



Wieder einmal erreicht Sie eine neue Ausgabe von «TAXI» - das Magazin für ein vielfältiges Deutschlehren und -lernen. Getreu dem Sprichwort "Der April macht, was er will" zeigt uns dieser Monat mit Regen, Sonne, Schnee und Graupel seine wetterreichen Varianten. Bei "TAXI" können Sie sicher sein, dass es nicht nur so vielfältig ist wie der April, sondern vor allem wieder viel Neues und Erfrischendes zu entdecken gibt.



Neben allgemeinen Übungen und Spielen zur deutschen Sprache sowie wertvollen Informationen zu Deutschland, liegt der Schwerpunkt dieser Ausgabe auf folgenden Themen: aktive Spiele in deutscher Sprache, Übungen und Infos zur Kinder- und Jugendspracharbeit, Tipps zu Sprachferiencamps sowie zu «Ferienspaß mit Lerneffekt».



Wir wünschen Ihnen viel Erfolg und gutes Gelingen beim Anwenden der Übungen und freuen uns wie immer über konstruktive Beiträge von Ihnen!

Danke für Ihr Feedback und fürs Mitmachen! **Taxi-Team:** [zentrum@drb.sp.ru](mailto:zentrum@drb.sp.ru)

## Deutsch nach Hause oder ins ..Sprachcamp

Spiele kunterbunt	Seite 2
PC-Kurs	Seite 14
Deutsch lernen mit Liedern	Seite 15
Lieder und Gedichte	Seite 18
Kunterbuntes	Seite 21
Landeskunde	Seite 26
Ideenbörse	Seite 28
Schnell gefunden	Seite 30
Einstufungstest für Jugendliche	Seite 35

É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê Seite 1



Sprachdidaktisches Zentrum =  
 Bildungs- und Informationszentrum DRH Moskau [www.drh-moskau.ru](http://www.drh-moskau.ru) +  
 Deutsch-Russisches Begegnungszentrum an der Petrikirche St. Petersburg [www.drb.ru](http://www.drb.ru)

## Gruppenspiele kunterbunt

### Gruppenteilung

Gruppeneinteilungsspiele sind am Ergebnis ausgerichtet und werden immer wieder benötigt. Eine große Gruppe soll in kleine Gruppen unterteilt werden, die Frage ist nur wie.



### Fäden ziehen

Der Spielleiter hält ein Bündel Fäden in der Hand. Jeder nimmt sich ein Fadenende. Der Leiter lässt nun das Bündel los. Die Personen, die jeweils denselben Faden in den Händen halten bilden ein Paar für das nächste Spiel. Werden Gruppen mit mehreren Personen gebildet, dann kann das Spiel mehrmals wiederholt werden, bis die Gruppen zusammengestellt wurden.

### Lockrufe in der Nacht Tshi - bo

Die Gruppe teilt sich in Paare auf.

Die Paare einigen sich auf ein zweisilbiges Wort. Am besten eignet sich etwas, das sie gemeinsam haben, z.B.: Beide trinken gerne Kaffee - "Tshi- bo"; beide waren schon einmal am Nil - "Nil-pferd" usw.)

Nun werden den Teilnehmerinnen und Teilnehmern die Augen verbunden.

Die Spielleitung erzählt beispielsweise:

"Es ist Nacht. Dunkle Nacht. Ganz finster ist es. Wir gehen herum. Ganz vorsichtig. Schritt um Schritt machen wir. Tasten uns durch die Dunkelheit. Wir sind nicht allein. Wir spüren andere neben uns, die genauso wandeln. Alle tasten wir uns durch die Dunkelheit. Und wir wissen alle, dass da jemand ist, der zu uns gehört. Aber wie sollen wir ihn finden? Zum Glück haben wir unsere Lockrufe. Mit unserem Lockruf können wir unseren Partner ganz schnell finden. Die Lockrufe ertönen in der Nacht - ganz laut ..."

Während die Spielleitung spricht, führen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer die Anweisungen aus. Schließlich lockt jeder seinen Partner mit seiner Silbe des gemeinsam ausgedachten Lockrufs.

Ein Gekreische und wirres Durcheinander der Lockrufe ertönt. Gar nicht einfach, seinen Partner herauszuhören! Wenn alle sich gefunden haben, nehmen alle die Augenbinden ab. Es ist möglich, dass nun jedes Paar seinen Lockruf vorstellt und erklärt, welche Gemeinsamkeit dahinter stand.

### Versteckte Hinweise:

Unter dem Sessel sind Karten/Süßigkeiten versteckt, die eine Einteilung vorgeben: alle gelben und orangenen „Nimm 2“ gehen zusammen, Einteilung nach Punktfarbe, Einteilung nach Mars, Bounty, ..

### Äpfel – Birnen – Apfelsinen

Zuvor werden Zettel vorbereitet mit folgenden Texten: vor dem Apfel, der Apfel, nach dem Apfel, vor der Birne, die Birne, nach der Birne, vor der Apfelsine, die Apfelsine, nach der Apfelsine. Die Zettel kommen in einen Topf. Die 3 Früchte werden an 3 Personen verteilt. Diese geben die Früchte an andere Personen während die Musik spielt weiter. Sobald die Musik stoppt wird ein Zettel gezogen und vorgelesen. Immer diese Person scheidet aus, die die Position eingenommen hat, die auf dem Zettel steht. Beispiel: „vor dem Apfel“; dann scheidet die Person aus, die vor dem Mitspieler steht, der den Apfel gerade hält. Bei „der Apfel“ muss die Person ausscheiden, die den Apfel in der Hand hält. Diejenigen, die zuletzt übrig bleiben sind die Kandidaten für das nächste Spiel.

### Stuhltreffen

É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê Seite 2

Sprachdidaktisches Zentrum =

Bildungs- und Informationszentrum DRH Moskau [www.drh-moskau.ru](http://www.drh-moskau.ru) +

Deutsch-Russisches Begegnungszentrum an der Petrikirche St. Petersburg [www.drbr.ru](http://www.drbr.ru)



Es werden im Gruppenraum verschiedene (stabile) Stühle aufgestellt, je nach Anzahl der geplanten Gruppen. Zunächst laufen alle bei Musik im Raum umher. Bei Musikstopp versuchen die Mitspieler sich auf die Stühle zu stellen. Dabei wird zuvor die maximale Anzahl an Spielern pro Stuhl vorgegeben. Die jeweils auf einem Stuhl stehenden Spieler bilden anschließend eine Mannschaft. (In der Regel können 5-7 Personen auf einem stabilen Stuhl Platz finden).

Wertung: Jeder Stuhl mit den darauf befindlichen Personen ist eine Gruppe.

### Dschungelspiel, Im Dschungel ist der Teufel los!, Tierjagd

Ein lustiges Gruppeneinteilungsspiel, bei dem sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer nur durch Tierlaute bemerkbar machen und zusammenfinden.

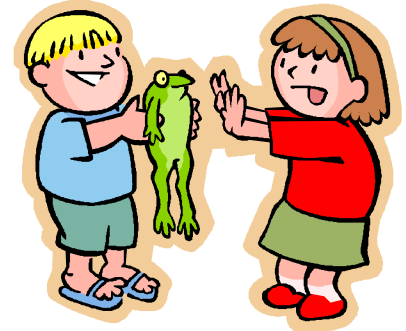
Die Spielleitung verteilt Zettel, auf denen Tiernamen stehen oder Tiere gezeichnet sind. Die Zettel werden verdeckt verteilt, mit dem Hinweis, nichts zu verraten. Die Spielleitung erklärt den Ablauf: Nach einem Erdbeben im Dschungel sind die Tierfamilien verstreut. Die Aufgabe besteht nun darin, so schnell wie möglich seine Spezies wiederzufinden. Man darf sich dabei aber nur durch die Geräusche des jeweiligen Tieres bemerkbar machen. Sobald eine Gruppe vollständig ist, macht sie sich durch den Ruf "Dschungel" bemerkbar. **Variante** Auf den Zetteln können Mitglieder oder spezielle Arten einer Tierfamilie stehen, die sich dann mit Hilfe der spezifischen Laute der Familie (durch Bellen, Wiehern, Grunzen etc.) finden müssen (Gerade bei kleineren Kindern können so noch die Tierfamilien geübt werden).

Beispiele: Hahn, Henne, Küken, Huhn usw.

- Sau, Ferkel, Eber oder Hausschwein, Wildschwein usw.
- Fohlen, Hengst, Stute oder Rennpferd, Reitpferd usw.
- Welpen, Hündin, Rüde, oder Schäferhund, Wachhund usw.
- Kuh, Bulle, Kalb, Stier, Rind usw.
- Kater, Katze, Kätzchen oder Hauskatze, Wildkatze usw.

### Kennenlernspiele

Wer kennt das nicht - die Gruppe kommt zusammengewürfelt auf eine Freizeit oder zum Wochenende. Kennenlernspiele kommen immer dann zum Einsatz, wenn eine Gruppe sich zum ersten Mal sieht bzw. zusammentrifft. Das kann der Fall sein bei einer Gruppengründung, oder für den ersten Abend auf einem Ferienlager, oder bei einem Treffen mit einer fremden Jugendgruppe. Der Schwerpunkt liegt bei diesen Spielen nicht beim Wettkampf, sondern das spielerische Kennenlernen. Wenn man miteinander spielt, lernt man einander besser kennen. Die Sprache ist dabei ein ausgezeichnetes Hilfsmittel. Bei allen Spielen, die dem gegenseitigen Kennenlernen dienen, sollte unbedingt die Regel beherzigt werden, dass die Aufträge am Anfang nicht zu konfrontierend wirken. Die Teilnehmer arbeiten zunächst gemeinsam. Die Anweisungen des Leiters zielen auf die Gruppe und nicht so sehr auf die einzelne Person ab. Kennenlernspiele sollen, wie der Name schon sagt, beim Kennenlernen helfen und neue Kontakte vermitteln.



### Papierrolle

Zunächst nimmt jeder von einer Toilettenpapierrolle ein paar Papierblätter weg. Jeder soll nicht zu viel nehmen, aber auch soviel wie er meint zu benötigen. Anschließend bekommen die Gruppenteilnehmer gesagt, dass sie pro Papier, das sie genommen haben etwas von sich bzw. über sich erzählen müssen.

### M & M oder Smarties

Spiel wie zuvor, jedoch anstatt Papierblätter zu nehmen nimmt sich jeder eine beliebige Anzahl von smarties oder M&M's aus einer Tüte. Pro Smartie muss nun jeder etwas von sich erzählen.



**Richtige Aufstellung 1**

Teile die Gruppe zu Gruppen mit jeweils 6-9 Personen auf. Auf Kommando muss nun jede Gruppe sich so schnell als möglich in die richtige Reihenfolge stellen. z.B.: alphabetisch sortiert nach dem ersten oder zweiten Vornamen, nach der Größe, nach dem Alter, nach Gewicht, nach Schuhgröße.

**Richtige Aufstellung 2**

wie zuvor, jedoch nun darf nicht gesprochen werden. Jeder hat eine Zahl erhalten. Durch Zeichensprache muss nun die richtige Reihenfolge erstellt werden. Oder Aufstellung nach dem Geburtsdatum, oder dem Gewicht, oder ...

**Das habe ich noch nie gemacht ...**

Alle sitzen im Kreis außer einer Person. Die Person in der Mitte sagt etwas, was sie noch nie gemacht hat. Nun müssen alle diejenigen, die das auch noch nie gemacht haben aufstehen und mit einer Person ihren Platz tauschen. Derjenige, der keinen Platz bekommen hat muss nun in die Mitte.

**Ich heiße, esse, wohne**

Das Kennenlernen funktioniert nach dem Prinzip 'Ich packe meinen Koffer'. Alle Teilnehmer sitzen im Kreis. Einer der Mitarbeiter, vorzugsweise der Leiter, macht den Anfang und sagt in etwa: Ich heiße Ernst, wohne in Essen und esse gerne Eis. Dabei sollte auf jeden Fall der Name stimmen, für Wohnort und Speise kann alles genommen werden, was mit dem Anfangsbuchstaben des Namens beginnt. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Er stellt die im Kreis vor ihm sitzenden vor. "Das ist Egon, er kommt aus Essen und isst gerne Eis." Anschliessend stellt er sich selber vor. Ich heiße ..., wohne in ... und esse gerne... . Und so weiter, wobei jeder Spieler alle, die vor ihm



waren wiederholen muß.

**Zipp - Zapp (erweiterte Variante)**

Alle Spieler bilden einen Kreis. Jeder stellt sich seinen Nachbarn rechts und links von ihm vor. Ein Spieler steht in der Mitte und geht auf einen der im Kreis sitzenden Mitspieler zu und sagt entweder "Zipp", "Zapp" oder "Zipp-Zapp"

- bei "Zipp" muss der Angesprochene den Namen seines linken Nachbarn sagen,
- bei "Zapp" den Namen seines rechten Nachbarn,
- und bei "Zipp-Zapp" müssen alle Spieler ihre Plätze wechseln.

Erweiterung:

- bei "Zupp" muss der Name von dem genannt werden, der in der Mitte steht
- bei "Zopp" muss der der eigene Name gesagt werden.

Nennt ein Mitspieler bei "Zipp" oder "Zapp" (oder bei der Erweiterung auch bei "Zupp") den falschen Namen, muß er seinen Stuhl an den Spieler in der Mitte abtreten. Auch bei "Zipp-Zapp" kann sich dieser einen Platz sichern. Zipp Zapp ist ein sehr außenseiterfreundliches Spiel. Man kommt auf jeden Fall aus der Mitte und ausserdem schnell mit seinem Nachbarn ins Gespräch ("Wie heißt Du eigentlich ?")

**Alle roten Socken**

Die Spieler wechseln fortlaufend ihre Plätze. Ein Spieler steht in der Mitte des Kreises und fordert zum Plätzetausch auf, indem er ein bestimmtes Merkmal benennt, das mehrere Spieler besitzen. Z.B: „alle Brillenträger“, „alle mit einem karierten Hemd“ – aber auch: „alle, die heute morgen das Zähneputzen vergessen haben“. Während die aufgerufenen Spieler die Plätze wechseln, versucht der Spieler in der Mitte einen freien Platz zu erwischen. Derjenige, der ohne Platz geblieben ist, macht in der Mitte weiter.

**Unbekannter Nachbar**

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Dann werden jedem zweiten die Augen verbunden. Dann wechseln alle Teilnehmer deren Augen nicht verbunden sind den Platz. Die



É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê 4

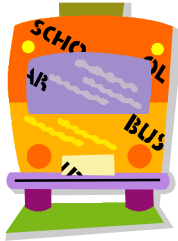


Teilnehmer mit den verbundenen Augen müssen nun durch Befragen herausbekommen, wer ihr rechter Nachbar ist. Dabei ist es den Teilnehmern, die gefragt werden erlaubt, die Stimme zu verstellen. In der nächsten Runde werden die Rollen getauscht.

### Ein Schuh erzählt

Jeder nimmt einen seiner Schuhe wirft oder legt ihn in die Mitte des Kreises und stellt sich durch den Schuh vor. z.B. Ich bin der rechte/linke Schuh von Martin und laufe mit ihm meistens durch die Stadt. .... Er/Sie ist ... Jahre alt und hat folgende Hobbys. Und so könnt ihr eine kurze Geschichte über Euch - aus der Schuhperspektive erzählen. Vielleicht auch lustig erzählt wo ihr heute wart.

### Unterwegs spielen



Sie haben eine lange Busreise bis zu Ihrem Sprachlager vor? Die Kinder langweilen und entsprechend nerven? - Dann nehmen Sie diese Spielideen mit um die Fahrt zu verkürzen. Die meisten Spiele helfen nicht nur in ungemütlichen Situationen, sondern auch bei Ausflügen, Fahrten durch die Stadt oder beim ungeplanten Regen.

Sie gehen auf Reisen, doch leider zieht sich die Fahrt endlos hin. Alle Teilnehmer verlieren nach und nach die Geduld. Die Kinder fragen ständig : „Wie lange dauert es noch ?“ Solche Situationen lassen sich vermeiden , wenn Sie entsprechend versorgen und eine Reise mit einer Auswahl an Spielen ausgerüstet antreten. Spiele , die Sie in heiklen Momenten aus dem Hut zaubern können.

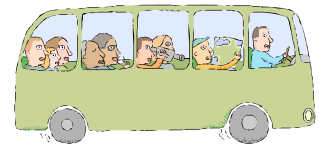
### Rückwärts sprechen

Wer kann die Namen seiner Mitfahrer rückwärts sprechen? Peter heisst dann plötzlich Retep. Je länger und komplizierter die Namen sind , desto schwieriger wird das Spiel. Sie können auch versuchen das Tempo des Spieles angeben

### Bruder Jakob

Lassen Sie jeden Spieler den bekannten Vers vom Bruder Jakob anders vortragen. Wer murmelt ihn? Wer flüstert ihn? Wer spricht ihn feierlich ? Dann schlagen Sie vor , dass immer ein Spieler der Reihe nach von jeder Mannschaft eine neue Variante vorsingt. Gewinnt die Mannschaft , deren Mitglieder die letzte Variante vorgesungen hat.

Bruder Jakob,  
 Bruder Jakob,  
 schläfst du noch ,  
 schläfst du noch.....



### Namen ABC

Zwei Reihen im Bus bilden also zwei Mannschaften . Sie wählen einen Buchstaben, der einigermaßen häufig kommt (z.B. „A“) Die Spieler die ganz hinten im Bus sitzen in jeder Mannschaft sollen schnell die Zahl dieser Buchstaben in ihren Namen aufzählen und den Kollegen vorne mitteilen. Diese Mitspieler addiere diese Zahl der Buchstaben mit ihren eigenen – so bekommen die Spieler , die ganz vorne sitzen die Zahl von allen „A“ in den Namen der ganzen Mannschaft. Gewinnt die Mannschaft , die nicht nur schnell, sondern auch korrekt die richtige Zahl mitgeteilt hat.

### Halt An !

Ein Mitspieler sagt leise das ABC vor sich hin bis ein anderer Mitspieler "Halt an" ruft. Der Buchstabe, bei dem er angekommen ist, wird nun laut gesagt. Ist es z. B. der Buchstabe "D", müssen alle Mitspieler nach einander ein Wort sagen, das mit "D" anfängt.

- Ding
- Dreieck
- Dreirad
- usw

Als Variante kann man vorher ausmachen, dass nur bestimmte Wörter zählen, wie z.B nur Dinge, die man in unserem Haus findet oder nur Sachen zum Essen.

### Ich heiße Hannes und esse gern Hühnerauflauf

É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê Seite 5

Sprachdidaktisches Zentrum =

Bildungs- und Informationszentrum DRH Moskau [www.drh-moskau.ru](http://www.drh-moskau.ru) +

Deutsch-Russisches Begegnungszentrum an der Petrikirche St. Petersburg [www.drh.ru](http://www.drh.ru)





Man setzt sich in einen Kreis. Ob auf Stühlen oder auf den Boden, ist egal. Einer beginnt nun: Sie sagt: "Ich heiÙe Manuela und esse gerne Mhren." Wichtig dabei ist, dass der Anfangsbuchstaben dessen was man gerne iÙt, mit dem Anfangsbuchstaben des Vornamens identisch ist. Dann geht es weiter. Der nchste sagt: "Manuela iÙt gerne Mhren und mein Name ist Ralf und esse gerne Reis." Die nchste: "Manuela iÙt gerne Mhren, Ralf mag Reis und heiÙe Sandra und esse gerne Sahnetorte." Das geht nun immer so weiter bis alle einmal

dran waren

### Bandwurmgeschichten

Kleine, berraschende Geschichten knnt ihr auch so finden: Du sagst einen Satz, zum Beispiel: "Wir haben ein Auto." Das letzte Wort deines Satzes heiÙt: "Auto." Mit diesem Wort muss der nchste Mitspieler nun einen neuen Satz bilden. "Auto" muss dabei nicht das erste Wort des neuen Satzes sein, es sollte aber mglichst bald benutzt werden. Dein Mitspieler kann also etwa sagen: "Unser Auto fhrt schnell". Der Nchste sagt zum Beispiel: "Schnell war es auch kaputt." Ein anderer sagt: "Kaputte Autos mssen in die Werkstatt." Dann kommt vielleicht: "In der Werkstatt war ein freundlicher Mechaniker." Wenn jemand nichts mehr einfllt, beginnt eine neue Geschichte mit einem neuen Anfangssatz.

### Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist ....

Eine Person schaut sich um und in Gedanken whlt sich einen Gegenstand aus. Das Einzige was man den Mitspielern mitteilt ist: " Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist rot ( gruen, gelb, oder was auch immer die Farbe des Gegenstandes ist). Nun muessen die anderen Mitspieler Fragen stellen, die die Person nur mit Ja oder Nein beantworten kann. Ist es gross? Ist es an der Wand? Ist es der Hut auf der Puppe? Etc. Derjenige, der den Gegenstand erret , ist als Nchster dran.

### Personenraten

Auch ein Spiel, das man toll spielen kann, wenn man Warten muss. Jemand denkt sich eine Person aus (kann ein Lehrer, ein Verwandter oder auch ein Schauspieler oder eine berhmete Person aus der Geschichte sein). Die anderen Mitspieler mssen durch geschickte Fragen, die nur mit Ja oder Nein beantwortet werden drfen, herausfinden wen man sich ausgedacht hat. Ein Mitspieler darf so lange fragen bis eine seiner Fragen verneint wurde, dann ist der nchste dran. Hier sind die typischen Fragen, die meine als Erstes immer stellen: Ist es ein Junge/ Mdchen? Kann er/sie Deutsch?



### SPIELE MIT DEM LUFTBALLON.

Luftballons ben seit je her eine groÙe Faszination auf Kinder aus. Nicht zuletzt deshalb, weil sie aufgrund ihrer unterschiedlichen Formen, GrÙen, Farben und der Beschaffenheit zu immer neuen Bewegungs- und Spiel formen animieren. Sie eignen sich hervorragend dazu, um beispielsweise Krperkontakt zu einem Partner aufzubauen (Luftballon zwischen Rcken-Rcken, Stirn-Stirn, Bauch-Bauch, etc.).

### Kennenlernenspiel

Jeder bekommt einen Luftballon, auf den er seinen Namen mit einen wasserfesten Stift schreibt und ihn dann aufblst. Alle Ballons werden durch die Luft geworfen, bis irgendein bestimmtes Signal kommt (Musik whrenddessen laufen lassen und dann stoppen). Daraufhin fngt jeder einen Ballon und sucht den ursprnglichen Besitzer. Da sich nicht immer "zwei" treffen, bricht ein kleiner Wirrwarr aus, der aber einen RiesenspaÙ verspricht.

### Luftballon Erdumkreisung

Eng im Kreis auf Sthlen sitzen. Zwei Luftballons werden auf ausgestreckten FÙen rundgegeben. berholt ein Ballon den anderen? (Ballons starten diagonal gegenber). Darauf achten, dass jeder Spieler einen Ballon berhrt!



**Variante:** Der Ballon kann auch zwischen die Knie geklemmt weitergegeben werden.

### Luftballons in den Papierkorb

Man braucht: 1 Papierkorb, 3 Kochlöffel, 3 Luftballon. Ein Papierkorb steht in der Mitte des Raumes. Drei Spieler bekommen jeweils einen Kochlöffel und einen aufgeblasenen Luftballon - jeder Spieler eine andere Farbe. Die Aufgabe besteht nun darin, den eigenen Luftballon in den Papierkorb zu bekommen. Es ist erlaubt, den fremden Ballon abzuwehren.

### Luftballontanz 1

Man braucht: Luftballons, Kordel, Musik. Man braucht hierfür Luftballons und eine Kordel (Schnur). Die Kordel schneidet man in ca. 0,5 m lange Stücke und die Luftballons werden aufgepustet. Die Kinder binden sich den Luftballon mit der Kordel an den Fuß. Danach verteilen sie sich im Raum. Wenn die Musik anfängt zu spielen, müssen die Kinder versuchen die Luftballons der anderen kaputt zutreten und gleichzeitig ihren zu retten. Derjenige, der am Ende einen unversehrten Ballon hat, ist Gewinner des Spieles.

### Luftballonrennen

Im Kreis werden zwei Luftballons verteilt. Diese müssen nun in einer Richtung nur mit den Füßen weitergegeben werden und man muss versuchen, den anderen Luftballon zu überholen.

### Wer hat den roten Luftballon

Man braucht: Luftballons, 1 roter Luftballon, Musik- Jeder hat einen Luftballon, nur einer davon ist rot. Zur Musik wird nun getanzt und die Luftballons untereinander ständig hin- und hergetauscht. Stoppt die Musik, scheidet der aus, der in dem Moment den roten Luftballon hat. Auch ein Luftballon wird aus dem Spiel genommen, (nicht der rote Ballon) und die nächste Runde beginnt. Bis ein Sieger feststeht.

### Luftballon-Wurm

Jeder bekommt einen Luftballon und alle stellen sich in eine Reihe auf. Nun müssen die Ballons zwischen Bäuchen und Rücken geklemmt werden, so dass eine ununterbrochene Kette entsteht. Der Vorderste bräuchte eigentlich keinen Ballon. Dieser Wurm setzt sich nun vorsichtig in Bewegung, und versucht eine Runde zu gehen.

### Verrückter Ballon

Man braucht: 1 Luftballon, 1 Tischtennisball. Versucht doch mal einen Tischtennisball in einen Ballon hineinzuzuquetschen! Wenn man den Hals ordentlich vordehnt geht es. Dann den Ballon aufpusten, zuknoten und damit fangen spielen - gar nicht so einfach!!!

### Luftballonstaffel

Zwei Mannschaften stehen jeweils in einer Reihe hinter einem Stuhl. Jeder hat einen Luftballon. Auf Kommando setzen sich nun die Ersten auf den Stuhl und versuchen ihren Ballon kaputtzukriegen, indem sie sich mit Schwung draufsetzen. Hat einer es geschafft, ist der Nächste seiner Mannschaft dran! Es gewinnt die Mannschaft, die zuerst alle ihre Luftballons kaputt gekriegt hat.

### Feld frei!

Man braucht: Pro Kind einen Luftballon, ein Spielfeld für 2 Mannschaften. Es werden aus den mitspielenden Kindern 2 Mannschaften gebildet. Jetzt wird versucht, alle Ballons ins gegnerische Feld zu bringen. Das Spiel ist beendet, wenn in einem Feld keine Ballons mehr sind. **Variante:** Wenn eine festgesetzte Zeit abgelaufen ist, wird gezählt, auf welcher Seite weniger Ballons sind. Dann hat diese Mannschaft gewonnen.

### 3 Luftballons

Man braucht: Luftballons. Für jeden Teilnehmer werde 3 Luftballons beschriftet. Die Luftballons für alle Teilnehmer werden mit Wäscheklammern an einer Leine mitten in den Pool gehängt. Auf das Startzeichen sucht jeder seine Luftballons und bringt diese zum Rand, wobei es durchaus passieren kann, dass der Wind die Ballons wieder ins Wasser weht. Hat ein Spieler alle seine Luftballons zusammen, zeigt er diese dem Spielleiter und darf sie dann platzen lassen. Gewonnen hat, wer als erster alle seine Ballons im Trockenen hat und platzen lassen durfte. (Je nach Gruppengröße braucht man mehrere Spielleiter).

### Luftballonschwimmen

É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê Seite 7

Sprachdidaktisches Zentrum =

Bildungs- und Informationszentrum DRH Moskau [www.drh-moskau.ru](http://www.drh-moskau.ru) +

Deutsch-Russisches Begegnungszentrum an der Petrikirche St. Petersburg [www.drbr.ru](http://www.drbr.ru)



Man braucht: Luftballons. Ein Luftballon muss auf der Schwimmstrecke mitgeführt werden. Dabei gibt es verschiedene Schwierigkeitsgrade:

- Der Ballon wird mit der Hand transportiert.
- Der Ballon muss vor einem auf dem Wasser hergeschoben werden.
- Der Ballon muss zwischen den Füßen transportiert werden.



+ Zusammengefasst von Irina Goss, Deutsch-Russisches Begegnungszentrum St. Petersburg.

### **Sprech-, Schreib- und Malspiel**

#### **Lexi - Kanonen**

Die Gruppe ist mit einem (oder mehreren) größeren Lexikonwerken ausgestattet. Jeder nimmt sich einen Band vor und sucht interessant klingende Wörter mit absonderlichen Bedeutungen. Diese notiert man sich (und ebenso die Bedeutung). Nach dieser Vorbereitungszeit kommt abwechselnd ein Spieler an die Reihe. Er liest das Wort vor; die Mitspieler notieren es sich auf einem Zettel und schreiben eine echt klingende Bedeutung dazu. Nun werden alle Zettel eingesammelt und vorgelesen. Das Lachen muss man sich dabei verbeißen. Nun entscheidet sich jeder Spieler, welche Bedeutung er für richtige hält. Für jede richtige Lösung erhält man einen Punkt. Hat man sich täuschen lassen, erhält derjenige, von dem man sich täuschen ließ, diesen Punkt. Der Aufgabensteller erhält so viele Punkte, wie falsche Lösungen angegeben wurden.



#### **Doppel-Moppel-Match**

Es werden 2 gleichstarke Mannschaften gebildet. Sie setzen sich im Halbkreis gegenüber. Das Wortduell wird mit Doppelwörtern geführt. Beispiele: Zirkuspferd, Eisenbahn, Kaninchenstall. Die eine Mannschaft beginnt mit einem Doppelwort, z.B. Eselbrücke. Die gegnerische Mannschaft muss nun sehr schnell einen Begriff finden, der mit dem zweiten Teil des Doppelwortes beginnt, also unserem Beispiel mit „Brücke“. Ein solches Doppelwort könnte z.B. Brückenbauer oder Brückenwächter sein. Darauf muss die andere Mannschaft in gleicher Weise kontern, z.B. Wächterhaus. Gelingt es einer Mannschaft nicht, innerhalb von 10 Sekunden das passende Wort zu finden, muss sie einen ihrer Spieler an die gegnerische Mannschaft abgeben.

#### **Der Satz in Bewegung**

Die Spieler bilden zwei mononationale Gruppen. Eine Gruppe verlässt den Raum. Die andere Gruppe bleibt mit dem Spieleiter, der jedem ein Wort in der Fremdsprache verteilt. Alle Wörter bilden zusammen einen Satz. Jeder Spieler merkt sich sein Wort und wiederholt es laut, indem er sich durch den Raum bewegt.

Die zweite Gruppe kommt hinein, hört zu und muss den Satz wiederherstellen. Danach werden die Rollen gewechselt.

#### **Listenspiel**

Das Listenspiel ist sehr variabel: mit ihm kann in Anfängergruppen sehr gut ein fester Minidialog eingeübt werden, in Fortgeschrittenengruppen kann es als Sprechanlass für freies Sprechen dienen. In der Regel steht das Üben und Festigen vorher eingeführter Strukturen, Wendungen und Vokabeln im Vordergrund.

Eine Liste mit geschriebenen oder gezeichneten Objekten hängt an der Wand und wird vor Beginn des Spiels besprochen. Ggf. wird der zu übende Dialog vorgegeben.

Die Spieler sitzen im Kreis. Es ist jedoch ein Stuhl weniger vorhanden als es Mitspieler gibt.

Nun werden Kärtchen in Postkartengröße oder halber Postkartengröße, auf denen die gleichen Objekte geschrieben oder gezeichnet sind (Liste), an die Spieler verteilt. Jeder sitzende Spieler erhält eine Karte mit einem Objekt, die er seinen Nachbarn nicht zeigt. Ein Spieler (beim ersten





Mal am besten der Spielleiter) beginnt in der Mitte des Kreises. Durch eine Frage muss er versuchen, einen Platz zu bekommen. Beispiel:

*Wer hat das Brot? Wo kann ich Brot kaufen? Wie viel kostet das Brot?*

Diese Strukturen sind vorher eingeführt worden und für jeden Teilnehmer sichtbar festgehalten (Plakate).

Derjenige Spieler im Kreis, der das Brot auf seiner Karte hat, muss nun genau auf die Frage bezogen antworten:

*Ich habe das Brot. Hier kannst du Brot kaufen. Das Brot kostet 4 Mark.*

Sobald er geantwortet hat, muss er dem stehenden Spieler seinen Platz anbieten. Er ist nun an der Reihe, zu fragen.

#### **Variante:**

Folgende Variante des Spiels kann auch ohne vorbereitetes Material gespielt werden:

Die Liste wird an der Tafel (Plakat) durch ein gemeinsames „Brainstorming“ der Mitspieler zu einem bestimmten Thema erstellt. Dann werden gemeinsam die Kärtchen beschrieben und anschließend verteilt. Mit einem „Brainstorming“ wird Wortmaterial z.B. für eine Liste mit Berufen gesammelt.

**Weitere Beispiele für Wortlisten:** Einkaufszettel (Lebensmittel), Einladungen zu Freizeitaktivitäten, nach Hilfe fragen, Fundbüro, Bus- und Zugverbindungen, öffentliche Verkehrsmittel usw.

**Material:** Plakate, Stifte, Karteikarten

- Der Ballon muss zwischen den Füßen transportiert werden.



### **Kooperationsspiele**

#### **Zwilling**

Jeweils zwei Spieler bilden ein „siamesisches Zwillingsspaar“. Beide Spieler stellen sich dicht hintereinander. Der vordere Spieler sollte etwas größer sein. Er verschränkt seine Arme auf dem Rücken. Der hintere Spieler steckt seine Arme nach vorne, so dass es fast so aussieht, als gehörten sie dem vorderen. Nun fängt der vordere Spieler an zu sprechen, und der hintere macht dazu die passende Gestik. Dabei darf sein Kopf für die Zuschauer nicht zu sehen sein. Der Eindruck eines Zwillings wird verstärkt, wenn der vordere Spieler eine große, alte Jacke verkehrt herum anzieht, in dessen Ärmel der hintere Spieler dann hineinfährt. Bei sehr großen Jacken kann er sogar unter der Jacke verschwinden.

#### **Entwirrungen**

Die Grundfassung und alle Varianten fordern als gemeinsame Leistung der Gruppe, eine „verwirrte“ Situation zu entwirren. Bei KNÄUELESCHLANGE bilden alle Spieler eine lange Reihe und fassen sich an den Händen. Der „Schlangenkopf“ (bei jüngeren Spielern der Spielleiter) zieht die anderen hinter sich her und schlängelt sich zwischen den anderen Teilnehmern hindurch (je häufiger, desto schwieriger wird das Entwirren). Dabei kann der „Kopf“ über die Arme steigen, unten durchkriechen, sogar zwischen den Beinen durchkrabbeln. Dabei folgen die „Schlangenglieder“ stets ihrem „Kopf“, ohne die Hände loszulassen. Schließlich gibt der „Kopf“ dem „Schlangenende“ seine freie Hand. Nun geht es darum, das „Schlangenkäuel“ wieder entwirrt (ohne die Hände dabei loszulassen). Dies setzt intensive Kooperation zwischen den „Schlangengliedern“ voraus, über die man am Ende des Spiels rede könnte.

#### **Teebeutelweitwurf**

Bei diesem Spiel geht es darum, den Teebeutel so weit wie möglich zu werfen. Dazu werden von dem Startpunkt in gleichmäßigen Abständen (abhängig von Windverhältnissen, lieber vorher probieren.) zwei Markierungen gelegt. Das Kind wirft nun drei mal einen trockenen Teebeutel. Wenn das Kind in das Feld zwischen Startpunkt und erste Markierung trifft bekommt es einen Punkt, zwischen den beiden Markierungen gibt es 2 Punkte, dahinter 3. Dadurch ist

É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê Seite 9

Sprachdidaktisches Zentrum =

Bildungs- und Informationszentrum DRH Moskau [www.drh-moskau.ru](http://www.drh-moskau.ru) +

Deutsch-Russisches Begegnungszentrum an der Petrikirche St. Petersburg [www.drbr.ru](http://www.drbr.ru)



gewährleistet, daß keiner ganz leer ausgeht.

### **Sockenzielwurf**

Beim Sockenzielwurf werden nach dem Startpunkt drei Markierungen so gelegt, daß der Abstand immer kleiner wird. Der Abstand vom Startpunkt zur ersten Markierung ist also recht groß, der Abstand zwischen den letzten wesentlich kleiner (etwa 50cm). Trifft ein Kind in das erste Feld, bekommt es 1 Punkt, im zweiten Feld gibt es 2 Punkte, im dritten Feld gibt es 3 Punkte, dahinter wieder 1 Punkt. Dadurch bekommen die kleineren Kinder bessere Chancen auf viele Punkte.



### **Wasserbombenvolleyball**

Dieses Spiel kann man mit zwei mal zwei Kindern spielen oder mit zwei beliebig großen Gruppen. Ein klar getrenntes Spielfeld (z.B. Volleyballfeld mit tiefem Netz) ist wichtig. Bei der 2x2-Variante spielen je zwei Kinder gegeneinander. Jede Zweiergruppe bekommt einen Kopfkissenbezug, den sie zwischen sich spannen muß. Nun wird eine volle Wasserbombe auf das Kopfkissen einer Gruppe gelegt. Die Gruppe muß jetzt versuchen, durch spannen und entspannen des Kopfkissenbezuges die Wasserbombe im hohen Bogen auf die andere Seite zu "werfen". Die andere Gruppe muß jetzt mit ihrem gespannten Kopfkissenbezug die Wasserbombe fangen, ohne daß sie kaputt geht. Fällt sie im Feld runter oder geht kaputt, bekommt die werfende Gruppe einen Punkt, bleibt sie ganz, muß jetzt diese Gruppe versuchen, die Wasserbombe in das gegnerische Feld "werfen". Nach drei geplatzten Wasserbomben bekommt jedes Kind der Gewinner-Gruppe 3 Punkte, die andere Gruppe je 2 Punkte. Bei großen Gruppen geht es analog mit großen Bettlaken.

### **Hindernislauf I**

Für diesen Hindernislauf ist es von Vorteil, wenn man einen Helfer an der Station hat. Man benötigt zwei Kerzen mit großem Untersetzer (z.B. Papprücken vom A4-Block), zwei alte Bücher, zwei halbgefüllte Luftballons oder aufgeblasene Wasserbomben und eine Strecke von etwa 20m mit 3 bis 4 Treppenstufen und einer Wendemarke.

Die Kinder absolvieren diesen Parcours zu zweit. Jedes Kind bekommt eine brennende Kerze auf dem Untersetzer in die Hand, ein Buch auf den Kopf und einen Ballon zwischen die Beine. Jetzt müssen die Kinder im Wettlauf gegeneinander die Strecke ablaufen. Sie müssen sofort stehen bleiben, wenn die Kerze ausgeht, das Buch oder der Luftballon rausfällt und warten, bis ein Helfer alles wieder platziert hat. Erst dann dürfen sie weiterlaufen. Wer zuerst ankommt bekommt 2 Punkte, der Zweite - 1

### **Hindernislauf II**

Hier laufen 2x2 Kinder gegeneinander einen Parcours mit einem Luftballon zwischen den Köpfen ab. Die Strecke sollte über Bänke und unter Tischen durchgehen. Fällt der Ballon runter, so muß das letzte Hindernis wiederholt werden. Jedes Kind der Siegergruppe bekommt 2 Punkte, die Zweiten 1.

### **Skilaufen**

Man benötigt 2x4 Kinder, zwei paar "Riesenski" mit Platz für 4 Kinder (also je zwei gehobelte, lackierte Holzbretter mit 4 stabilen Schlaufen in gleichmäßigem Abstand) und eine nasse Wiese.

Die Kinder stecken ihre Füße in die Schlaufen und müssen nun durch Koordination und geschickte Kommandos eine ebene Strecke mit einer Wendung überwinden. Die Strecke sollte nicht allzu lang sein, da es sich oft sehr Mühsam gestaltet. Gewonnen hat natürlich die Gruppe, die zuerst die Strecke passiert hat.



### **Ralleys oder Geländespiele**

É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê Seite 10

Sprachdidaktisches Zentrum =

Bildungs- und Informationszentrum DRH Moskau [www.drh-moskau.ru](http://www.drh-moskau.ru) +

Deutsch-Russisches Begegnungszentrum an der Petrikirche St. Petersburg [www.drj.ru](http://www.drj.ru)



Bevor man diese Spiele spielt, muß man seine Kinder und das Gelände gut kennen. Die Vorbereitung ist ziemlich aufwendig, aber es werden auf alle Fälle lustige und spannende Nachmittage. Ganz besonders wichtig ist es, die Kinder vorher nochmal zu belehren. Die Kinder laufen Gruppenweise.

### Sternralley

Bei der Sternralley laufen die Kinder eine sternförmige Strecke ab. Sie bekommen vom Spielleiter einen Zettel mit einer knappen Wegbeschreibung (Jede Gruppe bekommt zu Anfang eine andere Beschreibung). Sie müssen diesen Weg jetzt laufen, bis sie zu einem Zettel mit einer Aufgabe kommen. Diese Aufgabe müssen sie erfüllen und wieder zurück ins Lager kommen, um das Ergebnis zu zeigen und die nächste Wegbeschreibung abzuholen. Am Ende muß jede Gruppe jeden Weg gelaufen sein. Der Spielleiter trägt die erreichten Punkte in eine Liste ein und markiert sich, welchen Weg die Gruppe nimmt. So weiß er zu jeder Zeit, wo die Gruppe ist. Wenn die Gruppe das letzte Ergebnis bringt wird die Zeit gestoppt. Wenn alle Gruppen wieder anwesend sind, errechnet er die Punkte aus der Zeit und den Erreichten Ergebnissen. Dabei darf man der Zeit nicht zuviel Bedeutung beimessen, da man sonst die kleineren Gruppen benachteiligt. **Ein Beispiel:** Die erste Gruppe kam nach 2 Stunden ins Ziel, die letzte Gruppe erst nach 2 Stunden 30 Minuten. Also liegen 30 Minuten Unterschied zwischen erster und letzter Gruppe. Nun muß ein Faktor überlegt werden. Gab es bei den Aufgaben 500 mögliche Punkte, so macht es Sinn, pro Minute 5 Punkte zu geben. Das heißt die ersten bekommen 150 Punkte + 100 Bonuspunkte für die Zeit, die letzten bekommen nur die 100 Bonuspunkte für die Zeit (so geht keine Gruppe ganz leer aus). Also haben die Aufgaben eine wesentlich größere Wichtung, als die Zeit.

### Chaosralley

Die Gruppen bekommen je einen Laufzettel und die erste Richtung gesagt. Nun laufen sie im Abstand von 5 Minuten los (Die größten zuerst, die kleinen zuletzt). An jeder größeren Wegkreuzung muß ein Zettel hängen mit je einer Frage, die mit a, b und c entscheidbar ist. Unter den drei Antworten sind mit a, b, und c gekennzeichnete Pfeile gemalt. Nur die richtige Antwort zeigt in die richtige Richtung, in die die Gruppen dann weiterlaufen. Die Kinder müssen sich die richtige Antwort aufschreiben. Laufen sie in die falsche Richtung merken sie das spätestens an der nächsten größeren Weggabelung. Dann müssen sie zurück und neu überlegen. Die Gruppe, die die kürzeste Zeit braucht und alle Fragen beantwortet hat, gewinnt. Die Antworten auf dem Zettel sollen nur beweisen, daß sie an jeder Frage waren.

### Mapralley

Die Mapralley ist die anspruchsvollste Ralley, die wir durchführen. Die Gruppen bekommen zwei Laufzettel, es wird ein Kind bestimmt, das die Gruppenführung übernimmt. Sie bekommen wieder den ersten Weg genannt und laufen wieder im Abstand von 5 Minuten los. An den Weggabelungen hängen nicht sofort Zettel, sondern erst nach 100 m auf dem richtigen Weg. Das bedeutet, daß der Gruppenführer einzelne Kinder ein Stück in jede Richtung schickt, um zu prüfen, wo der Zettel mit einer Frage (nicht a,b oder c) hängt. Ist der Zettel gefunden, so muß der Gruppenführer den Weg auf seinen ersten Laufzettel malen, auf den zweiten Zettel kommt die Antwort der Frage. Dann geht es weiter in die richtige Richtung bis zur nächsten Kreuzung. Es hängt viel vom Geschick des Gruppenführers ab. Er muß die Kinder gleichmäßig und nach den körperlichen Reserven auf die einzelnen Wege schicken, er muß die Gruppe zusammenhalten und er muß sich das Gelände als Kartendarstellung vorstellen können.

Deshalb sollte der Gruppenführer vom Gruppenleiter bestimmt werden, nicht von der Gruppe, denn die Gruppe wählt oft nicht den Intelligentesten, sondern den Lautesten aus. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst wieder da war und die meisten Fragen richtig beantwortet hat. Die Punktegebung kann analog zur Sternralley laufen.

É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê Seite 11

Sprachdidaktisches Zentrum =

Bildungs- und Informationszentrum DRH Moskau [www.drh-moskau.ru](http://www.drh-moskau.ru) +

Deutsch-Russisches Begegnungszentrum an der Petrikirche St. Petersburg [www.drj.ru](http://www.drj.ru)



Nachdem alle Ralleys gelaufen sind, wird die Gruppe bestimmt, die aus allen Ralleys die meisten Punkte geholt hat. Diese Gruppe wird dann bei der Abschlusdisco bekanntgegeben und bekommt eine Urkunde.



### Staffelwettkampf (ca. 55 min)

**Hinweise zur Organisation:** Wenn möglich sollte man die Mannschaften vom Erwärmungsspiel gleich für den Staffelwettkampf übernehmen. Je nach Geräteausstattung der Schule, bieten sich 2, 3, oder 4 Mannschaften an.

### Tretrollerrallye

Die gesamte Mannschaft muss so schnell wie möglich von einer Hallenseite zur anderen gefahren werden. Dabei dürfen sich immer nur zwei Schüler gleichzeitig auf dem Tretroller fortbewegen. Der "Fahrer", der einen Mitspieler zur anderen Seite gefahren hat, muss auf der anderen Seite bleiben. Der gefahrene Schüler muss zurückrollern und den nächsten Spieler abholen.

**Anmerkung:** Der Tretroller ist mittlerweile ein so beliebtes Sportgerät bei den Kindern geworden, dass man durch Nachfragen bei den Schülern schnell über drei Tretroller verfügen kann.

### Pferdewagenrennen

Ein Schüler der Mannschaft hockt oder sitzt auf einer Teppichfliese und wird von zwei "Pferden" (2 anderen Schülern der Gruppe) mit Hilfe eines Springseiles gezogen. Es bleibt immer nur ein "Pferd" des "Gespannes" auf der anderen Hallenseite. Das andere Pferd und der Fahrer müssen zurück, um den nächsten Schüler der Gruppe abzuholen.

### Mattenrutsche

Zu dritt an den Händen fassen, zur Weichbodenmatte laufen und sich dort mit Schwung auf die Matte schmeißen. Nachdem die Matte ein paar Meter nach vorn gerutscht ist, laufen alle drei Schüler wieder zurück. Die nächsten drei Spieler dürfen erst starten, wenn der letzte der Gruppe am Starthütchen angelangt ist. Die Matten mit der glatten Seite nach unten legen.

**Anmerkung:** Das Rutschen auf der Matte macht den Schülern besonders viel Spaß.

### Mattenschlag

Alle Schüler einer Mannschaft müssen so schnell wie möglich von der Startlinie zur Ziellinie gelangen, indem sie die große Weichbodenmatte immer wieder umdrehen und dabei auf den Boden fallen lassen.

**Anmerkung:** Bei jedem Umdrehen der Matte gibt es einen lauten Schlag!

### Brückenbau

Die gesamte Mannschaft - bis auf zwei Spieler - befindet sich auf einer Turnmatte. Auf Kommando müssen die zwei übriggebliebenen Schüler der Gruppe eine zweite Turnmatte in günstigem Abstand vor die erste legen. Nun springen alle auf die vordere Matte und zwei andere Spieler legen die nun freigewordene Matte nach vorn. Kein Spieler der Mannschaft – bis auf die jeweiligen "Brückenbauer" – darf den Boden berühren. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst das andere "Ufer" erreicht hat.

### Wikingerschiff

Alle Spieler der Gruppe setzen sich auf eine umgedrehte Langbank, die auf jeweils acht bis zehn Gymnastikstäben liegt. Durch gemeinsames Vor- und Zurückwippen aller Gruppenmitglieder muss das "Wikingerschiff" so schnell wie möglich bis zur anderen Hallenseite gefahren werden. Der jeweils letzte Schüler auf der Bank bringt den hinten frei werdenden Gymnastikstab so schnell wie möglich nach vorn und legt ihn wieder vor die Bank. Danach setzt er sich auf den vordersten Platz des "Schiffes" usw.

### Autorallye

Jeweils zwei Schüler einer Mannschaft "fahren" in einem Kastenteil (von einem großen Sprungkasten), zum Wendepunkt (Hütchen) und zurück. Mit Handschlag werden die nächsten beiden "Rennfahrer" "auf die Bahn" geschickt.

É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê Seite 12



Sprachdidaktisches Zentrum =

Bildungs- und Informationszentrum DRH Moskau [www.drh-moskau.ru](http://www.drh-moskau.ru) +

Deutsch-Russisches Begegnungszentrum an der Petrikirche St. Petersburg [www.drj.ru](http://www.drj.ru)

**Hinweis:** Bei dieser Staffelvariante müssen sich die beiden Spieler gut aufeinander abstimmen, damit es nicht zu Stürzen kommt. Die besseren Schüler müssen evtl. Rücksicht auf die Schwächeren nehmen, indem sie sich etwas verhalten fortbewegen. Es empfiehlt sich unter Umständen die Durchführung eines Probedurchlaufs.

#### **Kastenabbau / Kastenaufbau**

Einen großen Sprungkasten in Einzelteilen von einer Hallenseite zur anderen transportieren und dort wieder zusammensetzen. 4 Schüler jeder Gruppe müssen gleichzeitig ein Kastelement von einer Seite zur anderen tragen. Danach müssen sie zurücklaufen und per Handschlag die nächsten 4 Spieler der Mannschaft auf den Weg schicken.

#### **Medizinballstaffeln**

Die Schüler stehen mit gegrätschten Beinen dicht hintereinander. Der Medizinball wird rückwärts von vorn durch die Beine gerollt, vom letzten Schüler der Gruppe aufgenommen, so schnell wie möglich nach vorn getragen und wieder durch die gegrätschten Beine gerollt.

**Hinweis:** Der Lehrer sollte darauf achten, dass auch wirklich alle Spieler der Mannschaft "dicht an dicht" stehen.

**Varianten:** Den Medizinball im Sitzen nach hinten über die Köpfe aller Mannschaftsteilnehmer durchreichen.



### **SPORT WETTBEWERBE**

#### **Discospiele**

Diese Spiele kann man mit relativ wenig Vorbereitung sehr schnell durchführen und damit sehr viel Stimmung machen. Sie können meist nicht von allen Kindern gespielt werden, daher ist es ratsam sich markante Kinder zu suchen, die man ein wenig durch den Kakao ziehen kann. Es eignen sich aber auch Pärchen.

#### **Negerkussessen**

Für dieses Spiel braucht man zwei Kinder, zwei Augen-Tücher, zwei große Löffel, zwei flache Teller, pro Paar 4 Negerküsse und eine abwaschbare Unterlage (z.B. Fliesenfußboden). Die Negerküsse werden zerdrückt, die Waffel wird entfernt. Jedes Kind bekommt nun 2 zerdrückte Negerküsse auf seinen Teller und die Augen werden ihm verbunden.

Jetzt sollen die Kinder sich gegenseitig mit den Löffeln füttern. Am Ende gewinnt das Paar, was die kürzeste Zeit bis zum "aufessen" der Negerküsse braucht. Meistens gibt es eine große Matzerei, weil die Kinder ja nicht sehen, wohin sie füttern, aber es macht auf alle Fälle Laune.

#### **Klopapierwickeln**

Auch hier braucht man mehrere Paare, die gegeneinander antreten. Jedes Paar bekommt eine Rolle Toilettenpapier und schon kann's losgehen. Je ein Kind wickelt seinen Partner ein, die Technik spielt dabei keine "Rolle". Gewonnen hat das Paar, was zuerst fertig ist und am ordentlichsten eingewickelt hat. Hier macht sich übrigens eine hektische Musik ganz gut.

#### **Ballonlatschen**

Hier braucht man eine überschaubare Anzahl Kinder, entsprechend viele, gleichaufgeblasene Luftballons und Wolle. Jedem Mitspieler wird ein Luftballon an das rechte (oder auch das linke) Bein gebunden, dann wird Musik gespielt. Die Kinder müssen jetzt versuchen, die Ballons der anderen Kinder zu zertreten, ohne dabei den eigenen zu opfern. Geht ein Ballon kapputt oder wird verloren muß sich das Kind an den Rand setzen. Gewinner ist das Kind, das als letztes noch einen Ballon am Bein hat.

#### **Orangentanz**

Eine Abwandlung zum Ballontanz. Hier wird jedoch nicht mit Ballon zwischen den Köpfen geklemmt, sondern eine Orange oder etwas vergleichbar großes. Der Schwierigkeitsgrad ist somit enorm gestiegen.



### Orangen Schlange

Bei diesem Spiel braucht man eine überschaubare Anzahl von Kindern und eine Orange, oder etwas vergleichbar großes. Die Kinder stellen sich in einen engen Kreis, ein Kind bekommt die Orange zwischen Kinn und Brust geklemmt und muß sie jetzt so an seinen rechten Nachbarn übergeben, wieder unter das Kinn, ohne dabei die Hände zu benutzen. Fällt die Orange runter, so scheidet der Verursacher des Absturzes aus. Gewonnen hat der, der als letztes übrigbleibt.

### Zeitungstanz

Man braucht gegeneinander antretende Paare und entsprechend viele große Zeitungsstücke. Nun wird zusammen auf dem Zeitungsstück getanzt. Nach 20 Sekunden stoppt die Musik, die Zeitung wird in der Mitte zusammengefaltet. Nun wird wieder getanzt. Nach 20 Sekunden wird sie auf diese Weise wieder halbiert. Tritt ein Kind neben die Zeitung, so scheidet das Paar aus. Die Zeitungen werden so lange halbiert, bis nur noch ein Paar übrig ist.

### Zahlenfelder

Man braucht nur wenige Kinder und Notizzettel. Auf die Notizzettel werden jetzt Zahlen von 1 - 5 geschrieben. Von jeder Zahl mindestens 1 Zettel mehr, als Kinder mitspielen. Dann werden die Zahlen wahllos auf einer Fläche von 1,50m\*1,50m verteilt. Die Kinder stellen sich jetzt um das Feld herum und der Moderator sagt womit (also Arm oder Bein) die Kinder auf welche Zahl müssen (z.B. Bein auf 5). Die Kinder müssen nun ein Bein auf ein Feld mit der 5 stellen. Nun sagt der Moderator die nächste Kombination (z.B. Arm auf 3). Die Kinder müssen jetzt einen Arm auf eine 3 legen. Das wird so oft wiederholt, bis alle Kinder zusammengeknotet sind. Wenn ein Kind keine Chance mehr hat, eine Zahl zu erreichen, ist es raus. Gewinner ist der letzte auf dem Feld.

### Sockenklau

Die Freizeitteilnehmer werden in gleich große Gruppen unterteilt (vier sind am praktischsten). Man markiert vorher ein Spielfeld und in jede Ecke wird eine Gruppe gestellt, die nur Socken an den Füßen tragen. Auf ein Signal hin gilt es, den anderen Gruppen ihre Socken auszuziehen. Ausscheiden aus dem Spiel muss, wer keine Socken mehr anhat oder außerhalb des Spielfelds ist. Sieger ist, wer als letztes noch einen (oder zwei) Socken anhat.



+ Zusammengefasst vom DJO-Team, Berlin.

## PC-Kurs



Вы до сих пор пользуетесь чужим почтовым ящиком? А хотите получать свой экземпляр ТАКСИ? Для регистрации своего почтового ящика Вам потребуется не более 10 минут.



Зайдите на сайт [www.mail.ru](http://www.mail.ru)

Для создания личного почтового ящика на [Mail.ru](http://Mail.ru) Вам необходимо пройти процедуру регистрации.

Нажав на ссылку «[Регистрация](#)», Вы попадаете на анкету. Поля, обязательные для заполнения, обозначены красной звёздочкой \*.



Укажите имя, которое Вы хотите иметь в качестве Вашего электронного адреса (e-mail). Это имя должно быть длиной не более 16 символов и состоять из латинских букв или цифр.



[Придумайте пароль](#) к создаваемому Вами почтовому ящику. Введите его дважды. В пароле нельзя использовать кириллицу. Не выбирайте слишком простой пароль, его

É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö × ÷ ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã Seite 14

Sprachdidaktisches Zentrum =

Bildungs- und Informationszentrum DRH Moskau [www.drh-moskau.ru](http://www.drh-moskau.ru) +

Deutsch-Russisches Begegnungszentrum an der Petrikirche St. Petersburg [www.drbr.ru](http://www.drbr.ru)



могут легко подобрать и воспользоваться Вашим почтовым ящиком. Но если Вы вряд ли будете передавать суперсекретные сведения, то лучше придумайте пароль, который Вы точно вспомните при заходе в почту в следующий раз.



Чтобы иметь возможность восстановить забытый пароль, укажите секретный вопрос (или выберите его из предложенного списка), введите ответ на этот вопрос. Обратите внимание на то, чтобы другим было бы трудно подобрать правильный ответ на этот вопрос, а Вам было бы трудно его забыть. В случае правильного ответа на секретный вопрос, Вам будет предложено установить новый пароль.



Введите Ваши имя и фамилию, укажите пол, дату рождения: день в виде двух цифр, месяц выберите из списка, год введите как четыре цифры.



Введите шестизначное число, которое Вы видите на картинке. Если вы сомневаетесь в том, что вы видите за число на картинке, попробуйте ввести самое похожее число. Если у вас не получится угадать число, вам будут предоставлены еще попытки ввести его.



Для завершения регистрации Вашего нового электронного адреса нажмите кнопку "Зарегистрировать почтовый ящик".

В случае верного заполнения анкеты Вы попадете в почтовый ящик.

Если компьютер отказывается регистрировать Вам почтовый ящик с этим именем, то выберите себе другое имя из списка

Поздравляю, Вы справились! Напишите письмо на адрес [Irina@drb.sp.ru](mailto:Irina@drb.sp.ru) и мы подпишем и Вас на журнал Такси!



Zusammengefasst von Irina Goss, Deutsch-Russisches Begegnungszentrum St. Petersburg.

## Deutsch lernen mit Liedern



### BEWEGUNGSLIEDER

#### DIE KLEINE HEXE

Ich bin die kleine Hexe und habe braune Schuh,  
ich reit' auf meinem Besen und sing' ein Lied dazu.  
Hei hopp hopp hopp, hei hopp hopp hopp,  
hei hopp hopp hopp, hei hopp hopp hopp,  
hei hopp hopp hopp, hei hopp hopp hopp.



#### So wird's gemacht:

Setzt oder stellt euch in einen Kreis. Ein Kind verkleidet sich als kleine Hexe und reitet auf dem Besen inmitten des Kreises herum. Die Schuhfarbe im Liedtext müsst ihr natürlich der Schuhfarbe der kleinen Hexe anpassen. Am Ende des Liedes sucht sich die kleine Hexe eine neue Hexe aus.

Variante: Alle Kinder laufen vor der Hexe weg, während ihr das Lied singt. Beim letzten "Hopp" muss die Hexe einen von euch fangen und mit einem kleinen Hexenspruch verzaubern. Die nächste Hexe entzaubert den Verzauberten dann wieder, und das Spiel beginnt von vorne.

Bei einer großen Kinderschar könnt ihr alle Kinder mit gleichen Schuhfarben zu Hexen machen. Dann reiten alle Kinder in der Mitte auf einem Hexenbesen. Zum Schluss setzen sich die Hexen wieder und ihr sucht euch eine neue Schuhfarbe aus.

É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê Seite 15

Sprachdidaktisches Zentrum =

Bildungs- und Informationszentrum DRH Moskau [www.drh-moskau.ru](http://www.drh-moskau.ru) +

Deutsch-Russisches Begegnungszentrum an der Petrikirche St. Petersburg [www.drb.ru](http://www.drb.ru)



J=100

Ich bin die klei-ne He-xe und ha-be brau-ne Schuh, ich  
 reit' auf mei-nem Be-sen und sing' ein Lied da-zu. Hei  
 hopp hopp hopp, hei hopp hopp hopp, hei hopp hopp hopp hopp hopp, hei  
 hopp hopp hopp, hei hopp hopp hopp, hei hopp hopp hopp hopp hopp.



**MEINE HÄNDE SIND VERSCHWUNDEN**

Meine Hände sind verschwunden,  
 ich habe keine Hände mehr!  
 Ei, da sind die Hände wieder!  
 Tra la la la la la la.

Meine Nase ist verschwunden,  
 ich habe keine Nase mehr.  
 Ei, da ist die Nase wieder.  
 Tra la la la la la la.

Meine Augen sind verschwunden,  
 ich habe keine Augen mehr.  
 Ei, da sind die Augen wieder.  
 Tra la la la la la la.

Meine Ohren sind verschwunden,  
 ich habe keine Ohren mehr.  
 Ei, da sind die Ohren wieder.  
 Tra la la la la la la.

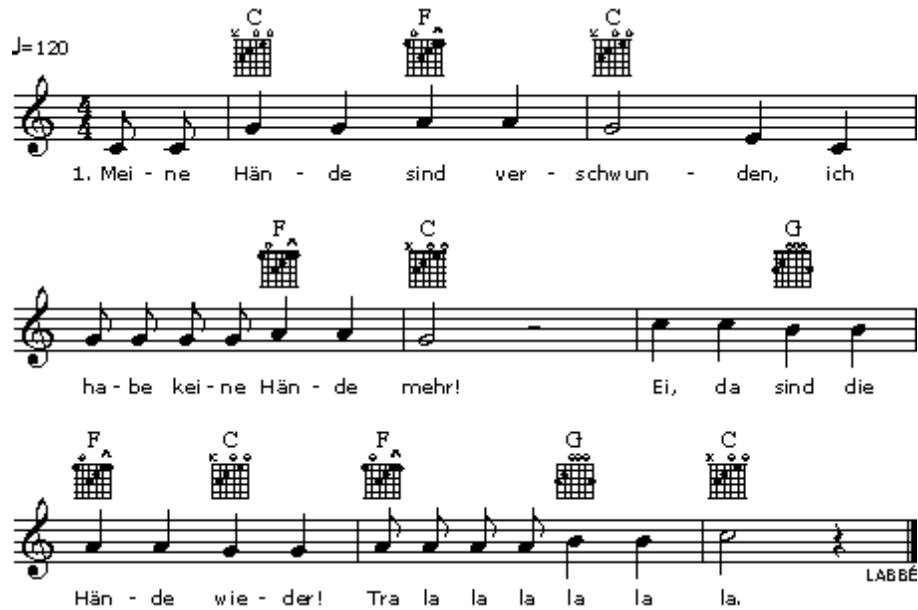
Meine Finger sind verschwunden,  
 ich habe keine Finger mehr.  
 Ei, da sind die Finger wieder.  
 Tra la la la la la la.

Mein Mund, der ist verschwunden,  
 ich habe keinen Mund mehr.  
 Ei, da ist der Mund wieder.  
 Tra la la la la la la.





J=120



1. Mei - ne Hän - de sind ver - schwun - den, ich  
 ha - be kei - ne Hän - de mehr! Ei, da sind die  
 Hän - de wie - der! Tra la la la la la la la. LABBE

**So wird's gemacht:**

Hier verschwinden nicht nur deine Hände - auch Augen, Nase, Ohren usw. gehen in diesem Lied verloren. In jeder Strophe versteckst du ein anderes Körperteil. Mit Kleinkindern - es verschwindet der Arm im Ärmel und bei "Ei da" taucht er wieder auf. Das Lied kann auch als Versteckspiel gespielt werden. Anstelle der Körperteile können auch die Namen von Kindern eingesetzt werden. Bei "Ei da" erscheint das versteckte Kind wieder und ein anderes ist dran.


**Rhythmische Spiele**
**REGEN, REGEN, TROPF, TROPF, TROPF**

Regen, Regen, tropf, tropf, tropf,  
 fall auf meinen Kopf, Kopf, Kopf,  
 fall auf meine Hand, Hand, Hand,  
 fall aufs ganze Land, Land, Land.  
 Regen, Regen.


**So wird's gemacht:**

Bei diesem rhythmischen Singspiel klopfst du im ersten Takt mit den Fingern auf den Oberschenkel. Danach trommelst du leicht auf deinen Kopf. Im dritten Takt prasselt der Regen der einen Hand auf den Handrücken der anderen. Wenn der Regen aufs ganze Land fällt, lässt du deine Finger langsam von oben nach unten regnen. Zum Schluss klopfst du ganz langsam im Rhythmus des Gesprochenen.


**KLATSCHLIED**

Hör mir zu,  
 ein feines kleines Lied,  
 ich sing es zweimal,  
 es ist nicht sehr lang.

Klatsch in die Hand!  
 Zweimal schnipps!  
 Dreh Dich um!  
 Berühr den Boden!

Winke mit der rechten Hand!  
 Winke mit der linken Hand!  
 Schlag auf das rechte Knie!

Schlag auf das linke Knie!  
 Hak rechts ein!  
 Geh im Kreis!  
 Hak links ein!

Geh im Kreis!




**ÄPFEL, BIRNEN UND SPINAT**

Äpfel, Birnen und Spinat,  
 Sauerkraut und Kopfsalat,  
 schau, wer an der Reihe ist,  
 sag mir jetzt, wie alt du bist.

**So wird's gemacht:**

Dieses Kreisspiel ist wie ein Abzählvers aufgebaut. Ein Kind aus der Gruppe stellt sich in die Mitte des Kreises und sagt den Spruch auf. Die Anderen können im Rhythmus mitklopfen. Derjenige, auf den beim letzten Wort gezeigt wird, muss sein Alter sagen. Von dort wird die Zahl abgezählt. Auf den die letzte Zahl trifft, kommt in die Mitte und das Ganze beginnt von vorne.

Zusammengestellt von Elena Sinelschtschikowa mit

Weitere Kinderlieder zum freien Download finden Sie unter:

<http://www.labbe.de> Webseite für Kinder

<http://www.labbe.de/liederbaum/index.asp> Kinderlieder und Singspiele mit Noten

<http://www.petras-kinderlieder.de> Kinderlieder zum verschiedenen Themen (Jahreszeiten, Berufe, Schlaflieder, Reime usw.)

<http://www.spiellieder.de> Kinderlieder von Detlef Cordes, die man gleich anhören kann.

<http://www.kleinkind-online.de> Webseite nur für Kinder (Kinderlieder, Spiele, Basteleien, Ausmalbilder)

<http://www.ingeb.org/kinderli.html> Kinderlieder von A bis Z

[http://www.songtexte.tv/kinderlieder/songtexte\\_6933.html](http://www.songtexte.tv/kinderlieder/songtexte_6933.html)



+ Zusammengefasst von Elena Sinelschikowa, Deutsch-Russisches Begegnungszentrum St. Petersburg.  
[lana@drb.sp.ru](mailto:lana@drb.sp.ru) anhand der Webseite [www.labbe.de](http://www.labbe.de).

**Nette Lieder und Gedichte, einfach soooooo - zum Geniessen.....**

Mein kleiner Schatz,  
 für Dich ist immer Platz.

Und hast Du einmal  
 Sorgen,  
 verschieb sie nicht auf  
 morgen,

komm zu mir,  
 ich helfe dir.



**Zaubern**  
 Willst du richtig zaubern können?  
 Willst Du wissen, wie das geht?  
 Dann kann ich dir was verraten,  
 das in keinem Schulbuch steht!  
 Hab vom Zauberkind erfahren  
 das Geheimnis, Satz für Satz.  
 Darfst es keinem weitersagen,  
 sonst war alles für die Katz!

und deck dir die Augen zu.  
 Sage leise: „Kleine Muschel,  
 tief im Meer, lass´ mich herein!  
 Will in deinem Häuschen wohnen!“  
 Plötzlich bist du ganz allein.

Willst du, dass dich jemand lieb hat,  
 aber du bist ihm egal,  
 backe ihm ein Honigplätzchen,  
 küsst das Plätzchen siebzig mal.  
 Leg es auf dein Herz und sage:  
 „Bitte, bitte, liebe mich!“

Danach gib es ihm zu essen,  
 zack – ist er verliebt in dich!  
 Musst du einmal Wut ablassen,  
 such dir einen großen Stein.  
 Spuck darauf, bis er ganz nass ist,  
 grab ein Loch und schmeiß´ ihn rein.  
 Doch, eh´ du das Loch zubuddelst,  
 sag ein ganz, ganz schlimmes Wort.  
 Halt die Luft an! Mach das Loch zu!  
 Atme aus! Die Wut ist fort!

Willst du einmal ganz allein sein,  
 such dir ein Versteck in Ruh.  
 Nimm ein blaues Taschentüchlein

Willst du einen Schatz entdecken,  
 nimm ein Kükenfederlein.  
 Wirf es nachts aus deinem Fenster.



Aber es muss windig sein!  
Hast du es, allein, bei Mondlicht  
irgendwo im Gras entdeckt,  
hol die Schaufel. Wenn du Glück hast,  
liegt grad dort ein Schatz versteckt.  
Wünschst du dir gute Gedanken?  
Klarer als der Morgenstern?

Halte zart mit beiden Lippen  
einen Sonnenblumenkern.  
Lege dich auf eine Wiese  
in den goldnen Sonnenschein,  
und auf einmal fällt dir etwas  
Wunderwunderschönes ein.

Gerhard Schöne



### Mit dem Lächeln – От улыбки

Mit dem Lächeln ist die Welt so schön.  
Mit dem Lächeln wird die Laune gleich viel besser.  
Von dem Lächeln tanzt sogar der Mond,  
und die Freundschaft wird natürlich immer fester.

Wenn du lachst, tanzt alles hier,  
wenn du lachst, tanzt dann auch ihr,  
wenn du lachst, geht weg der traurige Regen.  
Aus dem kleinen Bächelein  
fließt sogar der große Rhein.

Mit dem Lächeln kommt die Freude auf die Wege.  
Von dem Lernen wird der Mensch sehr klug.  
Mit Erkenntnis wird das Leben immer besser,  
Lern' so lang, wie du noch lebst! Genug!  
Sag nie „Nie!“ , obwohl du bist sogar Professor!  
Und dann bist du Immerklug,  
hochgeehrt, gebildet gut.  
Und die Freunde wollen hoch zu dir noch streben  
Und das weckt Ideenflug,  
und das ist natürlich Glück.  
Das bedeutet: sinnvoll ist dein schönes Leben!

nachgedichtet von Maria Druzhinina, Nizhnij Tagil



### Drossel

(In Paaren vorsagen)

Ich bin ´ne Drossel, du bist ´ne Drossel.

(mit dem Zeigefinger andeuten)

Ich hab ´ne Nase, du hast ´ne Nase.

(auf die Nasen zeigen)

Ich hab süße Lippen, du hast süße Lippen.

(auf die Lippen zeigen)

Ich hab rote Wangen, du hast rote Wangen.

(auf die Wangen zeigen)

Ich hab hübsche Ohren, du hast hübsche Ohren.

(auf die Ohren zeigen)

Wir sind zwei Freunde, wir bringen einander Freude.

(hand in Hand im Kreis rumlaufen – Paare tauschen)



### Gefühlsblues

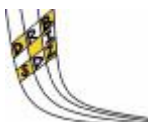
(auf die entsprechenden Körperteile zeigen)

Ich fühle es im Magen – Oh je

Ich fühle es im Rücken – Oh je

Ich fühl es in den Beinen – Oh je

Ich fühle es im Kopfe – Oh je



Ich fühl es hier, ich fühl es da  
Ich fühl es hier, ich fühl es da

Es geht mir schlecht - Ich bin kaputt.  
Es geht mir gut - Bin super drauf.



### **RUNDSCHREIBEN**

Bitte schicke diese E-Mail zurück zu mir! Warum? Das wirst du am Ende der E-Mail erfahren!!!  
Sammele dich für einen Moment BEVOR du diese E-Mail liest...

Es sind ganz alltägliche Gedanken, aber DU WIRST DICH GUT FÜHLEN, besonders bei dem letzten Gedanken in dieser Mail.

1. Sich verlieben.
2. Lachen, dass dir das Gesicht weh tut.
3. Eine heiße Dusche.
4. Keine Schlangen im Supermarkt.
5. Ein besonderer Augenblick.
6. Eine nette E-Mail bekommen.
7. Eine atemberaubende Straße entlangfahren.
8. Deinen Lieblingssong im Radio hören.
9. Im Bett liegen und zuhören, wie die Regentropfen an dein Fenster klopfen.
10. Ein heißes Badehandtuch – frisch aus dem Trockner.
11. Schokolademilchshake!! ( Oder Vanille, oder Erdbeere)
12. Ein Sprudelbad.
13. Kichern.
14. Eine gute Unterhaltung.
15. das Meer
16. Einen 20€-Schein im Mantel vom letzten Winter finden.
17. Über sich selbst lachen.
18. Ein Anruf am Abend, der bis in die Nacht hinein dauert.
19. Durch einen Rasensprenger laufen.
20. Einfach so lachen, ohne Grund.
21. Jemanden haben, der dir sagt wie schön du bist
22. Über einen Gedanken lachen.
23. Freunde.
24. Zufällig mitbekommen, wie jemand etwas Nettes über dich sagt.
25. Aufwachen und feststellen, dass du noch 3 Stunden schlafen kannst.
26. Dein erster Kuss (oder auch der erste Kuss mit einem neuen Partner).
27. Neue Freunde finden oder Zeit mit alten Freunden verbringen.
28. Mit einem süßen, kleinen Welpen spielen.
29. Jemand der mit deinen Haaren spielt.
30. Süße Träume.
31. Heiße Schokolade.
32. Ein Ausflug mit Freunden.
33. Auf einer Schaukel schaukeln.
34. Augenkontakt mit einem netten Fremden halten.
35. Schokoladenkekse backen.
36. Freunde haben, die dir selbstgemachte Kekse schicken.
37. Händchen halten mit jemandem, den du lieb hast.
38. Einen alten Freund zufällig wieder treffen und feststellen, dass sich nichts geändert hat.
39. Den Gesichtsausdruck beobachten, von jemandem, der ein Geschenk öffnet, das er sich schon lang gewünscht hat.
40. Den Sonnenaufgang beobachten.
41. Jeden morgen aufstehen und dankbar dafür sein, einen neuen wundervollen Tag zu erleben.
42. Wissen, dass dich jemand vermisst.
43. Eine Umarmung von jemandem, der dich liebt.

É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê Seite 20



Sprachdidaktisches Zentrum =

Bildungs- und Informationszentrum DRH Moskau [www.drh-moskau.ru](http://www.drh-moskau.ru) +

Deutsch-Russisches Begegnungszentrum an der Petrikirche St. Petersburg [www.drh.ru](http://www.drh.ru)

44. Wissen, dass du das Richtige getan hast – egal was die anderen sagen.  
Schicke diese Mail zu 7 Leuten in der nächsten halben Stunde,  
und etwas Wundervolles wird geschehen in den nächsten Stunden.  
Schicke diese Mail auch an denjenigen, der sie dir geschickt hat! Freunde sind Engel, die uns  
wieder auf die Beine helfen, wenn unsere Flügel vergessen haben wie man fliegt.

Wenn Du arbeitest wie ein Pferd ,  
und so stark wie ein Bär  
und jeden Abend müde bist wie ein Hund ,  
dann solltest Du einmal zum Tierarzt gehen :  
Vielleicht bist Du ein Kamel .



+ Zusammengefasst von BI Z Multiplikatoren im Sprachbereich

## Kunterbuntes



### Projektarbeit

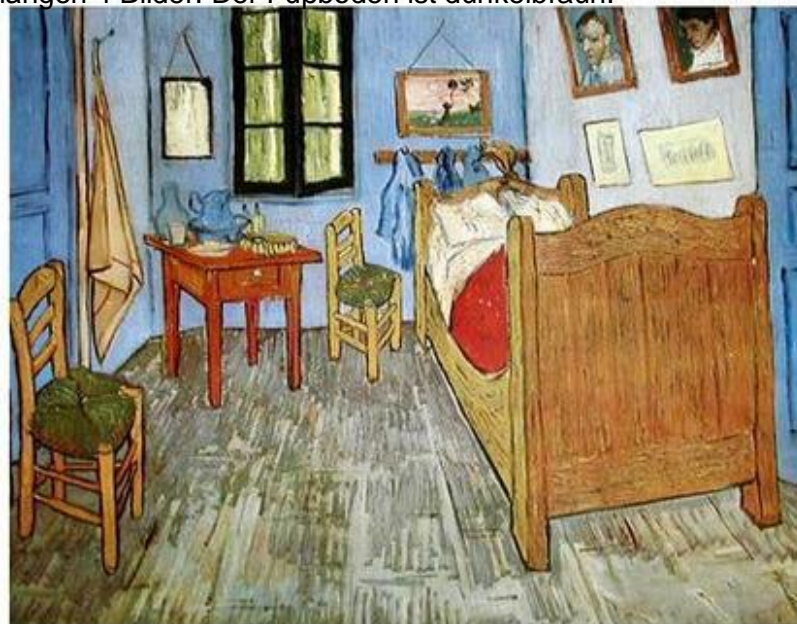
Thema: "Die Wohnung", "Das Zimmer", "Die Möbel" Stufe: A1

Projektverlauf: Der Lehrer liest die Beschreibung des Schlafzimmers. Die Kinder malen das Zimmer. Am Ende präsentieren alle ihre Bilder und machen eine Ausstellung. Die Kinder vergleichen ihre Bilder mit dem Bild von V. Van Gogh.

Präsentationsform: die Ausstellung.

#### Das Zimmer von Vinsent Van Gogh.

Das Zimmer ist nicht groß. Die Wände sind hellblau. Links ist eine Tür. Sie ist auch blau. Vorn ist ein Fenster. Das Fenster ist grün. Vor dem Fenster steht ein Stuhl. Der Stuhl ist braun. In der Ecke links steht ein Tisch. Der Tisch ist braun. Auf dem Tisch steht Geschirr. Das Geschirr ist blau. Links an der Wand hängt ein Spiegel. Rechts an der Wand hängt ein Bild. Links im Zimmer steht ein Stuhl. Der Stuhl ist braun. An der Tür hängt ein Tuch. Der Tuch ist weiß. Rechts im Zimmer steht ein Bett. Das Bett ist braun. Die Decke ist rot. Die Kissen sind gelb. Über dem Bett hängen 4 Bilder. Der Fußboden ist dunkelbraun.



+ Zusammengefasst von Valentina Schurilo, Deutsch-Russisches haus Kaliningrad

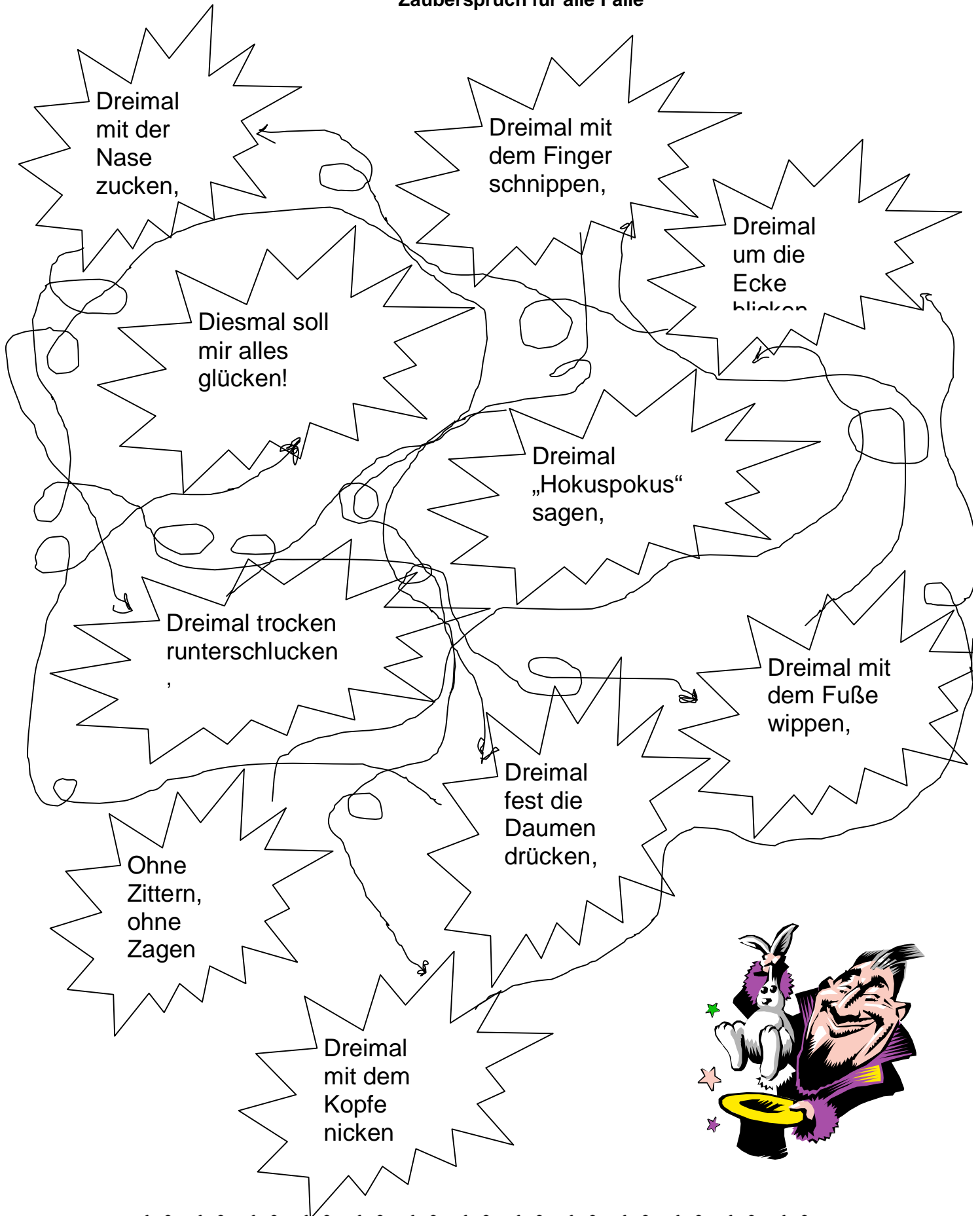
É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê Seite 21

Sprachdidaktisches Zentrum =

Bildungs- und Informationszentrum DRH Moskau [www.drh-moskau.ru](http://www.drh-moskau.ru) +

Deutsch-Russisches Begegnungszentrum an der Petrikirche St. Petersburg [www.drh.ru](http://www.drh.ru)



**Zauberspruch für alle Fälle**

Der Frosch war sehr fleißig und lernte viele Gedichte über die Tiere auf einmal. Jetzt trägt er alles durcheinander vor. Hilf bitte dem Frosch alle Gedichte richtig zuzuordnen!

Sie gibt uns Milch  
und Butter!

Ruft im Stall die Kuh

Was bedeutet  
dein Gebrumm?

Er stellt sich auf  
die Pfötchen

Trägt ein Häuschen,  
fast wie neu,

Weiß und ohne  
Dreck.

Muh, muh, muh

Bist du traurig  
oder froh?

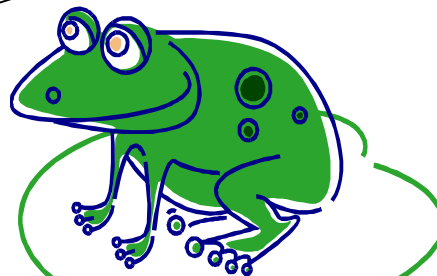
Der ist nicht groß,  
fast kugelrund.

Meine kleine  
Schneck'

Käfer, Käfer, brumm,  
brumm, brumm,

Ich habe einen  
Pudelhund,

Oder brummst du  
einfach so?



+ Zusammengefasst von Natalja Koslowa, Deutsch-Russisches Begegnungszentrum Petropawlowsk

## Projektarbeit „Deutsche und Russen“

### I. Einstieg.

Hört das Lied der Gruppe "Prinzen" zu und sagt, was das Thema unserer Projektarbeit ist. (Deutschland und die Deutschen).

Die jungen Deutschen singen über Deutschland und die Deutschen. Dieses Lied ist natürlich spottisch. Wir werden auch heute darüber sprechen, wie die Deutschen sind, wie die Ausländer sie sehen.

Hört das Lied noch einmal zu und setzt in die Lücken die Wörter ein.

### Deutschland.

Natürlich hat ein Deutscher "Wetten, dass" erfunden

É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê Seite 23

Sprachdidaktisches Zentrum =

Bildungs- und Informationszentrum DRH Moskau [www.drh-moskau.ru](http://www.drh-moskau.ru) +

Deutsch-Russisches Begegnungszentrum an der Petrikirche St. Petersburg [www.drh.ru](http://www.drh.ru)



Vielen Dank für die schönen Stunden  
Wir sind die ..... Kunden auf dieser Welt  
Wir sind .... – wir ....  
Die .... in jedem ...  
Die .... hier sind ....  
Bereisen sie .... und bleiben sie hier  
Auf diese Art von Besuchern warten wir  
Es kann jeder hier leben, dem es gefällt  
Wir sind ..... auf dieser Welt  
Nur eine Kleinigkeit ist hier verkehrt  
Und zwar, dass Schumacher keinen Mercedes fährt

Das alles ist ... - das alles sind wir  
Das gibt es nirgendwo - anders - nur hier  
Das alles ist ... - das sind alles wir  
Wir leben und wir sterben hier

Es bilden sich viele was auf Deutschland ein  
Und mancher findet es geil, ein Arschloch zu sein  
Es gibt manchen, der sich gern über "Kanaken" beschwert  
Und zum Ficken jedes Jahr nach Thailand fährt  
Wir lieben unsere ... mehr als unsere Frau'n  
Denn deutschen Autos können wir ....  
Gott hat die Erde nur einmal geküsst  
Genau an dieser Stelle, wo jetzt Deutschland ist  
Wir sind liberall die ... - natürlich auch im Bett  
Und zu ... und ... besonders nett  
Das alles ist Deutschland...

Wir sind besonders gut im Auf- die - Fresse - hau'n  
Auch im Feuerlegen kann man uns vertraue'n  
Wir steh'n auf ... und ...  
Wir sind jederzeit für 'nen Krieg bereit  
Schönen Gruß an die Welt,  
seht es endlich ein  
Wir können .....  
SCHWEIN!

Das alles ist Deutschland...

Was habt ihr eingesetzt?

Sagt, was die Deutschen über sich selbst singen und worauf sie stolz sind.

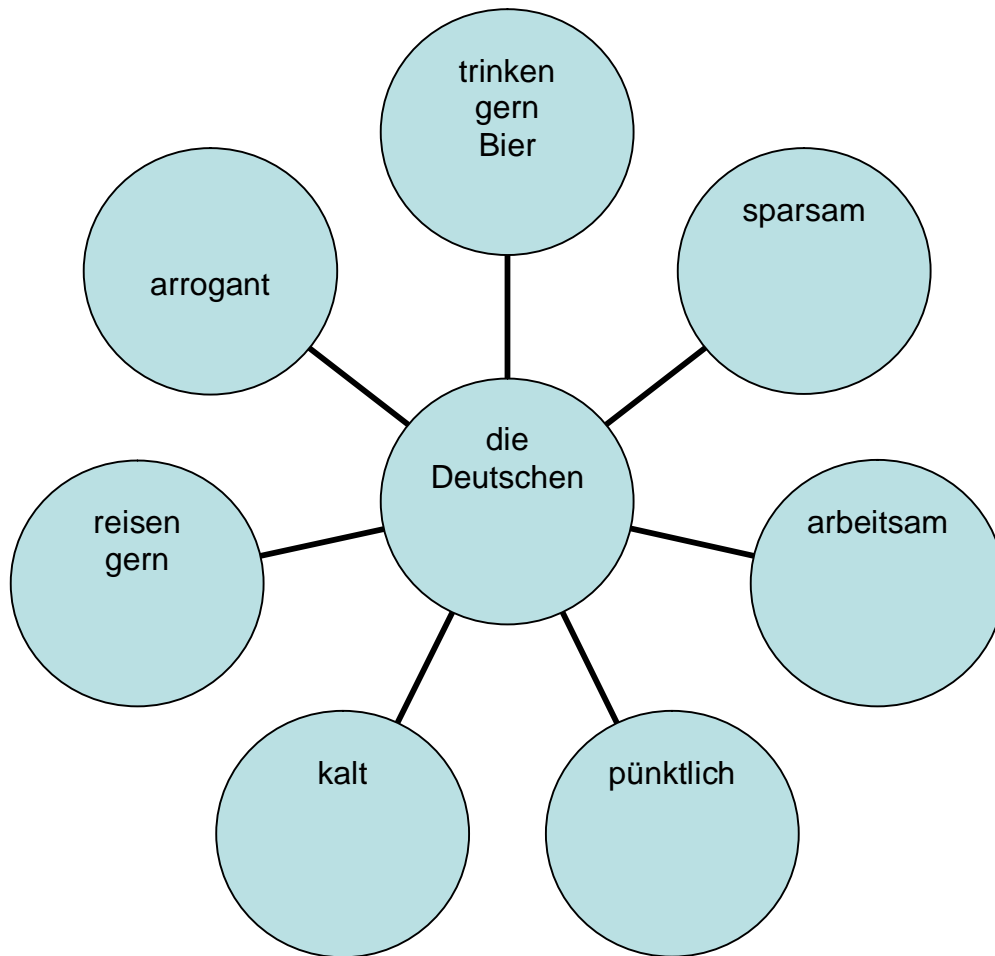
Macht eine Liste der typischen Charaktereigenschaften der Deutschen.

Singen wir das Lied!

Viele Touristen, die nach Deutschland kommen, haben feste Vorstellungen von Land und Leuten. Woran denkt ihr, wenn ihr an Deutsche denkt?







Lest die Meinungen der jungen Ausländer über ihre Eindrücke in Deutschland.

**Junge Ausländer über Deutschland und die Deutschen**

*Lee (18) aus den USA:* Deutsche Jugendliche zeigen auf der Straße, dass sie sich mögen und küssen sich in der Öffentlichkeit. Mich stört das total. Außerdem sind die Deutschen sehr sparsam.

*Anna (16) aus Polen:* Deutsche Jugendliche sind nicht so freundlich zu den Fremden. Sie verbringen viel Zeit in den Kneipen. Sie rauchen und trinken viel.

*Monika (17) aus Italien:* Die Großeltern leben meistens nicht im Haus. Die Familien sind kleiner. Es gibt viele Ehen ohne Kinder. Das finde ich schade.

*Anala (16) aus Kroatien:* Die Deutschen sind sehr kühl, etwas verklemmt und verschlossen. Sie haben eine ganz andere Einstellung zum Leben. Sie machen aus allem ein Riesenproblem.

*Konstantin (16) aus Russland:* Viele junge Leute in Deutschland sind sehr egoistisch. Sie nehmen wenig Rücksicht auf die anderen. Hauptsache, ihnen geht es gut. Sie müssen schätzen lernen, wie gut sie es haben.

*Mustapha (15) aus der Türkei:* Hier fühle ich mich sehr sicher. Man kann nachts auf die Strasse gehen, und es passiert einem nichts. Deutsche Eltern sind nicht so streng zu ihren Kindern wie



die Eltern in der Türkei.

*Lucia (19) aus San Paolo:* Die Deutschen sind sehr direkt und ehrlich. Sie diskutieren sehr gern, aber viele Deutsche können weder zuhören noch die Meinung eines anderen akzeptieren.

*Andrea (18) Studentin in Mailand:* Die Deutschen sind sehr ordentlich und sauber. Sie können alles besser organisieren. Die Züge und Busse sind pünktlich und haben keine Verspätung. Das finde ich toll!

Sagt, was die Ausländer meinen. Beginnt so: ... meint, dass die Deutschen ... sind.

Fügt die Liste mit Charaktereigenschaften der Deutschen hinzu!

Jetzt spielen wir! Setzt euch alle in den Kreis, einer ist der Leiter des Spieles. Er sagt seine Meinung und fragt danach einen Spieler. Wenn der Spieler damit einverstanden ist, dann bleiben alle auf ihren Plätzen sitzen. Wenn der Spieler daran zweifelt, dann wechseln die Nachbarn ihre Plätze. Wenn der Spieler gegen diese Meinung ist, dann müssen alle ihre Plätze tauschen.

Sagt, was meinen Sie, wie die Russen sind. Macht eine Liste mit typischen Charaktereigenschaften der Russen.

So stellen sich die Deutschen die Russen vor.

Seht das Bild in der Zeitschrift "Focus" und sagt, was die Deutschen über Die Russen meinen.



**II. Projektarbeit.**

Wir teilen uns in 4 Gruppen und machen Poster über die Deutschen und die Russen. Ihr bekommt 15 Minuten. Dann präsentiert eure Projektarbeit auf Deutsch.

**III. Evaluation.**

Welche Poster und Präsentationen haben euch besonders gefallen? Diese Projektarbeiten bekommen die Preise.



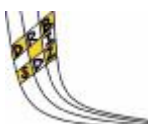
+ Zusammengefasst von Valentina Schurilo, Deutsch-Russisches Haus Kaliningrad

Landeskunde

Der deutsche Abend

Quelle

Heinze, P., Gundelach, M., Kästner, H.: Servicepaket Geschichte. Erster Teil des Readers



zum Modellseminar „Du deutsch“. Erfurt 1997. (Teil 2: Servicepaket Klischees; Stereotypen; Vorurteile von S. Kumpf, C. Durstewitz. Koblenz; Teil 3: Servicepaket Identität von Y. Mallmann, S. Schilz. Koblenz)

### **Inhalt/Thematischer Hintergrund**

Deutschland gilt als schwieriges Vaterland. Die Entwicklung eines nationalen Wir-Gefühls oder auch eines Nationalstolzes ist in Deutschland vor dem Hintergrund der deutschen Geschichte sehr ambivalent – ambivalenter als dies in vielen anderen Staaten der Fall ist. Wir-Gefühl bedeutet, sich einer Gemeinschaft zugehörig zu fühlen und diese als Person auch nach außen zu präsentieren. Wir-Gefühle sind bestimmt durch Selbst- und Fremdwahrnehmung, und diese Wahrnehmung kann je nach Kontext stark variieren. Sie sind latent vorhandene Orientierungen, deren Aktivierung begünstigt wird, wenn wir unsere gewohnte Umgebung verlassen, verreisen, ins Ausland gehen. Oft ist dann die erste Frage, woher man kommt. Die einen sind überrascht, sich vor allen persönlichen Merkmalen zuerst einmal als Deutsche/r outen zu müssen. Andere betonen, man komme zwar aus Deutschland, verstehe sich aber als Europäer. Wieder andere geben zu verstehen, man sei zwar aus Deutschland, wolle aber eigentlich nichts damit zu tun haben – und vermissen dann doch gerade im Ausland einen kollektiven Bezugspunkt. Und natürlich gibt es solche, die sich besonders im Urlaub in der demonstrativen Rolle der von Ausländern so wahrgenommenen deutschen Überheblichkeit üben. Mit der Wiedervereinigung sind diese ambivalenten Gefühle hinsichtlich des deutschen Wir-Gefühls nicht verschwunden, sondern eher stärker bzw. noch differenzierter geworden. Mentalität, (kulturelle) Identität, Kulturstandards, Stereotypen etc. sind zwar Begriffe, die jederzeit heftig diskutiert werden, aber aus dieser Diskussion ließen sich bisher kaum Handlungsmuster ableiten, die Leiter/innen und Teilnehmer/innen von internationalen Jugendbegegnungen einen unverkrampfteren Umgang mit diesem Thema ermöglichen.

### **Dauer**

Einen Abend (offenes Ende)

### **Teilnehmer/innen**

Jugendliche und Erwachsene

Anzahl ist nach oben offen; mindestens 10 TN sind empfehlenswert

### **Ziele**

Vorstellung Deutschlands während eines Jugendaustauschs, Bewusstmachung einiger Aspekte deutscher Identität

### **Rahmenbedingungen**

Großer Seminarraum

### **Material**

Variiert je nach Gestaltung des Abends; Dekorationsmaterial aus: [www.dija.de](http://www.dija.de), Modul „Interkulturelles Lernen“

### **Vorbereitung**

Festlegung der „Schauplätze“ deutscher Geschichte; Dekoration der Räumlichkeiten

### **Ablauf**

Verschiedene wichtige Daten aus der deutschen Geschichte werden in einer Art Revue dargestellt. Zwei Personen spielen Zeitreisende, die an verschiedenen Schauplätzen der deutschen Geschichte eine Zwischenlandung machen. Ein „Nummerngirl/boy“ hält jeweils eine Tafel mit der Zeitangabe und dem geschichtlichen Hintergrund hoch.

Beispiel:

31.10.1517 Anschlag der 95 Thesen von Martin Luther an die Schlosskirche in Wittenberg.

Beginn der Reformation. Die Zeitreisenden landen auf dem Wittenberger Marktplatz. Ein der Epoche entsprechend gekleideter Junge ruft ihnen zu: „Luther schlägt Thesen an die Kirchentür, seht nur!“ Im Hintergrund sieht man Luther die Thesen anschlagen.

1517 Nicolaus Kopernikus entdeckt das heliozentrische Sonnensystem

1848 Märzrevolution

1848 Verabschiedung der Reichsverfassung, als ein Versuch, ein geeinigtes Deutschland herzustellen

1883 – 1889 Sozialgesetzgebung (Bismarck)

usw.



Bei der Darstellung sollte auch auf die Weltkriege eingegangen werden, aber nur als **ein** Teil der deutschen Geschichte.

Auch die neueren Daten sollen berücksichtigt werden, z.B.: Deutschland wird Fußball-Weltmeister oder: die Deutschen erfinden Techno.

### **Auswertung**

Die Auswertung erfolgt in der Regel innerhalb der seminarabschließenden Gesamtevaluation, die wiederum beliebig gestaltet werden kann. Bewährte Elemente sind u.a. der Auswertungsparcour mit z.B. dem Baum der Erkenntnis, der Klagemauer, die Zielscheibenoder Tortenmethode usw.

### **Varianten**

Ein Reise durch die Deutsche Musikgeschichte von Barock über die neue deutsche Welle bis hin zum Techno.

### **Hinweise**

Der gesamte Reader zu dem Seminar „Du deutsch“ kann bei transfer e.V., Grethenstr. 30, 50739 Köln, Tel.: 0221/95921190, Fax: 0221/9592193, E-Mail: [service@transfer-ev.de](mailto:service@transfer-ev.de) unter der Bestellnummer KS 97-503 bestellt werden.

**+** Zusammengefasst vom DJO-Team, Berlin

## Ideenbörse

### Sketche und lustige Geschichten



#### **Frage - Pantomime**

Etwa vier Spieler verlassen den Raum. Die übrigen einigen sich auf ein Lebewesen (bestimmter Beruf, Gruppe, Lebewesen), das geraten werden soll.

Die Ratenden sollen in möglichst kurzer Zeit durch geschicktes Fragen herausfinden, was zu erraten ist. Dabei werden alle Fragen gemeinsam von den Zuschauern beantwortet. Es dürfen nur Fragen gestellt werden, die nicht mit "Ja" oder "Nein" zu beantworten sind - also etwa:

"Wie groß ist X?"

"Welche Kleidung, Kopfbedeckung trägt es?"

"Lebt X in einer warmen oder kalten Region?"

"Wovon lebt - wie ernährt sich X?"

"Wie ißt X?"

Einige Beispiele für X:

Eskimo - Indianer - Matrose Schornsteinfeger Kameltreiber - Sphinx - Politiker - Balletteuse - Fußballer - Känguruh - Eisbär.

#### **Nachspiel - Pantomime**

Eine bestimmte Tätigkeit (Vorgang) wird vom Spielleiter einem der (3 - 4 ) Rater vorgespielt, während die übrigen Rater nicht im Raum sind. Der erste Rater spielt nun dem zweiten, der hereingerufen wird, die Pantomime möglichst so vor, wie er sie vom Spielleiter gesehen hat; dann der zweite dem dritten usw. Der letzte Rater soll gleichzeitig zu seinen Bewegungen und Aktionen einen Kommentar geben: Was er sich unter den einzelnen vorgespielten Bewegungen vorstellt. Zum Schluß spielt der Spielleiter seine Ausgangs-Pantomime erneut vor und beschreibt zugleich, was er spielt. Einige Beispiele für Nachspiel - Pantomimen:

- Ein Schneider fertigt einen Maßanzug an;
- Schmetterlingsjäger;
- Hausfrau beim Putzen entdeckt eine Maus;
- Ein Kuchen wird gebacken;
- Zuschauer bei einem Fußballspiel (vor dem Fernseher);
- Tierwärter wäscht einen Elefanten;
- Vater legt ein Baby trocken;



- Kommissar X verfolgt und stellt einen Gangster;
- Fliegenfänger.

### **Gewichtheben**

Gewichte (Kartons) liegen auf der Bühne. Weltrekordversuch im Gewichtheben wird angekündigt. Der Meister laboriert umständlich mit den Gewichten, schafft sie im dritten Versuch. Großer Applaus. Sodann erscheint sein (sehr kleiner) Assistent und klemmt sich mühelos die "Gewichte" unter den Arm.

### **Kosaken - Roulette**

Der "einmalige" Auftritt der Don-Kosaken wird groß angekündigt. Da kommen sie herein, nehmen Aufstellung, Kommando "Zwei-Drei!" und alle treten einmal kräftig mit dem Fuß auf. Dirigent: "Das war der ein-malige Auftritt der Don-Kosaken!"

Um die Zuschauer zu versöhnen, gibt's eine Zugabe das Lied von den 12 Räubern. Intonierung, erster Akkord. Dirigent hört Falschsänger, holt der Reihe nach die Sänger zum Probesingen vor, schießt sie kaltblütig mit imitierter Pistole (Handfeger?!) nieder. Schließlich ist er allein übrig. Singt selbst, leider auch falsch. Pistole versagt. Dirigent sucht sich im Saal prominenten Gast, zieht ihm einen Schuh aus, riecht daran....stürzt "tot" zu Boden.

### **Senf - Indianer**

Zwei Spieler sind als Indianer ausgestattet, die übrigen stellen Regierungsvertreter dar, die zum Bankett geladen haben. Häuptling Großes Auge wird von Mediziner Kaltetes Blech informiert: "Wovon die Weißen am wenigsten nehmen - da muß man zulangen!" Großes Auge erspäht, daß Weiße ganz wenig aus dem kleinen (Senf - ) Töpfchen nehmen. Kaltetes Blech nimmt schnell großen Löffel voll, die Augen tränen. "Warum weint Kaltetes Blech?" - "Mußte gerade daran denken, wie mein Vater vor zwei Jahren im Fluß ertrank!" - Großes Auge nimmt schnell zwei große Löffel Senf, würgt und heult. "Warum weint Großes Auge?" - "Weil du nicht mit deinem Vater zusammen ertrunken bist!"

### **Mahu Tomahawk**

Mahu Tomahawk ist zum ersten Mal in der Großstadt, in Minneapolis. Dort soll ein Computer stehen. Mahu beschließt, ihn zu testen. Er gibt seine Fragen an: Wie heiße ich? Woher komme ich? Wer bin ich? Wann geht mein letzter Zug zurück? Der Computer schnarrt, rumort und spuckt die Antworten aus: "Du heißt Mahu Tomahawk. Du kommst aus dem Indaho - Reservat. Du bist ein Sioux. Dein letzter Zug geht 20.34 Uhr." Mahu ist beeindruckt, aber vermutet: Das Dings hat mich an meiner Tracht erkannt, hat meine Fahrkarte gelesen, meine Mundart entziffert! Am Abend kommt Mahu zum Bahnhof zurück, ausstaffiert wie ein echter Amerikaner. Dem Computer stellt er - in echtem American Slang - die gleichen Fragen. Der Computer schnarrt, rumort und spuckt die gleiche Antwortkarte aus, die Mahu wiederum laut vorliest: "Du heißt Mahu Tomahawk. Du kommst aus dem Indaho - Reservat. Du bist ein Sioux. Und Deinen letzten Zug hast Du gerade eben verpaßt."

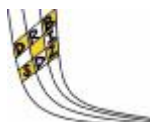
### **Ein - Mann - Sketch**

Der Ein - Mann - Sketch ist fast eine kleine Show - sie muß vom Akteur schon ein bisschen geprobt werden. Er läßt vom Publikum einen (von 6) Umschlägen ziehen und den Inhalt vorlesen, z.B. "Rotkäppchen". (Natürlich stand in allen Umschlägen das gleiche, vorbereitete Spiel). Nun spielt unser Mann "Rotkäppchen", wobei er alle Rollen alleine verkörpert. Schnelles wechseln der Stimme und der Stellung gehört natürlich dazu, um Mutter, Rotkäppchen, den Wolf und den Jäger nebst Oma zu spielen. Vor allem muß es im Höchst-Tempo über die Bühne gehen - die Zuschauer werden aus dem Lachen kaum herauskommen. Als Inhalte eignen sich fast alle Märchen (Domröschen, Hänsel und Gretel), aber auch Bühnenstücke (Wilhelm Tell, Tod des Wallenstein).

### **Die Grotteske**

Ein idealer Einstieg, wenn die Gäste noch ein wenig gehemmt sind, Texte und Rollen zu

É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê Seite 29



improvisieren, wie etwa beim Sketch und Märchenspiel. Denn in der Groteske gibt es fertige Texte, sogar alle Regie - Anweisungen sind vermerkt und werden wörtlich mit vorgelesen! Ewig junges Beispiel ist die Groteske "An allem ist die Katze schuld" von Bludenz/Vlatten im "Fünfzehnminuten - Theater". Dort liest der "König" von seinem Blatt ab: "Der König tritt auf!" - Und dann tritt eben der König auf. Oder die Prinzessin schluchzt und ruft: Mein Angora - Kätzchen ist verschwunden!" Wenn sie ihren Satz gelesen hat, schluchzt sie laut Regieanweisung. In dieser Art hat der Spielleiter einen Text mit einer dramatischen Handlung vorbereitet (vervielfältigt): Jeder Mitspieler liest und tut genau das, was er zuvor abgelesen hat. Natürlich darf, soll er sein Tun theatralisch darstellen, aber das kommt dann schon von selbst. Welche Text - Vorlagen? Eigene Kurzfassungen von Märchen, Opern, Schauspielen, Fernsehsendungen.

### Die Lügenmumie

Beim Bunten Abend kündigt der Spielleiter den Zuschauern einen altägyptischen Lügendetektor an - eben die Lügenmumie. Sie wird, gestützt von zwei Helfern, hereingeführt. Der Spielleiter stellt den Zuschauern Fragen ("Hast du schon heimlich geraucht? Wie oft putzt du dir die Zähne?") Bei jeder Antwort, die - nach Meinung der Lügenmumie - nicht ganz der Wahrheit entspricht, wackelt sie mehr oder weniger bedenklich. Als ein prominenter Zuschauer auf eine halbwegs heikle Frage antwortet, fällt sie gänzlich um.

*Variation:*

Der Sohn kommt nach Hause - Die Mutter befragt ihn nach dem Ergebnis seiner Mathe - Arbeit. Nach langem Hin und Her kommt immer noch keine Note heraus. Da läßt die Mutter die Lügenmumie hereinführen. Sie wackelt so lange, bis der Sohn die "5" zugibt. Als bald kommt der Vater hinzu, der wegen der 5 ein großes Lamento macht. Schließlich stellt er fest: "Ich habe früher in Mathe niemals eine Arbeit schlechter als zwei geschrieben" - Signal für die Mumie umzukippen.

### Der Hundebiss

Laut wehklagend erscheint der Patient: Ein sooo großer Hund habe ihn ins Bein gebissen und sooo furchtbar weh tue das. Die Assistentin versucht vergeblich, die Personalien aufzunehmen. Schließlich kommt der Arzt hinzu, versucht den wehklagenden Patienten zu beruhigen. Der schreit um so lauter, je mehr Verbände ihm abgewickelt werden. Schließlich ist das Bein zu sehen - aber kein Hundebiß. Patient: "Dddann muß er wohl dddaneben gebissen haben!"



+ Zusammengefasst von BI Z Multiplikatoren im Bereich Sprachlager

## Schnell gefunden

Niveau	Thema	Spieltyp Quartett, Memory, Domino, Brettspiel, Puzzle, Wechselspiel	Ziel Grammatik (Gr), Wortschatz (WS), Entwicklung der Sprechfertigkeit (S) usw.	Links
A1/1	Familie	Domino	WS: Familienangehörigen GR: Personalpronomen mein/-e	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/schritte-lhb-S1-kovo03.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/schritte-lhb-S1-kovo03.pdf</a>
A1/1	Hobbys	Brettspiel	S: Was machen Sie gern?	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/schritte-lhb-S3-kovo03.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/schritte-lhb-S3-kovo03.pdf</a>



A 1/1	Bekannschaft	Lotto	WS: Kennen lernen Gr: Wortfolge in den Aussage- und Fragesätzen	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga1L01-fragespiel.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga1L01-fragespiel.pdf</a>
A 1/1	Alltag	Puzzle	Gr: Wortfolge	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga1L02-satzpuzzle.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga1L02-satzpuzzle.pdf</a>
A 1/1	Essen	Memory	WS: Substantive	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga1L02-memory.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga1L02-memory.pdf</a>
A 1/1	Haushaltsgerä- äte	Domino	WS: Substantive	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga1L03-domino.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga1L03-domino.pdf</a>
A1/1	Ich und Du	Puzzle	Gr.: Satzstrukturen	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L2-satzpuzzle.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L2-satzpuzzle.pdf</a>
A1/1	Schulfächer	Memo-Spiel	WS	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L5-memo.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L5-memo.pdf</a>
A1/1	Schulfächer	Wechselspiel	WS	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L5-stundenplan.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L5-stundenplan.pdf</a>
A1/1	Ich und Du	Würfelspiel	Gr.: Konjugation der Verben	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L6-verbenspiel.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L6-verbenspiel.pdf</a>
A1/1	Freizeit, Uhrzeit, Zahlen, Schule	Brettspiel	WS und W-Fragen	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L7_brettspiel.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L7_brettspiel.pdf</a>
A1/1	Wohin gehen wir?	Dominospiel	Gr.: Gebrauch des Artikels und der Präpositionen	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L10-domino.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L10-domino.pdf</a>
A1/1	Ja/ doch/ nein	Brettspiel	WS	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L11-ja-nein-doch.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L11-ja-nein-doch.pdf</a>
A1/1	Einkaufen	Dominospiel	Gr.: Akkusativ + WS	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L12-flohmarkt.554.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L12-flohmarkt.554.pdf</a>
A1/1	Uhrzeit	Wechselspiel	WS	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L13-aufstehen.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L13-aufstehen.pdf</a>
A1/1	Uhrzeit	Domino	WS	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L13-uhrzeiten.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L13-uhrzeiten.pdf</a>
A1/1	Zu Hause	Würfelspiel	Gr.: Modalverben; W- Fragen	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L14-fragewuerfel.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L14-fragewuerfel.pdf</a>



A 1/1	Zahlen	Memory	Zahlen lernen	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L1-memo.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L1-memo.pdf</a>
A 1/1	Kennen lernen	Satzpuzzle	Gr: Wortfolge in Aussage- und Fragesätzen	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L2-satzpuzzle.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L2-satzpuzzle.pdf</a>
A 1/1	Kennen lernen	Schwarzer Peter	S: Fragen zum Kennen lernen	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L4-schw-peter.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L4-schw-peter.pdf</a>
A 1/1	Deutschsprachige Länder	Wechselspiel	S: „Wie heißt...?“ – „Das ist ...“, Landeskunde, Zahlen, Buchstaben	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L4-landkarte.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet1L4-landkarte.pdf</a>
A 1/1	Eigenschaften	Memory	WS: Adjektive, Gegensätze	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp1tk3-l10-memory.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp1tk3-l10-memory.pdf</a>
A 1/1	Wohnung	Kartenspiel	Gr: Wortfolge in Aussagesätzen	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/schr1-l4-B4.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/schr1-l4-B4.pdf</a>
A 1/1	„sein“	Puzzle	Gr: Konjugation von „sein“ im Präsens	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L1-puzzle-sein.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L1-puzzle-sein.pdf</a>
A 1/1	Essen	Domino	WS	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L2-domino-essen.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L2-domino-essen.pdf</a>
A 1/1	Essen	Schwarzer Peter	WS	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L4-schwarzer-peter.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L4-schwarzer-peter.pdf</a>
A 1/2	Alltag und Freizeit	Quartett	WS: Jahres-, Tageszeiten, Freizeit, Geräte, Wohnort, Himmelsrichtungen	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp1tk3-l10-quartett.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp1tk3-l10-quartett.pdf</a>
A 1/2	Wiederholung	Brettspiel	WS und Gr.	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga1L03-wuerfelspiel.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga1L03-wuerfelspiel.pdf</a>
A 1/2	Einkaufen	Wechselspiel	WS, Gr: Fragesätze, Zahlen	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga1L04-partnerspiel.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga1L04-partnerspiel.pdf</a>
A 1/2	Arbeit	Wechselspiel	WS	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga1L05-partnerspiel.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga1L05-partnerspiel.pdf</a>
A 1/2	Einrichtung	Memory	WS	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L3-memory.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L3-memory.pdf</a>
A 1/2	Möbelkauf	Wechselspiel	WS, Gr: Konjugation der Verben im Präsens	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L3-moebelkauf.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L3-moebelkauf.pdf</a>
A 1/2	Möbel	Wechselspiel	Gr.: Präpositionen	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga1L06-partnerspiel.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga1L06-partnerspiel.pdf</a>

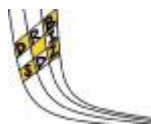




A 1/2	Trennbare und untrennbare Verben	Kärtchenspiel	Gr.: trennbare und untrennbare Verben	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga1L06-verbenspiel.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga1L06-verbenspiel.pdf</a>
A 1/2	Verkehrsmittel	Wechselspiel	WS	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga1L07-verkehrsmittel.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga1L07-verkehrsmittel.pdf</a>
A1/2	Wohnung	Würfelspiel	Gr.: lokale Adverbien, W-Fragen	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet2-L17-klassenfahrt.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet2-L17-klassenfahrt.pdf</a>
A1/2	Gesundheit	Würfelspiel	Gr.: Weil-Sätze	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet2-L20-schlangen.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet2-L20-schlangen.pdf</a>
A1/2	Wem gehört was?	Würfelspiel	Gr: Dativ	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet2-L22-1-wuerfelspiel.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/planet2-L22-1-wuerfelspiel.pdf</a>
A 1/2	Mein Tagesablauf	Memory	Gr: Perfekt	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga2L02-memory.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga2L02-memory.pdf</a>
A 1/2	„sein“	Puzzle	Gr: Konjugation von „sein“ im Präteritum	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L8-puzzle-war.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L8-puzzle-war.pdf</a>
A 1/2	„haben“	Puzzle	Gr: Konjugation von „haben“ im Präteritum	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L8-puzzle-hatte.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L8-puzzle-hatte.pdf</a>
A 1/2	Deutsche Städte	Brettspiel	Geschlecht von Eigennamen	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga2L02-brettspiel.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga2L02-brettspiel.pdf</a>
A 1/2	Um die Welt herum	Würfelspiel	Steigerung der Adjektive	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga2L03-brettspiel.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga2L03-brettspiel.pdf</a>
A 1/2	Kleidung	Quartett	WS, Gr: Deklination der Adjektive	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga2L04-quartett.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga2L04-quartett.pdf</a>
A1/2	Freizeit	Rundumfrage	Gr: Wortfolge in Aussage- und Fragesätzen WS: Freizeit S: Können Sie / Kannst du gut...? Ja, ich kann sehr gut... .	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/schr1-L7-A3.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/schr1-L7-A3.pdf</a>
A1/2	Hobby	Wechselspiel	Gr: Wortfolge in Aussage- und Fragesätzen WS: Hobby S: Was machst du gern / nicht gern?	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/schr1-L5-B3-B4.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/schr1-L5-B3-B4.pdf</a>
A1/2	Tagesablauf	Wechselspiel	WS: Tagesaktivitäten	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/schr2-L12-A3.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/schr2-L12-A3.pdf</a>
A 2/1	In der Freizeit	Wechselspiel/ Partnerspiel	S: A: Wie findet Lukas Liebesfilme? B: Entsetzlich!	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp2tk1-l01-wie-findest-du.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp2tk1-l01-wie-findest-du.pdf</a>



A 2/1	In der Freizeit	Würfelspiel	Gr.: Adjektive wiederholen	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp2tk1-l02-adj-wuerfelspiel.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp2tk1-l02-adj-wuerfelspiel.pdf</a>
A 2/1	In der Freizeit	Domino	Gr.: Perfekt üben	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp2tk1-l03-perf-domino.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp2tk1-l03-perf-domino.pdf</a>
A 2/1	In der Freizeit	Würfelspiel	S: Perfekt mündlich verwenden	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp2tk1-l03-wochenendspiel.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp2tk1-l03-wochenendspiel.pdf</a>
A 2/1	Reise, Freizeit	Brettspiele	Gr: Wiederholungsspiel zu Perfekt	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L9-brettspiele.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L9-brettspiele.pdf</a>
A	Feste und Feiertage	Wechselspiel	WS, Gr: Zeitangaben	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L5-feste.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L5-feste.pdf</a>
A 2/1	Mein Alltag zu Hause	Wechselspiel	S, Gr.: Strukturen mit Modalverben mündlich üben	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp2tk2-l05-verabredungen.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp2tk2-l05-verabredungen.pdf</a>
A 2/1	Mein Alltag zu Hause	Wechselspiel	Gr.: Adjektive in Akkusativ üben	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp2tk2-l09-portrait.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp2tk2-l09-portrait.pdf</a>
A 2/1	Ferien	Wechselspiel	Gr.: Präpositionen	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp2tk2-l11-ferien.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp2tk2-l11-ferien.pdf</a>
A 2/1	Schenken	Wechselspiel	WS, Gr: Dativ der Personalpronomen	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L4-schenken.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L4-schenken.pdf</a>
A 2/1	Essen/am Tisch	Quartett	WS: in der Küche, das Besteck, Geschirr	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/schr3-L03-B3.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/schr3-L03-B3.pdf</a>
A 2/2	Mein Alltag zu Hause	Rollenspiel	S.: Fernsehdiskussion	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp2tk2-l07-fernsehdiskussion.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp2tk2-l07-fernsehdiskussion.pdf</a>
A 2/2	Mein Alltag zu Hause	Würfelspiel	S.: das Wortschatz - Wiederholungsspiel	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp2tk2-l08-wortschatz-wuerfelspiel.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp2tk2-l08-wortschatz-wuerfelspiel.pdf</a>
A 2/2	Ferien und Freizeit	Würfelspiel	Gr.: dass - Sätze üben	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp2tk2-l10-meinungsforschung.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp2tk2-l10-meinungsforschung.pdf</a>
A 2/2	Rund ums Wohnen	Wortpuzzle	Wortschatz üben	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga2L05-wortpuzzle.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga2L05-wortpuzzle.pdf</a>
A 2/2	Mein Studium	Memory	Zuordnung von Präteritum und Partizip Perfekt	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga2L06-memo.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga2L06-memo.pdf</a>
A 2/2	Unsere Wünsche	Brettspiel	Wortschatz üben, Grammatik	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga2L07-wuerfelspiel.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga2L07-wuerfelspiel.pdf</a>
A 2/2	Tagesablauf	Domino	WS: Freizeit, Arbeitstag	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/schr4-L08-A4.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/schr4-L08-A4.pdf</a>
A 2/2	Wohnung	Wechselspiel	WS, S: Wohnung, Möbel.	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/schr4-L09-B3.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/schr4-L09-B3.pdf</a>



A 2/2	Schmerzen	Brettspiel	WS	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L10-schmerzen.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/L10-schmerzen.pdf</a>
B 1/1	Träume und Wünsche	Brettspiel	Gr: Konjunktiv -II- Formen	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga3L03-brettspiel.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga3L03-brettspiel.pdf</a>
B 1/1	Verben im Konjunktiv	Memory	Gr: Konjunktiv -II- Infinitiv	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga3L03-memory.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga3L03-memory.pdf</a>
B 1/1	Beruf	Brettspiel	Gr: Modalpartikel „also“ und „nämlich“	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga3L04-berufe.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga3L04-berufe.pdf</a>
B1/2	Bekannschaft Personen beschreiben	Wechselspiel	S: Personen beschreiben, über Personen sprechen	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/KV_Schr6_L08_D4.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/KV_Schr6_L08_D4.pdf</a>
B1/2	Werbung	Wechselspiel	S: Meinung zum Thema Werbung ausdrücken	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/KV_Schr6_L10_E3.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/KV_Schr6_L10_E3.pdf</a>
B 1/2	Menschliche Gefühle und Erlebnisse	Wechselspiel	Gr: Verben mit Präpositionen	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga3L05-verbpraep.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga3L05-verbpraep.pdf</a>
B 1/2	Medien (Fernsehsendung)	Bingo	Gr: Partizip II, Adjektiv (das gelesene Buch)	<a href="http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga3L07-bingo.pdf">http://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/tga3L07-bingo.pdf</a>

**+** Zusammengefasst von BI Z Multiplikatoren im Bereich Sprachlager

## Einstufungstest für Jugendliche

### Hinweise zur Durchführung und Auswertung

Der Einstufungstest besteht aus 60 Multiple-Choice-Aufgaben und ist in drei Teile eingeteilt.

Teil 1	Fragen 1 – 20	A1/1, A1/2	10 Minuten
Teil 2	Fragen 21 – 40	A2/1, A2/2	10 Minuten
Teil 3	Fragen 41 – 60	B1/1, B1/2	15 Minuten

Jeder Testteil umfasst zwei Niveaustufen je 80 Stunden und enthält 20 Aufgaben. Jede richtige Antwort erhält einen Punkt. Bei mehr als 16 Punkten lassen Sie die TN den weiteren Testteil schreiben, bei 1 – 16 Punkten stufen Sie sie ein, der Test wird nicht weiter geschrieben. Die Arbeitszeit beträgt von 10 bis 35 Minuten. Zur Korrektur kopieren Sie die Korrekturschablone auf eine Folie und legen Sie sie auf das Antwortblatt.

Die TN schreiben **nicht** in die Aufgabenblätter.

É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê Seite 35



Tipp: Kopieren Sie je zwei Seiten auf ein Blatt, stecken Sie es in eine Klarsichthülle und heften Sie die Testunterlagen in einem Ordner ab. So können Sie die mehrmals verwenden.

Die TN erhalten die Aufgabenblätter sowie ein **Antwortblatt**, auf dem sie ihre Ergebnisse (a, b oder c) eintragen. Es gibt für jede Aufgabe nur **eine** richtige Lösung. Sowohl die Aufgabenblätter als auch die Antwortblätter **werden eingesammelt**. Die Testergebnisse werden nicht besprochen, der Lehrer / die Lehrerin korrigiert keine Fehler, er/sie braucht nur die Gesamtpunktzahl zu dokumentieren.

Im Anschluss zum schriftlichen Test sollte ein kurzes **Interview** (ca. 5 Minuten) stattfinden. Mündlich gute TN können höher, mündlich schwache niedriger eingestuft werden.

### Общеввропейские компетенции владения иностранным языком

Элементарное владение	A1	Понимает и может употребить в речи знакомые фразы и выражения, необходимые для выполнения конкретных задач. Может представиться/ представить других, задавать/ отвечать на вопросы о месте жительства, знакомых, имуществе. Могу участвовать в несложном разговоре, если собеседник говорит медленно и отчетливо и готов оказать помощь.
	A2	Понимает отдельные предложения и часто встречающиеся выражения, связанные с основными сферами жизни (например, основные сведения о себе и членах своей семьи, покупках, школе и т.п.). Может выполнить задачи, связанные с простым обменом информации на знакомые или бытовые темы. В простых выражениях может рассказать о себе, своих родных и близких, описать основные аспекты повседневной жизни.
Самостоятельное владение	B1	Понимаю основные идеи четких сообщений, сделанных на литературном языке на разные темы, типично возникающие на работе, учебе, досуге и т.д. Умею общаться в большинстве ситуаций, которые могут возникнуть во время пребывания в стране изучаемого языка. Могу составить связное сообщение на известные или особо интересующие меня темы. Могу описать впечатления, события, надежды, стремления, изложить и обосновать свое мнение и планы на будущее.
	B2	Понимает общее содержание сложных текстов на абстрактные и конкретные темы, в том числе узкоспециальные тексты. Говорит достаточно быстро и спонтанно, чтобы постоянно общаться с носителями языка без особых затруднений для любой из сторон. Умеет делать четкие, подробные сообщения на различные темы и изложить свой взгляд на основную проблему, показать преимущество и недостатки разных мнений.



**Teil 1 (Aufgaben 1 – 20)**

Arbeitszeit: max. 10 Minuten

- 1 Ich heiÙe Paula. Und du?  
 a) Ich bin Hanna.  
 b) Und du heiÙst Hanna.  
 c) Du bist Hanna.

- 2 Wie findest du Basketball?  
 a) Ich finde ihn nicht.  
 b) Toll.  
 c) Es geht mir gut.

- 3 Trinkst du gern Limo?  
 a) Ja, super.  
 b) Nein, Cola.  
 c) Ich mchte Wasser.

- 4 \_\_\_\_\_ bist du? – Zwlf.  
 a) Wie  
 b) Wer  
 c) Wie alt

5



- a) Platz dreiÙig – Reihe zwlf  
 b) Platz dreizehn – Reihe dreiundzwanzig  
 c) Platz dreiundzwanzig – Reihe dreizehn

- 6 Machst du Hausaufgaben?  
 a) Ja, ich rechne.  
 b) Ja, ich telefoniere.  
 c) Ja, ich spiele.

- 7 Ist das deine Mutter?  
 – Nein, das ist meine \_\_\_\_\_.  
 a) Vater  
 b) Eltern  
 c) Tante

- 8 \_\_\_\_\_ : Malkasten – Blatt – Block – Pinsel

- a) Mathematik  
 b) Sport  
 c) Kunst

9 Wie spt ist es?



- a) Zehn vor elf.  
 b) Halb elf.  
 c) Zehn Uhr.

10 Wir mchten eine Party machen. Macht ihr mit?

- a) Wir mchten leider nicht.  
 b) Wir machen leider nichts.  
 c) Wir drfen leider nicht.

11



Was ist das? – Das ist \_\_\_\_\_ Pizza.

- a) ein  
 b) eine  
 c) –

12 Hallo, Boris, wo warst du gestern? – Ich \_\_\_\_\_ krank, ich \_\_\_\_\_ Fieber.

- a) bin ... habe  
 b) hatte ... war  
 c) war ... hatte

13 \_\_\_\_\_ : Schlittschuh laufen – Snowboard fahren – Eishockey spielen

- a) Im Winter  
 b) Im Sommer  
 c) Im Frhling

14 Ich habe Hunger. – Komm mit \_\_\_\_\_.

- a) in die Reithalle  
 b) auf die Skaterbahn  
 c) ins Fastfood



- 15 Gib mir bitte mal deinen Bleistift. –  
Ich brauche \_\_\_\_\_. Ich mache  
Hausaufgaben.  
a) ihn  
b) es  
c) sie
- 16 Was spielst du \_\_\_\_\_, Fußball  
oder Tennis?  
a) gern  
b) lieber  
c) am liebsten
- 17 Gehst du nicht in den Zoo? –  
\_\_\_\_\_, ich mag Tiere.  
a) Ja.  
b) Nein.  
c) Doch.
- 18 \_\_\_\_\_ müssen alle Kinder  
schlafen.  
a) In der Nacht  
b) Am Morgen  
c) Am Abend

19

*Einladung  
Lieber Udo,  
am Samstag habe ich Geburtstag.  
Wir gehen um 15.00 Uhr ins Eiscafe.  
Dazu möchte ich dich einladen.  
Kannst du kommen? Ruf bitte an.  
Telefon: 45 34 90.  
Deine Sabine.*

- a) Udo hat am Samstag Geburtstag.  
b) Die Kinder spielen Eishockey.  
c) Udo soll anrufen.
- 20 Fotografierst du mal die Katze? –  
Ich habe sie schon \_\_\_\_\_.  
a) fotografieren  
b) fotografierst  
c) fotografiert

**Teil 2 (Aufgaben 21 – 40)***Arbeitszeit: max. 10 Minuten*

- 21 Dieses Fest feiert man am 24. und  
25. Dezember mit einem Christbaum.  
a) Ostern  
b) Weihnachten  
c) Karneval
- 22 Warum bist du gestern nicht  
gekommen?  
a) Ich hatte keine Lust.  
b) Ich hatte keine Angst.  
c) Ich hatte Zeit.
- 23 Sabine hatte gestern Geburtstag.  
a) Was? Heute?  
b) Wir hatten keine Lust.  
c) Wirklich? Wir hatten keine  
Ahnung.
- 24 Stell bitte den \_\_\_\_\_ an den  
Tisch.  
a) Schrank  
b) Stuhl  
c) Regal
- 25 Ich kann sehr gut rudern. – Was?  
Ich rudere bestimmt \_\_\_\_\_ als du.  
a) mehr  
b) lieber  
c) besser
- 26 Warum bleibst du zu Hause?  
a) Weil bin ich krank.  
b) Weil ich bin krank.  
c) Weil ich krank bin.
- 27 O je, \_\_\_\_\_ tun so weh!  
a) mein Rücken  
b) meine Füße  
c) meine Hand
- 28 Ich bin schon drei Wochen krank.  
a) So geht das nicht.  
b) Das ist doch nicht so schlimm.  
c) Gute Besserung.



- 29 Ich bin wieder da!  
a) Ach, komm!  
b) Herzlich willkommen!  
c) Du bist dran.
- 30 Löffel, Gabel und \_\_\_\_\_  
a) Tasse  
b) Teller  
c) Messer
- 31 Pommes \_\_\_\_\_ mir gut.  
a) gefallen  
b) sind  
c) schmecken
- 32 \_\_\_\_\_ dem Essen geht Hans zum Training.  
a) Nach  
b) Bis  
c) An
- 33 Ich möchte den \_\_\_\_\_ Krimi sehen.  
a) toll  
b) tolle  
c) tollen
- 34 Meine Lieblingskusine kommt heute. Ich \_\_\_\_\_ mich schon.  
a) erinnere  
b) ärgere  
c) freue
- 35 Der Teppich liegt \_\_\_\_\_ dem Bett.  
a) vor  
b) hinter  
c) auf
- 36 Im Schlafzimmer stehen \_\_\_\_\_.  
a) Herd und Kühlschrank  
b) Sofa und Sessel  
c) Bett und Schrank
- 37 Sara \_\_\_\_\_ das Buch ins Regal.  
a) liegt  
b) steht  
c) legt
- 38 Die Temperatur ist plus 25 Grad. Es ist \_\_\_\_\_.  
a) bewölkt  
b) warm  
c) kalt
- 39 Ein \_\_\_\_\_ schneidet die Haare.  
a) Friseur  
b) Mechaniker  
c) Bäcker
- 40 Jens war so müde. Er \_\_\_\_\_ die Hausaufgaben nicht fertig machen.  
a) musste  
b) durfte  
c) konnte

**Teil 3 (Aufgaben 41 – 60)**

Arbeitszeit: max. 15 Minuten

- 41 Erik spielt nicht Schlagzeug, \_\_\_\_\_ Gitarre.  
a) aber  
b) sondern  
c) trotzdem
- 42 Herzlichen Glückwunsch \_\_\_\_\_!  
a) zum neuen Jahr  
b) zum Geburtstag  
c) zu Ostern
- 43 Ich habe es einfach vergessen!  
a) Das macht doch nichts!  
b) Gern geschehen.  
c) Bitte sehr!
- 44 Es hat geklingelt. – Kannst du bitte \_\_\_\_\_?  
a) zumachen  
b) aufmachen  
c) anmachen
- 45 Vor zwei Tagen \_\_\_\_\_ wir in eine neue Wohnung \_\_\_\_\_.  
a) ziehen ... um  
b) haben ... umgezogen  
c) sind ... umgezogen



Sehr 46 Damen und Herren,

In einer Zeitschrift habe ich Ihre 47 gelesen. Meine Eltern und ich wollen in 48 Jahr mal ganz anders Ferien machen. 49 interessiert mich Ihr Angebot und ich bitte Sie, 50 genauere Informationen darüber zu schicken. Ich möchte aber auf jeden Fall auch 51 meine Eltern etwas unternehmen und viel erleben. Aus diesem 52 interessiert mich besonders, 53 Aktivitäten Sie speziell für junge Leute anbieten. Mir gefällt alles, 54 mit Wassersport zu tun hat. Besteht denn auch die Möglichkeit, einen Tauchkurs 55? Ich möchte auch noch wissen, 56 die Teilnahme an zusätzlichen Sportprogrammen extra bezahlt werden muss. 57 Sie mir bitte außerdem noch mitteilen, bis wann wir die Reise 58 müssen? Für Ihre Antwort danke ich 59 im Voraus.

60

Oliver Kahn

46 a) geehrte  
b) geehrten  
c) geehrt

51 a) ohne  
b) für  
c) mit

56 a) ob  
b) wie  
c) dass

47 a) Bericht  
b) Inserat  
c) Anzeige

52 a) Grund  
b) Fall  
c) Situation

57 a) Wollen  
b) Möchten  
c) Könnten

48 a) dieses  
b) diesem  
c) diesen

53 a) ob  
b) was  
c) welche

58 a) machen  
b) reservieren  
c) buchen

49 a) Trotzdem  
b) Deshalb  
c) Denn

54 a) das  
b) was  
c) welches

59 a) Sie  
b) Ihnen  
c) bei Ihnen

50 a) ihnen  
b) mir  
c) mich

55 a) zu machen  
b) machen  
c) haben

60 a) Mit freundlichen Grüßen  
b) Mit herzlichen Grüßen  
c) Liebe Grüße



+ Zusammengefasst von Irina Volkova, Didaktikerin SDZ St. Petersburg, [irina\\_volkova@drb.sp.ru](mailto:irina_volkova@drb.sp.ru)

É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê É Ê Seite 40

Sprachdidaktisches Zentrum =

Bildungs- und Informationszentrum DRH Moskau [www.drh-moskau.ru](http://www.drh-moskau.ru) +

Deutsch-Russisches Begegnungszentrum an der Petrikirche St. Petersburg [www.drb.ru](http://www.drb.ru)





## Einstufungstest für Jugendliche Kontrollschablone

Auf eine Folie kopieren!

10 Minuten				10 Minuten				15 Minuten			
1				21				41			
2				22				42			
3				23				43			
4				24				44			
5				25				45			
6				26				46			
7				27				47			
8				28				48			
9				29				49			
10				30				50			
11				31				51			
12				32				52			
13				33				53			
14				34				54			
15				35				55			
16				36				56			
17				37				57			
18				38				58			
19				39				59			
20				40				60			
<b>Total: _____</b> 1-6 A1/1 7-16 A1/2 - 16 ® 2.Spalte				<b>Total: _____</b> 1-6 A2/1 7-16 A2/2 - 16 ® 3.Spalte				<b>Total: _____</b> 1-6 B1/1 7-16 B1/2 - 16 ® B2			

### Lehrwerke

<b>A1/1</b>	Planet A1 L1-8	geni@l A1 L1-8	Pingpong Neu 1 L1-6
<b>A1/2</b>	Planet A1 L9-16	geni@l A1 L9-15	Pingpong Neu 1 L7-12
<b>A2/1</b>	Planet A2 L1-8	geni@l A2 L1-8	Pingpong Neu 2 L1-6
<b>A2/2</b>	Planet A2 L9-16	geni@l A2 L9-15	Pingpong Neu 2 L7-12
<b>B1/1</b>	Planet B1 L1-8	geni@l B1 L1-8	Pingpong Neu 3 L1-6
<b>B1/2</b>	Planet B1 L9-16	geni@l B1 L9-15	Pingpong Neu 3 L7-12



**Einstufungstest  
 Antwortbogen**
**Name:** \_\_\_\_\_

Kreuze die richtige Antwort an.

10 Minuten				10 Minuten				15 Minuten			
1	a	b	c	21	a	b	c	41	a	b	c
2	a	b	c	22	a	b	c	42	a	b	c
3	a	b	c	23	a	b	c	43	a	b	c
4	a	b	c	24	a	b	c	44	a	b	c
5	a	b	c	25	a	b	c	45	a	b	c
6	a	b	c	26	a	b	c	46	a	b	c
7	a	b	c	27	a	b	c	47	a	b	c
8	a	b	c	28	a	b	c	48	a	b	c
9	a	b	c	29	a	b	c	49	a	b	c
10	a	b	c	30	a	b	c	50	a	b	c
11	a	b	c	31	a	b	c	51	a	b	c
12	a	b	c	32	a	b	c	52	a	b	c
13	a	b	c	33	a	b	c	53	a	b	c
14	a	b	c	34	a	b	c	54	a	b	c
15	a	b	c	35	a	b	c	55	a	b	c
16	a	b	c	36	a	b	c	56	a	b	c
17	a	b	c	37	a	b	c	57	a	b	c
18	a	b	c	38	a	b	c	58	a	b	c
19	a	b	c	39	a	b	c	59	a	b	c
20	a	b	c	40	a	b	c	60	a	b	c
Total: _____ 1-6 A1/1 7-16 A1/2 <b>- 16 ® 2.Spalte</b>				Total: _____ 1-6 A2/1 7-16 A2/2 <b>- 16 ® 3.Spalte</b>				Total: _____ 1-6 B1/1 7-16 B1/2 <b>- 16 ® B2</b>			


 + Zusammengefasst von I rina Volkova, Didaktikerin SDZ St. Petersburg, [irina\\_volkova@drb.sp.ru](mailto:irina_volkova@drb.sp.ru)
