

## Aktivitätenpool: Im Fremd- und Zweitsprachenunterricht zu nutzende Elemente und deren Funktion

- **Kennenlern- und Aufwärmspiele**
  - In den Spielmodus schalten
  - Warm werden, auch körperlich
    - Fang-Spiele
  - Positive Gruppendynamik Wahrnehmungsschärfung
    - Kreisspiele, Raumlaf, Ball
  - Vorwegnahme von später in der Stunde relevanten Elementen (Beispiel Körperteilpacken)
- **Sprachbad**
  - Vertraut werden mit Klang
  - Nach und nach Elemente identifizieren
  - Bei Freitext: Nach und nach Sprachverständnis im Kontext (Wörter in Sätzen, Themen, nv und pv Kommunikationswege)
  - Wenn Rhythmus vorhanden, siehe Rhythmus
- **Rhythmus**
  - Vertraut werden mit Klang einer Sprache
  - Einüben von Strukturen/Wortschatz (auch: Chunks)
  - Andere Sinne einbeziehen
  - fördert das Gemeinschaftsgefühl
- **Melodie**
  - Vertraut werden mit Klang einer Sprache
  - Einüben von Strukturen/Wortschatz (auch: Chunks)
  - Andere Sinne einbeziehen
  - Klang/Gemeinschaft
- **Total Physical Response**
  - Einzelwörter (Imperative)
  - Ganzer Körper
  - Auch chorisch möglich (wenn die Reaktion sprachlich ist)
- **Chorisches Theater**
  - Vorentlastung
  - Einüben
  - De-Kontextualisieren von Text
  - Mnemotechnisches
- Gemeinschaft
- **Raumläufe**
  - Wahrnehmung, Ankommen
  - Körper einbeziehen
  - Kurzinteraktionen
    - Begrüßungen, Sprachliche Formeln austauschen, Kurzinteraktionen
- **Improvisationen**
  - Situationsvorgaben
  - Für die Spieler divergierende Situationsvorgaben
  - Ohne Sprache
  - Mit Einzelwörtern
  - Mit Einzelsätzen (auch: Chunks)
  - Mit Beschränkung auf 1-3 Sätze
  - Dabei auch und insbesondere Absurdes
- **Szenen entwickeln**
  - Kurze Vorbereitungszeit
  - Kann auch absurd sein
  - Ohne oder mit wenig Text
  - Vorführung als Sprech Anlass
- **Rollenspiele**
  - Situationen/Rollenspiele
  - Rahmenbedingungen
  - Mit/ohne Vorspielen
  - Spielen!!
    - Ventil: andere Sprachen zulassen
- **Redeanlässe schaffen**
  - Über Pantomimen
  - Über absurde Szenen
  - Über Rollenspiele