

Concentratie

Niveau A1

Zeit: 5-10 Minuten
Alter: beliebig
Anzahl der Spieler: 5- 30

Didaktik

In diesem Kettenspiel geht es um das Üben der Zahlen. Es erfordert trainiert Konzentration und Reaktionsvermögen. Durch den innewohnenden Rhythmus entsteht schnell ein Gemeinschaftserlebnis, das Schülern viel Spaß bereiten kann. Das Spiel eignet sich darum gut als «Warming-up» oder zum Ausklang einer beliebigen Stunde.

Spielidee

	<p>Für dieses Rhythmuspiel erhalten alle Mitspieler eine Nummer. Zunächst wird ein gemeinsamer Rhythmus eingeübt:</p> <p>auf eins: patschen (auf die Schenkel schlagen). auf zwei: klatschen, auf drei: links schnipsen, auf vier: rechts schnipsen.</p> <p>Das klingt dann so: „patsch – klatsch – schnips – schnips“.</p>
	<p>Ist der Rhythmus gefestigt, werden beim Schnipsen Zahlen eingefügt. Und zwar beim Links-Schnipsen die eigene Nummer, beim Rechts-Schnipsen die Nummer des rechten Nachbarn. Spieler Nr. 1 beginnt, während alle den Rhythmus mitmachen. Er nennt erst seine eigene Zahl, dann ruft er seinen rechten Nachbarn auf. Dieser antwortet mit seiner eigenen Nummer und ruft dann wiederum seinen rechten Nachbarn. So wandert das Spiel im Kreis herum:</p> <p>„Patsch – klatsch – één – twee“ - „Patsch – klatsch – twee – drie“ - „Patsch – klatsch – drei – vier“ usw.</p>
	<p>Kommt die Gruppe aus dem Takt, wird jeweils mit dem Refrain neu begonnen: „Concentratie, concentratie, één, twee, drie, start“. Die Schüler einigen sich am besten, ob jemand, der etwas falsch macht, ausscheiden soll oder weiter mitspielt.</p> <p>Ist das Spiel eingeführt, kann man es erheblich erschweren, wenn die Nummern in beliebiger Reihenfolge aufgerufen werden dürfen. Auch das Tempo kann immer stärker angezogen werden.</p>

Die Idee zu diesem Spiel habe ich aus der Musikdidaktik auf den Niederländischunterricht übertragen. Es ist in ähnlicher Form zu finden bei Beiderwieden, Ralf: Musik unterrichten. Regensburg 2008, S. 42,43.

Fragen raten

Niveau A1





Zeit: 5-15 Minuten
Alter: beliebig
Anzahl der Spieler: 4 - 30

Didaktik

In einem fremden Land ist es entscheidend, dass man gezielt Fragen stellen kann. In diesem Ratespiel können Lernende diese Fertigkeit bereits mit wenigen Vorkenntnissen üben. Es ist in Zusammenhang mit beliebigen Unterrichtsthemen einzusetzen, aber auch als «Warming-up» oder zum Ausklang einer Stunde.

Mit diesem Spiel kann man auch eine große Gruppe zum Sprechen bringen. Wenn es einmal gut bekannt ist, kann man es später auch in Kleingruppen spielen.

Spielidee

 <p>Bedenk een vraag met één van drie woorden!</p> <p>Wie? wat? Waarom? hoe? Waar? wanneer?</p>	<p>Normalerweise hört man eine Frage und muss sich die Antwort darauf überlegen. Hier ist es einmal umgekehrt: Als Hilfe kann man die Fragewörter für alle sichtbar an die Tafel schreiben.</p>
 <p>Waarom leer jij Nederlands?</p>	<p>Spieler A überlegt sich eine Frage (keine Ja- oder Nein-Frage!) und flüstert sie Mitspieler B ins Ohr.</p>
 <p>Ik heb een vriend in Amsterdam.</p>	<p>Dieser antwortet darauf laut. Die anderen Mitspieler kennen also nur die Antwort.</p>
 <p>Waar woont je vriend?</p>	<p>Der Reihe nach müssen sie nun versuchen, die zugehörige Frage zu erraten. Das ist gar nicht so einfach, da es in der Regel verschiedene Antwortmöglichkeiten auf eine Frage gibt. Je offener die Frage gestellt wird, umso schwieriger kann sie erraten werden.</p> <p><i>Ein Beispiel:</i> A fragt (leise): <i>Waarom leer je Nederlands?</i> B antwortet (für alle hörbar): <i>Ik heb een vriend in Amsterdam.</i></p>
	<p><i>Nun darf jeder raten, was er gefragt wurde, z.B.:</i></p> <p><i>Waar woont je vriend ?</i> <i>Heb je vrienden ?</i> <i>Ben je al eens in Nederland geweest ?</i></p>

Angela Severins: Sprechspiele für den Niederländischunterricht

*Die Idee zu diesem Spiel habe ich aus der Didaktik für Deutsch als Fremdsprache übertragen. Man findet es z.B. in:
Funk, Hermann/ Koenig, Michael: Grammatik lehren und lernen. München 1991, S. 105*

Hupsakee

Niveau: A1

Zeit: 5 Minuten
Alter: ab 9 Jahren
Anzahl der Spieler: 8 - 30

Didaktik

Dies ist ein einfaches Kreisspiel, mit dem im beginnenden Niederländischunterricht gut die Zahlen geübt werden können. Außer den Zahlwörtern und einer elementaren Kopfrechenfertigkeit sind keine Voraussetzungen erforderlich. Darum ist das Spiel bereits in den ersten Niederländischstunden einsetzbar, vor allem als „Warming-up“, um alle zum Sprechen zu bringen. Je schneller es gespielt wird, umso mehr Spaß macht es.

Spielidee

	<p>Zunächst einigt sich die Klasse auf eine verbotene Zahl zwischen 6 und 9, die im Spiel nicht genannt werden darf, z.B. die Sechs. Alle ihre Vielfachen sind tabu, in unserem Beispiel also 6, 12, 18, 24... Erschwert wird das Spiel noch dadurch, dass auch Zusammensetzungen mit sechs wie 16, 26, 36 usw. nicht erlaubt sind.</p> <p>Alle Schüler stehen vor ihren Stühlen. Nun wird im Kreis auf Niederländisch gezählt. Dabei nennt jeder Schüler eine Zahl: „Een“ - „twee“ - „drie“ - „vier“ - „vijf“.</p>
	<p>Nun käme die verbotene Sechs an die Reihe. An ihrer Stelle ruft der sechste Spieler schnell „hupsakee!“. Sein Nachbar setzt die Reihe dann mit „zeven“ fort. Genauso wird bei allen anderen verbotenen Zahlen verfahren.</p> <p>Wer einen Fehler macht oder zu lange überlegen muss, scheidet aus und muss sich setzen. Alle, die beim Zehnfachen der verbotenen Zahl noch im Spiel sind, haben gewonnen.</p>
	<p>Merkt der Lehrer, dass dieses Spiel für seine Schüler zu einfach ist, kann er es erschweren. Eine gute Übung ist es, einmal rückwärts zu zählen oder die Reihe über das Zehnfache der gewählten Zahl hinaus zu erweitern. Damit werden die Anforderungen an die Konzentration wesentlich erhöht.</p>

Dieses traditionelle deutsche Kopfrechenspiel kann man auch im Niederländischunterricht erfolgreich einsetzen. In meinen Volkshochschulkursen konnte ich sogar Erwachsene dafür begeistern.

Rommelmarkt


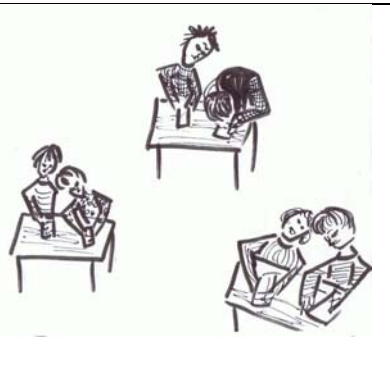

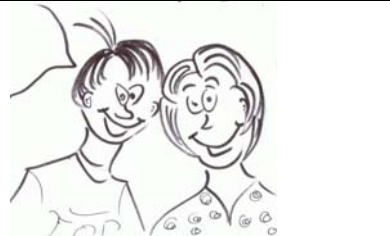
Niveau: A1

Zeit: etwa 15 Minuten
Alter: ab 10 Jahren
Anzahl der Spieler: 5 - 30

Didaktik

In diesem Kommunikationsspiel können Schüler eine Vielzahl von kurzen Verkaufsgesprächen führen. Als Hilfe kann die Klasse die benötigten Redemittel erst an der Tafel sammeln. Da sich die Schüler beim Sprechen durch den Raum bewegen und sich immer wieder neue Gesprächspartner suchen müssen, kann das Spiel eine Unterrichtsstunde gut auflockern oder abschließen.

Spielidee

 <p>Schrijf 3 dingen op een briefje.</p> <p>te koop radio judopak</p>	<p>Der Lehrer leitet das Spiel ein, indem er kurz etwas über Flohmärkte sagt oder seine Schüler dazu befragt, z.B.:</p> <p><i>„Tieners hebben altijd nieuwe spullen nodig - en te weinig geld. Waarom niet een keer naar de rommelmarkt gaan en iets verkopen: je oude radio, het judopak dat al lang te klein is of je kinderfietsje... Bedenk drie dingen die je kunt verkopen. Maar niets mag meer dan drie euro kosten!“</i></p>
	<p><u>te koop</u></p> <p>radio: 3 judopak: 3 kinderfiets: 3 aan Dennis</p> <p><u>gekocht</u></p> <p>cd van Anne (2 euro) mobiele telefoon van Simon (3 euro)</p> <p>mijn geld: $20 - 3 + 2 + 3$</p> <p>Jeder Schüler schreibt nun zuerst drei Dinge, die er verkaufen will, mit Preis untereinander auf einen Zettel.</p> <p>Darunter notiert er: 20 Euro. Das ist sein Guthaben, mit dem er den Tag auf dem Flohmarkt beginnt.</p>
	<p>Für dieses Geld darf er bei anderen „kaufen“. Handeln ist erlaubt, aber nur auf Niederländisch! Wenn Deutsch gesprochen wird, gilt der Kauf nicht!</p> <p>Hat ein Spieler etwas verkauft, streicht er den Gegenstand auf seinem Zettel durch. Das Geld darf er als Guthaben zu seinen 20 Euro rechnen und wieder ausgeben. Alles, was er sich kauft, notiert er ebenfalls auf dem Zettel und rechnet die Beträge vom Guthaben ab.</p>
	<p>Wenn die meisten Schüler einige Dinge gekauft haben, stoppt der Lehrer das Spiel. Alle setzen sich und nennen kurz die Dinge, die sie gekauft haben, z.B. <i>„Ik heb een boek gekocht en een cd en een tennisracket.“</i> Wer hat die meisten Einkäufe getätigt? Und wer hat noch das meiste Geld übrig?</p>

W-Fragen





Niveau: ab A1

Zeit: 5-10 Minuten
Alter: beliebig
Anzahl der Spieler: 4 - 30

Didaktik

Fragen stellen zu können, ist eine der entscheidenden Kompetenzen, wenn man in einer Fremdsprache kommuniziert. In diesem Ratespiel werden W-Fragen intensiv geübt. Die Fragewörter können als Hilfe an der Tafel stehen. Die Hauptschwierigkeit liegt aber im Umschreiben von Gegenständen. Dies ist eine ganz wichtige Fähigkeit, wenn man beispielsweise in einem Gespräch passende Vokabeln nicht kennt. Geeignete Ausdrücke und gute Beispiele sollte man im Laufe des Spiels sammeln und notieren. Dieses Spiel ist unabhängig von Unterrichtsthemen einzusetzen und gut als «Warming-up» oder zum Ausklang einer Stunde geeignet.

Spielidee

	Ein Schüler oder eine kleine Schülergruppe verlässt den Raum.
	Die anderen einigen sich in der Zwischenzeit auf einen Gegenstand in der Klasse, der erraten werden soll.
	Dann kommt der Schüler bzw. die Gruppe wieder herein.
	Mit höchstens 10 W-Fragen soll nun der Schüler, bzw. die Kleingruppe gemeinsam, den Gegenstand erraten. Ob die Antwort in ganzen Sätzen erfolgen soll, oder ob Antworten mit einem Wort genügen, kann nach dem sprachlichen Vermögen der Gruppe oder einzelner Schüler entscheiden.

Ein Beispiel:

A: *Waar is het?*
 B: *Het is rechts in het lokaal.*
 A: *Wat is het?*
 C: *Het is een soort rechthoek.*
 A: *Wie doet er iets mee?*
 D: *Voetbalfans.*
 A: *Welke kleur heeft het?*
 E: *Rood, blauw en wit.*
 A: *Dan is het de Nederlandse vlag!*

<p>wie? wat? waar?</p> <p>waarvoor? hoe? waarom?</p> <p>wanneer?</p>

*Die Idee zu diesem Spiel habe ich aus der Didaktik für Deutsch als Fremdsprache für den Niederländischunterricht übertragen, und zwar aus:
 Schatz, Heidi: Fertigkeit Sprechen. München Erprobungsfassung 03/200, S. 122, 123*

Weten en doen

Niveau: ab A2

Zeit: 10-45 Minuten

Alter: beliebig

Anzahl der Spieler: 5 - 30

Didaktik

In diesem Bewegungsspiel können beliebige Wissensfragen gestellt werden. Es ist darum gut zum Abschluss eines Themas geeignet. Man kann aber auch die Themen eines ganzen Jahres in spielerischer Form wiederholen oder allgemeine Fragen stellen. Aufgelockert wird das Spiel durch Bewegungsanweisungen und lustige Aufträge, etwas zu tun. Je nach Anzahl der Fragen kann man eine kurze Spielphase in den Unterricht einbauen oder eine ganze Stunde mit dem Spiel füllen.

Spielidee

Der Spielleiter bereitet Fragenkärtchen vor, und zwar einen Stapel mit Wissensfragen („Weten“) und einen Stapel mit Bewegungsanweisungen und lustigen Aufträgen („Doen“). Hier ein paar einfache Beispiele:

„Weten“:

Hoe heette de moeder van koningin Beatrix?	Welke Nederlandse schrijver(s) ken jij?	Wie was Anne Frank?
Welke Nederlandse schilder schilderde graag zonnebloemen?	Hoe heten de Nederlandse provincies?	In welke landen wordt Nederlands gesproken?

„Doen“:

Bestel in een restaurant iets te eten voor jou en je vriend.	Bel je vriend. Maak een afspraak voor vanmiddag.	Laat je groep een liedje zingen. Jij bent de dirigent.
Ga stilletjes op een andere plaats zitten. Je hele groep doet mee.	Maak van drie leerlingen uit je groep een mooi beeld.	Teken iets op het bord. Je groep moet raden wat je bedoelt. Let op: Je mag maar 4 lijnen tekenen!

	<p>Die Karten werden verdeckt auf zwei Stapel gelegt. Nun wird die Klasse in zwei Gruppen geteilt, die gegeneinander antreten.</p>
	<p>Die Gruppen dürfen abwechselnd eine Ein-Euro-Münze werfen.</p>
	<p>Bei „Zahl“ wird ein „Weten“-Kärtchen vorgelesen, „Bild“ bedeutet „Doe“-Kärtchen.</p>
	<p>Kann der Spieler, der an der Reihe ist, die Frage in einem ganzen Satz beantworten oder den Auftrag richtig ausführen (evt. gemeinsam mit anderen Schülern seiner Gruppe), erhält seine Mannschaft einen Punkt.</p>

Die Idee zu diesem Spiel habe ich aus der Sportdidaktik übernommen. Ich habe das Spiel auf einer Lehrerfortbildung von Klaus Hoyer kennen gelernt und für den Niederländischunterricht abgewandelt.