

ERGÄNZENDER TEXT ZU DEN JUMA-SEITEN 12–13

# Spiele im Deutschunterricht

## ■ Domino

Der Lehrer oder die Schüler bereiten Spielkarten vor, die aus 2 Teilen bestehen; der zweite Teil passt immer zum ersten Teil einer anderen Karte; alle Spielkarten werden auf die Spieler verteilt. Die Spieler legen die Karten so, dass sich Passendes berührt. Das Los entscheidet, wer beginnt. Die Spieler können mit den Spielkarten eine Reihe oder eine runde oder eine viereckige Figur auslegen (so dass die erste und die letzte Karte zusammenkommen).

Der Spieler, der zuerst keine Spielkarten mehr hat, gewinnt; die nächsten belegen die weiteren Plätze.

## ■ Lebenslauf

In Kleingruppen erzählen die Schüler einen Lebenslauf. Jeder sagt der Reihe nach einen Satz. Je kleiner die Gruppe ist, desto häufiger beteiligt sich der einzelne Schüler.

*Beispiel:*

1. Am 6.7.1958 wurde ich in Wiesbaden geboren.
2. Mit 3 Jahren ...
3. 1964 ...

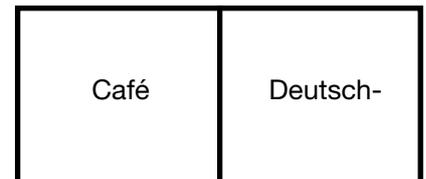
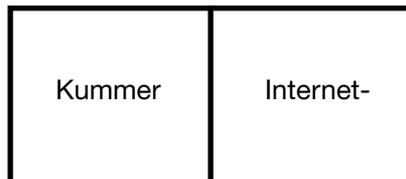
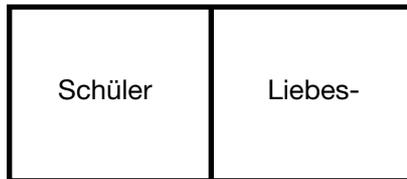
## ■ Stadtplanung

Gruppen mit 3–4 „Städteplanern“ bekommen den Auftrag, auf einem Bauland von 2 x 3 Kilometern ein neues, möglichst humanes Wohnviertel für

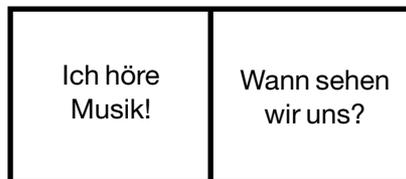
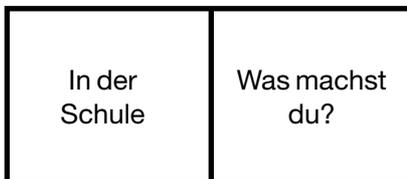
ca. 5 000 Menschen zu planen. Das Ergebnis soll auf einer Skizze festgehalten werden. Nach einer Planungszeit von 45 Minuten geht jede Gruppe an die Tafel und beschreibt ihr Modell anhand der Skizze, die an die Tafel gezeichnet wird. Danach hat das Plenum auf einer „Pressekonferenz“ die Möglichkeit, Fragen an die jeweilige Gruppe zu stellen. Eine Jury wählt das beste Modell aus und begründet ihre Entscheidung.

## ■ Inserate

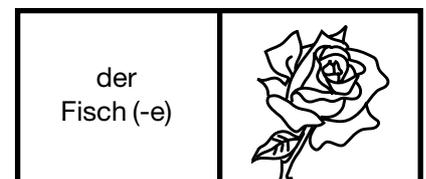
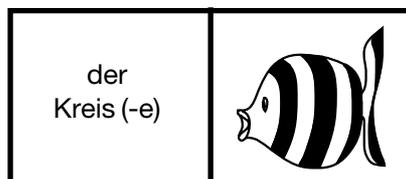
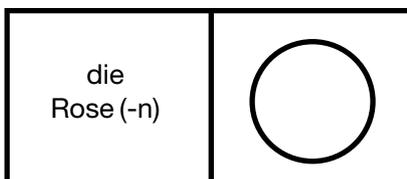
Die Schüler verfassen in Kleingruppen Inserate. Spieler 1 schreibt oben auf ein Blatt Papier eine Person, einen Gegenstand oder ein Tier.



Beispiele für Domino-Kärtchen zur Wortbildung



Beispiele für Domino-Kärtchen mit Fragen und Antworten



Beispiele für Domino-Kärtchen mit Bildern und Worten

*Beispiele:*

*Reisebegleiter, Cabriolet,  
Kätzchen*

Er faltet das Papier um. Spieler 2 weiß nicht, was Spieler 1 geschrieben hat, und gibt eine Eigenschaft an.

*Beispiele:*

*ungebunden, spricht fließend  
Deutsch; 40 000 km gelaufen,  
rotmetallic; 10 Wochen alt,  
stubenrein*

Er faltet das Papier um. Weitere Spieler tun es ihm gleich. Der letzte Spieler notiert den Zweck des Inserates.

*Beispiele:*

*gesucht, entlaufen, zu ver-  
kaufen, zum Tausch gegen ...*

Schließlich wird das Papier auseinandergefaltet und nach Kenntnisnahme einer Nachbargruppe gegeben, die auf das Inserat schriftlich antwortet.



Foto: Frank Schultze

**Reiseziel Koblenz, im Hintergrund die Festung Ehrenbreitstein**

### ■ **Figuren lesen**

Kleingruppenarbeit: Jede Spielerin und jeder Spieler macht mit Tinte, Tusche oder kräftigen Aquarellfarben ein paar Kleckse auf ein Blatt Papier. Danach wird das Blatt in der Mitte gefaltet, so dass die Klecksographie symmetrisch wird (oder man legt ein

zweites Blatt darauf. Was bedeuten die Figuren (z.B. jetzt und für die Zukunft)? Über die Ergebnisse wird vor der ganzen Klasse berichtet.

### ■ **Reiseziele**

Einer denkt sich ein Reiseziel aus (Stadt oder Land). Die anderen müssen es erraten, indem sie Fragen stellen. Verboten: Fragen der Geographie (Kontinent, Land, Sprache usw.).

### ■ **Mach mit!**

Welche Spiele für den Deutschunterricht kennen und verwenden Sie? Schicken Sie von Ihnen erprobte Spiele an die Redaktion JUMA, Stichwort: Sprachspiele, Frankfurter Straße 40, D-51065 Köln. TIPP veröffentlicht die besten davon und bedankt sich bei deren Einsenderinnen und Einsendern mit Gesellschaftsspielen (Motto: „Gemeinsam statt einsam!“). Einsendeschluss ist der 31.5.2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



**Bei der Interpretation von Klecksen braucht man Sprache. In diesem Beispiel „unterhalten“ sich vielleicht zwei Vögel auf einem Baum ...**