

# Inhaltsverzeichnis

|  |    |   |     |
|--|----|---|-----|
| <b>Einführung</b> . . . . .  | 5  | Jemanden einladen . . . . .                                     | 46  |
| Wie dieses Buch aufgebaut ist . . . . .  | 5  | 12 Der wandernde Terminkalender . . . . .                       | 48  |
| Was sind Szenarien?. . . . .   | 5  | 13 Es tut mir schrecklich leid . . . . .                        | 51  |
| Um welche Szenarien geht es hier? . . . . .  | 6  | Smalltalk und Alltagsgespräche . . . . .                        | 52  |
| Szenarien schriftlich und mündlich . . . . .   | 7  | 14 Hallo, wie geht's? . . . . .                                 | 54  |
| Wenige Szenarien kennen, viele Situationen<br>bewältigen . . . . .   | 8  | 15 Vorsicht, ansteckend! . . . . .                              | 55  |
| Soziokultureller und interkultureller Aspekt . . .   | 8  | 16 Interessante und langweilige Gesprächs-<br>partner . . . . . | 56  |
| Warum spielerisch Kommunikation<br>trainieren? . . . . .   | 9  | 17 Münzenschnappen . . . . .                                    | 59  |
| Auftaktseiten und Symbole . . . . .  | 10 | 18 Ach übrigens . . . . .                                       | 60  |
| Nützliche Strategien vermitteln:<br>Feedbacksignale – Verständnis sichern –<br>fehlenden Wortschatz kompensieren . . . . . | 11 | Handlungsbegleitende Gespräche. . . . .                         | 62  |
| Feedback und Korrekturen . . . . .   | 12 | 19 Kordelrätsel . . . . .                                       | 64  |
| Registertraining . . . . .   | 13 | Etwas erklären und Auskunft geben. . . . .                      | 66  |
| <b>55 kommunikative Spiele</b>   |    | 20 Origami-Botschafter . . . . .                                | 68  |
| <b>Übersicht</b> . . . . .   | 14 | 21 Geschichtenpuzzle . . . . .                                  | 70  |
| Um einen Gefallen bitten . . . . .   | 16 | 22 Wo geht's lang? . . . . .                                    | 73  |
| 1 Wer tut mir den Gefallen? . . . . .  | 18 | 23 So kommen Sie zu uns . . . . .                               | 74  |
| 2 Heute leider nicht . . . . .   | 20 | Erzählen und berichten . . . . .                                | 76  |
| Sich beschweren . . . . .  | 22 | 24 Diavortrag . . . . .   | 78  |
| 3 Rätselhafte Reklamationen . . . . .  | 24 | 25 Lügenbericht . . . . .                                       | 79  |
| 4 Inseln der Ärgernisse . . . . .  | 26 | 26 Sag mir, welches Schaf du bist . . . . .                     | 80  |
| Jemanden überreden . . . . .   | 28 | 27 Geschichten aus dem Sachensack . . . . .                     | 82  |
| 5 Diva . . . . .   | 30 | 28 Mein Netzwerk . . . . .                                      | 84  |
| 6 Womit kriege ich dich? . . . . .   | 32 | Um Informationen bitten . . . . .                               | 86  |
| Dienstleistungsgespräche . . . . .   | 34 | 29 Kennenlern-Wimmeln . . . . .                                 | 88  |
| 7 Verrücktes Restaurant . . . . .  | 36 | 30 Telefonauskunft . . . . .                                    | 90  |
| 8 Stummer Reisender . . . . .  | 38 | Konsensfindung . . . . .  | 92  |
| Um Rat bitten und Rat geben . . . . .  | 40 | 31 Flohmarkt . . . . .  | 94  |
| 9 Kopfschmerzen und Tabletten . . . . .  | 42 | 32 Immobilienmakler . . . . .                                   | 95  |
| 10 Wo drückt der Schuh? . . . . .  | 43 | 33 Die Talkshow. . . . .  | 96  |
| 11 Kochberatung . . . . .  | 44 | Diskussion . . . . .  | 98  |
|  |    | 34 Themenstationen . . . . .                                    | 100 |
|  |    | 35 Moralisch oder unmoralisch? . . . . .                        | 101 |
|  |    | 36 Diskussionen aus dem Sachensack . . . . .                    | 104 |
|  |    | 37 In welchen Korb gehört das? . . . . .                        | 106 |
|  |    | 38 Stammtischdiktat . . . . .                                   | 109 |

|  |     |   |     |
|--|-----|---|-----|
| Szenarienübergreifende Spiele und Wieder-              |     | Spiele zur Nachbereitung                |     |
| holungsspiele . . . . .                                | 110 | (Feedback und Korrekturen) . . . . .    | 135 |
| 39 Moderierte Dialoge . . . . .                        | 110 | 50 Redemittel-Monitor . . . . .         | 135 |
| 40 Rollentausch! . . . . .                             | 112 | 51 Drei gewinnt . . . . .               | 136 |
| 41 Szenenkette . . . . .                               | 114 | 52 Der große Preis . . . . .            | 137 |
| 42 Zwei für einen . . . . .                            | 116 | Spiele zum Registertraining . . . . .   | 138 |
| 43 Dialogbrettspiel . . . . .                          | 118 | 53 Verbessern im Kugellager . . . . .   | 138 |
| Spiele zur Vermittlung neuer Redemittel . . . . .      | 122 | 54 Szenen eines Lebens . . . . .        | 139 |
| 44 Wortkarten-Paare . . . . .                          | 122 | 55 Höflich, unhöflich, salopp . . . . . | 140 |
| 45 Zickzack-Dialog . . . . .                           | 124 | <b>Spielefinder</b> . . . . .           | 141 |
| 46 Skelett-Dialog . . . . .                            | 126 |   |     |
| Spiele zur Vermittlung nützlicher Strategien . . . . . | 127 |   |     |
| 47 Meisenknödel kaufen . . . . .                       | 127 |   |     |
| 48 Zahlengespräch . . . . .                            | 130 |   |     |
| 49 Klar soweit? . . . . .                              | 132 |   |     |

## Wie dieses Buch aufgebaut ist

Sie finden in diesem Buch 55 Spiele zur mündlichen Kommunikation. Das Besondere ist, dass der überwiegende Teil der Spiele einzelnen *Szenarien* zugeordnet ist – kommunikativen Handlungsmustern, die sich in ihrem typischen Aufbau in scheinbar ganz unterschiedlichen Situationen finden.

Für Lernende wird durch die Kenntnis der wichtigsten Szenarien der Dschungel deutschsprachiger Alltagskommunikation viel übersichtlicher und leichter zu handhaben.

Der erste Teil des Buches gibt Ihnen zunächst einen Überblick über die im Alltag häufigsten Szenarien sowie wichtige Hinweise, wie Sie die Spiele besonders effektiv im Unterricht einsetzen können.

Gliederung des Buches

Die 55 kommunikativen Spiele finden Sie im zweiten Teil:

- Szenarienspezifische Spiele (Spiele für die einzelnen Szenarien)
- Szenarienübergreifende Spiele und Wiederholungsspiele
- Spiele zur Vermittlung neuer Redemittel
- Spiele zur Vermittlung nützlicher Strategien (nonverbale Feedbacksignale, Verständnissicherungstechniken, Kompensation fehlenden Wortschatzes)
- Spiele zur Nachbereitung (Korrektur und Feedback an die Lernenden)
- Spiele zum Registertraining

Außerdem gibt es einen *Spielefinder*. Wer viel Material für die Unterrichtsvorbereitung besitzt, kennt das Problem: „Da war doch so ein tolles Spiel, ich glaube, in dem Buch mit dem grünen Einband, eher am Ende ...“. Wenn Sie ein Spiel aus diesem Buch schon einmal durchgeführt haben, wird ein kurzer Blick in den Spielefinder helfen, es schnell wiederzufinden.

Spielefinder

Es werden folgende Abkürzungen verwendet:

**TN** = Teilnehmer/Teilnehmerin bzw. Teilnehmer und Teilnehmerinnen

**KL** = Kursleiter/Kurleiterin

Abkürzungen

## Was sind Szenarien?

Nehmen wir einmal an, Sie klingeln an der Tür Ihrer Nachbarin, um sie darum zu bitten, nach der Wohnung zu schauen, weil Sie für eine Woche verreisen. Würden Sie einfach klingeln und sagen:

ein Szenario

„Guten Tag. Schauen Sie bitte nach meiner Wohnung.“ – Sicherlich nicht.

Sie würden also zuerst Ihre Nachbarin begrüßen. Dann würden Sie ein wenig plaudern, z. B. nach dem Befinden fragen oder über das Wetter sprechen. Danach erst würden Sie mit bestimmten Redemitteln zum eigentlichen Thema lenken („Ach, was ich Sie fragen wollte ...“), das Thema begründen („Ich bin eine Woche im Urlaub ...“) und dann Ihre Bitte aussprechen („Könnten Sie ...?“).

Damit hätten Sie ein Szenario durchgespielt, nämlich das Szenario **Um einen Gefallen bitten**. Szenarien sind Abfolgen kommunikativer Handlungen, die nach bestimmten Mustern ablaufen.

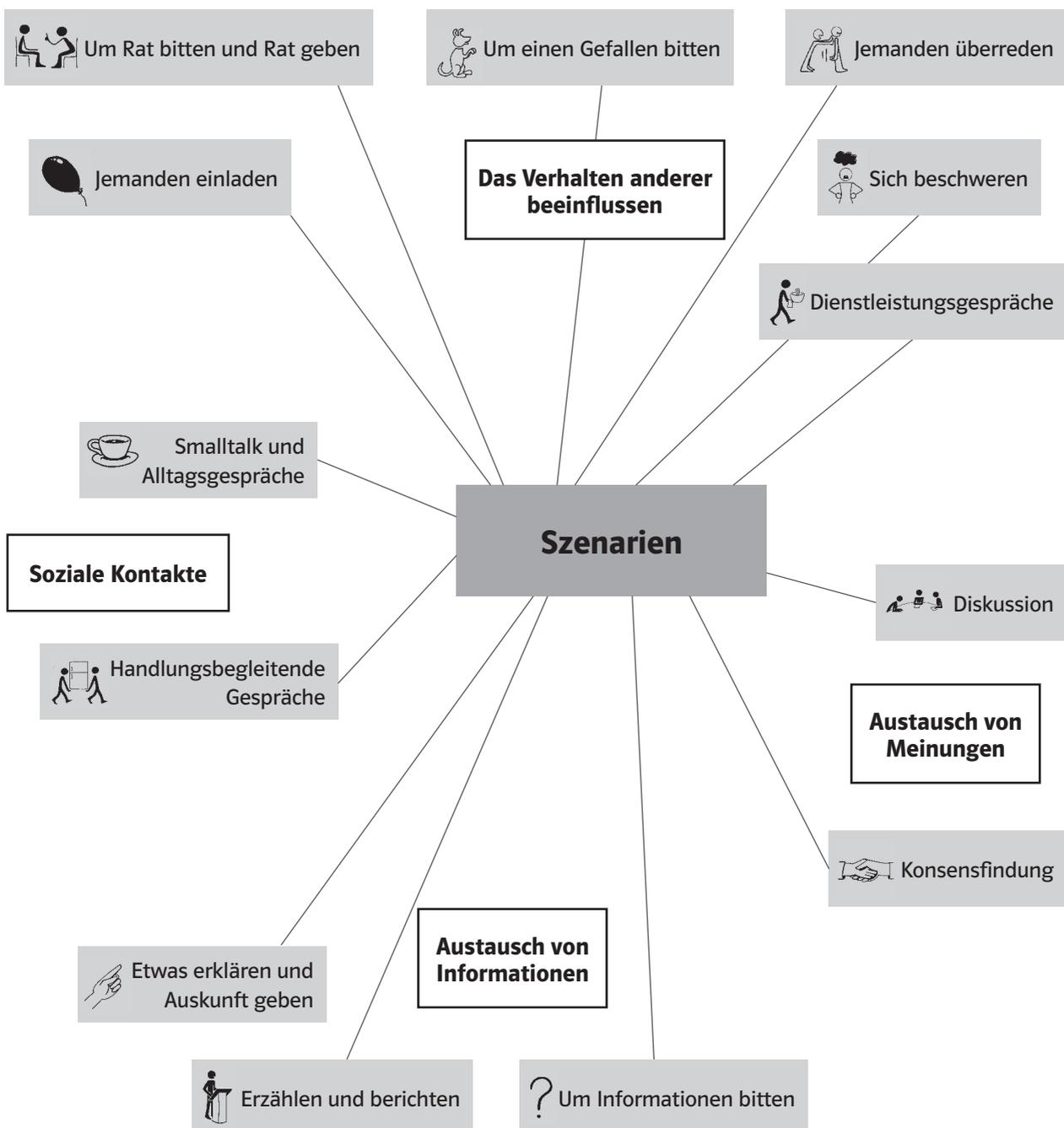
Szenarien: Abfolgen von authentischen kommunikativen Handlungen

## Um welche Szenarien geht es hier?

Wir beschränken uns hier auf die 13 wichtigsten Szenarien, die im Handbuch zum Zertifikat Deutsch B1 des Goethe-Instituts (1999) oder auch für die Europäischen Sprachenzertifikate beschrieben werden.

Diese lassen sich nach ihren kommunikativen Zielen in vier Hauptgruppen unterteilen:

- Das Verhalten anderer beeinflussen
- Soziale Kontakte pflegen
- Informationen austauschen
- Meinungen austauschen



# 55 kommunikative Spiele

## Übersicht

| Szenarienspezifische Spiele        |                                   |                  |   |       |
|------------------------------------|-----------------------------------|------------------|---|-------|
| Sprachhandlung                     | Szenario                          | Nr.              | Spiel   | Seite |
| Das Verhalten anderer beeinflussen | Um einen Gefallen bitten          | 1                | Wer tut mir den Gefallen?                     | 18    |
|                                    |                                   | 2                | Heute leider nicht                            | 20    |
|                                    | Sich beschweren                   | 3                | Rätselhafte Reklamationen                     | 24    |
|                                    |                                   | 4                | Inseln der Ärgernisse                         | 26    |
|                                    | Jemanden überreden                | 5                | Diva  | 30    |
|                                    |                                   | 6                | Womit kriege ich dich?                        | 32    |
|                                    | Dienstleistungsgespräche          | 7                | Verrücktes Restaurant                         | 36    |
|                                    |                                   | 8                | Stummer Reisender                             | 38    |
|                                    | Um Rat bitten und Rat geben       | 9                | Kopfschmerzen und Tabletten                   | 42    |
|                                    |                                   | 10               | Wo drückt der Schuh?                          | 43    |
|                                    |                                   | 11               | Kochberatung                                  | 44    |
|                                    | Jemanden einladen                 | 12               | Der wandernde Terminkalender                  | 48    |
|                                    |                                   | 13               | Es tut mir schrecklich leid                   | 51    |
| Soziale Kontakte                   | Smalltalk und Alltagsgespräche    | 14               | Hallo, wie geht's?                            | 54    |
|                                    |                                   | 15               | Vorsicht, ansteckend!                         | 55    |
|                                    |                                   | 16               | Interessante und langweilige Gesprächspartner | 56    |
|                                    |                                   | 17               | Münzenschnappen                               | 59    |
|                                    |                                   | 18               | Ach übrigens                                  | 60    |
|                                    | Handlungsbegleitende Gespräche    | 19               | Kordelrätsel                                  | 64    |
| Austausch von Informationen        | Etwas erklären und Auskunft geben | 20               | Origami-Botschafter                           | 68    |
|                                    |                                   | 21               | Geschichtenpuzzle                             | 70    |
|                                    |                                   | 22               | Wo geht's lang?                               | 73    |
|                                    |                                   | 23               | So kommen Sie zu uns                          | 74    |
|                                    | Erzählen und berichten            | 24               | Diavortrag                                    | 78    |
|                                    |                                   | 25               | Lügenbericht                                  | 79    |
|                                    |                                   | 26               | Sag mir, welches Schaf du bist                | 80    |
|                                    |                                   | 27               | Geschichten aus dem Sack                      | 82    |
|                                    |                                   | 28               | Mein Netzwerk                                 | 84    |
|                                    | Um Informationen bitten           | 29               | Kennenlern-Wimmeln                            | 88    |
| 30                                 |                                   | Telefon Auskunft | 90  |       |

|                         |                |    |                             |     |
|-------------------------|----------------|----|-----------------------------|-----|
| Austausch von Meinungen | Konsensfindung | 31 | Flohmarkt                   | 94  |
|                         |                | 32 | Immobilienmakler            | 95  |
|                         |                | 33 | Die Talkshow                | 96  |
|                         | Diskussion     | 34 | Themenstationen             | 100 |
|                         |                | 35 | Moralisch oder unmoralisch? | 101 |
|                         |                | 36 | Diskussionen aus dem Sack   | 104 |
|                         |                | 37 | In welchen Korb gehört das? | 106 |
|                         |                | 38 | Stammtischdiktat            | 109 |

|  |    |                    |     |  |
|--|----|--------------------|-----|--|
| <b>Szenarienübergreifende Spiele und Wiederholungsspiele</b> |    |                    |     |  |
|  | 39 | Moderierte Dialoge | 110 |  |
|  | 40 | Rollentausch!      | 112 |  |
|  | 41 | Szenenkette        | 114 |  |
|  | 42 | Zwei für einen     | 116 |  |
|  | 43 | Dialogbrettspiel   | 118 |  |

|  |    |                  |     |  |
|--|----|------------------|-----|--|
| <b>Spiele zur Vermittlung neuer Redemittel</b> |    |                  |     |  |
|  | 44 | Wortkarten-Paare | 122 |  |
|  | 45 | Zickzack-Dialog  | 124 |  |
|  | 46 | Skelett-Dialog   | 126 |  |

|   |    |                     |     |  |
|---|----|---------------------|-----|--|
| <b>Spiele zur Vermittlung nützlicher Strategien</b> |    |                     |     |  |
|   | 47 | Meisenknödel kaufen | 127 |  |
|   | 48 | Zahlengespräch      | 130 |  |
|   | 49 | Klar soweit?        | 132 |  |

|  |    |                    |     |  |
|--|----|--------------------|-----|--|
| <b>Spiele zur Nachbereitung (Feedback und Korrekturen)</b> |    |                    |     |  |
|  | 50 | Redemittel-Monitor | 135 |  |
|  | 51 | Drei gewinnt       | 136 |  |
|  | 52 | Der große Preis    | 137 |  |

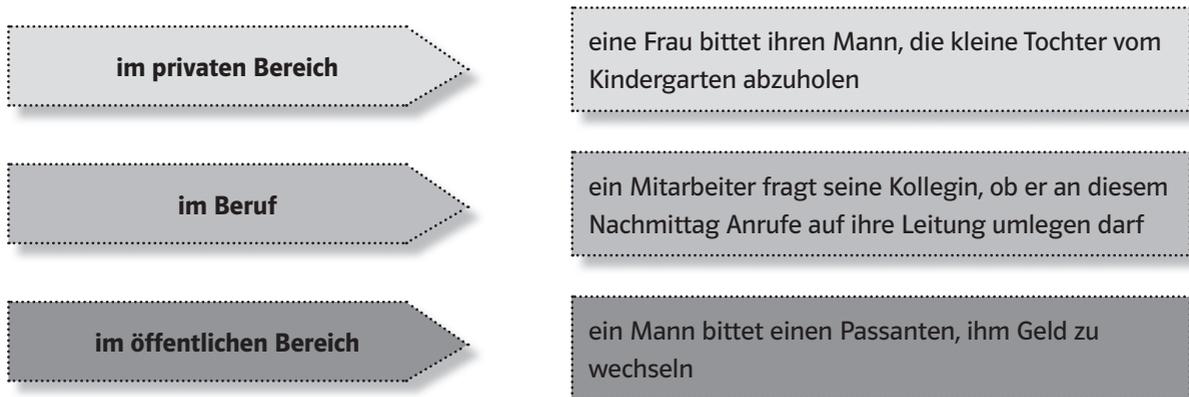
|                                    |    |                            |     |  |
|------------------------------------|----|----------------------------|-----|--|
| <b>Spiele zum Registertraining</b> |    |                            |     |  |
|                                    | 53 | Verbessern im Kugellager   | 138 |  |
|                                    | 54 | Szenen eines Lebens        | 139 |  |
|                                    | 55 | Höflich, unhöflich, salopp | 140 |  |

# Um einen Gefallen bitten

## Beispielsituationen:

Man kommt relativ schnell zum eigentlichen Thema (die Smalltalk-Phasen fallen in anderen kulturellen Kontexten möglicherweise bedeutend länger aus).

Es ist durchaus möglich, die Bitte um einen Gefallen abzulehnen; normalerweise wird dies begründet.



## Dieses Szenario verlangt folgende sprachliche Handlungen:

- jemanden ansprechen
- etwas begründen
- etwas vorschlagen
- Vorschläge annehmen oder ablehnen
- um etwas bitten
- Bitten nachkommen oder ablehnen
- sich bedanken

## Typische sprachliche Mittel:

- Modalverben (*Kann ich ...; Ich möchte ...; Könntest du ...; Dürfte ich ...*)
- Konjunktiv II (*Es wäre gut ...; Ich würde mich freuen, wenn ...*)
- Fragesätze (*Was ...?; Wann ...?; Ich wollte fragen, ob ...?; Wäre es möglich, dass ...?*)
- Modalpartikeln (*Du weißt doch ...; Wann denn?; Ich wollte dich mal fragen, ...*)

## Weitere passende Spiele:

- 4 Inseln der Ärgernisse; 5 Diva; 13 Es tut mir schrecklich leid



### Kontaktaufnahme

- Du, Marion ...
- Entschuldigen Sie, ...
- Ach, Frau Neumann ...
- ...

### Vorbereitung / Einstieg

- Gut, dass ich Sie treffe.
- Ich wollte dich mal was fragen.
- Weshalb ich Sie anrufe: ...
- Ich habe da ein kleines Problem ...
- ...



### Bitte

- Meinst du, du könntest ...
- Könnten Sie ...
- Könnte ich vielleicht ...
- ...

### Einzelheiten klären

- Wann wäre das denn ...
- Wie lange ...
- Bis wann brauchst du das?
- ...

### Verabredung wiederholen / Abschluss

- Also, dann ...
- ..., okay?
- Gut, dann ...
- Das ist wirklich nett von Ihnen.
- ...

### auf die Bitte antworten

- Kein Problem.
- Natürlich.
- Das mache ich gern.
- ...
  
- Muss ich mal schauen ...
- Hat das noch ein bisschen Zeit?
- ...
  
- Tut mir leid, aber ...
- Das geht leider nicht, weil ...
- ...

### Dank / Bedauern

- Wunderbar.
- Ach prima, dass das klappt.
- Das ist toll.
- Vielen Dank.
- ...
- Schade.
- Macht nichts, dann ...
- ...



# 1 Wer tut mir den Gefallen?

## Niveau

ab A1+

## Material und Vorbereitung

- pro Gruppe: ein Satz Spielkärtchen, eine Würfelübersicht, ein Würfel

## Dauer

10–20 Minuten

## Verlauf

1. Teilen Sie Kleingruppen von 4 – 5 TN ein. Jede Gruppe bekommt einen Satz Spielkärtchen, eine Würfelübersicht und einen Würfel.  
Die Spielkärtchen werden verdeckt in die Mitte gelegt.
2. TN 1 zieht ein Kärtchen und sucht sich aus, wen er zuerst um den beschriebenen Gefallen bitten möchte.
3. Die ausgewählte Person würfelt – der Würfel entscheidet über die Beziehung zwischen den Gesprächspartnern.
4. Dann folgt der Rollendialog. Der/die Angesprochene kann zustimmen (in diesem Fall ist die Sache erledigt und TN 2 zieht ein Kärtchen) oder ablehnen bzw. sich herausreden – dann kann TN 1 es bei jemand anderem probieren. Auch diese Person würfelt zunächst aus, wer sie ist.

## Anmerkungen

- In jeder Gruppe können diejenigen, die gerade nicht dran sind, die verwendeten Redemittel notieren. Diese können im Anschluss besprochen und korrigiert werden.
- Diese Dokumentation kann auch von der Kursleitung übernommen werden. (s. „Redemittel-Monitor“, S.135)
- Lassen Sie die Gruppe kurz reflektieren, auf welche Weise z. B. eine Nachbarin im Unterschied zu einer Freundin um einen Gefallen gebeten wurde und was angemessen oder weniger angemessen erschien (Register-training).

## Weitere Szenarien

- Jemanden überreden; Konsensfindung



## Würfelübersicht



Kollege/Kollegin



Sohn/Tochter



Freund/Freundin



Nachbar/Nachbarin



Sekretär/Sekretärin



Bruder/Schwester

## Spielkärtchen



Du möchtest, dass dich jemand zum Flughafen fährt.

Du möchtest, dass jemand einen Zahnarzttermin für dich absagt.

Du möchtest, dass dich jemand um vier Uhr morgens per Telefon weckt.

Du möchtest, dass jemand deine Sachen aus der Reinigung holt.

Du möchtest, dass jemand für dich zwei Theaterkarten an der Theaterkasse abholt.

Du möchtest, dass jemand die Batterien von deiner Uhr wechseln lässt.

Du möchtest, dass jemand in der Bibliothek ein Buch für dich abgibt.

Du möchtest, dass dir jemand beim Einkaufen hilft.

Du möchtest, dass dir jemand die Haare schneidet.

Du suchst einen Tanzpartner / eine Tanzpartnerin für einen Tangokurs.

Du möchtest, dass dir jemand sein Auto leiht.

Du möchtest, dass dir jemand bei der Gartenarbeit hilft.

Du möchtest, dass jemand auf deinen Papagei aufpasst, während du im Urlaub bist.

Du möchtest, dass dir jemand bei der Steuererklärung hilft.

Du möchtest, dass dir jemand die Winterreifen aufs Auto macht.

Du suchst jemanden, der an deinem Geburtstag Musik macht.