

# Deutschlernen mit Bildern

## Unterrichtsideen

### Vorwort

Sie halten nun Ihre Bildkarten in der Hand und möchten am liebsten gleich loslegen – doch wie fangen Sie an? Sind die Karten nur zum Vokabelerwerb geeignet oder was lässt sich damit noch machen? In diesem Download haben wir Ihnen ein paar Ideen zusammengestellt, wie Sie die Bildkarten im DaZ-/DaF-Unterricht einsetzen können. Nehmen Sie sie als Anregung und erweitern und verändern Sie sie nach Belieben – Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Dieses Bildkartenset ist Teil der Reihe **Deutschlernen mit Bildern**. Die Spiele und Anwendungsmöglichkeiten in diesem Download beziehen sich auf die Kartensets mit den **Nomen** des Grundwortschatzes (**Im Kindergarten, In der Schule, In der Stadt, Kleidung und Körper, Lebensmittel, Zu Hause**<sup>1</sup>).

Es ist durchaus möglich, dass sich ein Spiel für ein Thema besser eignet als für ein anderes. Dafür lassen sich die Nomensets in den meisten Spielen auch miteinander kombinieren. An den Beispielsätzen werden Sie merken, dass die Themenfelder weit auseinandergehen können. Ergänzend können Sie die Sets **Verben** und **Adjektive** einsetzen. Vielfach lassen sich die

Spiele durch den Einsatz der Verben- oder Adjektivkarten ergänzen und variieren.

Die Spiele in diesem Download sind unterschiedlich anspruchsvoll. Wo möglich, haben wir Ihnen Angaben zum Schwierigkeitsgrad und dem Bedarf weiterer Materialien gemacht. Natürlich kennen wir Ihre Gruppe nicht, also passen Sie die Übungen sensibel an, wenn Sie das Gefühl haben, dass Ihre Teilnehmer\*innen<sup>2</sup> über- oder unterfordert sind.

<sup>1</sup> Alle Sets sind für die Sprachen Französisch und Arabisch erhältlich. Für die Sprachen Ukrainisch und Rumänisch sind bislang erschienen: „Kleidung und Körper“ und „Lebensmittel“ (Stand: Oktober 2024).

<sup>2</sup> Der Verlag an der Ruhr legt großen Wert auf eine geschlechtergerechte und inklusive Sprache. Daher nutzen wir neutrale Formulierungen oder das Gendersternchen, um alle Menschen unabhängig von Geschlecht oder Geschlechtsidentität einzuschließen.

## Wortschatzarbeit

Wortschatzarbeit ist grundlegend in jeder Sprache, da die Wörter die Bausteine bilden, aus denen wir anschließend einfache oder auch komplexere Sprache zusammensetzen. Sie ist allerdings nie gesondert zu betrachten. Wörter allein helfen den Lernenden nicht weiter, sondern jedes Wort muss immer in einen Kontext eingebettet sein. Genauso schließt jeder Kontext und jedes grammatikalische Thema auch den Gebrauch von Wörtern ein. In diesem Sinne sind selbstverständlich auch die Spiele und Anwendungsmöglichkeiten außerhalb dieses Kapitels als Wortschatzarbeit zu verstehen. Bei vielen davon ist allerdings eine relative Sicherheit im Umgang mit den Wörtern hilfreich, während die hier aufgeführten Möglichkeiten für den Anfangsunterricht gedacht sind.

### ➔ Karten als Verständigungshilfe

**Material:** Bildkarten

**Schwierigkeit:** \*

Als einfachste Anwendungsmöglichkeit sind diese Karten zunächst zur Verständigung einzusetzen. Der\*die Teilnehmer\*in kann auf das Bild zeigen, zu dem ihm\*ihr das Wort fehlt und Sie können ihn\*sie somit leicht sprachlich unterstützen. Achten Sie dabei darauf, dass es (je nach Lernstandsniveau) nicht beim Zeigen bleibt. Sprechen Sie dem\*der Teilnehmer\*in das gewählte Wort anschließend vor, schreiben Sie es auf. Bilden Sie, wenn möglich, ein paar Sätze damit, um es für ihn\*sie in einen Kontext zu betten. Fortgeschrittene bzw. erwachsene Lernende können den Begriff inklusive der passenden Sätze aufschreiben, möglichst in ihrem Lerntagebuch.

Ein Lerntagebuch kann aus einer einfachen Kladde bestehen, in das die Lernenden neue Wörter und Sätze schreiben, die ihnen im Alltag begegnen. Wenn dies nicht in der Form eines Vokabelheftchens geführt wird, sondern wie ein Tagebuch, so baut die Erinnerung uns eine wertvolle Stütze beim Lernen: Lese ich das Wort noch einmal, so verknüpfe ich Kontext und Erinnerung und kann das Gelernte leichter wieder abrufen.

### ➔ Die Vokabel-Pauke

**Material:** Bildkarten

**Schwierigkeit:** \*

Führen Sie die ersten beiden Karten ein und sprechen Sie die Wörter (mit ihrem Artikel!) mehrfach deutlich vor. Stellen Sie sicher, dass alle Teilnehmer\*innen sie verstanden haben. Die Teilnehmer\*innen müssen die Wörter an dieser Stelle noch nicht nachsprechen können, es ist üblich, dass das Sprechen nach dem Verstehen kommt. Gestehen Sie den Lernenden eine „stille Phase“ zu, in der sie das Neue erst einmal verarbeiten, bevor sie selbst damit nach außen treten.

Legen Sie beide Karten ab, nennen Sie eines der beiden Wörter und fordern Sie über Gesten dazu auf, auf das richtige Wort zu zeigen. Bestärken Sie die richtige Antwort positiv und wiederholen Sie das Wort trotzdem noch einmal. Machen Sie sich dies zur Angewohnheit, um die Lernenden möglichst viele korrekte Wiederholungen hören zu lassen. Zeigt jemand auf das falsche Wort, wiederholen Sie beide Wörter noch einmal richtig. Sobald die Lernenden das Wort sicher und automatisiert zeigen können, nehmen Sie die nächste Karte hinzu, bis Sie mit vier Karten (später auch sechs oder acht) spielen. Nun nehmen Sie neue Karten dazu, legen aber immer nur eine Auswahl davon bereit. Wenn Sie merken, dass ein Wort noch Schwierigkeiten bereitet, sollte es in jeder Runde dabei sein, damit es besonders intensive Aufmerksamkeit bekommt. Ein Wort, das mit absoluter Sicherheit 10-mal gefunden wurde, können Sie im Gegenzug immer seltener legen und irgendwann ganz aus dem Spiel nehmen. Sobald die Lernenden die Bereitschaft zeigen, zu sprechen, können Sie jede Runde mit der Aufgabe verbinden, das Wort nachzusprechen.

Dieses Spiel können Teilnehmer\*innen, die bereits lesen können, durch die beschriftete Rückseite in Paararbeit spielen. Dabei sollten Sie durch den Raum gehen und bei der korrekten Aussprache unterstützen.

## ➔ Karten sammeln

**Material:** Bildkarten

**Schwierigkeit:** \*

Legen Sie alle Karten, inklusive der Beschreibungskarten, die kein Bild enthalten, sondern nur Text, auf einen Stapel und lassen Sie die Teilnehmer\*innen nacheinander eine Karte ziehen. Der\*die Teilnehmer\*in muss jeweils das Wort mit Artikel nennen (oder einen kleinen Satz mit dem Wort bilden). Schafft die Person das, darf sie die Karte behalten. Zieht jemand eine der Beschreibungskarten, muss er\*sie alle Karten zurück auf den Stapel legen. Eine „fairere“ Alternative (besonders für Kinder): **Alle** müssen ihre Karten zurücklegen.

## ➔ Suche das Wort!

**Material:** Bildkarten, ggf. Fliegenklatsche

**Schwierigkeit:** \*

Legen Sie die Bildkarten, die Sie erarbeiten möchten (oder eine Auswahl davon, je nach Ihren Platzverhältnissen), in der Mitte des Raumes breit verteilt auf den Boden. Nennen Sie nun jeweils einen Begriff – die Teilnehmer\*innen müssen dann so schnell wie möglich die entsprechende Karte finden und sich um die Karte stellen. In einer platzsparenden Variante auf dem Tisch kann man hier mit Fliegenklatschen spielen. Wer als Erste\*r auf den richtigen Begriff haut, gewinnt die entsprechende Karte.

## ➔ Kim-Spiele

**Material:** Bildkarten, ggf. diverse kleine Gegenstände

**Schwierigkeit:** \*

Legen Sie 4–10 Karten (je nachdem wieviel Sie Ihren Teilnehmer\*innen zutrauen) auf dem Tisch bereit. Lassen Sie die Lernenden sich die Bilder kurz einprägen, ggf. lohnt es sich, alle Wörter noch einmal zu nennen. Dann decken Sie die Karten ab und entfernen verdeckt eine oder mehrere der Karten. Anschließend decken Sie sie wieder auf und fragen: „Was fehlt?“ Die Teilnehmer\*innen müssen die fehlenden Begriffe nun richtig benennen („Die *Straßenbahn* fehlt“). Dieses Spiel können Sie natürlich auch mit vorhandenen Gegenständen statt mit Karten spielen – Apfel, Kreide, Stift und was sich sonst noch anbietet. Dafür müssen die Teilnehmer\*innen sich kurz umdrehen, wenn Sie einen Gegenstand entfernen.

## ➔ Klatsch mich! (Silben, Rhythmus)

**Material:** Bildkarten

**Schwierigkeit:** \*

Legen Sie jeweils vier Karten sichtbar nebeneinander und klatschen Sie den Rhythmus des Wortes, also die Silbenzahl plus Wortakzent. Die Teilnehmer\*innen müssen nun raten, welches Wort Sie gemeint haben. Später können die Teilnehmer\*innen selbst versuchen, den Rhythmus vorzugeben. Einfacher wird es, wenn Sie die Wörter nicht nur klatschen, sondern summen oder in bedeutungslosen Silben sprechen: Der Begriff „*Straßenbahn*“ klingt dann „*TA ta ta*“, während „*Auto*“ so klingt: „*TA ta*“. Sie sollten darauf achten, dass Sie keine gleich klingenden Karten gleichzeitig bereitlegen (oder dies vorher erwähnen).

## ➔ Ich habe mehr! (Einzahl – Mehrzahl)

**Material:** Bildkarten

**Schwierigkeit:** \*\*

Für dieses Spiel sollten Sie alle Karten, die keine Mehrzahl (oder keine Einzahl) haben, vorab aussortieren. Besprechen Sie mit Ihren Teilnehmer\*innen, dass es unterschiedliche Pluralformen gibt – in vielen Sprachen ist die Mehrzahl immer regelmäßig! Legen Sie im vorderen Teil des Raumes einen Stapel mit Karten (ruhig aus mehreren Sets) bereit. Ziehen Sie die erste Karte und sagen Sie z. B. „*Ich habe nur einen ... Apfel.*“ Weiß jemand den richtigen Plural, stellt die Person sich neben Sie und sagt „*Ich habe mehr! Ich habe zwei (beliebig viele) Äpfel.*“ Dann zieht sie die nächste Karte und sagt „*Ich habe nur ...*“ Nach und nach bildet sich eine lange Schlange.

Die Sätze, die entstehen, sind häufig lustig. Lachen Sie gemeinsam!

## Artikel

Die Bildkarten sind auf der Textseite alle farbig markiert, sodass die Zuordnung zum grammatikalischen Geschlecht visuell eindeutig wird. Auf der Bildseite wurde hingegen bewusst auf diesen Code verzichtet, damit die Karten auch für Spiele, in denen der Artikel geraten werden muss, eingesetzt werden können. Die Zuordnung der Farben (maskulin = blau, feminin = rot und neutrum = grün) entspricht der gängigen Zuordnung in den meisten DaZ- bzw. Deutsch-Lehrwerken, sodass Sie übergreifenden Wiedererkennungswert besitzen.

Die Artikel gehören zu den schwierigsten Kapiteln der deutschen Sprache. Dabei muss man unterscheiden zwischen der Schwierigkeit 1. überhaupt einen Artikel zu verwenden (viele Sprachen kennen gar keine Artikel), 2. der Unterscheidung zwischen bestimmtem und unbestimmtem Artikel und 3. der Einteilung der Nomen in drei unterschiedliche grammatikalische Geschlechter. In den meisten Sprachen werden – wenn überhaupt – maximal zwei Genusformen unterschieden und häufig stimmen diese auch nicht mit den Deutschen überein.

Erinnern Sie Ihre DaZ-Lernenden immer wieder daran, den Artikel zu jedem Nomen gleich mitzulernen, da viele andere Themen der Grammatik anschließend von den Artikeln abhängen und sich Fehler zu späterem Zeitpunkt schlechter ausmerzen lassen.

## ➔ Der, die oder das?

**Material:** Bildkarten, je ein Blatt Papier in blau, rot und grün

**Schwierigkeit:** \*

Legen Sie drei leere A4-Blätter zurecht in blau, rot und grün. Die Bildkarten verteilen Sie an die Teilnehmer\*innen, sodass alle die gleiche Anzahl vor sich liegen haben.

Die Karten dürfen nicht gedreht werden, da der Artikel auf der Rückseite kenntlich ist. Wer an der Reihe ist, legt eine Karte dem Artikel entsprechend auf das richtige, farbige Blatt und spricht dazu das Wort mit dem Artikel. Ist es richtig, wiederholt die ganze Gruppe das Wort und die Karte bleibt liegen. Ist es falsch, nennen Sie das richtige Wort mit Artikel und der\*die Teilnehmer\*in muss die Karte behalten. Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr hat.

## ➔ Bestimmt- oder Unbestimmt-Memo

**Material:** Bildkarten, Gegenstände, die auf den Bildkarten abgebildet sind

**Schwierigkeit:** \*\* bis \*\*\*

Finden Sie Gegenstände, die zu Ihren Karten passen und legen Sie sowohl die Gegenstände als auch die Abbildungen in der Mitte aus. Die Teilnehmer\*innen sollen nun die zueinander passenden Gegenstände finden und vergleichen. Dabei wird zunächst der unbestimmte Artikel verwendet, bei der genaueren Beschreibung allerdings der bestimmte Artikel: „*Das ist **eine** Schere und das ist auch **eine** Schere. **Die** Schere ist rot und **die** Schere ist blau.*“ Es wird so lange gespielt, bis keine Paare mehr vorhanden sind.

**Variante:** Sie können mit älteren Lernenden auch nur mit Bildkarten spielen. Die Teilnehmer\*innen sind nun aufgefordert, Abbildungen von Dingen zu finden, die sie selbst auch besitzen, und zu vergleichen: „*Das ist eine Küche, ich habe auch eine Küche. **Die** Küche ist weiß und **meine** Küche ist grau.*“ Hierbei werden auch die Possessivpronomina geübt, siehe S. 9.

# Adjektive

## ➔ Ich sehe was, was du nicht siehst

**Material:** Bildkarten

**Schwierigkeit:** \*\*

Für dieses Spiel brauchen die Teilnehmer\*innen bereits sprachliche Vorkenntnisse. Legen Sie ein paar Karten für alle gut sichtbar aus und stellen Sie sicher, dass alle die Begriffe schon einmal gehört haben.

Eine Person beginnt nun, eine der Karten zu beschreiben: „*Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist ... gelb. Es ist spitz.*“ Die anderen Teilnehmer\*innen raten, um welchen Gegenstand es sich handelt.

Stellen Sie sich ggf. immer zu der jeweiligen Person und lassen sich ins Ohr flüstern, welchen Gegenstand sie beschreibt, dann können Sie sie sprachlich unterstützen.

## ➔ Was passt?

**Material:** Bildkarten

**Schwierigkeit:** \*\* bis \*\*\*

Verteilen Sie eine gleiche Anzahl Karten an alle Teilnehmer\*innen (die Anzahl kann sehr verschieden sein, je nachdem wie groß Ihre Gruppe ist und mit wie vielen Karten-Sets Sie spielen möchten. Es sollten nicht mehr als fünf Karten pro Person sein.)

Die Teilnehmer\*innen halten die Karten wie Spielkarten in der Hand oder legen sie offen vor sich ab. Der\*die erste legt nun eine Karte in die Mitte ab und benennt dabei eine Eigenschaft mit einem Adjektiv. Das kann z. B. sein: „*Das Hemd ist weiß.*“ oder „*Der Tisch ist groß.*“ Die anderen Teilnehmer\*innen schauen nun ihren Karten nach, ob sie eine Karte mit dem gleichen Adjektiv beschreiben können. Finden sie eine, dürfen sie sie als nächstes ablegen und dazu ihren Satz sagen, z. B.: „*Das Sofa ist weiß.*“ oder „*Der Bus ist groß.*“ Anschließend müssen sie ein zweites beschreibendes Adjektiv hinzufügen, z. B. „*Der Bus ist rot.*“ Daraufhin muss dann ein weiteres rotes Objekt gefunden werden. Wer zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat, gewinnt. Wenn keine weitere Karte mehr passt, geht die Runde unentschieden aus und Sie beginnen eine neue Runde.

## ➔ Größenwahn (Adjektivsteigerungen)

**Material:** Bildkarten

**Schwierigkeit:** \*\*\*

Sortieren Sie mit Ihren Teilnehmer\*innen die Karten nach der Größe des abgebildeten Gegenstands. Dies wird sicherlich keine einfache Aufgabe sein – vor allem ist es eine, die keine eindeutige Lösung hat. Trotz, oder gerade wegen des Diskussionsbedarfs macht dies Spaß und es werden viele Adjektive in ihren Steigerungsformen geübt – denn wer weiß schon auf Anhieb, ob ein Bus größer als eine Straßenbahn ist oder ein Dachboden kleiner als ein Keller? „*Das Auto ist größer als das Fahrrad. Ja, das stimmt. Aber das Auto ist kleiner als der Bus. Ist der Bus größer als die Straßenbahn oder ist die Straßenbahn größer? Ich glaube, die sind gleich groß. Was glaubst du?*“

## ➔ Ein rotes Sofa (vorangestelltes Adjektiv)

**Material:** Bildkarten, je ein Blatt Papier in blau, rot und grün, Stift

**Schwierigkeit:** \*\*\*

Das vorangestellte Adjektiv im Deutschen ist ein komplexes Thema, weil sich seine Endung dem Artikel, dem Genus und dem Kasus anpasst. Behutsam können Sie einsteigen, indem Sie die Karten nach dem Artikel sortieren (also farblich) und zunächst nur die gleiche Satzkonstruktion wählen. Karten mit Wörtern ohne Einzahl sollten Sie aussortieren. Sie haben vor sich nun drei Stapel mit Bildkarten liegen, zeigen Sie jeweils die oberste Karte und sprechen Sie deutlich die Endung mit, wenn Sie z. B. sagen: „*Das ist ein kleiner Bleistift. Das ist eine kleine Mappe. Das ist ein kleines Heft.*“ Schreiben Sie die Endung –er, –e bzw. –es auf einen Zettel (möglichst in der passenden Farbe) und legen Sie ihn auf den Stapel. Diese Form (Nominativ mit unbestimmtem Artikel) ist am einfachsten zu unterscheiden, weil die Endung dem jeweiligen Artikel entspricht (der = –er, die = –es, das = –s). Nun bitten Sie die Teilnehmer\*innen reihum, selbst Karten aufzudecken und Adjektivbeschreibungen hinzuzufügen. Mit fortgeschrittenen Lernenden können Sie das Spiel um die restlichen Adjektivendungen erweitern.

**Variante:** Aufeinanderfolgende Adjektive haben immer die gleiche Endung. Decken Sie eine Karte auf, fügen Sie ein beschreibendes Adjektiv hinzu und geben Sie die Karte solange weiter, bis niemandem mehr etwas einfällt: „*Das ist ein schöner, kleiner, spitzer, alter, blauer Bleistift.*“

# Präpositionen

## ➔ Versteckte Karten finden (Wechselpräpositionen im Dativ)

**Material:** Bildkarten

**Schwierigkeit:** \*\*

Verstecken Sie vor Kursbeginn eine Handvoll Karten im Raum. Achten Sie dabei auf möglichst viele verschiedene sprachliche Anwendungen: **unter** dem Tisch, **auf** der Fensterbank, **an** der Tafel, **in** der Schublade, **neben** der Lampe ... Je nach Alter der Teilnehmer\*innen sollten Sie die Karten mehr oder weniger offensichtlich verstecken.

Bitten Sie Ihre Teilnehmer\*innen, die Karten zu suchen und fragen Sie: „*Wo ist der Essig? Wo ist das Öl?*“ Ein\*e Teilnehmer\*in, der\*die eine Karte gefunden hat, antwortet Ihnen (möglichst im ganzen Satz). Sie machen so lange weiter, bis alle Karten gefunden sind. Dieses Spiel ist nett als auflockernder Einstieg oder als kleine Übung zwischendurch. Da die Frage in diesem Spiel immer „Wo?“ lautet, wird die Antwort immer im Dativ sein.

## ➔ Was liegt wo?

**Material:** Bildkarten

**Schwierigkeit:** \*\*

Legen Sie mehrere Karten nebeneinander auf dem Tisch aus. Je nachdem, welche Kartensets Sie benutzen, können Sie hier gut thematisch passendes kombinieren. Räume zum Beispiel könnten einen Grundriss darstellen, oder Einrichtungsgegenstände einen Raum beschreiben. Verschiedene Menschen können nebeneinander oder neben Einrichtungsgegenständen auf einer Party stehen. Üben Sie diese Aufgabe zunächst, indem Sie mit allen Teilnehmer\*innen gemeinsam die Karten betrachten und Fragen stellen: „*Wo steht die Lehrerin?*“. Fortgeschrittene Lernende können sich solche Bilder gegenseitig beschreiben: Eine Person sieht die Karten nicht, und versucht anhand der Beschreibung der anderen Person eine Skizze zu erstellen („*Das Badezimmer ist neben dem Schlafzimmer. Die Küche ist über dem Flur.*“)

Auf die meisten Präpositionen folgt im Deutschen festgelegt ein bestimmter Fall. Bei den sogenannten Wechselpräpositionen ändert sich der Fall, je nachdem, was ich sagen möchte. Antworte ich auf die Frage „Wo?“, so benutze ich den Dativ, antworte ich auf die Frage „Wohin?“, benutze ich den Akkusativ. Die Bedeutung kann entsprechend sehr unterschiedlich sein, zum Beispiel:

Ich gehe in die Küche. Wohin?

IN DIE Küche → Akkusativ

Ich hänge das Bild an die Wand. Wohin?

AN DIE Wand → Akkusativ

Ich stehe in der Küche. Wo?

IN DER Küche → Dativ

Das Bild hängt an der Wand. Wo?

AN DER Wand → Dativ

Eine Übungsidee dazu finden Sie auf S. 9 beim Thema Kasus.

**an, auf, hinter, in, neben, über, unter, vor, zwischen**

## ➔ Wo oder wohin?

**Material:** Bildkarten

**Schwierigkeit:** \*\*\*

Die Teilnehmer\*innen gehen jeweils zu Paaren zusammen, sie bekommen alle die gleiche Anzahl Karten. Der \*die erste geht nun mit der Karte durch den Raum und legt (oder hält) sie an eine Stelle seiner Wahl. Er\*sie sagt dazu z. B.: „*Ich hänge die Karte **an die** Wand.*“ – Der\*die Partner\*in antwortet daraufhin: „*Die Karte hängt **an der** Wand.*“

Wenn er\*sie die Antwort (den passenden Satz im Dativ) korrekt wiedergegeben hat, darf er\*sie die nächste Karte platzieren und den ersten Satz (Wohin? im Akkusativ) bilden. Spielen Sie dieses Spiel zunächst im Gruppenverband. Später können die Paare auch allein spielen, zur Korrektur können Sie die Sätze aufschreiben lassen.



# Satzbau

## ➔ Quatsch (Verneinung)

**Material:** Bildkarten

**Schwierigkeit:** \*

Alle Teilnehmenden ziehen jeweils eine Karte und formulieren einen beschreibenden Satz zum darauf abgebildeten Gegenstand, z. B. „*Das Auto ist rot.*“ Die anderen Teilnehmer\*innen müssen dabei darauf achten, ob der Satz richtig ist oder nicht. Wenn der Satz falsch ist, rufen die anderen laut „*Quatsch!*“. Nehmen Sie dann eine\*n der Teilnehmer\*innen an die Reihe, um den Satz zu korrigieren, z. B. „*Das Auto ist nicht rot, das Auto ist gelb.*“ Dabei üben Sie zugleich auch die Verneinung.

## ➔ Geschichten erzählen (Satzbau, Kommunikation)

**Material:** Bildkarten

**Schwierigkeit:** \*\* bis \*\*\*

Sätze, die wir selbst gebildet haben, und die im Idealfall auch noch einen tatsächlichen Bezug zu unserem Leben haben, merken wir uns um ein Vielfaches besser als Sätze aus dem Lehrbuch. Lassen Sie die Teilnehmer\*innen Sätze zu den Karten bilden. Am besten legen Sie dazu die Karten aus und lassen die Lernenden sich eine Karte aussuchen, die sie anspricht und dazu frei einen Satz bilden. Machen Sie dies zunächst vor. Als Sprachmuster bieten sich persönliche Besitztümer („*Ich habe einen roten Pullover an.*“) oder Vorlieben („*Ich mag schnelle Autos.*“) an.

Teilnehmer\*innen mit Vorkenntnissen können Sie bitten, Sätze zu bilden, die mehrere Karten miteinander verbinden. Mischen Sie dazu ruhig Karten aus mehreren Sets. Am schwierigsten wird dies, wenn sie die Bilder nicht mehr selbst aussuchen dürfen: „*Mein Pullover liegt im Keller.*“

**Variante:** Für weit fortgeschrittene Lernende geben Sie jedem Teilnehmer bzw. jeder Teilnehmerin eine Karte. Die erste Person beginnt eine Geschichte zu erzählen, in der der Begriff ihrer Karte vorkommt. Der\*die Nachbar\*in führt die Geschichte fort und muss dabei seinen Begriff unterbringen – bis alle Karten aufgebraucht sind.

## ➔ Guten Tag, ich hätte gern ...

**Material:** Bildkarten

**Schwierigkeit:** \*\*

Spielen Sie mit den Karten „Einkaufen“. Dazu besprechen Sie mit Ihren Teilnehmer\*innen zunächst die wichtigsten Redemittel. Wenn die Teilnehmer\*innen lesen können, können Sie diese auch für alle sichtbar an die Tafel schreiben oder als Handout verteilen. Je nach Gruppengröße und -konstellation machen Sie nun selbst einen kleinen „Laden“ auf, indem Sie die Karten vor sich ausbreiten, oder Sie bitten andere Teilnehmer\*innen dies zu tun.

Die Teilnehmer\*innen können nun der Reihe nach zu Ihnen kommen und die abgebildeten Gegenstände einkaufen: „*Guten Tag, ich hätte gern Bananen. – Wie viele Bananen hätten Sie denn gern? – Drei, bitte. – Bitteschön, das macht ...*“ oder aber auch „*Guten Tag, ich hätte gern eine Hose. – Gerne. In welcher Farbe? – Ich hätte gern eine blaue Hose. – In welcher Größe? ...*“

Einige geeignete Redemittel zum Einkaufen finden Sie hier im Kasten, – welche konkret für Sie nützlich sind, hängt von den Bildkarten ab, mit denen Sie arbeiten. Stellen Sie Redemittel zusammen, die Ihnen geeignet erscheinen. Vermutlich werden im Laufe des Spiels weitere Sätze hinzukommen. Ergänzen Sie diese einfach und bewahren Sie sie für die nächste Runde gleich mit auf.

Guten Tag.  
Wie kann ich Ihnen helfen?  
Was darf's sein?  
Ich hätte gern ...  
Geben Sie mir bitte ...  
Darf's sonst noch etwas sein?  
Wie viel kostet/kosten ...?  
Das macht ...  
Wie viel möchten Sie?  
Haben Sie auch ...?  
Ich würde die Hose gerne anprobieren.  
Die Hose ist zu groß/klein/eng/weit.  
...

## Kasus

Auch der Kasus, der Gebrauch unterschiedlicher Fälle, ist eine Besonderheit der deutschen Sprache, die viele Lernende an ihre Grenzen führt. Während manche Sprachen noch viel mehr Fälle kennen als das Deutsche, gibt es das Konzept in anderen Sprachen wiederum gar nicht. Achtung, viele der hier aufgeführten Spiele können für Anfänger\*innen verwirrend sein. Am Anfang sollte die Verständigung im Vordergrund stehen und nicht die Finesse der deutschen Grammatik.

### ➔ Wem gehört das?

**Material:** Bildkarten

**Schwierigkeit:** \*\*

Alle Teilnehmer\*innen bekommen verdeckt jeweils drei bis vier Karten zugeteilt. Diese müssen sie sich gut einprägen. Klären Sie ggf. unbekannte Wörter. Wenn alle Teilnehmer\*innen genug Zeit hatten, sammeln Sie alle Karten wieder ein und legen Sie sie mittig verdeckt auf einen großen Haufen.

Nun ziehen Sie zuerst eine Karte und sagen: „*Das ist ein Brot. Wem gehört das Brot?*“ Nun muss sich die Person melden, die diese Karte zu Beginn auf der Hand hatte, sie sagt: „*Das Brot gehört mir.*“ Sie ist nun als nächste dran, zieht eine Karte und fragt: „*Wem gehört ...?*“

In einer schwierigeren Variante dieses Spiels legen die Teilnehmer\*innen alle Karten offen vor sich hin, so dass sich jede\*r nicht nur die eigene Karten einprägt, sondern auch versucht, zu merken, welche Karten die anderen haben. Auf die Frage „*Wem gehört das Brot?*“ antwortet nun der\*die Besitzer\*in nicht. Die anderen Teilnehmer\*innen versuchen zu raten („*Das Brot gehört ihm\*ih!*“), bis sie den\*die Besitzer\*in gefunden haben.

### ➔ Ich gebe dir, du gibst mir

**Material:** Bildkarten

**Schwierigkeit:** \*\* bis \*\*\*

Dieses Spiel funktioniert so ähnlich wie „Ich packe meinen Koffer“. Die Teilnehmer\*innen sitzen oder stehen im Kreis. Alle Teilnehmer\*innen bekommen jeweils zwei Bildkarten. Der\*die erste nennt zu einer der beiden Bildkarten einen Akkusativsatz „*Ich habe eine Tafel*“ und zur zweiten Bildkarte „*Ich gebe dir einen Stuhl*“. Die nächste Person hat nun drei Karten auf der Hand, entscheidet sich, welche sie behalten möchte und sagt „*Ich habe einen Schreibtisch. Du gibst mir einen Stuhl. Ich gebe dir eine Kreide*“. Sie darf selbstverständlich auch die Karte weitergeben, die sie eben erst erhalten hat.

Der Dativ wird in vielen anderen Sprachen mithilfe einer Präposition geformt. Wundern Sie sich also nicht, wenn viele Ihrer Teilnehmer\*innen immer wieder Konstruktionen wie „*Ich gebe zu dir.*“ bauen. Dieses Spiel sollte die deutsche Konstruktion festigen.



# Pronomen

## ➔ ... und was hast Du?

**Material:** Bildkarten

**Schwierigkeit:** \*\*\*

Das Spiel funktioniert nach dem „Ich packe meinen Koffer“-Prinzip und festigt die Personalpronomen sowie die Flexion des Verbs „haben“. Jede\*r Spieler\*in bekommt eine Karte. Die erste Person beginnt z. B. mit dem Satz „*Ich habe ein Bein. Und was hast du?*“ Der\*die zweite wiederholt dies mit dem richtigen Personalpronomen („Er oder sie hat ein Bein.“) und fügt die eigene Karte hinzu. So wird die Schlange immer länger: „*Er hat ein Bein, sie hat einen Bikini, sie hat ein Hemd, er hat einen Kopf, ich habe einen Arm und was hast du?*“

## ➔ Das ist meiner! (Possessivpronomen)

**Material:** Bildkarten

**Schwierigkeit:** \*\*

Bilden Sie drei Stapel, jeweils einen pro Artikel. Beginnen Sie mit den männlichen und sächlichen Karten und führen Sie die Possessivpronomen ein, indem Sie jeweils eine Karte abheben, vor sich selbst oder eine\*n Teilnehmer\*in legen und dazu sagen: „*Das ist **mein** Schuh. Das ist **dein** Hemd.*“ („sein“ und „ihr“ können Sie in einem späteren Schritt noch einführen). Als nächstes nehmen Sie sich den roten Stapel mit den weiblichen Karten vor. Stellen Sie sicher, dass alle gemerkt haben, dass die Unterscheidung also beim weiblichen Artikel stattfindet. Sprechen Sie deutlich: „*Das ist **meine** Hose. Das ist **deine** Bluse.*“

Ist das Prinzip bekannt, werden die Karten gemischt und alle Teilnehmer\*innen bekommen jeweils vier Karten, die offen vor ihnen liegen. Reihum dürfen die Teilnehmer\*innen sie nun alle benennen: „*Das ist **mein** Wohnzimmer. Das ist **meine** Küche.*“ Die letzte Karte wird verschenkt („*Das ist **deine** Badewanne.*“) und der\*die beschenkte Teilnehmer\*in ist als nächste\*r an der Reihe.