

# Warm-up-Spiele, Icebreaker, Auflockerung

**F**olgende Spiele sollten den Teilnehmerinnen/Teilnehmern helfen, sich auf die Gruppe einzustimmen. Sie sind für gemeinsame Kontaktaufnahme und gemeinsamen Spaß hilfreich. Durch solche aktivierende Methoden kommen die Teilnehmerinnen/Teilnehmer nämlich nicht nur sprachlich, sondern auch geistig in Bewegung. Sie sind ebenfalls beim Einzelunterricht benutzbar.

Warm-Up-Spiele ermöglichen den Lehrenden erst einmal Kontakt zu den Schülerinnen/Schülern herzustellen und Lernlaune zu verbreiten. Die meisten dieser Spiele haben einen originellen, unkomplizierten und spannenden Charakter.

## Ziele von Warm-Up-Spielen

Aufwärmen ✓

Lernende zusammenbringen ✓

Spaß machen ✓

Neugier wecken ✓

# 1. Bombe

**Dauer:** 5 – 10 Minuten

**Niveau:** A1 – B2

**Gruppengröße und Sozialform:** 2 oder mehrere Personen, Plenum

**Lernziel:** Wortschatzwiederholung

**Material:** Kurzzeitwecker

Dieses Spiel wird im Kreis gespielt. Zuerst fragt die Lehrkraft, ob die Lernenden wissen, was sich hinter dem Begriff *Kurzzeitwecker* verbirgt. Bei diesem Spiel soll er eine Bombe darstellen, denn er tickt genauso wie eine richtige Bombe. Dann wird ein Thema bestimmt und das Spiel kann losgehen. Die Bombe (der Kurzzeitwecker) wird im Kreis herumgereicht und jeder Lernende, der sie gerade in der Hand hält, sagt ein Wort zum genannten Thema. Verloren hat die Person, der die Bombe in der Hand *explodiert*. Das Spiel zwingt die Spielerinnen/Spieler zum schnellen Nachdenken und so erleichtert es ihnen den Übergang ins fremdsprachige Milieu.

## BEISPIEL

### Thema – Einkaufen

*Einkaufswagen – Einkaufstasche – Strichkode – Kreditkarte – Geschäft – Elektroabteilung – Kassenzettel – Verkäuferin – Schlange usw.*

## VARIANTEN

- Fortgeschrittene können ganze Sätze bilden.
- Der erste Lernende sagt ein Wort und der nächste soll mit diesem Wort einen Nebensatz bilden. Danach denkt er ein neues Wort für den nächsten aus. Man kann dabei beispielsweise nur bestimmte Konjunktionen üben.

### BEISPIEL: Konjunktion weil

erster Lernende: der Hund → zweiter Lernende: Ich möchte einen Hund, weil ich Tiere mag.



# Buchstaben- schweinchen 2.

**Dauer:** 5 Minuten

**Niveau:** A1

**Gruppengröße und Sozialform:** 1 – 10 Personen, Plenum

**Lernziel:** Buchstabieren

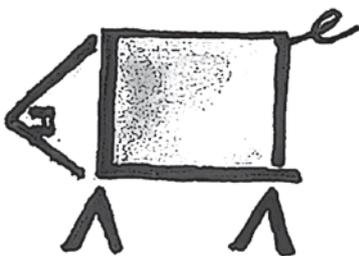
**Material:** -

Dieses Spiel dient zum Einüben der Buchstaben des Alphabets und ihrer Aussprache. Ein Lernender denkt ein beliebiges Wort aus. An die Tafel zeichnet man aber nur Striche, die die einzelnen Buchstaben anzeigen. Die anderen sollen das gezeigte Wort erraten und sagen verschiedene Buchstaben. Jeder richtige Buchstabe in dem Wort wird aufgeschrieben. Für jeden falschen Buchstaben zeichnet man ein Teil vom **Schweinchen – siehe unten**. Das Spiel ist zu Ende, wenn das ganze Schweinchen aufgezeichnet wird oder wenn das Wort erraten wird. Empfehlenswert ist es, sich auf die problematischen Lauten zu konzentrieren.

## BEISPIEL

\_\_\_ S \_\_\_ E R R E \_\_\_

**LÖSUNG** Österreich



# 3. Sagen Sie es anders!

**Dauer:** 10 – 15 Minuten

**Niveau:** A1 – C1

**Gruppengröße und Sozialform:** 1 oder mehrere Personen, Plenum, Kleingruppen

**Lernziel:** Wortbeschreibung

**Material:** Wortkarten (Anhang)

Eine Umschreibung der Wörter kann man immer benutzen, wenn man nicht weiß, wie man etwas sagt. Alle Teilnehmerinnen/Teilnehmer bekommen zehn Karten (Inspiration finden Sie im Anhang) und sie müssen innerhalb von drei Minuten die auf den Karten stehenden Wörter umschreiben. Die Reihenfolge kann jeder selbst bestimmen. Dabei darf der Wortstamm nicht benutzt werden. Wer das Wort zuerst errät, bekommt einen Punkt. Es gewinnt, wer die meisten Wörter erraten hat. Das Spiel ermöglicht eine einfache Wortschatzwiederholung, die man auch thematisch begrenzen kann.

## BEISPIEL

der Garten

**der Garten** – *begrenztes Stück Land um ein Haus, wo man Gemüse und Obst anpflanzt*

### Anfänger

das Wasser  
der Lehrer  
das Buch  
die Musik  
die Schule  
die Kuh  
die Natur  
die Zeitung  
die Sonne  
die Arbeit  
das Haus  
die Katze  
der Kopf  
das Meer  
die Haube

der Bauch  
das Auto  
die Eltern  
das Glas  
die Tomate  
das Bett  
die Burg  
der Ball  
die Maus  
das Büro  
der Onkel  
die Stadt  
der Freund  
der Kollege  
das Bild

### Fortgeschrittene

die Rechnung  
der Kunde  
die Firma  
der Vertrag  
die Steuer  
die Schicht  
die Umwelt  
der Ausflug  
der Preis  
der Regen  
die Bestellung  
der Rabatt  
der Albtraum  
die Feier  
der Anzug

der Rasen  
die Miete  
der Weg  
das Amt  
die Küste  
der Schalter  
das Recht  
der Strand  
das Niveau  
die Müllhalde  
der Ehrgeiz  
der Wurm  
die Verletzung  
die Gewalt  
die Sucht

**Dauer:** 10 Minuten

**Niveau:** A1 – C1

**Gruppengröße und Sozialform:** 1 oder mehrere Personen, Einzelarbeit, Partnerarbeit

**Lernziel:** Wortschatz

**Material:** -

Die Lehrkraft nennt einen Buchstaben und fordert alle auf, innerhalb von fünf Minuten möglichst viele Wörter auszudenken. Wenn die begrenzte Zeit vergangen ist, sollten die Sammler vorlesen, was sie aufgeschrieben haben. Wer die meisten Wörter hat, gewinnt.

Der Verlauf der Aktivität hängt vom Bedürfnis der Lehrkraft ab. Das Spiel kann auch eine gute Möglichkeit sein, wie man die letzten Minuten des Unterrichts verbringen kann. Es dient zur Wiederholung und Festigung des Wortschatzes. Die Lernenden können dabei voneinander einige neue Vokabeln lernen.

## BEISPIEL

### **Buchstabe W**

*Ware, Waage, weil, warum, weshalb, Wal, Wald, Welt, weinen, wiegen, wissen, Wüste, Welp, Wespe, wieder, Wand usw.*

## VARIANTEN

- Anstatt einen Anfangsbuchstaben vorzugeben, wird nach Wörtern gesucht, die mit einem bestimmten Buchstaben/Suffix enden.
- Die Sammler können entweder alle oder nur bestimmte Wortarten verwenden (z. B. nur Substantive, Verben).
- Fortgeschrittene können auch Wörter ausdenken, die mit einer Silbe beginnen.
- Bei Substantiven werden nachfolgend Artikel ergänzt oder zum Beispiel Oberbegriffe gesucht.
- Mit den gesammelten Wörtern können Sätze gebildet werden.

# 5. Karussell

**Dauer:** 5 – 10 Minuten

**Niveau:** A1 – B2

**Gruppengröße und Sozialform:** mehrere Personen, Plenum

**Lernziel:** Wortschatz

**Material:** -

Eine Person sagt ein Wort und eine andere sollte ein anderes Wort dazu nennen, das ihm gerade einfällt. So geht das weiter im Kreis. Die Lernenden sollten über die Wörter nicht lange nachdenken, sondern ganz schnell und spontan reagieren. Man kann auch einen Oberbegriff nennen und Wörter sammeln, die mit diesem Wort zusammenhängen.

## BEISPIEL

*Freizeit – Sport – Tauchen – Wasser – Meer – Urlaub – Arbeit – Geld – Steuer usw.*

## Oberbegriff – Wasser

*Tropfen, Flasche, Haifisch, Waschbecken, Regen, Meer usw.*

