

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