

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

ABC-Spiel

Teilnehmer:	unbegrenzt
Dauer:	5 Minuten oder länger
Material:	Stift und Block für jeden Schüler

Ein Schüler beginnt – wie bei Stadt-Land-Fluss – den Buchstaben A laut aufzusagen und fährt mit dem ABC im Kopf fort, bis ein weiteres Kind STOPP ruft. Der Buchstabe, bei dem gestoppt wurde, wird laut gesagt und alle Kinder schreiben Wörter, die mit dem Buchstaben beginnen, auf ihr Blatt, bis der erste 5 Wörter hat. Dann legen alle den Stift weg.

Variationen:

- Man kann nur eine Wortart mit dem Buchstaben finden lassen.
- Der gestoppte Buchstabe ist nicht am Anfang, sondern an einer anderen Stelle des Wortes.
- Es sind nur Wörter aus dem neuen Wortschatz erlaubt.
- etc.

Alle bewegen sich wie ...

Teilnehmer:	alle
Dauer:	individuell
Material:	Musik

Spielverlauf:

Alle Schüler bewegen sich zur Musik. Wenn die Musik stoppt, sagt der Spielleiter (das kann auch ein Schüler übernehmen) wie sich jetzt sofort alle bewegen sollen bis die Musik wieder einsetzt oder bis zum nächsten Kommando.

Folgende Kommandos können bspw. gegeben werden:

Alle bewegen sich wie ... ein Elefant, ein Roboter, Flugzeuge ...

Alle gehen ... tragen ...

Teilnehmer:	beliebig bis Klassenstärke
Dauer:	beliebig
Material:	Platz, größere Fläche, je nach Klassenstärke / auch gut für draußen geeignet

Auch bei diesem Spiel gehen die Schüler wahl- und ziellos umher. Das Tempo kann auch hier der L bestimmen. Es handelt sich hier aber um eine **nonverbale Variante** der "Umhergeh - Spiele". Der L gibt hier vor **WIE** die Schüler umhergehen.

(einzuüben sind dadurch Nomen, Eigenschaften, Stimmungen, Orte ...)

z.B. L: alle gehen müde ... alle gehen traurig ... alle tragen schwere Einkäufe nach Hause ... alle tragen gehen heiter, fröhlich, etc ...

Ebenso denkbar: alle essen ein Eis, alle sind glücklich, alle schwitzen, alle fürchten sich, .. etc.

Der Phantasie des Lehrers sind keine Grenzen gesetzt. Die Schüler kommen bald mit eigenen Ideen!

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Atome

Teilnehmer:	beliebig
Dauer:	5 - 10 Minuten
Material:	rhythmische Musik

Alle Schüler bewegen sich zur Musik. Wenn die Musik stoppt, sagt der Spielleiter eine Zahl und einen Körperteil an, alle finden sich so schnell wie möglich auf engstem Raum in Gruppen mit der entsprechenden Größe zusammen und berühren sich mit dem angesagten Körperteil.

Variation:

Wenn man das Kennenlernen in der Gruppe intensivieren möchte, kann der Spielleiter auch Merkmale wie Augenfarbe, Sockenfarbe, Schuhgröße, ... ansagen.

Aufwärmkarten

Teilnehmer:	unbegrenzt
Dauer:	20 Minuten
Material:	Turnhalle, Aufwärmkärtchen

Turnmatten, Basketball, Volleybälle, Sprungseile, etc. werden in der Turnhalle verteilt.

Schüler erhalten unterschiedliche Bewegungskarten, die sie bis zum Abpfiff ausführen. Einige Karten sind zweifach vorhanden. Hierbei sollten sich die jeweiligen Paare zusammenfinden. Danach tauschen sie untereinander die Karten aus.

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Ball werfen und zählen

Teilnehmer:	ca. 5-25
Dauer:	5-10 Minuten
Material:	kleiner, gut fangbarer Ball

- Stehkreis
 - Ball zuspielen, L zählt mit
- Ziel: 50 mal, ohne dass der Ball herunterfällt → Konzentration ist gut
Muss zunächst geübt werden!

Variation:

2 oder 3 Bälle (ohne zählen!)

Ball zuspielen mit Namen

Teilnehmer:	ca. 4-30 (evtl. besser: in Kleingruppen, damit alle SuS dran kommen)
Dauer:	5-10 Minuten
Material:	kleiner, gut fangbarer Ball

- Stehkreis
- L wirft Ball zu S1 und sagt seinen eigenen Namen („Frau/Herr...“)
- S1 zu S2 usw.
- Ziel (nach einiger Zeit): möglichst schnell

Variation:

Name des Fängers rufen

Bärenvorstellung

Teilnehmer:	alle
Dauer:	ca. 30-45 Min
Material:	Fragebogen in Steckbriefform

Spielverlauf:

In Interviewform füllen je zwei Schüler den Fragebogen mit den Antworten des Partners aus. Achtung: hierbei darf der Befragte bei einer Frage lügen, also dem Mitspieler einen Bären aufbinden. Wenn alle Interviews beendet sind, stellen sich alle Paare gegenseitig vor. Die Gruppe soll nun erraten, bei welcher Antwort gelogen wurde.

Bausteine

Teilnehmer:
Dauer:
Material:

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Begrüßung

Teilnehmer: beliebig
Dauer: 5 Minuten
Material: rhythmische Musik

Alle Schüler gehen mit Musik im Raum umher. Auf ein Zeichen der Spielleitung

- schütteln alle möglichst vielen Mitschülern die Hände und stellen sich vor.
- begrüßen alle möglichst viele Mitschüler durch zuwinken (oder Umarmen).
- Begrüßen sich alle mit ausgedachten Gesten und kleinen Ritualen.

Variation:

Die Begrüßungen erfolgen freudig, ängstlich, traurig, heftig, stürmisch ...

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

„chunks“ weitergeben

Teilnehmer: beliebig bis Klassenstärke
Dauer: beliebig
Material: Platz, größere Fläche, je nach Klassenstärke / auch gut für draußen geeignet

Hierbei handelt es sich um eine Variante von „Grußart weitergeben“. Hier werden chunks, die der L „drillen“ möchte eingeübt: Redewendungen, Wortschatz, Dialogteile, Reime, ...beliebig! Diktion, Satzmelodie, Körpersprache, Gestik, Mimik lassen sich hier gut durch Imitation und spielerisches Erproben erlernen.

L: „Ach, das ist mir egal!“ ... „Nein, Danke“ ... „Was ist das denn?“ ... „Typisch!“ ... „Ach, komm!“ ... „Das glaub ich jetzt nicht!“ bis hin zu: „Wie spät ist es, bitte?“ .. „Entschuldigung, eine Frage“, etc ...

Jeder Schüler wendet sich mit dem jeweils vorgegebenen chunk an den, der ihm auf seinem Weg begegnet.

Besondere Entlastung bietet die Anonymität in der Gruppe, in der ich sprechen kann, ohne dass man mich unbedingt heraushört. Da alle gleichzeitig und das Gleiche miteinander reden / zueinander sagen, fällt man nicht auf, wenn man es nicht möchte.

Concentration

Teilnehmer: alle
Dauer: individuell
Material: (Wortkarten)

Je nach Intension mit Karten zur Wortschatzfestigung oder zum Kennenlernen spielbar.

Zum Kennenlernen:

Die Schüler sitzen im Kreis. Alle Schüler patschen mit beiden Händen auf ihre Knie, klatschen in die Hände und schnippen erst mit der rechten und dann mit der linken Hand. Beim Schnippen mit der rechten Hand sagen sie ihren eigenen Namen und beim Schnippen mit der linken Hand den Namen eines Mitschülers. Dieser ist dann an der Reihe und macht das Gleiche mit seinem Namen und dem eines anderen Mitschülers.

Variation:

Zur Wortschatzfestigung wird vor jeden Schüler eine Wortkarte gelegt. Anstatt der Namen werden nun diese Begriffe eingesetzt.

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Der lebendige Körperumriss

Teilnehmer/Anzahl:	Partnerarbeit
Dauer:	1 Stunde
Material:	große Plakatrolle / Tapete

mit Partner Körperumriss anfertigen; dann allerdings selbst beschriften (Hobbies, Wünsche, Stärken, Schwächen,...); = Gesprächsanlass mit dem Partner

Varianten:

- Wortschatzarbeit: Körperteile einführen
- Gemeinsamkeiten und Unterschiede Mädchen und Jungen (ein Umriss für die Jungen und ein Umriss für die Mädchen)

Dialogimprovisationen

Teilnehmer:	je 2 Spieler
Dauer:	beliebig
Material:	Situationskarten

Je zwei Schüler ziehen eine Dialogkarte und schreiben einen passenden Dialog, den sie dann vor den anderen darstellen. Eine kurze Probenphase ohne Zuschauer soll erlaubt sein.

Variation: Improvisation ohne vorher einen Text zu verfassen.

Beispiele:

1. Lehrer/in und Schüler/in Lehrer: Einer deiner Schüler schläft im Unterricht ein. Du bist sehr verärgert. Akzeptierst du seine Entschuldigung? Schüler: Du bist im Unterricht eingeschlafen. Der Lehrer weckt dich auf und ist jetzt sehr ärgerlich. Versuche ihm zu erklären, warum du eingeschlafen bist.

2. Mutter und du Mutter: Dein Sohn / Deine Tochter steht im Taucheranzug im Badezimmer. Was tust du? Du: Erkläre, warum du den Taucheranzug an hast und was du im Bad tust.

3. Wahrsager und du Du: Du gehst zu einer Wahrsagerin, die dir die Zukunft vorhersagen soll. Stelle ihr entsprechende Fragen! Wahrsager: Ein Jugendlicher / Eine Jugendliche kommt zu dir. Sag ihm / ihr die Zukunft vorher!
--

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Ein Karton!

Teilnehmer:	beliebig bis Klassenstärke; der L ist der Akteur; zunehmend werden
	Schüler diese Aufgabe übernehmen wollen.
Dauer:	beliebig
Material:	ein großer Umzugskarton vorne auf dem Lehrerpult

Der L bringt einen geheimnisvollen Karton mit, hebt ihn mit viel Geste (schwer!!) aufs Pult. L: "Ich habe euch heute etwas mitgebracht!" (Spannung aufbauen!) Er greift in den Karton und fördert pantomimisch "etwas gaaanz TOLLES" zutage und holt es heraus. Betrachtet es... Legt / stellt es auf den Tisch. Aus seinen pantomimischen Gesten sollen die Schüler erraten, worum es geht. Auf diese Weise können vorher behandelte Wortfelder vertieft / wiederholt werden: z.B. Haushaltsgeräte, Tiere, Kleidungsstücke, Möbel, Besteck, etc.

Entlastung: der Pool der möglichen Gegenstände können/ sollten jeweils an der Wand / an der Tafel sichtbar befestigt werden, damit sprachlich noch schwächere Schüler von vornherein ganz exakt begrenzt wissen, welche Begriffe gesucht werden / in Frage kommen.

Einkaufen

Teilnehmer:	4 - 6 Spieler pro Gruppe
Dauer:	beliebig
Material:	Requisiten, z. B. Steine, Korken, Tücher, Wäscheklammern

Jede Gruppe erhält einen leeren Eimer. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raums wird ein "Supermarkt" aufgebaut, in dem sich viele kleinere Requisiten befinden. Auf ein Startzeichen laufen die ersten Spieler pro Gruppe zur gegenüberliegenden Seite des Raumes, nehmen einen Gegenstand aus dem "Supermarkt" und transportieren ihn zurück in den Eimer der eigenen Gruppe. Dabei darf jeder Gegenstand nur auf eine bestimmte Weise transportiert werden (z.B. Wäscheklammern nur rückwärts, Korken nur kriechend, Tücher nur hüpfend, etc.) Erst wenn der Gegenstand im eigenen Eimer gelandet ist, darf das nächste Gruppenmitglied loslaufen und einen weiteren Gegenstand holen. Die Gruppe, die nach Ablauf der Spielzeit die meisten Gegenstände im Eimer hat, hat gewonnen. Variation: Die Gegenstände müssen vom Läufer beim Zurückbringen richtig benannt werden.

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Evolution

Teilnehmer: ab 10
Dauer: je nach Gruppengröße, ca. 15-30 Min
Material: Bildkarten, abhängig vom Sprachstand

Spielinfos:

5 Charaktere werden vorgestellt

Regeln von Schere/Stein/Papier

Charaktere/Entwicklungsstufe:

1. Das Ei (geduckt auf dem Boden sitzen und hin- und herwackeln)
2. Das Huhn (watscheln, mit Ellbogen als Flügel wackeln und gackern)
3. Der Dinosaurier (gebeugt gehen und schrecklich brüllen, Krallen zeigen)
4. Der Ninja (mit einem fiktiven Schwert fechten und tja-jeeh schreien)
5. Der Weise (aufrecht stehen bleiben, den anderen zusehen und die Hand unter dem Kinn)

Spielverlauf:

Alle sind anfangs ein Ei und wollen sich auf die nächsthöhere Stufe entwickeln. Das tun sie, indem sich zwei gleicher Art treffen und mit Schere/Stein/Papier aushandeln, wer zum nächsthöheren Level fortschreitet. Der Verlierer muss wieder eine Stufe zurück. Wer einmal ‚der Weise‘ geworden ist, bleibt dabei und sieht den anderen zu. Es dürfen immer nur gleichartige Charaktere miteinander verhandeln.

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Familienspiel

Teilnehmer: 10 - 25 Personen Dauer: 10 min Material: Kärtchen mit Begriffen

Die Schüler erhalten ein Blatt Papier, auf dem ein Begriff steht. Immer drei bis vier Kinder haben den gleichen Begriff. Die Schüler gehen im Raum umher und versuchen durch Fragen die Personen herauszufinden, die den gleichen Begriff haben. Dabei dürfen sie lediglich Fragen stellen, die mit "ja" oder "nein" beantwortet werden können.

Freeze

Teilnehmer: alle Dauer: ca. 10 Min Material: keines

Spielverlauf:

Alle Schüler gehen im Raum umher. Wer einen Mitschüler auf die rechte Schulter tippt und dessen Namen nennt, „friert“ ihn „ein“. Wer dasselbe erneut tut, „taut“ ihn wieder „auf“.

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Gebärdendolmetscher

Teilnehmer:	beliebig bis Klassenstärke; jeweils 2 Schüler tragen für die Klasse vor.
Dauer:	beliebig
Material:	-/-

Ein Schüler hält eine "Rede" (zu einem vorgegebenen Thema) oder stellt sich ausgiebig vor, spricht über sich und seine Familie, etc und neben ihm steht ein Gebärdendolmetscher, der aufmerksam zuhören und versuchen muss, das Gesprochene seines Partners in passende Gesten zu "übersetzen".

Das Ganze geschieht ohne Vorbereitung und spontan. Sprachlich starke Schüler werden vortragen wollen, schauspielerisch bzw. pantomimisch starke Schüler werden den Gebärdendolmetscher machen wollen.

Zum Einführen / Eisbrechen kann auch der L als Erstes den Gebärdendolmetscher machen.

Geheimer Freund

Teilnehmer/Anzahl:	ganze Klasse
Dauer:	eine Woche
Material:	Namenskarten

S („geheimer Freund“) ziehen am Anfang der Woche einen Namen (es darf nicht der eigene sein + Name muss geheim gehalten werden); „geheimer Freund“ ist die ganze Woche besonders freundlich und aufmerksam, darf sich aber nicht offensichtlich zu erkennen geben (Türe aufhalten, in der Pause mit diesem S spielen, heimlich Gummibärchen auf den Tisch legen,...); erst am Ende der Woche wird aufgelöst (Vermutungen und Auflösung, dabei Gefühle benennen)

Gemeinsames Zählen von 1-20

Teilnehmer:	ca. 8-25
Dauer:	5 Minuten
Material:	-/-

- beliebig im Raum verteilen

- L: „eins“

- SuS nennen jeweils eine Zahl; Reihenfolge der SuS nicht festgelegt; falls 2 SuS gleichzeitig Zahl nennen -> L beginnt wieder mit „eins“.

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Genau wie ich!

Teilnehmer:	unbegrenzt
Dauer:	5 Minuten oder länger
Material:	nichts

Ein Schüler steht vor der Klasse und ruft einen weiteren Schüler zu sich. Er beschreibt ein Merkmal, das beide verbindet.

Zum Beispiel: Klara trägt einen blauen Pullover, genau wie ich.

Ist der Schüler fertig, setzt er sich hin und Klara ruft einen weiteren Mitschüler auf, um weitere gemeinsame Merkmale zu vergleichen.

Gruppenpantomime:

Teilnehmer:	alle, mindestens 2 Gruppen à ca. 3-5 Spieler
Dauer:	ca. 30 Min.
Material:	schriftliche Anleitung (Text oder Begriffe)

Spielverlauf:

Der Spielleiter gibt Kleingruppen eine Situation, Szene oder einen Begriff vor. Die Kleingruppe soll dies pantomimisch darstellen und darf dies ggf. mit Geräuschen unterstützen. Die andere(n) Gruppe(n) erraten das Dargestellte.

Grußart weitergeben

Teilnehmer:	beliebig bis Klassenstärke
Dauer:	beliebig
Material:	Platz, größere Fläche, je nach Klassenstärke / auch gut für draußen geeignet

Die Schüler gehen wahllos umher. Das Tempo kann der L beeinflussen. Man sollte sich nicht in die Augen sehen, nicht zusammenstoßen. Einfach nur ruhig umhergehen. Einander unnaufgeregt begegnen. (das kann geübt werden)

L: „Du hörst jetzt gleich eine Grußart, wie Menschen sich begrüßen können. Wenn du sie hörst, gibst du sie bitte immer an denjenigen weiter, dem du begegnest. Sprich mir nach!“

Der L kann dies vom Rand aus tun oder auch mit umhergehen und dadurch noch mehr vorgeben - gerade bei Schülern, die eine theoretische Anleitung noch zu schwer finden könnten.

Mögliche Grußformen: „Ja, Servus!“, „Grüß Gott!“, „Guten Tag“, „Ja, hi!“, „Halloooo!“, etc. ...

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Grüßen

Teilnehmer: unbegrenzt

Dauer:

Material:

S bewegen sich im Raum und begrüßen sich

- in ihren Muttersprachen
- so, wie sie ihre Großeltern / Vorgesetzten / Freunde grüßen würden
- so, wie zu Hause / auf der Straße / in einem Amt /...

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

„Ha!“-Kreis

Teilnehmer: beliebig
Dauer: 5 Minuten
Material: -/-

Alle Schüler gehen/hüpfen im Kreis im gleichen Rhythmus von einem Bein auf das andere und zählen auf ein Zeichen der Spielleiter einen Countdown von 8 bis 0, wobei jede Zahl auf einen Schritt kommt.

Statt „Null“ zu rufen, springen alle mit einem lauten „Ha!“ und nach vorne gestreckten Händen und Armen in die Mitte des Kreises. Mit dem nächsten Sprung geht es wieder zurück in den Wechselschritt und ein neuer Countdown beginnt – diesmal von 7 bis 0. Der Countdown nimmt nach jedem „Ha!“ um eine Zahl ab. Dann geht das Ganze anders herum, und man zählt wieder hoch bis 8.

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Ich sag deinen Namen

Teilnehmer: beliebig
Dauer: 5-10 Minuten
Material: -/-

Paare (stehen sich jeweils gegenüber)

- A sagt mehrmals den Namen von B; dabei ständige Veränderung von Mimik und Betonung
- B beobachtet genau; ohne Wertung!
- dann sagt B den Namen von A (wie oben)
- wiederholter Partnerwechsel (also dann A mit C usw.)

Im Zauberwald

Teilnehmer: unbegrenzt
Dauer: 20 min.
Material: Turnhalle

Die Lehrkraft erzählt, dass ein Zauberer sie verzaubert hat und sie dadurch bestimmte Wörter (z.B. Verben der Bewegung, Präpositionen) nichts mehr sagen kann. Anstelle des richtigen Wortes setzt sie das Fantasiewort "flöpst" ein. Sie braucht nun die Hilfe der Schüler um erlöst zu werden. Die Aufgabe lautet: Es müssen zehn Bewegungen an verschiedenen Geräten durchgeführt und richtig benannt werden.

Beispiel:

„*Flöpst* zum großen Kasten und *flöpst* darauf.“

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

„Ja-Nein“-Spiel

Teilnehmer:	ca. 8-20
Dauer:	5 Minuten
Material:	-/-

- Stehkreis
 - L dreht sich zu linkem Nachbarn (S1), ruft laut und deutlich: „Ja!“ Dabei:
Handbewegung: 2 offene Handflächen, die er in Richtung S1 hält;
 - S1 hat 2 Möglichkeiten:
 - a) Ja wird angenommen, es wird zu seinem linkem Nachbarn weitergegeben, wie oben
 - b) Ablehnung des Ja: Verschränkung der Arme vor der Brust; lautes „Nein!“ zu L
- > L versucht nun, das Ja an seinen rechten Nachbarn weiter zu geben

Tipp: zunächst 2 Runden „Ja“

Wer zu lange zögert, scheidet aus.

Wer keine oder die falsche Handbewegung macht, scheidet aus.

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Kontaktaufnahme mit Raum und Person

Teilnehmer: ca. 10-30
Dauer: ca. 10 Minuten
Material: -/- (bei Anfängern: evtl. Satzkarten)

Phase 1:

- alle laufen durch Raum
- in Zeitabständen von wenigen Sekunden springen SuS Nähe Wand nach oben, klatschen dabei Handfläche gegen Wand und rufen laut: „Ha!“

Phase 2:

- alle gehen durch Raum
- kurzer gegenseitiger Körperkontakt, z.B. durch Antippen der Schulter per Zeigefinger; dabei rufen: „Ha!“ (als ob der Mitschüler erschreckt werden soll)

Phase 3:

- alle gehen durch Raum
- treffen sich 2 SuS: z.B.: „Hallo, wie geht’s?“ / „Schöner Tag heute!“
- nach max. 3 Sätzen: „Tut mir leid, ich muss weiter!“

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Namen mit Bewegung

Teilnehmer:	beliebig
Dauer:	10 Minuten
Material:	-/-

Im Kreis:

Ein Schüler geht in die Mitte/einen Schritt vor/steht auf und stellt sich mit seinem Namen vor. Dazu macht er eine Bewegung. Die anderen Schüler antworten sehr leise „Hallo ____.“ und machen die Bewegung verkleinert nach.

Alle Schüler antworten ein zweites Mal, diesmal sehr laut „Hallo ____!“ und machen die Bewegung groß und übertrieben nach.

Namen nachlaufen

Teilnehmer:	Kleingruppen / 5 - 8 Personen
Dauer:	5 - 10 Minuten
Material:	Softball oder Hut

Jede Gruppe erhält einen Ball oder ein anderes Requisit, das sich gut werfen lässt und stellt sich im Kreis auf. Ein Schüler wirft den Ball hoch in die Mitte des Kreises und ruft dabei den Namen eines Mitspielers. Der Gerufene muss den Ball in der Mitte fangen, der Werfer geht an den Platz des Fängers. Der Fänger wirft erneut, ruft einen Namen, derjenige muss fangen, während der Werfer auf den Platz des Fängers geht, usw.

Variationen:

- ✗ Statt Namen können auch neu erlernte Wörter aus der Zweitsprache verwendet werden.
- ✗ Statt Namen können auch Fragen gestellt und Antworten gerufen werden.

Netzwerk

Teilnehmer/Anzahl:	Kleingruppe – ganze Klasse
Dauer:	10 – 20 Minuten
Material:	Wollknäuel

S sitzen im Kreis; L hält den Anfang des Wollknäuels fest, wirft es einem S zu, fragt dabei „Wie heißt du?“; S fängt und antwortet dabei „Ich heiße...“ → bis alle S den Faden in den Händen halten; beim letzten S geht es nun „rückwärts“ bis das Wollknäuel wieder aufgewickelt ist

Varianten:

- alle Arten von W-Fragen sind möglich
- neuer Wortschatz und vorgegebene Satzmuster werden eingeübt

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Rate mal, wie ich gehe!

Teilnehmer: unbegrenzt
Dauer: 20 min.
Material: Turnhalle/Klassenzimmer, Kärtchen zum Wortfeld „gehen“

Spiele zum Wortfeld „gehen“ am Beispiel „Gehen auf der Linie“

„Gehen auf der Linie“, bei der die Schüler auf einer auf den Boden geklebten oder gemalten Linie gehen, um Gleichgewichtssinn und Körperkoordination zu schulen, können vielfältige Bewegungsspiele mit sprachförderndem Aspekt entwickelt werden.

Ein Schüler wählt eine Art des Gehens (schleichen, stampfen, balancieren, trippeln, schreiten, auf Zehenspitzen laufen, rennen, hopsen usw.) aus. Der Schüler führt nun der Gruppe die Bewegung auf der Linie vor. Diese müssen erraten, um welche Art des Gehens es sich handelt. Wer es erraten hat, ist als Nächster dran.

Es empfiehlt sich, vorher verschiedene Wörter des Wortfeldes einzuführen und auch einmal auszuprobieren. Durch die Verknüpfung von Handeln und Sprechen ist das Spiel für Schüler nicht deutscher Herkunftssprache zur Wortschatzerweiterung gut geeignet.

Variation für Fortgeschrittene:

Das Wortfeld „gehen“ wird in seiner Vielfalt erst im eigenen Erleben annähernd erfasst. In der Konzentration auf einen begrenzten Raum mit vorgegebener Bewegungsrichtung können verschiedene Wortarten (Verben des Gehens, aber auch Präpositionen wie „hinter“, „vor“ und Adjektive wie „schnell“, „langsam“, „leise“, „laut“) spielerisch erprobt und im Handeln im eigenen Wortschatz verankert werden.

Riesenscrabble

Teilnehmer: Kleingruppe / Klasse
Dauer: 10 – 20 Minuten
Material: Straßenkreiden oder Plakate und farbige Stifte

1. S schreibt seinen Namen (möglich ist auch Hobby / Berufswunsch / Lieblingsfarbe / Lieblingsessen /...) auf die Straße / Plakat; 2. S fügt seinen Namen an einen der bestehenden Buchstaben an; bis alle S dran waren

→ alle Namen der Gruppe sind nun miteinander verbunden (Gemeinschaftsgefühl stärken)

→ Gemeinsamkeiten werden wahrgenommen (=Sprechanlass)

Rühreinsatz

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Teilnehmer: unbegrenzt
Dauer: 5 min. oder länger
Material: Tafel, wahlweise Block und Stift, Klebeband mit den einzelnen Wörtern

Der Lehrer schreibt verschiedene Wörter, die einen Satz ergeben durcheinander an die Tafel. Die Schüler müssen die richtige Reihenfolge auf den Blockschreiben.

Variation:

Die Kinder bekommen ein Klebeband mit einem Wort aufgeklebt. Sie müssen sich in der richtigen Reihenfolge zusammensetzen und den Satz vorlesen.

Die Sätze können auch von den Schülern an die Tafel geschrieben werden.

Für schwache Schüler kann das erste Wort farbig unterstrichen werden.

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Schattentheater

Teilnehmer: 10 - 25 Personen Dauer: 20 min Material: Schattenfiguren aus Papier, Bilderbuch

Die Schüler lernen die Geschichte eines Bilderbuches kennen. Sie versuchen die Geschichte mit Figuren aus Papier auf dem Overheadprojektor nachzuspielen.

Alternative:

Die Schüler erhalten ausgeschnittene Figuren aus Papier, denken sich eine kurze Szene aus und spielen diese auf dem Overheadprojektor vor.

Schlagzeile

Teilnehmer: 10- 25 Personen Dauer: 5 Minuten Material: Zeitungen
--

Jeder Schüler sucht sich eine Schlagzeile aus der Zeitung aus. Alle gehen durch den Raum, sprechen ihre Zeile leise, laut, für sich allein vor sich hin. Sie berichten einem Mitschüler und hören dessen Text. Zum Schluss trägt jeder Schüler seine Schlagzeile noch einmal für alle vor.

Schwimmemory

Schwimmstil, Muskelbegriff, Muskelbild, Wende

Teilnehmer: unbegrenzt
Dauer: 20 Minuten
Material: Schwimmhalle, Memorykärtchen

Schüler werden in vier Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt ein Kärtchen mit einem Schwimmstil (Brust, Rücken, Schmetterling, Kraul). Je ein Schüler aus der Gruppe schwimmt zur Lehrkraft am anderen Ende und holt sich eine Karte aus dem Kartenstapel. Schwimmt zurück. Passt die Karte darf sie zu der anderen Karte dazu gelegt werden. Und der Nächste wird abgeklatscht und schwimmt los. Passt die Karte nicht wird die Karte an den anderen Schwimmer weitergegeben, dieser schwimmt los und legt sie unter den Stapel und zieht erneut.

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Situationsimprovisationen

Teilnehmer:	3 - 5 Spieler pro Gruppe
Dauer:	beliebig
Material:	Situationskarten

Die Schülergruppen ziehen eine Situation (siehe unten) und sollen diese nacheinander pantomimisch vorstellen. Eine Besprechungsphase vorab wird empfohlen. Die Zuschauer erraten, welche Situation dargestellt wurde.

Variation:

Die Szenen werden mit Worten dargestellt.

Vor Gericht: Ein Angeklagter soll einen Banküberfall gemacht haben. Er steht vor Gericht und muss sich verteidigen. Der Richter ruft verschiedene Zeugen auf: z.B. einen alten Mann, ein Kind mit Lolli in der Hand, einen Rocker usw.

Im Bus: Eine alte Frau steigt in den Bus ein und sucht einen Platz. Alle Sitze sind aber besetzt. Keiner ist bereit ihr den Sitzplatz zu geben. Die alte Frau versucht nun die Leute zu überreden.

Im Zirkus: Der Zirkusdirektor stellt verschiedene Akrobaten vor, die nacheinander ein besonderes Kunststück vorführen: Clown, Seiltänzer/in, Löwendompteur, der stärkste Mann der Welt, Flohdompteur usw.
--

Ein Film wird gedreht: Der Regisseur versucht vergeblich einen Märchenfilm zu drehen. Die Schauspieler machen nicht das, was er will.
--

Im Weltraum: Eine Gruppe von Menschen sind auf einem anderen Planeten gelandet. Sie suchen nach Außerirdischen und begegnen diesen auch. Sie versuchen sich vergeblich zu verständigen. Während die Menschen über ihren blauen Planeten erzählen, fragen sich die Außerirdischen wie wohl Menschen schmecken und überlegen sich eigentlich ein schmackhaftes Rezept mit außerirdischem Gemüse als Beilage.

Im Sterbebett: Ein reicher, alter Mann liegt im Sterbebett. Ein paar Verwandte, die sich schön gemacht haben, sind um ihn herum versammelt und versuchen nun herauszufinden, was sie denn geerbt haben. Der alte Mann redet aber nur über die schöne alte Zeit, was er alles erlebt hat. Er rückt einfach nicht heraus. Schließlich stirbt er. Die Verwandten sind enttäuscht, als sie das Testament entdecken. Darauf steht: „Wer an mein Geld will, hätte zuhören müssen. Das ganze Erbe bekommt...“ Tja, wer bekommt es? Denkt euch selbst etwas aus!

Im Restaurant: In einem Restaurant sind mehrere Gäste, aber nur ein Kellner, der auch sehr tollpatschig ist. Denkt euch eine Szene aus, in der dem Kellner alles Mögliche an Peinlichkeiten passieren: z.B. fällt ein Teller mit Suppe in den Schoß einer Frau, es sind Fliegen im Reis, der Wein entpuppt sich als Cola usw.
--

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Streitgespräch: Es sitzen zwei Personen auf der Parkbank. Der eine packt seine Brotzeit aus. Der Andere bekommt Appetit und schnappt ihm ein mit Wurst belegtes Brot weg. Sie beginnen einen Streit. Es kommen andere und wollen schlichten. Aber der „Schuldige“ sagt, dass er seit drei Tagen nichts gegessen hat. Findet eine Lösung, wie beide sich vertragen!

Sortieren

Teilnehmer: beliebig bis Klassenstärke
Dauer: beliebig
Material: Platz, größere Fläche, je nach Klassenstärke / auch gut für draußen geeignet

a) Entlang einer Linie (imaginär oder mit Klebeband auf den Boden geklebt) sollen sich die Schüler selbständig sortieren **OHNE** miteinander zu sprechen. Der L gibt die Maßgaben vor:

"Sortiert euch nun nach Eurer Körpergröße. Der Größte soll hier stehen. Sprecht **nicht** miteinander!"

Die Schüler stellen sich entlang der Linie auf.

Die nächste Maßgabe könnte sein: ...nach der Schuhgröße ... nach dem Alter ... wer am längsten in D ist ... etc.

Durch die Vielzahl der Maßgaben ergibt es sich automatisch, dass sich niemand benachteiligt, geoutet, bloßgestellt fühlt, denn wer gerade noch nach der Körpergröße der letzte war, ist dann der Älteste oder hat die größten Füße, etc. ..

b) Ähnlich verläuft ein Sortieren nach RECHTS oder LINKS der imaginären Linie.

L: "Wer ein Haustier hat, geht jetzt auf die Fensterseite!" oder:

L: "Wer schlecht sehen kann, stellt sich jetzt auf die Türseite!"

Möglich wären auch: wer gefrühstückt hat, wer ein Haustier hat, wer mehr als 2 Geschwister hat, wer mehr als 2 Sprachen spricht, wer mehr als einen Pass besitzt, ...etc.

Stopp!

Teilnehmer: beliebig bis Klassenstärke
Dauer: beliebig
Material: Platz, größere Fläche, je nach Klassenstärke / auch gut für draußen geeignet

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Superstar

Teilnehmer: unbegrenzt
Dauer: 10 Minuten
Material: -/-

S bewegen sich im Raum; L wählt einen S (ohne Wort) aus; S bringt sich in Pose („Superstarhaltung“) und ruft dabei laut seinen eigenen Namen; restlichen Teilnehmer („Groupies“) rufen dessen Namen nun ebenfalls begeistert immer wieder laut in den Raum (preisen den Star)

Varianten:

- klatschen dabei
- berühren den Superstar ehrfürchtig
- heben ihn hoch („stage diving“)

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Unsichtbare Reihenfolge

Teilnehmer: 10-12 Personen Dauer: 30 min Material: Wortkarten oder Textstreifen

Zunächst stellen sich alle Schüler im Kreis auf, zählen laut durch und merken sich die Zahl. Dann wechseln sie die Plätze und zählen wieder in derselben Reihenfolge durch. Im nächsten Schritt schließen die Schüler die Augen und sagen in dieser Reihenfolge "ich". Um die Reihenfolge einzuprägen, wird das "Ich-Sagen" in verschiedenen Varianten wiederholt (laut / leise, schnell/langsam, mit unterschiedlichen Emotionen). Im nächsten Schritt wird eine zentrale Textstelle auf die Kinder aufgeteilt. Dabei ist es möglich, dass jeder nur ein Wort, einen Satzteil oder auch einen ganzen Satz spricht. Die Schüler memorieren den Text und sagen in der Gruppe im Kreis mehrmals in der Reihenfolge die aus den "Satzfetzen" zusammengesetzte Textstelle auf. Dabei kann auch auf Pausen und Betonungen geachtet werden. Eine Steigerung stellt die Auflösung des Kreises und das Sprechen des Textes beim Gehen im Raum dar.

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Was wäre wenn

Teilnehmer: Kleingruppe – ganze Klasse
Dauer: 10 – 30 Minuten
Material: Würfel, Briefumschläge mit Situationsbeschreibungen

Vorbereitung: Briefumschläge mit Situationsbeschreibungen

- Frage in einem fremden Land nach dem Weg.
- Gratuliere deinem Chef zum Geburtstag.
- Kaufe ein Brot und fünf Brezen ein. etc.

S würfelt, bei gerader Zahl wählt S einen Umschlag aus, liest, erklärt den anderen die Situation

Möglichkeiten:

- Situation pantomimisch darstellen (Sprachanfänger)
- Situation darstellend gestalten

Wenn-dann-Spiel

Teilnehmer: Kleingruppe – ganze Klasse
Dauer: 10 – 30 Minuten
Material: Würfel, Briefumschläge mit Situationsbeschreibungen

Wie siehst du mich

Teilnehmer: Kleingruppe – ganze Klasse
Dauer: 10 – 20 Minuten
Material: Karten mit Ländernamen (aus der Gruppe)

S zieht Karte und stellt mit oder ohne Worte einen Jungen/ein Mädchen aus diesem Land dar (→ Vorurteile, Rollenbilder, Selbstbild – Fremdbild, sich ins andere Geschlecht einfühlen)

Varianten:

- Karten mit Berufen: Berufe darstellen (Wortschatz zu Berufsgruppen)
- „Gefühlskarten“ (Wort- oder Bildkarten); dazu Wortschatz erweitern (Verben,...)

Relevante Spiele aus der Theaterpädagogik zur Förderung der Zweitsprache

Spielbeschreibungen – Stand: 14.01.2014

Zeitungsspiel

Teilnehmer: 10- 25 Personen Dauer: 5 min Material: Zeitungsblätter
--

Alle gehen in zügigem Tempo durch den Raum, bei Musikstopp stellt sich jeder auf eine der im Raum verteilten Zeitungen. Von Runde zu Runde müssen die Spieler auf immer weniger werdenden Zeitungen Platz finden.

Alternative:

Die Schüler müssen beim Vorlesen einer Geschichte bei einem bestimmten Begriff auf die Zeitung steigen.

Zick Zack

Teilnehmer: unbegrenzt Dauer: 10 Minuten oder länger Material: Ball/ Bälle
--

Die Kinder stehen in der Kleingruppe in einem Kreis und werfen sich einen Ball zu, in dem sie den Namen des anzuspielenden Kindes nennen. Ist es nicht der richtige Name, muss der Angespielte nicht fangen. Kennen sich die Kinder in der Kleingruppe gut, kann die Kleingruppe um weitere Kleingruppen erweitert werden, bis die Klasse das Spiel im Ganzen spielt.

Variation:

Wenn die Kinder als Klasse spielen, können weitere Bälle hinzukommen. Desweiteren kann dann immer die gleiche Reihenfolge eingehalten werden müssen. Man kann das Spiel dann auch rückwärts spielen.