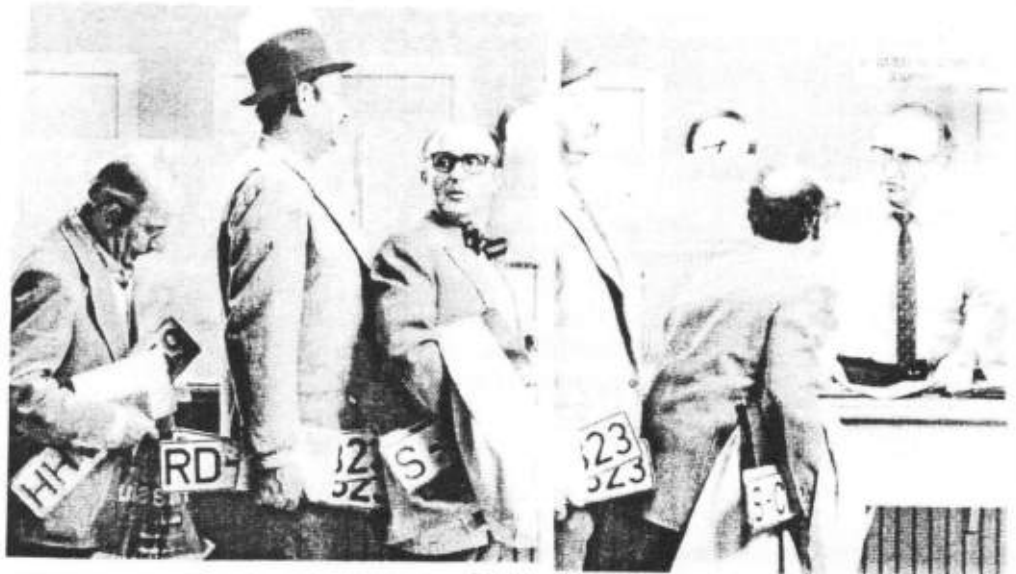
Abwandlungen/varianten:

© C.T.F.



Guión: Jorge Quiroga / Dibujo: Cristina P. Navarro

Nano



Ordnungszahl: 98

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Reich der tiere

Art des spiels: 8=interpretieren

geeignet für kinder: erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:Zeitbedarf: 3 auswahl, je 3 Zubehör: tierfotos mit namen  
interpretationNotwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

attributive adjektive

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht:

weil  
adjektiveAblauf/regeln: Jeder soll die drei tiere (1.,2.,3.) aufschreiben, die er am liebsten hat.  
Dazu je drei eigenschaften und den grund, warum sie ihm gefallen.  
Danach interpretiert der jeweilige nebenmann nach dem (vorher nicht bekann-  
ten)schlüssel:

1. eigenes idealbild
2. bild bei anderen
3. eigene wirklichkeit

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 99

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Suche das Gegenteil

Art des spiels: 5-wörter sammeln und nennen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl

Zeitbedarf: 5 - 10 min.

Zubehör: text

mindestens: 1 und vorleser

höchstens:

Notwendige Voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

ziemlich breiter Wortschatz

Vorbereitungsbedarf: Untersuchung  
des Textes auf Gehalt an bestimmten  
Wortklassen

Was wird geübt/erreicht:

Wortschatzerweiterung,  
Gedächtnistraining in Gegen-  
satzpaaren

Ablauf/regeln:

Eine Person liest eine Geschichte vor, bei jedem auftauchenden z.B.  
Adjektiv sollen die Zuhörer das Gegenteil rufen/aufschreiben.

- Mensch kann auch eine Geschichte erfinden, in der zwei Hauptpersonen vorkommen. Die eine macht immer das Gegenteil von dem, was die andere tut.
- Der Spielleiter wirft einem Teilnehmer den Gegenstand zu und macht eine Aussage wie "Es ist kalt". Der Teilnehmer antwortet mit dem Gegenteil "Es ist heiß" und wirft den Gegenstand mit einer neuen Aussage weiter wie "Meine Nase ist lang".

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
Teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen Vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann Mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum Spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 100

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Bildgeschichtenpuzzle

Art des spiels: 8=interpretieren

geeignet für kinder: X  
erwachs.: X

Teilnehmerzahl  
mindestens: 3, spiell.  
höchstens:

Zeitbedarf: 10 - 15 min.

Zubehör: eine zusammenhängende ge-  
schichte, dieselbe in einzelbilder  
zerschnitten

Notwendige voraussetzungen adjektivdeklination  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf: wortschatzar-  
beit, ohne einzelne bilder zu er-  
wähnen

Was wird geübt/erreicht: ortsadverbien  
adjektivdeklination

Ablauf/regeln: Jeder teilnehmer hat ein teil, keiner sieht das des anderen. Jeder sagt  
einen satz über sein eigenes. Dadurch muss die gruppe versuchen, die gan-  
ze geschichte zusammenzustellen. Wenn jemand ganz sicher ist, können alle  
in der vorgeschlagenen reihenfolge zusammengelegt werden.  
Danach zeigt der spielleiter das original und es wird nacherzählt.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: PAIS dom.  
7-6-81

Ordnungszahl: 101

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Die grenze

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 5  
höchstens:

Zeitbedarf: erklärung und 10  
min.

Zubehör: die teilnehmer müssen  
bekleidet sein, möglichst keine  
badeanzüge oder uniformen

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): modalverben  
adjektivdeklination

Vorbereitungsbedarf: situation er-  
klären, kleidungsbezeichnungen be-  
herrschen

Was wird geübt/erreicht: modalverben  
adjektivdeklination

Ablauf/regeln: Die teilnehmer sitzen im kreis und fragen den spielleiter, ob sie in ei-  
nem bestimmten anzug über die grenze gehen dürfen.  
Die erlaubnis wird erteilt, wenn die eigenschaft mit der kleidung ihres  
rechten nebenmannes übereinstimmt.  
Das spiel wird solange gespielt, bis jemand das system herausgefunden hat.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 102

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Prado

Art des spiels: 6=beschreiben und erkennen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 3 min. pro bild

Zubehör: fotosammlung oder museum  
oder mehrere exemplare eines gut  
bebilderten buches/zeitschrift

Notwendige voraussetzungen ortsadverbien  
(muss vorher durchgenommen wechselpräpos./verben  
werden):

Vorbereitungsbedarf: bild raus-  
suchen

Was wird geübt/erreicht:

wortschatz

Ablauf/regeln: Jeder sucht sich ein bild heraus, das ihm gut gefällt, und beschreibt  
es mündlich oder schriftlich so, dass es nicht leicht zu erkennen ist  
(konzentration auf einzelheiten und details). Dann werden die bilder und  
beschreibungen ausgetauscht/vorgetragen, und der andere muss herausfinden,  
um welches es sich handelt.

- Mensch kann auch mehrere bilder nebeneinanderlegen und so beschreiben, dass zwei oder  
drei infragekommen. Je länger die zweifel genährt werden, desto besser.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 103

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Reinkarnation

Art des spiels: 9=sätze und geschichten

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens:

Zeitbedarf: 30 min.

Zubehör: namenkarten

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): adjektivdeklinaton

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: adjektive  
kennzeichnenAblauf/regeln: Jeder zieht einen zettel mit dem namen eines mitspielers. Er muss eine  
beschreibung von ihm erarbeiten und in ich-form vortragen.- Statt einer beschreibung kann mensch auch heiratsanzeigen entwerfen lassen, die für  
die jeweilige person zutreffen würden, oder wunschzettel.KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Alle teilnehmer müssen sich genau angucken. Dann denkt sich einer einen von ihnen und ein anderer/alle anderen müssen ihm entscheidungsfragen oder w-fragen stellen. Mit einer festgelegten zahl von fragen müssen sie die person identifizieren. Alle informationen werden angeschrieben, so-  
dass eine art "steckbrief" entsteht.

Ordnungszahl: 104

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: 10 millionen belohnung

Art des spiels: 6=beschreiben  
7=vergleichen und erkennengeeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 15 - 20 min.

Zubehör: fahndungsfotos oder solche,  
die es werden könnenNotwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):wortschatz zur personen-  
beschreibung  
'was für ein'  
'welcher'Vorbereitungsbedarf: ws einführen  
und verdeutlichen

Was wird geübt/erreicht:

Ablauf/regeln: Sämtliche fotos werden in einer reihe ausgelegt. Jeder teilnehmer denkt sich einen, "der das verbrechen begangen hat". Dann wird einer zeuge und einer polizist. Der polizist fragt mit "was für" nach den kennzeichen und macht eine robot-zeichnung.  
Danach zeigt der polizist auf die fotoreihe und fragt: "Welcher war's ?"  
Abschliessend werden zeichnung und foto verglichen.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:



Helmut Schmidt, Otto Hahn, Otto v. Bismarck, Richard Wagner, Konrad Adenauer,  
Bertolt Brecht, Albert Einstein, Käthe Kollwitz, Heinrich Heine, Heinrich Böll

gehen	- fahren	kennen	- kennenlernen
lernen	- studieren	Café	- Kaffee
Lehrer	- Professor	einkaufen	- kaufen
Student	- Schüler	Wetter	- Zeit
Klasse	- Unterricht	hoffen	- warten
Uhr	- Stunde	leben	- wohnen
mitbringen-	mitnehmen	wie geht's	- wie ist
frei haben-	frei sein	an	- auf - in
mieten	- vermieten		
Miete	- Rente		

Ordnungszahl: 105

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Gerüchteküche

Art des spiels: 9=sätze formulieren

geeignet für kinder: X  
erwachs.: XTeilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens:

Zeitbedarf: 3 min. pro satz Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):Vorbereitungsbedarf: satzbau bei  
'dass' wiederholen

Was wird geübt/erreicht: verbendstellung nach 'dass'

Ablauf/regeln: Der erste sagt etwas. Der dritte hört nicht richtig und fragt den zweiten:  
"Sagst du mir bitte, was er gesagt hat/meint?" Der zweite wiederholt:  
"Er sagt/meint/findet, dass ..."  
Der reiz liegt darin, jedesmal ein wort mehr in den satz des ersten auf-  
zunehmen, womit es immer mehr zu einer gedächtnisübung wird. Die rollen  
werden ab und zu vertauscht.

- Es geht auch als "Bei regen findet das handballspiel in der turnhalle statt". Dann braucht  
mensch mehr teilnehmer, und jedesmal beim weitersagen wird die information ein bisschen  
verändert. Das weitersagen geht von ohr zu ohr, danach werden die ergebnisse und die  
einzelnen schritte vom letzten her nachvollzogen.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig?Wie lange habt ihr  
es gespielt?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt?Was kann mensch damit  
noch üben?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 106

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Andere verstehen

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 10 min.

Zubehör: ggf. formeltabellen mit  
adjektiven und verben, die stim-  
mungen ausdrückenNotwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen reicher wortschatz  
werden):

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: spezieller wortschatz  
'dass'Ablauf/regeln: Einer sagt etwas über seine wünsche oder augenblickliche stimmung.  
Die anderen müssen es umschreiben. Er darf nur 'ja/nein/teils teils'  
dazu sagen.  
Bei klassen mit geringem wortschatz kann es in ein ratespiel abgleiten.KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 107

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Rabeneltern

Art des spiels: 11=mikrodialoge

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:Zeitbedarf: 3 min. pro dialog  
Zubehör: ggf. aufblasbare tochter-  
figurNotwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):Vorbereitungsbedarf: liste unmora-  
lischer/jugendgefährdender verben  
aufstellen und bedeutung klärenWas wird geübt/erreicht: unterscheidung und automati-  
sierung von 'ob'/'wenn'

Ablauf/regeln: Die teilnehmer werden in zwei gruppen eingeteilt, die einen sind hausmeister, die anderen väter. Die hausmeister sagen: "Ihre tochter ..."  
Der vater antwortet: "Ich weiss nicht, ob sie wirklich ... ,  
aber wenn sie ... , ist das ihr problem."  
Jeder darf mal rabenvater sein. Die geschlechter können vertauscht werden.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 108

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Patriotismus ist der anfang vom ende

Art des spiels: 7=vergleichen

geeignet für kinder: **X**  
erwachs.: **X**Teilnehmerzahl  
mindestens: 3/6/9/...  
höchstens:Zeitbedarf: 5 min. bis zum  
abbruch der diplomatischen  
beziehungen

Zubehör: gesunder nationalstolz

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: steigerung prädikativ  
steigerung attributiv

Ablauf/regeln: Die teilnehmer werden zu vertretern der länder Anien, Benien und Cenien ernannt. Der erste beginnt: "Mein land ist ....", der zweite entgegnet: "Mein land ist ....er als deins.", der dritte stellt fest: "Mein land ist am ....sten." Immer so weiter, bis der erste auf den trick kommt, etwas negatives über sein land zu sagen, und damit die anderen reinreitet. Für die attributiven formen: "Mein land ist ein .... land/Mein land ist ein ....eres land als Anien/ Mein land ist das ....ste land der welt." oder ähnlich, auch mit 'stadt' oder 'staat', wegen des geschlechtes.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 109

passend zu Lektion: 10

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Deutsch ist glückssache

Art des spiels: 6=raten und fragen  
7=vergleichen und definierengeeignet für kinder: X  
erwachs.: XTeilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 2 - 4 pro wort

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): aussagesatz  
flüssiges deutschVorbereitungsbedarf: begriffe  
überlegen (siehe liste)

Was wird geübt/erreicht: wortschatz

Ablauf/regeln: Der eine teilnehmer gibt vor:

- zwei definitionen für zwei verschiedene sachen, die mit demselben wort bezeichnet werden ("zug")
  - zwei definitionen für zwei verschiedene sachen, die im spanischen mit demselben wort bezeichnet werden oder "falsche freunde" sind (finger/zeh; karte; concurrencia/competencia)
  - eine definition für eine sache, die mit zwei wörtern bezeichnet wird (samstag/sonnabd; metzger/fleischer)
- Der andere rät es.

- Zur vorbeugung von interferenzen im lexikalischen bereich kann mensch das material dafür aus der auswertung von fehlergabeln gewinnen.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 110

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Es lag mir auf der zunge

Art des spiels: 6=beschreiben und erkennen  
7=vergleichen und definieren

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2 und spiell.  
höchstens:

Zeitbedarf: 1 min. pro wort

Zubehör: karten mit bildlichen darstellungen oder wort

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen werden):

flüssiges deutsch,  
besonders  
relativsatz  
wortschatz  
relativsatz  
wortschatz

Vorbereitungsbedarf: manchmal bedenkezeit nach austeilern der karten

Was wird geübt/erreicht:

Ablauf/regeln: Alle bekommen die gleiche zahl von karten, die die übrigen nicht sehen. Reihum ziehen sie eine, definieren und geben die karte dem, der zuerst richtig rät.

- Wesentlich leichter wird es, wenn auf den karten schon die definition steht.
- Bei grossen sprachstandsunterschieden zwischen den teilnehmern kann man den fortgeschritteneren alle definitionsaufgaben und den anderen das raten zuteilen.
- Schon in früheren lektionen eignet sich das spiel hervorragend zur ws-wiederholung, anstelle einer definition wird dann irgendeine aussage über das objekt getroffen, die noch keine relativpronomen enthält.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Einer sagt ein wort aus dem wörterbuch, alle schreiben ihre definition auf, dann werden sie vorgelesen und danach zum vergleich die des wörterbuchs.

Ordnungszahl: 111

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Ich kenne jemanden, der ...

Art des spiels: 6=beschreiben und erkennen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl                      Zeitbedarf: 1 min. pro  
mindestens: 2 und spiell. definition  
höchstens:

Zubehör: stuhl

Notwendige voraussetzungen    relativsatz  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf: entsprechender  
wortschatz

Was wird geübt/erreicht:    relativsatz

Ablauf/regeln: Spielleiter stellt sich hinter den stuhl und sagt: "Ich kenne jemanden/  
eine person/ein kind, der/die/das ..." und gibt eine information, die  
auf einen der teilnehmer zutrifft. Der setzt sich und sagt: "Ich bin  
derjenige/die person/das kind, der/die/das ...".  
Ab und zu kann mensch sachen sagen, die auf mehrere zutreffen, dann soll-  
te der stuhl stabil und der fussboden weich sein.

- Wenn die teilnehmer die relativsätze noch nicht beherrschen, sondern nur passiv ver-  
stehen, dürfen sie einfach sagen: "Ich."

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 112

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Komma-eliminitis

Art des spiels: 9=sätze und geschichten schreiben

geeignet für kinder: X  
erwachs.: X

Teilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens:

Zeitbedarf: 20 min. je nach  
länge

Zubehör: text mit vielen relativ-  
sätzen und konjunktionen sowie  
adverbien

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): komma-regeln

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: komma

Ablauf/regeln: Einer diktiert den text, ein anderer die kommas (ohne den text zu sehen),  
die übrigen schreiben.  
Anfangs wird der text einmal ganz vorgelesen, um den überblick zu erleich-  
tern.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 113

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Armer kleiner

Art des spiels: 6=raten und fragen  
11=mikrodialogegeeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 min.

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen passiv  
(muss vorher durchgenommen  
werden):Vorbereitungsbedarf: entsprechende  
verben einführenWas wird geübt/erreicht: passiv in realistischer  
situationAblauf/regeln: Es werden bestimmte verben wie 'quälen, pieken, zwicken' eingeführt.  
Dann wird das licht ausgemacht. Es sind nur äusserungen auf deutsch nach  
dem modell "Hilfe, ich werde ...." zulässig.

- Es können auch befragungen "Wie ist deine familiäre situation ?" durchgeführt werden.  
Verben für die antwort: ignorieren, kritisieren, diskriminieren usw.
- Im präteritum: "Wie war deine jugend ?"

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 114

passend zu Lektion:

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Putzen Sie mir die nase, Morgan

Art des spiels: 11=mikrodialoge

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 2 min. pro befehl

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): partizip perfekt der  
verben

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: passiv

Ablauf/regeln: Ein teilnehmer ist die baronin von Hotzenplotz, der andere der butler Morgan  
Die baronin spuckt befehle aus, der butler antwortet immer:  
"... wird sofort ..." oder "... ist gerade eben ..." worden" oder  
"aber .... wurde noch nie ....., frau baronin !", je nach der passivform,  
die geübt werden soll.  
Das spiel ist nicht empfehlenswert für: hausangestellte und personen, die  
hausangestellte beschäftigen.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 115

passend zu Lektion: alle      ausprobiert in/von:

Name des spiels: Quartett spezial

Art des spiels: 4=Würfelspiele, quartette, bilderlottos geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens:

Zeitbedarf: 15 - 30 min.

Zubehör: mehrere sätze bildkarten  
(wie beim normalen quartett) oder  
wortkarten, die unter einen ober-  
begriff gehören, mit nummernNotwendige voraussetzungen haben  
(muss vorher durchgenommen  
werden):Vorbereitungsbedarf: ws-einführung  
und festigung (ansatzweise)Was wird geübt/erreicht: haben  
bestimmter ws

Ablauf/regeln: Die karten werden gemischt und verdeckt verteilt. Jeder sollte die zum gleichen satz gehörenden vorordnen. Die aufgabe besteht darin, vollständige sätze abzulegen. Die oberbegriffe müssen bekannt sein. Unklare bilder können durch ein identifikationssymbol zusätzlich gekennzeichnet werden. An formeln können geübt werden: "Hast du ... nummer ... ?" oder "Ich möchte ... nummer ... !" Nach einer weile schreiben die spieler auf, welche karten sie bei anderen vermuten, und überprüfen die vermutungen durch systematisches abfragen...

- Auch für die adjektivdeklination:

Ich brauche ... / Mir fehlt ... / Hast du die karte mit dem ...

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

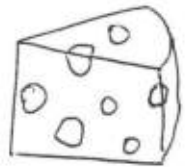
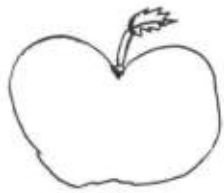
von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

## Abwandlungen/varianten:

- Hiermit kann mensch auch lexikalischen interferenzen oder orthographischen fehlern vorbeugen, indem kritische wörter mit den zugehörigen bilddarstellungen aufgeklebt werden. (Z.b. kirche/kirsche, schloss(2 bedeutungen), finger/zeh(1 span. wort))

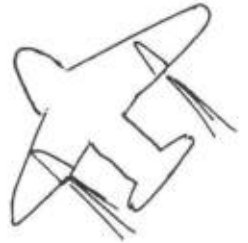


TRANSPORT 1

TRANSPORT 2

TRANSPORT 3

TRANSPORT 4

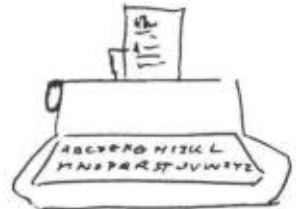
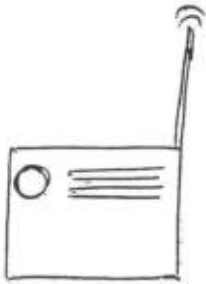


APPARATE 1

APPARATE 2

APPARATE 3

APPARATE 4



KORPER 1

KORPER 2

KORPER 3

KORPER 4

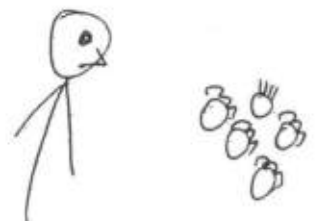


LERNEN 1

LERNEN 2

LERNEN 3

LERNEN 4



Ordnungszahl: 116

passend zu Lektion: alle

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Wie heisst das wort ?

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 4  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 - 10 min.

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen flüssiges deutsch  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf: wort ausmachen

Was wird geübt/erreicht:

hörverständnis  
freies formulieren

Ablauf/regeln:

Ein teilnehmer verlässt den raum. Die anderen einigen sich auf ein nicht zu ausgefallenes wort. Der eine kommt herein und stellt reihum fragen, in den antworten muss das wort vorkommen. Wer ihm mit seiner antwort auf die sprünge hilft, muss als nächster raus.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 117

passend zu Lektion: alle

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Psychiatrie

Art des spiels: 11=mikrodialoge

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 5  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 min.

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen w-fragen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf: regel erklären

Was wird geübt/erreicht: w-fragen  
aussagesatz

Ablauf/regeln: Einige spieler werden hinausgeschickt. Den übrigen wird erklärt, dass sie die insassen einer psychiatrie sind und ihr tick darin besteht, immer auf die frage zu antworten, die ihrem nebenmann davor gestellt worden war (der erste antwortet gar nichts, der zweite auf die an den ersten gerichtete frage, der dritte auf die an den zweiten usw.) Dann kommen die besucher nacheinander herein und sollen durch befragen herausfinden, worin die krankheit der patienten besteht.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 118

passend zu Lektion: alle

ausprobiert in/von: 2106,2107

Name des spiels: Schlangen und leitern (snakes and ladders)

Art des spiels: 4=würfelspiele

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens: 6

Zeitbedarf: 10 - 30 min.

Zubehör: spielbrett mit schwarz/  
weissen quadraten, numeriert von  
1 - 100 von rechts unten nach  
links oben; würfel; figuren; auf-  
legbare schlangen und leitern;  
Vorbereitungsbedarf: situationskarten

Notwendige voraussetzungen zahlen  
(muss vorher durchgenommen den situationskarten  
werden): entsprechender ws

Was wird geübt/erreicht: zahlen  
spezifischer ws

Ablauf/regeln: Alle teilnehmer starten am fussende rechts unten. Wenn sie auf dem kopf-  
ende einer schlange zu stehen kommen, rutschen sie wieder an deren fussende  
runter. Wenn sie am fussende einer leiter zu stehen kommen, steigen sie  
bis zur spitze auf. Bestimmte zahlen sind mit situationskarten gekoppelt,  
die spieler müssen die zahl sagen und damit die karte anfordern, deren in-  
halt sie laut vorlesen und ausführen. (Karten auf rückseite numerieren !)  
Das spiel kann leicht langweilig werden, wenn es zuviel schlangen gibt.

- In der englischen originalversion stehen an kopf und fuss von leitern und schlangen  
miteinander verknüpfte tugenden und laster, sodass mensch gleichzeitig wertvolle hinweise  
für den lebensweg erhält, z.b. 'fleiss beim deutschlernen' führt zu 'schwermut'.

- Es geht auch ohne schlangen und leitern, nur an die nummern gekoppelt.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

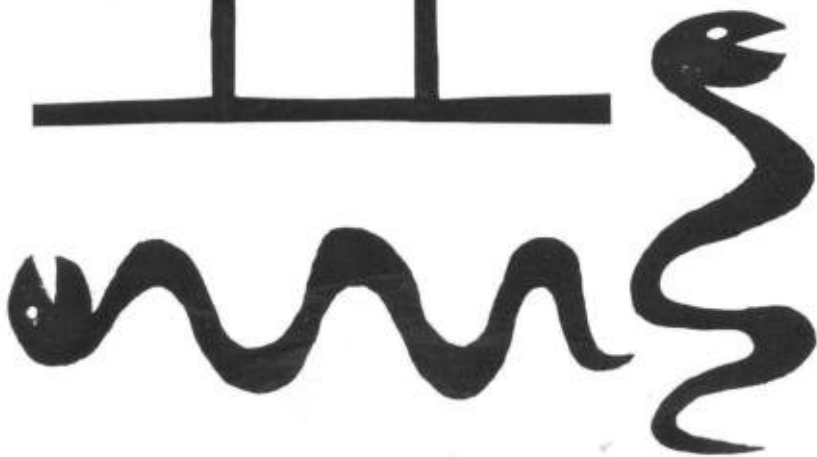
Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

100	99	98	97	96	95	94	93	92	91
90	89	88	87	86	85	84	83	82	81
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
70	69	68	67	66	65	64	63	62	61
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
50	49	48	47	46	45	44	43	42	41
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1



118 Sag, wo du gern wohnen möchtest.

Lies jemandem die Zukunft  
aus der Hand.

Singe die Nationalhymne deines  
Landes.

Sag, wie es dir gestern ging.

Erkläre den anderen, warum du dieses  
Spiel blöd findest.

Sag ein Adjektiv für die BRD.

Sing ein Weihnachtslied deines  
Landes.

Sag, wie du dich fühlst.

Klopf deinem rechten Nachbarn  
auf die Schulter.

Sag ein Adjektiv für Spanien.

Vergleiche dich mit einem Tier.

Mach einen Ton wie ein Tier.

Erkläre den anderen, warum sie Deutsch/  
Spanisch lernen müssen.

Halte den anderen eine Rede.

Interpretiere die Schrift deines  
linken Nachbarn.

Zieh dein Gegenüber sanft  
an der Nase.

Schreib ein Gedicht mit  
4 Worten und 2 Zeilen.

Sag deinem Gegenüber etwas  
Nettes.

Gib deinem linken Nachbarn  
zwei Küsse.

Gib deinem linken Nachbarn  
den Fuss.

Sag jemandem, dass du ihn/sie  
sympathisch findest.

Gib deinem linken Nachbarn  
die Hand.

Sing ein Lied.

Sag deinem linken Nachbarn:  
"Ich hab dich lieb."

Hüpfe auf einem Bein  
durch das Zimmer.

Gib deinem rechten Nachbarn  
den Fuss.

Gib deinem rechten Nachbarn  
die Hand.

Gib deinem rechten Nachbarn  
einen Kuss.

Interpretiere das Gesicht deines  
rechten Nachbarn.

Ordnungszahl: 119

passend zu Lektion: alle

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Bildergeschichte

Art des spiels: 8=interpretieren

geeignet für kinder: X  
erwachs.: XTeilnehmerzahl  
mindestens: 1 und spiell.  
höchstens:Zeitbedarf: 20 min. je nach  
längeZubehör: geschichte mit bildern  
und texten darunter, eine ganz und  
eine zerschnittenNotwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):breite kenntnisse  
besonders konjunktionen  
satzbau

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht:

einsicht in satzverbindende  
elemente und textaufbau

Ablauf/regeln:

Die schnipsel werden dem spieler vorgelegt und er muss sie zusammensetzen.  
Bei mehreren teilnehmern kann man in der ersten runde jeden seine schnip-  
sel vorlesen lassen. In der zweiten wird ein schnipsel vorgelesen, danach  
kommt derjenige, der meint, seiner passte dazu. Meistens ist es auch so  
noch sehr schwer.

- Manche spielleiter mischen zwei geschichten und behaupten, es sei eine. Aber irgendwann fällt das doch auf.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

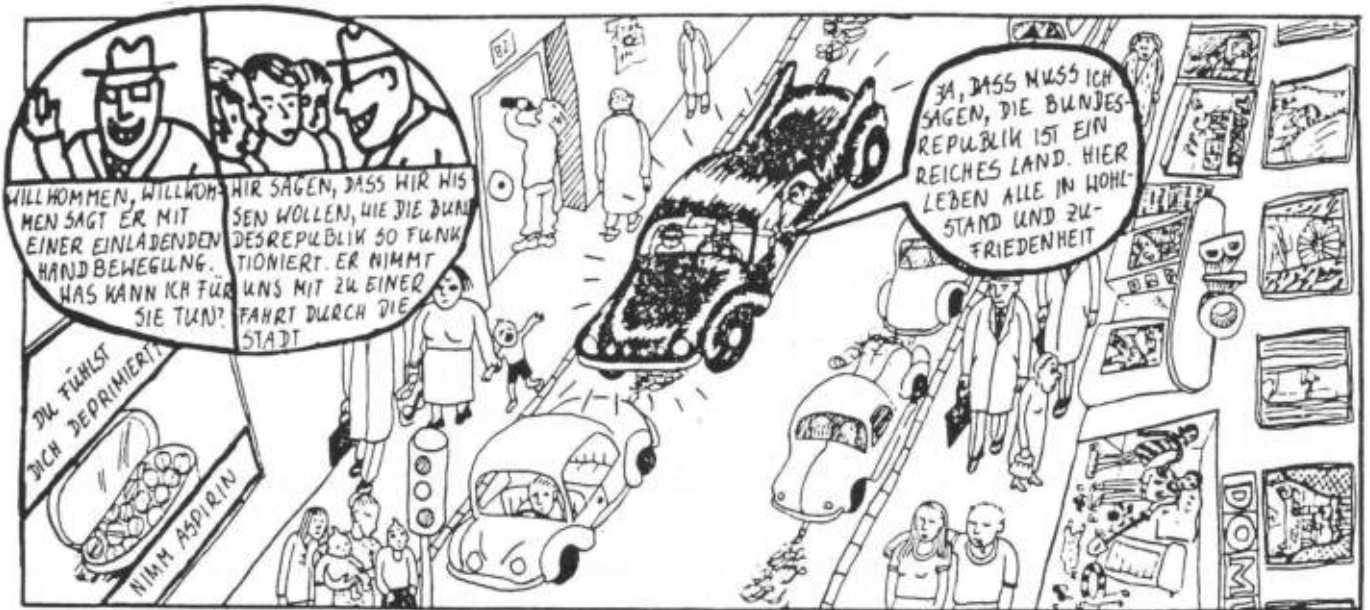
Abwandlungen/varianten:

Die geschichte wird mehrmals hintereinander in derselben falschen reihen-  
folge vorgelesen. Der zuhörer muss versuchen, sie in die richtige zu brin-  
gen und nachzuerzählen.

- Bei verzweiflungsausbrüchen kann der spielleiter es erleichtern, indem er die einzelteile zum angucken freigibt.

aus: Elmquist, Jönsson, Langemar, Rydberg / Doris Jacobi, Schwarz, Peter Jacobi, Das Geschichtsbuch; BASIS-Verlag, Postfach 645, 1000 Berlin 15





WESTDEUTSCHE BETRIEBE IN DEN ENTWICKLUNGSLÄNDERN:  
 VW, SIEMENS, AEG-TELEFUNKEN, GRUNDIG, DAIMLER BENZ....

Ordnungszahl: 120

passend zu Lektion: alle      ausprobiert in/von:

Name des spiels: Diktierspiel

Art des spiels: l=fonetik

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 4/6/  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 min.

Zubehör: Texte gleichen schwie-  
rigkeitsgrades, die auf der ebene  
verständlich sindNotwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): verschriftung  
gewisse diktaterfahrung

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: hv-schulung

Ablauf/regeln: Die schreiber werden in die ecken des raumes gesetzt, die vorleser in  
die mitte oder die gegenüberliegenden ecken, sodass sich die diktate  
miteinander vermischen.  
Dann wird das resultat vom schreiber vorgelesen und gemeinsam berichtigt.

- Durch steigerung der geschwindigkeit lässt sich der schwierigungsgrad erhöhen.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 121

passend zu Lektion: alle      ausprobiert in/von:

Name des spiels: Sag mir das richtige wort !

Art des spiels: 5-wörter sammeln und nennen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl                      Zeitbedarf: 5 - 15 min.  
mindestens: 1 und spielleiter  
höchstens:

Zubehör: rote karte und ggf. bild-  
karte

Notwendige voraussetzungen einschl. wortschatz  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf: in geschichte  
wörter austreichen

Was wird geübt/erreicht: wortschatz

Ablauf/regeln: Der spielleiter liest eine geschichte vor und lässt die zu übenden wörter  
aus. Stattderen lässt er eine lücke und zeigt die rote karte. Die teilneh-  
müssen die lücke füllen.  
Zur erleichterung kann er statt der roten die bildkarte zeigen.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 122

passend zu Lektion: alle ausprobiert in/von:

Name des spiels: ABC-spiel

Art des spiels: 5=wörter sammeln und nennen

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 1, spiell.  
höchstens:

Zeitbedarf: 3 - 5 min.

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen fonetik  
(muss vorher durchgenommen lesen  
werden): buchstabierenVorbereitungsbedarf: grundwort  
suchen

Was wird geübt/erreicht: erkennen und herleiten von wörtern

Ablauf/regeln: Der erste spieler oder der leiter nennt ein zweisilbiges wort, das mit einem vokal beginnt; es bekommt nacheinander sämtliche buchstaben des alfabets vorangestellt. Der nächste spieler gibt das nächste grundwort. Es kommen erstaunlich viel neue wörter zustande (z.b. mit "eine")

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 123

passend zu Lektion: alle

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Betiteln

Art des spiels: 4=würfelspiele  
7=vergleichen und definierengeeignet für kinder: X  
erwachs.: XTeilnehmerzahl  
mindestens: 1, spiell.  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 min.

Zubehör: fotos/bilder und unter-  
schriftenNotwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): entsprechender  
wortschatzVorbereitungsbedarf:  
ggf. unter-  
schriften von einzelnen teilnehmern  
herstellen lassen, ohne dass es die  
anderen sehen

Was wird geübt/erreicht: wortschatz

Ablauf/regeln: Die bilder werden für alle sichtbar ausgebreitet. Jeder bekommt einen unter-  
titel und muss ihn zu einem passenden bild legen. (Oder einer bekommt alle  
untertitel und ordnet sie zu.)

- Das spiel kann als einstieg für viele andere benutzt werden.

Variante: Die bilder liegen nummeriert im kreis. Jeder schreibt zu jedem bild ein  
wort auf, das in seinen augen die lage am besten wiedergibt.  
Danach liest jeder seine wörter in ungeordneter reihenfolge vor, die an-  
deren müssen herausfinden, was zu welchem bild passt.KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

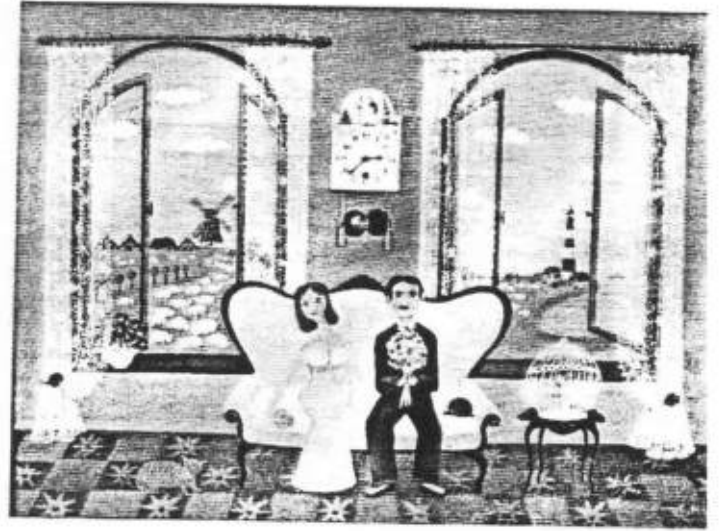
von:

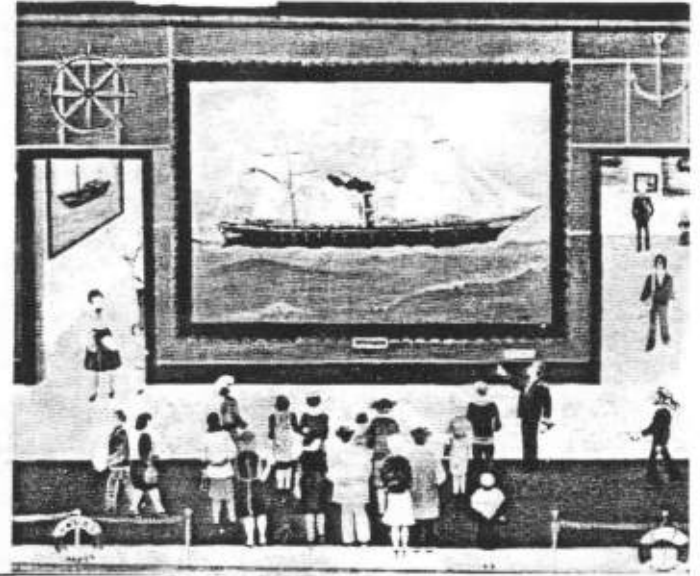
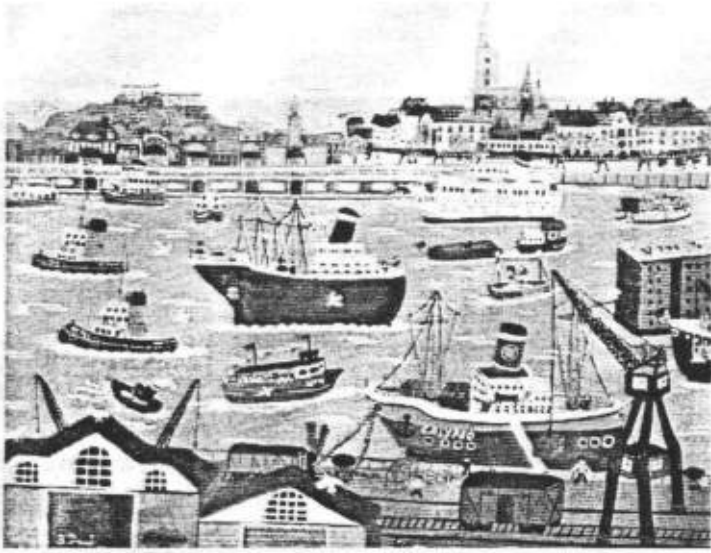
Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

- Noch schwieriger wird es, wenn mensch nicht die wörter vorliest, sondern sie umschreibt,  
sodass die anderen die wörter selbst finden müssen. Gute wortschatzerweiterung mit ein-  
sprachiger erklärung ...







Ordnungszahl: 124

passend zu Lektion: alle ausprobiert in/von:

Name des spiels: Buchstabensuppe

Art des spiels: 2=lesen

geeignet für kinder: ✕  
erwachs.: ✕Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:Zeitbedarf: 2 pro teilnehmer  
Zubehör: kärtchen mit einzelnen  
buchstaben, eventuell umgekehrt  
proportional zur häufigkeit ge-  
punktet (Ravensburger Spiele)Notwendige voraussetzungen lesen  
(muss vorher durchgenommen wortschatz  
werden):

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht:  
wortschatzAblauf/regeln: Jeder spieler nimmt mit einem löffel buchstaben und muss daraus wörter  
bilden. Je mehr er unterbringt, desto besser.

- Einer würfelt und muss die buchstaben, die nach oben gucken, in der art eines kreuzworträtsels/scrabble anlegen. Die joker dürfen verwendet werden, geben aber keinen punkt. Es wird eine zeitbegrenzung gesetzt.
- Aus einem vorgegebenen oder durch andere spiele gebildeten langen wort werden in einer festgelegten zeit neue gebildet. Dabei ist das grundwort ein steinbruch, d.h. es können buchstaben herausgerissen werden, aber nur so viele, wie da sind. Zur kontrolle kann mensdh die verwendeten buchstaben an der tafel durchstreichen lassen.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

**Abwandlungen/varianten:**

Der erste holt eine bestimmte anzahl blind aus dem kästchen und darf da-  
mit ein wort legen. Die anderen legen kreuzworträtselartig an. Pro wort  
gibt es einen punkt. Für jeden verbrauchten buchstaben darf ein neuer  
nachgeholt werden.

- Mensch kann die wortart/wortfeld eingrenzen, speziell zur vokabelwiederholung.
- Auch kann mensch alle gleichzeitig parallel legen lassen, gegebenenfalls mit recht zum tauschen von buchstaben.
- Mensch kann auch an jeden buchstaben ein wort anhängen lassen und daraus dann eine geschichte schreiben.

**AAAAAAA  
BBBB  
CCCC  
DDDD  
EEEE  
FFFF  
GGGG  
HHHH  
IIII  
JJ  
KKK  
LLLL  
MMMM  
NNN  
OOO  
PPPP  
QQQ  
RRRR  
SSSS  
TTTT  
UUUU  
VVV  
WWW  
XXX  
YYY  
ZZZ  
.....**

Ordnungszahl: 125

passend zu Lektion: alle ausprobiert in/von:

Name des spiels: Die lange liste

Art des spiels: 5=wörter sammeln und nennen

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2/4  
höchstens:

Zeitbedarf: 2 min.

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen zahlen von eins bis neun (muss vorher durchgenommen werden):  
breiter wortschatz  
Vorbereitungsbedarf: regel erklärenWas wird geübt/erreicht: schnelles nennen von wörtern  
aus dem selben bereich

Ablauf/regeln: Es werden zwei gruppen gebildet. Jede gruppe muss so schnell wie möglich alle wörter aus einem oberbegriff sagen, die ihr einfallen (z.b. berufe). Wenn sie ins stocken kommt, zählt die andere gruppe bis neun. Dann kommt die andere gruppe mit einem thema vergleichbarer schwierigkeit oder mit demselben (ohne wiederholungen) zum zuge.

- Anstatt bei stocken bis neun zu zählen, kann mensch auch eine feste zeit vorgeben.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Einer wirft einem anderen den gegenstand zu und sagt 'feuer' oder 'erde' oder 'luft' oder 'wasser'. Dementsprechend muss der andere nichts oder ein tier oder einen vogel oder einen fisch sagen.

- Es lässt sich auf andere lexikgebiete mit oberbegriffen übertragen. Mit der selben einteilung geht es auch für fortbewegungsmittel.

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Kle

Ordnungszahl: 126

passend zu Lektion: alle

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Fingerschnippen

Art des spiels: 5=gedächtnisreihen

geeignet für kinder: ✕

erwachs.: ✕

Teilnehmerzahl  
mindestens: 4  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 pro durch-  
gang

Zubehör: anfangs liste der zu ler-  
nenden reihe

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): wortschatz in reihenform  
(tages-, monatsnamen)

Vorbereitungsbedarf: ws einführen

Was wird geübt/erreicht: automatisierung der abfolge

Ablauf/regeln: Sitzordnung im kreis. Jeder teilnehmer vertritt ein wort, das nur in einer bestimmten reihenfolge auftritt.  
Der spielleiter klatscht auf die knie, in die hand, schnippt die finger links und rechts, sagt ein wort und das nächste, das von einem anderen vertreten wird, z.b. "januar-februar". Der nächste wiederholt die bewegungen und sagt "februar-märz".  
Stimmungskanone, geschwindigkeit nach und nach steigern. Handbewegungen erst gut vorüben.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 127

passend zu Lektion: alle ausprobiert in/von:

Name des spiels: Gegensätze ziehen sich an

Art des spiels: 4=würfelspiele, quartette, bilderlottos geeignet für kinder:   
 erwachs.:

Teilnehmerzahl  
 mindestens: 3  
 höchstens:

Zeitbedarf: 10 - 20 nach  
 kartenzahl

Zubehör: kartensätze, die je zwei  
 oder mehr zusammengehörige wörter  
 enthalten, z.b. gegensatzadjektive,  
 frage-antwort, haupt- und nebensatz  
 verb mit präfix, tier und adjektiv  
 verben mit präpositionalem objekt  
 Vorbereitungsbedarf:

Notwendige voraussetzungen fonetik  
 (muss vorher durchgenommen lesen  
 werden): entsprechenden ws  
 Was wird geübt/erreicht: (mögl. aus basistext)

Ablauf/regeln: Die karten werden gemischt und jedem die gleiche anzahl zugeteilt. Dann geht es darum, die zusammengehörigen zu monopolisieren und abzulegen. Das kann durch fragen erreicht werden, oder auch durch aufdecken einer karte nach der anderen. Wer am schnellsten die jeweils dazugehörige assoziiert, bekommt beide. Durch anschreiben der liste aller im spiel befindlichen begriffe wird beim vergleichen, was einem noch fehlt, dauernd neu geübt. Gleichzeitig können daran wunschformeln und imperative ("Gib ...! Nimm...!" geübt werden.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
 teilnehmerzahlen rich-  
 tig ?

Wie lange habt ihr  
 es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
 aussetzungen werden  
 nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
 noch üben ?

Kommentar zum spiel:

## Abwandlungen/varianten:

Die karten werden gut gemischt und mit der rückseite nach oben in einem viereck hingelegt. Einer darf zwei karten umdrehen, die ihm von den anderen beschrieben werden. Passen sie zusammen, darf er sie behalten und ablegen. Falls nicht, muss er sie zurücklegen.

- Die anweisung zum umdrehen kann auch dadurch gegeben werden, dass alle karten auf der rückseite eine zahl haben und für jeden gewürfelt wird (gegebenenfalls mit mehreren würfeln arbeiten und ergebnisse zusammenzählen). Dadurch wird das spiel leichter, da das beschreiben wegfällt.
- Statt die karten, die nicht zusammenpassen, zurückzulegen, kann mensch sie auch behalten, und am ende einen tauschmarkt einleiten.

antworten	D	auf	A	sich A erinnern	an	A
bekommen	A	für	A	sich A interessieren	für	A
bitten	A	um	A	sein	für	A
danken	D	für	A	sein	gegen	A
denken		an	A	sprechen	mit	D
einverstanden sein		mit	D	sprechen	über	A
fragen	A	nach	D	verstehen	von	D
sich A freuen		auf	A	warten	auf	A
sich A freuen		über	A	zweifeln	an	D

1. Person Singular	Artikel
2. Person Singular	Plural
3. Person Singular	
1. Person Plural	Steigerung
2. Person Plural	Funktion im Satz
3. Person Plural	Gegenteil
Höflichkeitsform	ein abgeleitetes Wort
Präteritum	
Perfekt	Synonym
Konjunktiv II	Definition
Imperativ Singular	Spiel es vor !
Imperativ Plural	
Imperativ Höflichkeitsform	

Also, ich denke, dass

Wer entscheidet, ob

Und wie willst du feststellen, ob

Ich frage mich, ob

Glaubst du wirklich, dass

Ich hoffe, dass

Meinst du nicht auch, dass

Dann sag doch mal, was

Bist du sicher ?

Ich bin da gar nicht sicher.

Überleg dir mal, ob

Wir müssten mal untersuchen, wie

Ich verstehe noch nicht, warum

Na gut, dann warten wir, ob

Ich weiss nicht,

Ordnungszahl: 128

passend zu Lektion: alle

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Kreuzworträtsel

Art des spiels: 5=wörter sammeln  
6=raten  
7=definieren

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 1  
höchstens:

Zeitbedarf: bis 60 min.

Zubehör: nach schwierigungsgrad  
ausgewählte kwr

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

breiter ws

Vorbereitungsbedarf: erklärung von  
begriffen wie 'waag/senkrecht'

Was wird geübt/erreicht:

LV

verstehen von abkürzungen

ws

Ablauf/regeln: Möglichkeit der übung des verstehens von definitionen und der wiederholung landeskundlichen wissens. Schwierigkeit menge an speziellem vokabular wegen notwendigkeit von füllwörtern.  
Genauerer im obengenannten aufsatz, erschienen in "Der deutsche lehrer im ausland"

- Einteilung in gruppen, eine macht nur waagrecht, eine nur senkrecht, das verlangsamt das finden, danach zusammentragen.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Das abgebildete KWR hat Mittelstufenniveau und verlangt viel landeskundliches Wissen. Es ist eher für den Spielleiter gedacht ...

Das Selberstricken von KWR geht so:

- Zentralwortschatz der Lektion auflisten
- Wörter über Kreuz schreiben, dabei möglichst viel gemeinsame Buchstaben
- leere Felder schwärzen
- durchnummerieren
- Fragen formulieren

### Waagrecht

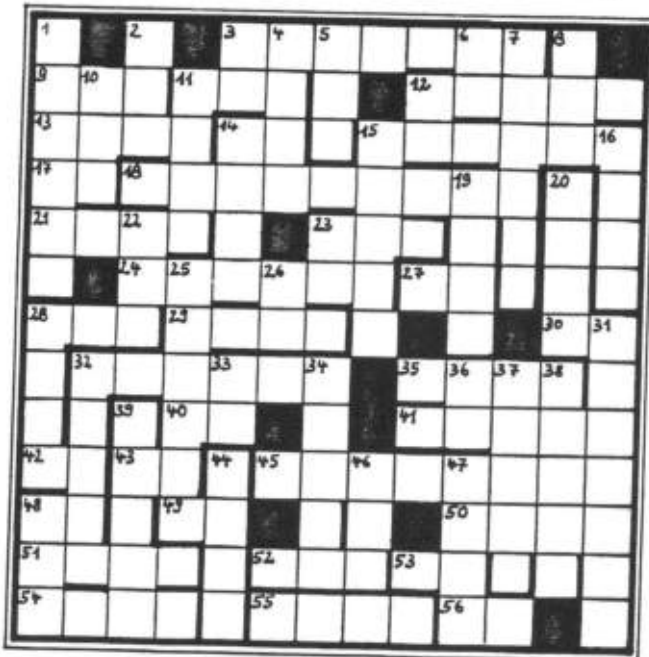
3 Nach eigenem Bekunden ist Strauß „lieber ein kalter (?) als ein warmer Bruder“. — 9 Rechtsradikale französische Organisation zur Zeit des Algerienkrieges. — 11 Gesellschaftliche Strömung in den 60er Jahren, deren Angehörige sich in den Augen von Strauß teils so benahmen, daß auf sie „die Anwendung der für Menschen gemachten Gesetze nicht möglich ist“ (Abk.). — 12 Im Bonner „Sau-(?)“ will FJS wieder Ordnung schaffen. — 13 Nach Ansicht eines chilenischen Militärdiktators und Strauß-Gastgebers (1977) muß eine Demokratie „gelegentlich in (?) gebadet werden“. — 14 Abk. für: unter anderem. — 15 Menschenrechtswidrige Vernehmungsmethode in einigen Ländern, mit denen die Hanns-Seidel-Stiftung der CSU partnerschaftliche Beziehungen pflegt. — 17 Abk. für: unter Umständen. — 18 Aus bayrischer Sicht ist Albrecht ein (?). — 21 Englisch: Mannschaft. — 23 Hochschulreife (Kurzform), verwendet in Strauß-Fragen an Zwischenrufer:

„Haben Sie überhaupt (?)“ — 24 Spanische Stadt, in der FJS während der SPIEGEL-Affäre widerrechtlich den Redakteur Ahlers festsetzen ließ. — 27 Weltorganisation (Abk.). — 28 Französisch: König. — 29 NS-Organisation (Kurzform), der Strauß 1937 beitrug. — 30 Initialen eines westdeutschen Großverlegers, dessen Zeitungen FJS massiv unterstützen. — 32 Nordamerikanischer Bundesstaat, den Strauß zum Züchten einer gewissen Fruchtart ausgewählt zu haben schien. — 35 Respektvolle Bezeichnung für amerikanische Mafia-Führer. — 40 Englisch: nein. — 41 Lateinamerikanisches Land, in dem seit einem Militärputsch „innerer Friede“ (Strauß) herrscht und in dem der CSU-Chef 1977 dazu aufforderte, dafür zu sorgen, „daß die Freiheit in Ihrem Lande ... erhalten bleibt“. — 42 Chem. Zeichen für Quecksilber. — 43 Abk. für: unter anderem. — 45 US-Flugzeugkonzern, dem in anderen westlichen Ländern, nicht aber in der Bundesrepublik, die Zahlung von Schmiergeldern an Politiker nachgewiesen werden konnte. — 48 Schweizerischer Rüstungskonzern (Kurzbezeichnung), bei dem Verteidigungsminister Strauß rund 10 000 Panzerwagen des Typs HS 30 auf eine Weise beschaffen ließ, die laut Rechnungshof „mit den Grundsätzen der Wirtschaftlichkeit nicht in Einklang“ stand. — 49 NS-Organisation (Abk.). — 50 Männlicher Vorname. — 51 Strauß-Freund und Kaisersohn (Vorname), der für die Möglichkeit plädiert, in der Bundesrepublik eine Diktatur auf Zeit einsetzen zu können. — 52 Nato-Partner der BRD (Abk.). — 53 Präposition. — 54 Der chilenische Christdemokrat Eduardo (?) warf Strauß öffentlich vor, daß er „die derzeitige Regierung Chiles lobte ... und diejenigen, die zum Schweigen gebracht wurden, bekämpft“. — 55 Ein

prominenter Sozialdemokrat über Strauß: „Der (?) hat Kreide gefressen“. — 56 Anrede unter Genossen und Spezis.

### Senkrecht

1 Diktator von Zaire und Strauß-Gastgeber. — 2 Westdeutsche Bundestagspartei (Abk.), deren Etat den höchsten Anteil an (Industrie-)Spenden ausweist. — 3 Politische Partei (Abk.). — 4 Englisch: Straße. — 5 In Anspielung auf einen afrikanischen Politiker ersonnener Neckname für Strauß: „(?) Alpin“. — 6 Lateinisch: und. — 7 Strauß pflegt politische Gegner bisweilen als „rote (?)“ zu titulieren. — 8 Englisches Bier. — 10 Unterstützung für Arbeitslose (Abk.). — 11 In den fünfziger Jahren fungierte Strauß auch als (?) -Minister. — 12 Derart. — 14 Sowjetisches Gebirge. — 15 Abk. der 1961 durch eine Skandalaffäre bekannt gewordenen „Finanzbau AG“, in die Strauß ebenso verwickelt war wie ein niederbayrischer Verleger und der ihm anhängende „Kometenschweif höchst zweifelhafter Existenzen“ (CDU-MdB Güde). — 16 Vorname (Kurzform) des wohl prominentesten journalistischen Strauß-Widersachers. — 19 Strauß-Wort aus der Nachkriegszeit: „Wer noch einmal ein Gewehr für einen Angriffskrieg in die Hand nimmt, dem soll die (?) abfaulen“. — 20 Zweifel an der Nüchternheit des Verteidigungsministers kamen ausgerechnet in der Nacht auf, in der zwischen Moskau und Washington die (?) -Krise ausbrach. — 22 Amerikaner (Kurzform). — 23 Juristische Gesellschaftsform (Abk.). — 25 Südfrucht, deren Anbau in Polarnähe Strauß noch vor Jahren erwog. — 26 Abk. für Arbeitskreis. — 28 Mit Strafanträgen reagierte Strauß auf die Behauptung, er stehe im „(?) der Korruption“. — 31 Seine Gegner halten ihn für das „Kreuz des (?)“. — 32 Strauß in seiner „Sonthofener Rede“: „Die vielen nüchternen, harten Fragen ... das macht nicht die Wahlergebnisse für morgen aus, sondern die Emotionalisierung der Bevölkerung, und zwar die Furcht, die (?) und das düstere Zukunftsbild“. — 33 Abk. für Südosten. — 34 „Onkel (?)“ spielte die Hauptrolle in einer der vielen Strauß-Skandalaffären. — 36 Ausruf. — 37 Apo-Demonstranten benehmen sich bisweilen, so Strauß, wie (?). — 38. Not. — 39 Berufsbezeichnung (umgangssprachlich) jener Frau, die Strauß nachts in New York die Brieftasche abnahm. — 44 Strauß wurde 1963 Tauf-(?) des Sohnes eines damaligen Deutschland-Repräsentanten jener US-Rüstungsfirma, bei der das Verteidigungsministerium unter FJS Flugzeuge bestellte, von denen fast 200 inzwischen abgestürzt sind. — 46 US-Geheimdienst. — 47 Körperteil, mit dem Meineide geleistet werden. — 48 Stadt im Herrschaftsbereich des bayrischen Ministerpräsidenten.



Ordnungszahl: 129

passend zu Lektion: alle ausprobiert in/von:

Name des spiels: Memory

Art des spiels: 4=bilderlotto

geeignet für kinder: ✕  
erwachs.: ✕

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2, besser 3  
höchstens:

Zeitbedarf: pro vorbereitungsbild- und textkarten  
durchgang 5 min., gesamt bis (nicht mehr als 10 pro stunde)  
zu 25 min. zubehör: möglichst von häufig gebrauchten  
sachen wie beruf, haushaltsapp.

Notwendige voraussetzungen das ist ...  
(muss vorher durchgenommen wortschatz  
werden): Vorbereitung: ein grossteil  
der zeit besteht in worteinführung  
und gedächtnistraining

Was wird geübt/erreicht: das ist  
haben  
wortschatz

Ablauf/regeln: Das gedächtnistraining durch den spielleiter verläuft wie folgt:  
1. bild zeigen 2. begriff erklären/herleiten 3. nachsprechen lassen  
4. wort zeigen 5. bild vorlegen - wort sagen/suchen lassen  
6. wort vorlegen - bild zeigen lassen oder wort sagen - bild zeigen lassen  
Dann werden je ein satz bildkarten und ein satz wortkarten nach unten auf d.  
tisch gelegt. Der spieler dreht ein bild um, sagt, was es darstellt, und  
nimmt eine wortkarte auf. Ist es die passende, darf er das paar behalten.

- Zu diesem spiel gibt es zahlreiche abwandlungen, z.b. die bilder und wortkarten durchein-  
ander verteilen, jeder spieler muss versuchen, von seinen bildern aus die zugehörigen  
wortkarten zu erfragen.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Zur gedächtnisstützung werden bildkarten auf die entsprechend beschrifte-  
ten felder bzw. namenskarten auf die entsprechenden bilder aufgelegt.

Ordnungszahl: 130

passend zu Lektion: alle ausprobiert in/von:

Name des spiels: Tick tack tock

Art des spiels: 9=sätze und geschichten schreiben

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2/4/  
höchstens:

Zeitbedarf: 25 - 20 min.

Zubehör: tafel, instruktionskarten

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

je nach schwerpunkt

Vorbereitungsbedarf: formen wieder-  
holen (oder auch nicht, wenn mensch  
die leute schocken will)

Was wird geübt/erreicht: spezielles thema

Ablauf/regeln: Der spielleiter zeichnet auf die linke tafelhälfte 9 kleine quadrate, die ein grosses bilden. In jedes kommt ein verb/sonst eine grundform. Auf die rechte tafelhälfte kommen parallel dazu für jede gruppe 9 lösungsquadrate.

Die teilnehmer ziehen nacheinander instruktionskarten ("Bilde den imperati singular !"oder:"Sag den artikel !" usw.). Vorher haben sie eine nummer eines quadrates gewählt, und damit das verb/substantiv usw.

Lösen sie die aufgabe richtig, bekommen sie ein kreuz in das entsprechende lösungsquadrat. Die gruppe, die zuerst eine waagrechte/senkrechte/diagonal vollgekreuzt hat, bekommt einen "Duden".

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 131

passend zu Lektion: alle ausprobiert in/von:

Name des spiels: Wortbaustelle

Art des spiels: 5=gedächtnisreihen, wörter sammeln und  geeignet für kinder:  
nennen erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens:

Zeitbedarf: 3 min.

Zubehör: tafel

Notwendige voraussetzungen (muss vorher durchgenommen werden): buchstabieren lesen gewisser wortschatz

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: orthographie wortschatz

Ablauf/regeln:

Eine person denkt sich ein wort und sagt den ersten buchstaben. Die nächste denkt sich ein wort mit diesem buchstaben und sagt den zweiten, usw. Am ende sagt jeder, welches wort er sich dachte, und das ganze material wird erklärt. Es kann auch als grundlage für eine geschichte oder einen satz benutzt werden.

Je geringer der wortschatz, desto grösser die wahrscheinlichkeit, dass alle teilnehmer das selbe wort denken.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 132

passend zu Lektion: alle

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Wortschöpfung

Art des spiels: 10=anlegespiele

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 10 min.

Zubehör: silbenkarten (nach basis-  
text), buchstabenkarten (mit um-  
lauten und nach häufigkeit in der  
sprache)Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): fonetik  
lesen  
ABC

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: fonetik, lesen, ABC,  
wortschatzAblauf/regeln: Die buchstabenkarten werden alphabetisch sichtbar abgelegt, der erste  
spieler zieht blind eine silbenkarte und macht daraus durch anlegen einer  
vorher festgelegten oder frei bestimmbaren zahl von buchstabenkarten ein  
wort.Die buchstabenkarten kann mensch von den spielern selbst herstellen lassen,  
indem mensch anfangs das ABC diktiert (für anfänger).- Ebenfalls kann mensch einige silben vorgeben, die spieler müssen sie in wörter verwandeln,  
die gleichzeitig einen sinnvollen satz ergeben (für fortgeschrittene).KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 133

passend zu Lektion: alle      ausprobiert in/von:

Name des spiels: Alle gegen mich

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder:   
erwachs.: 

Teilnehmerzahl

mindestens: 4, spiell.

höchstens:

Zeitbedarf: 30 sek.  
pro frage

Zubehör: werfbarer gegenstand

Notwendige voraussetzungen      frageformeln  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht:      schnelles reagieren

Ablauf/regeln: Der spielleiter steht innerhalb eines von den teilnehmern gebildeten kreises, wirft einem einen gegenstand gleichzeitig mit einer frage zu. Der teilnehmer muss sofort antworten und den gegenstand zurückwerfen. Wer es nicht schafft, scheidet aus. Im zweiten durchgang können die "überlebenden" teilnehmer die "toten" "wiederauferstehen" lassen, indem sie ihnen eine sehr einfache frage stellen, durch deren beantwortung sie wieder teilnehmen dürfen.

- Bei einer gewissen geschwindigkeit kommt es zu interessanten antworten.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:



MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: Sch

Ordnungszahl: 135

passend zu Lektion: alle      ausprobiert in/von:

Name des spiels: Sympathiespiel

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 5  
höchstens:

Zeitbedarf: 10 min.

Zubehör: kreissitzordnung

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht: entscheidungsfrage

Ablauf/regeln: Alle sitzen im kreis. Ein stuhl ist frei. Wer links davon sitzt, stellt eine frage an irgendjemanden.  
Antwortet dieser mit 'ja', kommt er auf den leeren stuhl, antwortet er mit 'nein', bekommt er eine weitere frage gestellt.  
Der spielleiter muss darauf achten, dass sich keine monopole herausbilden und alle gefragt werden.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: GÖO 9,12  
Moh IV/6, Dau .  
(

Ordnungszahl: 136

passend zu Lektion: alle

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Wörter stechen

Art des spiels: 9=sätze und geschichten schreiben  
8=interpretieren

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 1  
höchstens:

Zeitbedarf: 3 min.

Zubehör: altes lehrbuch/zeitung  
binde, stricknadel/messer

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): aussagesatz  
konjugation

Vorbereitungsbedarf: durchstechen

Was wird geübt/erreicht: stimmiges durchkonstruieren eines satzes

Ablauf/regeln: Jemand sticht mit verbundenen augen durch 4 - 6 seiten, aus den getrof-  
fenen wörtern werden sätze mit prophetischem sinn gebildet.  
Bei teilnehmern mit geringem strukturenschatz besteht die gefahr des ab-  
gleitens ins spanische, wenn sie zwar die wörter verstehen, aber nicht in  
einen kongruenten satz bringen können.

- Die wörter können auch durch einen wortwürfel vorgegeben werden, oder durch mehrere, die  
möglichst mit wörtern beschriftet werden, die gerade behandelt worden sind. Dazu lässt  
sich noch ein bewertungssystem einführen: ein punkt für jedes verwertete, einen minus-  
punkt für jedes füllwort, keine pluspunkte durch mehrfachverwendung.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Es werden mindestens 2 gruppen gebildet. Unabhängig voneinander schreiben  
erst die mitglieder einzelne wörter auf und bilden dann einen satz daraus.  
Die zahl der wörter sollte je nach stand des wortschatzes begrenzt werden.  
Gegebenenfalls wird austausch des rohmaterials zugelassen.

Ordnungszahl: 137

passend zu Lektion: alle ausprobiert in/von:

Name des spiels: Wörter von A - Z

Art des spiels: 5-gedächtnisreihen, wörter sammeln

geeignet für kinder: X  
erwachs.: XTeilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 3 pro frage

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):ABC  
W-fragen  
fragesatz  
aussagesatz

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht:

wortschatz

Ablauf/regeln: Der erste stellt dem nächsten eine frage und gibt einen buchstaben an.  
Alle substantive/verben/adjektive in der antwort müssen mit diesem buch-  
staben beginnen.  
Vorsicht, dass die antwortsätze nicht in einfache aufzählungen abgleiten.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 138

passend zu Lektion: alle ausprobiert in/von:

Name des spiels: Debatte

Art des spiels: 11=Mikrodialoge, diskussionen

geeignet für kinder: X  
erwachs.: X

Teilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens:

Zeitbedarf: 20

Zubehör: texte zur erweiterung  
des wortschatzes und zur vorberei-  
tung der argumentation  
redemittelliste für alle sichtbar

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

warum/weil  
glauben/denken/meinen/  
finden u.a.

Vorbereitungsbedarf: zeit zur vor-  
bereitung der argumentation, auch  
schriftlich

Was wird geübt/erreicht:

warum/weil  
argumentationsfloskeln

Ablauf/regeln: Es wird ein umstrittenes thema vorgegeben und die standpunkte/rollen  
möglichst so verteilt, dass alle gruppen gleichstark besetzt sind.  
Beispiel: eröffnung einer diskothek in einem hochhaus, in dem auch ein  
zentrum für meditation, eine schule und eine musikband untergebracht  
sind. Sinnvoll ist dabei die einföhrung eines 'neutralen' dritten.

- Das spiel kann auch mit einem unsinnigen thema durchgeführt werden. Ausserdem kann mensch  
es in einzelne abschnitte gliedern (interne diskussion, bürgerversammlung, anhörung eines  
expertenausschusses usw.)

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 139

passend zu Lektion: alle      ausprobiert in/von:

Name des spiels: Eigentum (an produktionsmitteln)  
ist aller laster anfang

Art des spiels: 11=mikrodialoge

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl                      Zeitbedarf: 20 - 180 min. je      Zubehör: berufskarten, geldsymbole  
mindestens: 3, spiell.              nach grad der ausgearbeitet-      besitztumskarten, würfel  
höchstens:                              heit

Notwendige voraussetzungen      auf vielen stufen  
(muss vorher durchgenommen      einsetzbar  
werden):                              berufsbezeichnungen

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht:          argumentationsstrategien  
einsicht in gewisse polit-  
ökonomische zusammenhänge

Ablauf/regeln: Es werden die berufskarten ausgegeben, es gibt besitzer von produktions-  
mitteln, arbeitende und hausfrauen. Ein teilnehmer wird als beobachter des  
spielleiters eingelassen (UNO).  
Dann würfeln die teilnehmer im kreis herum. Bei jeder 6 bekommt ein besit-  
zer eine neue maschine, fabrik usw., ein arbeiter ein honorar und eine  
hausfrau ein papier, das nichts wert ist.  
Nach einer weile macht der spielleiter inventur ("währungsreform" ?). Pro  
besitztum gibt es eine hohe punktzahl, pro geldsymbol eine niedrigere, die  
hausfrauen gehen leer aus. Falls irgendjemand sich ungerecht behandelt füh-  
len sollte, werden dem beobachter je ein beobachter aus jeder gruppe zur  
seite gestellt. Das spiel geht weiter.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

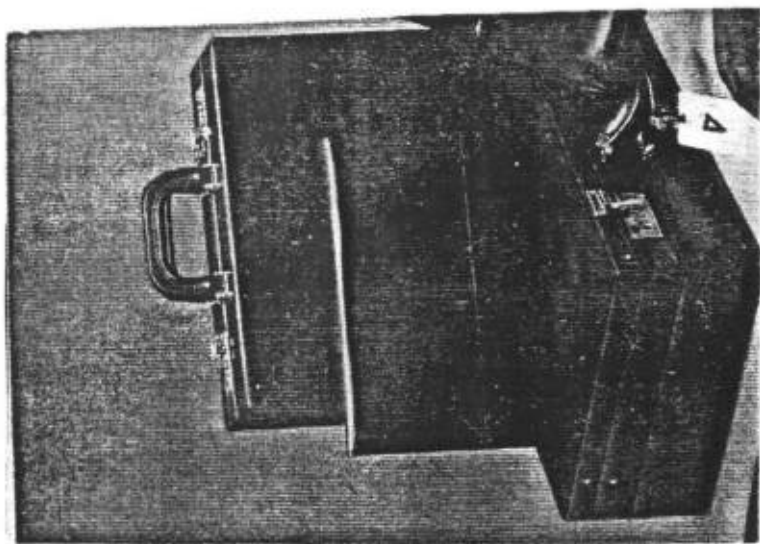
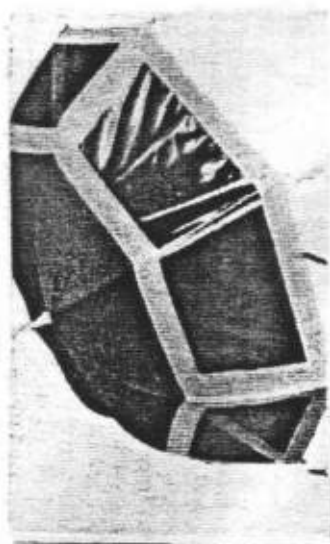
Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

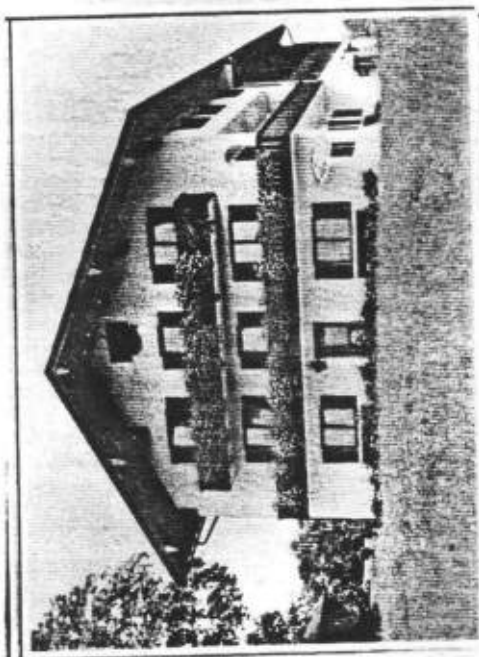
Abwandlungen/varianten:

Abschliessend können alle gruppen diskutieren, ob es ein gerechteres system  
gibt.

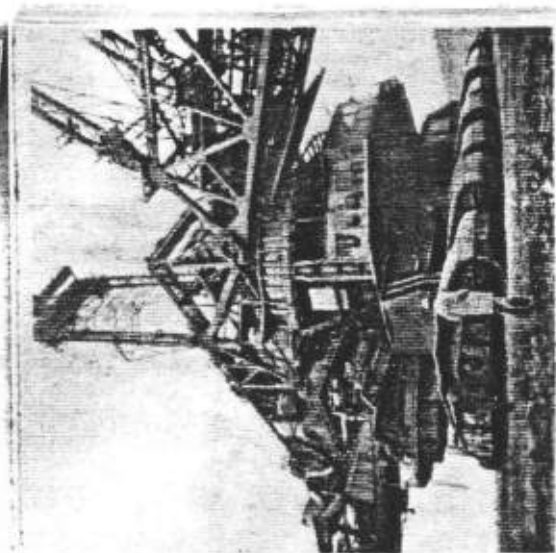
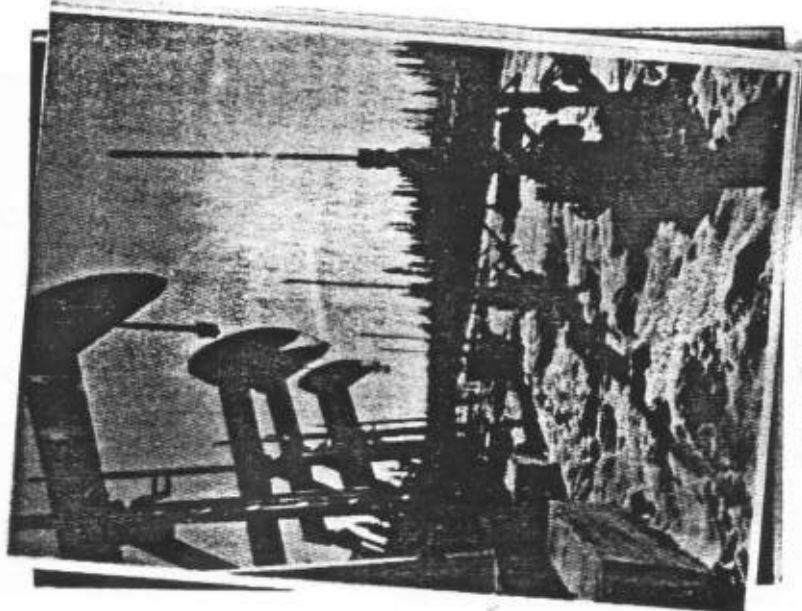
HAUSFRAUEN



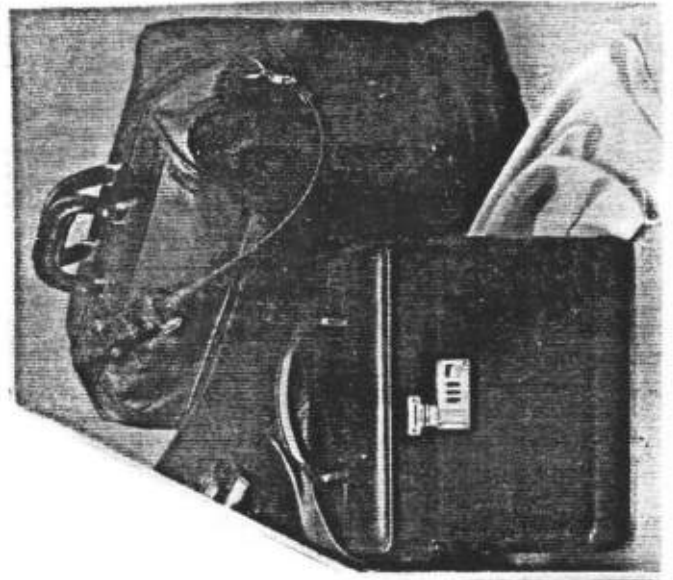
ARBEITENDE



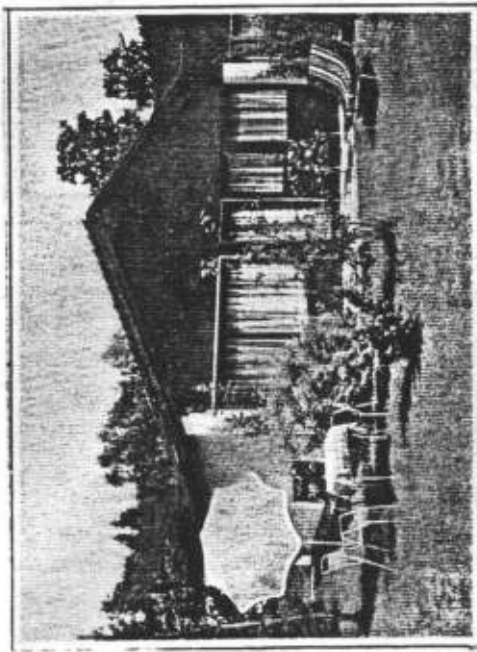
BESITZENDE



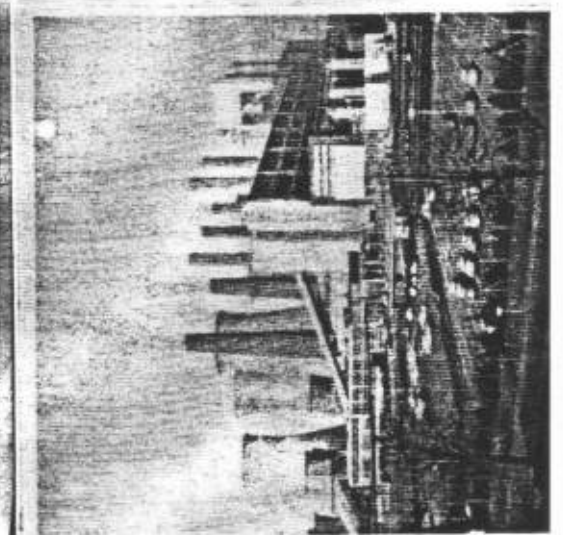
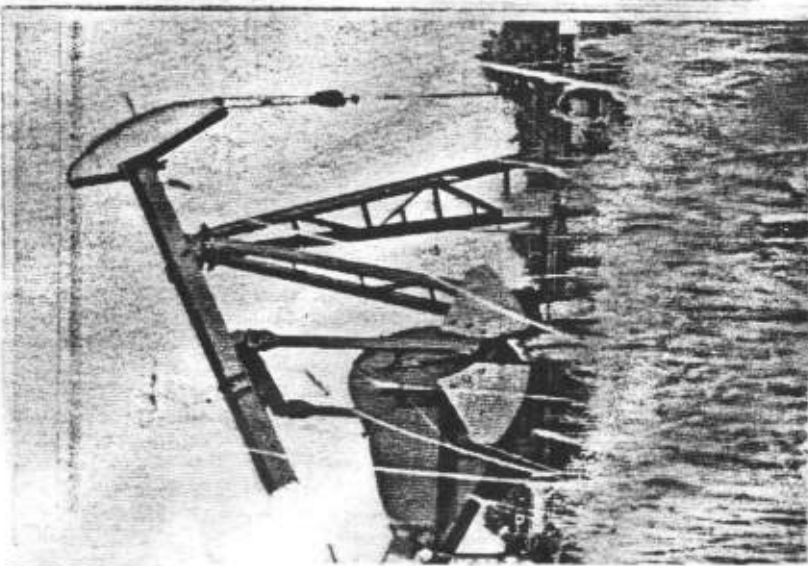
HAUSFRAUEN



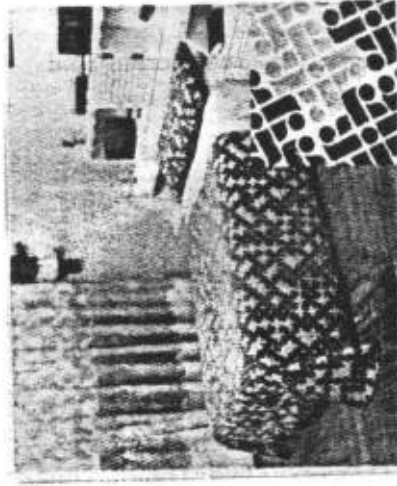
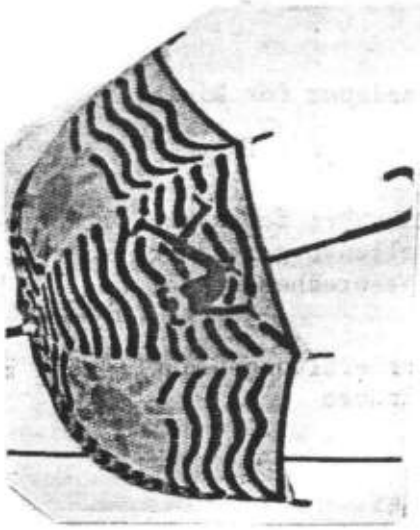
ARBEITENDE



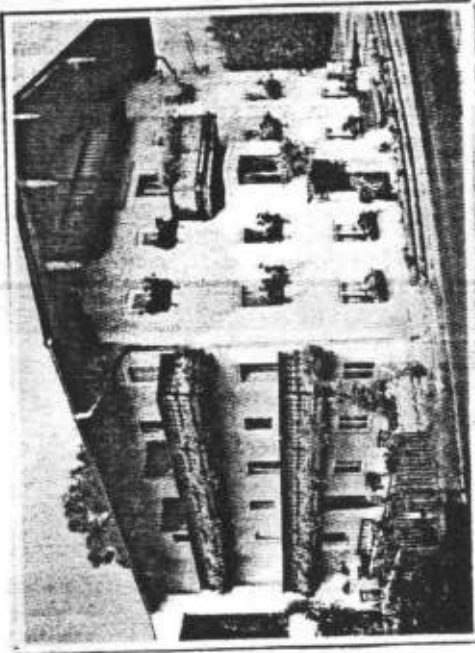
BESITZENDE



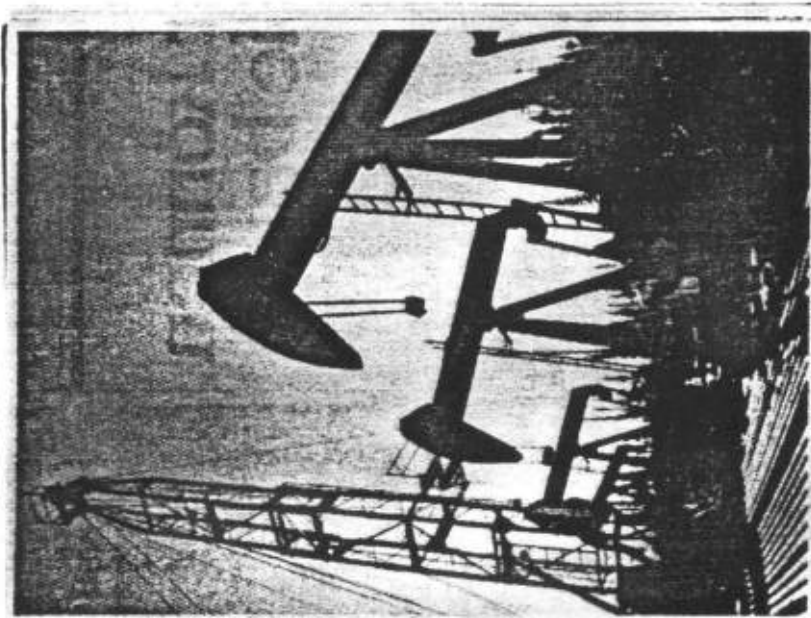
HAUSFRAUEN



ARBEITENDE



BESITZENDE



Ordnungszahl: 140

passend zu Lektion: alle

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Rollenspiel

Art des spiels: 11=mikrodialoge, diskussionen und  
rollenspiele

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 4  
höchstens:

Zeitbedarf: 5 - 20

Zubehör: fotos von situationen,  
rollenvorgabe durch zettel, evtl.  
entsprechende kleidung

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): spezifischer wort-  
schatz  
grundstrukturen

Vorbereitungsbedarf: zeit zum  
einüben

Was wird geübt/erreicht: gelöstes verhalten in  
alltagssituationen (hoffentlich)

Ablauf/regeln: Die teilnehmer werden in paare oder kleingruppen aufgeteilt und bekommen  
rollen wie 'fahrgast' und 'kontrolleur' zugeteilt. Nach einer probezeit  
spielen sie eine typische oder untypische situation dem plenum vor.  
Das ganze kann mensch auf tonband aufnehmen und nachher vorspielen (pro-  
blem der wiederholung von fehlern) oder mehrere durchgänge derselben  
szene machen, wobei jede gruppe es der nächsten vorspielt, und die letzt  
dem plenum zum vergleich, was daraus geworden ist.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:



Ordnungszahl: 141

passend zu Lektion: alle ausprobiert in/von:

Name des spiels: Schnellreimerei

Art des spiels: 9=sätze und geschichten schreiben

geeignet für kinder:   
erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf: 10 min.

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen ziemlich breiter  
(muss vorher durchgenommen wortschatz  
werden):

Vorbereitungsbedarf: wörter sammeln

Was wird geübt/erreicht: allenfalls reimen

Ablauf/regeln:

Durch zuruf und ohne dass die teilnehmer das ziel kennen, werden vier wörter gesammelt. Dann werden zwei gruppen mit dem auftrag gebildet, diese wörter in einem gedicht unterzubringen. Danach werden die resultate vorgelesen und jeweils die andere gruppe übernimmt die lektoratsarbeit, d.h. die bewertung. Die verwendung des namens "Goethe" wird natürlich mit einem pluspunkt bedacht, ebenfalls "Fräulein Klein" sowie "Herr Weber".

Wenn die gruppe keinen sehr grossen wortschatz besitzt, bilden sich einzeldichter heraus und es wird viel spanisch gesprochen.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen richtig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen voraussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 142

passend zu Lektion: alle ausprobiert in/von:

Name des spiels: Synchronisieren

Art des spiels: 11=mikrodialoge, diskussionen und  
rollenspielegeeignet für kinder: X  
erwachs.: XTeilnehmerzahl  
mindestens: 4/8/...  
höchstens:

Zeitbedarf: 20 min.

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):flüssiges sprechen bei  
der einen hälfte, schau-  
spielerisches geschick bei der anderen  
s.oben

Vorbereitungsbedarf: einüben

Was wird geübt/erreicht:

Ablauf/regeln: Die gruppe einigt sich auf eine scene, zwei spielen sie vor, die anderen  
zwei sprechen dazu. Oft spielen die spieler zu schnell, die sprecher kom-  
men nicht mit.- Noch schwieriger wird es, wenn der spielleiter die szenen vorgibt und keine zeit zum üben  
lässt.KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 143

passend zu Lektion: alle

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Titelblatt (front page)

Art des spiels: 9-sätze und geschichten schreiben

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 3  
höchstens:

Zeitbedarf: bis 90 min.

Zubehör: vorbereitete informationen  
im telex/agenturmeldungsstil  
(vom lehrer mit schuss aktualität  
und satire herzustellen)

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden): flüssiges deutsch  
indirekte aussagen  
konjunktiv II, I

Vorbereitungsbedarf: erstellung  
des einzugebenden materials  
angaben über zeitungstyp und ziel-  
gruppe

Was wird geübt/erreicht: indirekte aussagen  
LV unter zeitdruck

Ablauf/regeln: Innerhalb von 45 minuten ist das titelblatt einer zeitung zu erstellen  
und zu lay-outen. Während der arbeit werden noch vom spielleiter nach-  
richten reingegeben, die aufgenommen und je nach wichtigkeit verschie-  
den gross aufgemacht werden müssen. Die letzte nachricht kommt vier mi-  
nuten vor schluss rein. Es kann in gruppen (konkurrenzblättern) durch-  
geführt werden .

Je höher der zeitdruck, desto stärker wird die tendenz, spanisch den  
inhalt zusammenzufassen und die arbeit zu organisieren.

- Genauso kann mensch eine nachrichtensendung zusammenstellen lassen. Der zeitpunkt für  
die ausstrahlung wird vorher festgelegt, sie wird auf tonband/kassette aufgezeichnet.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

Ordnungszahl: 144

passend zu Lektion: alle

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Tote taste

Art des spiels: 9=sätze und geschichten schreiben

geeignet für kinder: erwachs.: Teilnehmerzahl  
mindestens: 1  
höchstens:Zeitbedarf: 3 - je nach  
länge

Zubehör:

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

flüssiges deutsch

Vorbereitungsbedarf:

Was wird geübt/erreicht:

ausdrucksschulung,  
verwendung von synonymen

Ablauf/regeln:

Jeder muss eine geschichte schreiben, in der ein bestimmter buchstabe  
nicht vorkommen darf.

- Stellt mensch diese aufgabe anfängern, kann mensch nur ein oder zwei sätze verlangen, weil die umschreibungsmöglichkeiten noch nicht so weit entwickelt sind.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?Wie lange habt ihr  
es gespielt ?Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

MAITE - SPIELKARTEI

Quelle: PAIS dom.  
R.Delgado

Ordnungszahl: 145

passend zu Lektion: alle

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Pferderennen

Art des spiels: 6=raten und fragen

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 2  
höchstens:

Zeitbedarf:30 - x min.

Zubehör: schachbrett oder ähnliche  
figuren, würfel, multiple-choice-  
test mit 50 oder 100 fragen, wobei  
die richtigen antworten rot oder  
schwarz und die andren in beliebigen  
farben markiert sind

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):

beliebige wiederholung

Was wird geübt/erreicht:

wiederholung

Ablauf/regeln:

Die teilnehmer würfeln und setzen auf dem spielfeld. Gleichzeitig hat jeder einen abzug des tests vor sich und schreibt die antwort der frage auf deren nummer er gesetzt hat.

Wenn einer ans ende des bretts gekommen ist, wird erklärt, welche antworten richtig waren (rot und schwarz) und die zahl der richtigen ausgezählt. Eigentlich nichts anderes als eine aneinanderreihung von stinknormalen tests, als spiel getarnt.

---

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen richtig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen voraussetzungen werden nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:

- Spielleiter mit erfahrung in fehleranalyse und programmierten unterricht sowie viel freizeit und hang zum tüfteln können die fragen miteinander vernetzen. Z.b. "wenn du bei nr. x die antwort y gegeben hast, geh weiter zu frage z. Wenn du a geantwortet hast, geh weit zu frage b." Auf die weise können gezielte wiederholungen eingebaut werden.

Ordnungszahl: 146

passend zu Lektion: alle

ausprobiert in/von:

Name des spiels: Schatzsuche

Art des spiels: 9-sätze und geschichten schreiben

geeignet für kinder:   
erwachs.:

Teilnehmerzahl  
mindestens: 1  
höchstens:

Zeitbedarf: min. 5 min.  
je nach länge des textes

Zubehör: lückentext, möglichst  
abgezogen

Notwendige voraussetzungen  
(muss vorher durchgenommen  
werden):  
lesen  
kann auf vielen ebene  
durchgeführt werden

Vorbereitungsbedarf: verstümmelung  
des textes

Was wird geübt/erreicht:  
rechtsschreibung  
grammatik auf verschiedenen ebene  
leseverstehen, erschliessen des zusammenhangs

Ablauf/regeln: Der lehrende nimmt einen interessanten text und streicht:  
- buchstaben, die oft weggelassen werden (z.B. jetzt)  
- endungen oder andere grammatische wunde punkte (z.B. liegen)  
- wörter, an denen spanische interferenzen zuschlagen (z.B. 5 stunden)  
- wörter, die aus dem sinnzusammenhang zu erschliessen (sind).  
Um die im text enthaltene botschaft zu entziffern, muss der lerner  
den text ergänzen. Danach werden die ergebnisse eingesammelt und sofort  
noch einmal gemeinsam besprochen.

- Es handelt sich eigentlich nur um eine verfeinerung des herkömmlichen lückentests,  
die besonders zur erkennung von rechtsschreibschwächen und "spanischem deutsch" geeignet  
ist.

KOMMENTAR ZUR MAITE-SPIELKARTEI

von:

Sind die angegebenen  
teilnehmerzahlen rich-  
tig ?

Wie lange habt ihr  
es gespielt ?

Welche notwendigen vor-  
aussetzungen werden  
nicht aufgeführt ?

Was kann mensch damit  
noch üben ?

Kommentar zum spiel:

Abwandlungen/varianten:



MAITE LERNT DEUTSCH

Material für LernerInnen

- \* Lernbuch 1 und 2
- \* Übungsbuch 1 und 2
- \* Kassette A-1, A-2, B, C, D
- \* Autodidaktenprogramm

Zusatzprogramm

- \* Lehrhilfe 1 und 2
- \* Folien 1 und 2
- \* Spielkartei

ISBN 84-86718-08- (Spielkartei)

Vertrieb:

TANDEM Fundazioa  
 PK 864  
 E-20080 Donostia

Tel (lu-ju 10-13 h) .  
 Fax: 943-322 062

In Madrid, besuchen Sie:  
 Librería Alemana AURYN  
 c/ Principe de Vergara, 205  
 (entrada por c/ Rodriguez Marin)  
 Tlf. 458 15 45