



# wie geht's?

## Anregungen für den Unterricht

— Zeichenerklärung:  
♂ steht für die weibliche Form des vorangehenden Begriffs

### Einführung



Das Kartenspiel *wie geht's?* eignet sich als Einstieg in den klasseninternen Umgang mit Gefühlen.

Bereits beim Spielen mit dem Kartensatz können Diskussionen über die zu den Illustrationskarten am besten passenden Begriffe entstehen. Dadurch ergeben sich auch Gesprächsanlässe über kulturelle Gemeinsamkeiten und Unterschiede. Mit zusätzlichen Spielen und Übungen können sich die Schüler♂ bzw. Teilnehmer♂ vielfältig mit den

eigenen Emotionen und denjenigen ihres Gegenübers auseinandersetzen.

Auf den folgenden Seiten werden zusätzliche Spielideen für Kurse präsentiert, bei denen Deutsch als Zweit- oder Fremdsprache gelehrt wird. Die Spiele eignen sich ebenfalls für weiterführende Schulen. Als Orientierungshilfe für den Lehrer♂ wird jede Spielidee nach dem europäischen Referenzrahmen für Fremdsprachen\* im Sinne der Spielbarkeit in die Stufen **A1 – C2** einsortiert. Zudem wird bei jedem Spiel zur optimalen Anwendung

- auf das **Alter** der Teilnehmer♂,
- den gesamten **zeitlichen Aufwand**,
- die **Vorbereitungszeit**,
- die geeignete **Sozialform**,
- die angewandten **Fertigkeiten**,
- **zusätzliches Material** sowie
- **weitere Voraussetzungen** hingewiesen.

Die Angaben variieren je nach Anzahl und individuellem Sprachniveau der Teilnehmer♂. Die hier genannten Vorgaben orientieren sich an einer Gruppe von etwa 20 Teilnehmern♂ und sind stets eine Empfehlung. Bei einigen der Spielideen wird auf die genannten Kategorien nicht weiter eingegangen – dort gibt es diesbezüglich keine Einschränkungen.

\* weitere Informationen unter:  
[www.europaeischer-referenzrahmen.de](http://www.europaeischer-referenzrahmen.de)

### Anmerkungen zur Anwendung

Da in Integrationskursen eine hohe Zahl an geflüchteten Menschen teilnimmt, die auf ihrem Weg nach Deutschland traumatische Erfahrungen durchlebt haben, sollte die Lehrperson besonders aufmerksam und sensibel auf die Teilnehmer♂ zugehen.

Zudem sollte die Lehrperson bis zu einem gewissen Grad auch bereit sein, eigene Befindlichkeiten in der Gruppe zu teilen. Lehrpläne und Termine von Prüfungen lassen oft nicht viel Zeit für zusätzliches Material, aber bereits ein kurzes Auseinandersetzen mit Emotionen kann das menschliche Miteinander und die Verarbeitung der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft fördern.

Dennoch gilt: Mit Hilfe von *wie geht's?* sollen nicht ausschließlich negative, traurige oder traumatische Emotionen ausgedrückt und reflektiert werden. Auch Gefühle wie Freude, Glück und Zufriedenheit bilden einen Teil des Kartenspiels.

## Die Spiele

### 01 Warm-up

**Sprachniveau:** A1.2 – C2  
**Zeitlicher Aufwand:** ca. 10 Minuten  
**Sozialform:** Plenum (auch in Kleingruppen oder zu zweit möglich)  
**Fertigkeit:** Sprechen

Die Karten eignen sich wunderbar dafür, um nach einer Pause (wie z.B. dem Wochenende, den Ferien oder einer längeren Prüfungsphase) in den Lernalltag einzusteigen.

#### Spielverlauf

Jeder Schüler♂ nimmt eine Wort- oder eine Bildkarte seiner♂ Wahl und darf dann im Klassenverband kurz sagen, wie es ihm♂ nach der freien Zeit geht und warum er♂ diese Karte gewählt hat. Die Vielfalt an Karten und dementsprechend auch an Emotionen zwingt niemanden dazu, den Mitlernern♂ mehr von sich preiszugeben, als er♂ möchte. Auch der Lehrer♂ sollte eine Karte wählen.

#### Lern- bzw. Spielziele

Reflektion der eigenen aktuellen Gefühlslage fördern; Hemmungen über Gefühle zu sprechen abbauen; alltägliche Plattform zum Gespräch über Emotionen etablieren; Gruppenzusammenhalt fördern.

### 02 Emotionen auf allen Sprachen

**Sprachniveau:** A1 – C2  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Zeitlicher Aufwand:** ca. 10 Minuten  
**Vorbereitungszeit:** ca. 15 Minuten  
**Sozialform:** Einzelarbeit  
**Fertigkeit:** Schreiben  
**Zusätzliches Material:** alle 24 DIN A4-Bildkarten ([www.bpb.de/shop/lernen/spiele/237004/wie-gehts](http://www.bpb.de/shop/lernen/spiele/237004/wie-gehts)), Klebeband oder Pins bzw. Stecknadeln

#### Spielverlauf

Die Bildkarten werden im Klassenraum an der Wand aufgehängt und die Schüler♂ können unter dem Bild alle passenden Bedeutungen in ihrer♂ Muttersprache oder in einer anderen Sprache aufschreiben.

Als Aufwärmenspiel z.B. zu Beginn des Unterrichts oder als Abschluss der Lerneinheit kann sich jeder Schüler♂ an der Stelle im Raum positionieren, wo die Emotion an der Wand platziert ist, die gerade seinem♂ Gefühlszustand entspricht. Wer möchte, kann kurz in der Gruppe etwas dazu sagen.

#### Lern- bzw. Spielziele

Universalität von Emotionen und Sprachvielfalt innerhalb der Gruppe verdeutlichen; Gesprächsanlässe über Emotionen fördern; Gefühle zu alltäglichem Gesprächsgegenstand machen; Bewusstsein der Mitschüler♂ und des Lehrers♂ in Bezug auf die Gefühle jedes Einzelnen♂ fördern.

## 03 Tagebuch schreiben

Sprachniveau: A1.2–C2

Zeitlicher Aufwand: ca. 20 Minuten

Vorbereitungszeit: ca. 10 Minuten

Sozialform: Einzelarbeit

Fertigkeit: Schreiben

Zusätzliches Material: DIN A4-Bildkarten

(www.bpb.de/shop/lernen/spiele/237004/wie-gehts)

Weitere Voraussetzungen: Der grundsätzliche Aufbau eines Tagebucheintrags sollte vorher bekannt sein

### Spielverlauf

Der Lehrer\*in platziert 4 Bildkarten an der Tafel. Die Schüler\*in sollen nun einen fiktiven Tagebucheintrag schreiben, in dem der Ich-Erzähler\*in diese vier Emotionen durchlebt. Bei Kursen der Kompetenzstufe A1 oder in Alphabetisierungskursen kann das Tagebuch individuell abhängig vom Lernstand des Teilnehmers\*in aus einzelnen Wörtern bestehen und mit gezeichneten Bildern ergänzt oder komplett gemalt werden. Als Orientierungshilfe kann der Lehrer\*in einige Orte vorgeben, z.B. zuhause, in der Schule, auf dem Markt, im Bus, im Supermarkt usw.

Der Tagebucheintrag kann optional zuhause fortgesetzt und durch weitere Emotionskarten ergänzt werden.

### Lern- bzw. Spielziele

emotionale Reflektion des Lebens in Deutschland anregen; Austausch über alltägliche Erfahrungen fördern; unterschiedliche Interpretation der Bildkarten bzw. generell von Emotionen aufzeigen.

## 04 Emotionen raten

Sprachniveau: A2–C2

Alter: ab 8 Jahren

Zeitlicher Aufwand: ca. 40 Minuten

Vorbereitungszeit: ca. 10 Minuten

Sozialform: Plenum/Gruppenarbeit

Fertigkeit: Sprechen

Zusätzliches Material: Stoppuhr

Weitere Voraussetzungen: *wie geht's?* und die dort verwendeten Wortkarten sollten den Schülern\*in bereits bekannt sein

### Spielverlauf

Die Klasse wird in **zwei Gruppen** eingeteilt. Aus jeder Gruppe bekommt abwechselnd ein Schüler\*in eine Wortkarte vom Lehrer\*in zugeteilt, ohne dass die übrigen Schüler\*in diese sehen können.

Es beginnt ein Schüler\*in aus **Gruppe A**. Der Schüler\*in hat nun 1 Minute Zeit, eine Figur, ein Gesicht oder eine Situation an der Tafel zu zeichnen, welche die vom Lehrer\*in vorgegebene Wortkarte ausdrückt.

**Gruppe A** hat 1 Minute Zeit, die vorgegebene Emotion zu erraten. Wenn es **Gruppe A** innerhalb der ersten 30 Sekunden gelingt, erhält sie 3 Punkte. Gelingt es innerhalb der einen Minute, sind es 2 Punkte. Gelingt es nicht, so hat **Gruppe B** nach einer kurzen Beratungszeit (30 Sek.) die Möglichkeit, gemeinsam die richtige Emotion zu nennen und dadurch 1 Punkt zu erhalten. Dafür gibt es nur einen Versuch. Danach ist ein Schüler\*in aus **Gruppe B** mit dem Zeichnen dran.

Das Spiel endet, wenn jeder Schüler\*in einmal gezeichnet hat. Bei einer ungeraden Teilnehmerzahl zeichnet ein Schüler\*in zweimal. Es gewinnt die Gruppe mit den meisten Punkten.

Die Bildkarten können hierbei als Vorlage dienen. Je nach Sprachniveau kann der Lehrer\*in den **Schwierigkeitsgrad** der Wortkarten wählen – Grün für leichtere und Blau für schwierigere Begriffe.

### Lern- bzw. Spielziele

Emotionen spielerisch erkennen; Vokabular erlernen und festigen; kreative Auseinandersetzung mit Gefühlen fördern; den Umgang mit Gefühlen durch spielerische bzw. kreative Herangehensweise erleichtern.

## 05 Elfchen

Sprachniveau: B1–C2

Alter: ab 8 Jahren

Zeitlicher Aufwand: ca. 25 Minuten

Vorbereitungszeit: ca. 10 Minuten

Sozialform: Einzelarbeit/Partnerarbeit bzw. Plenum

Fertigkeit: Schreiben, Leseverstehen, Sprechen, Hörverstehen

### Spielverlauf

Jeder Schüler\*in zieht verdeckt eine Wortkarte vom Stapel und sucht sich eine der beiden auf der Karte genannten Emotionen aus. Nun verfasst jeder Schüler\*in ein Elfchen\*, welches diese Emotion aufgreift. Anschließend tauschen die Sitznachbarn\*in untereinander ihre Elfchen aus und müssen nun erraten, welche Emotion jeweils zum Elfchen inspiriert hat.

**Oder:** Alle gezogenen Karten werden eingesammelt und für jeden\*in sichtbar platziert. Jeder\*in, der möchte, kann nun sein Elfchen vor den anderen Schülern\*in vortragen, die gemeinsam erraten, auf welche Emotion das jeweilige Elfchen zurückgeht. Wer möchte, kann sein Elfchen anschließend im Klassenraum aufhängen.

Bis zur nächsten Einheit können die Schüler\*in ihr Elfchen auswendiglernen, und wer möchte, kann es vor der Gruppe vortragen.

### ➔ Beispiel für ein Elfchen:

*Deutschkurs*

*Hitze steigt*

*Tag ist lang*

*Sonne steht am Himmel*

*Bett*

Gesuchte Wortkarte: **müde**

### Lern- bzw. Spielziele

kreative Auseinandersetzung mit Gefühlen anregen; ein Gedicht auf Deutsch verfassen können.

\* Elfchen sind kleine Gedichte mit elf Wörtern: erste Zeile ein Wort, zweite Zeile zwei Wörter, dritte Zeile drei Wörter, vierte Zeile vier Wörter, fünfte Zeile ein Wort. Dieses letzte Wort ist der Clou oder die Quintessenz des Gedichts.

## 06 Über den Tagesablauf sprechen

Sprachniveau: A2–C2  
Alter: ab 10 Jahren  
Zeitlicher Aufwand: ca. 20 Minuten  
Vorbereitungszeit: ca. 15 Minuten  
Sozialform: Partnerarbeit  
Fertigkeit: Sprechen, Hörverstehen

Ein typischer und wichtiger Teil des deutschen Lebens und daher auch des Deutschunterrichts besteht darin, den Tagesablauf zu strukturieren und beschreiben zu lernen. In der Kompetenzstufe A2 erlernen die Teilnehmer\*innen Aktivitäten ihres\*ihres Tages wie z.B. aufstehen, Zähne putzen, kochen, putzen, Wäsche waschen usw. zu benennen.

In Kombination mit Aufgaben, die sich mit dem Tagesablauf beschäftigen, können die Teilnehmer\*innen mit Hilfe der Bild- und Wortkarten von *wie geht's?* beschreiben, was sie\*ihre bei den einzelnen Tätigkeiten empfinden. Hierbei geht es nicht um schwere Emotionen, sondern um eine einfache Möglichkeit, miteinander über Alltägliches ins Gespräch zu kommen.

### Spielverlauf

Der Lehrer\*in schreibt 5 alltägliche Tätigkeiten an die Tafel. Daraufhin tauschen sich die Schüler\*innen in Partnerarbeit mündlich über ihren Tagesablauf aus, wobei sie pro Tätigkeit mindestens zwei Wortkarten verwenden sollen. Als Orientierungshilfe für den Dialog kann der Lehrer\*in den Schüler\*innen mögliche Themen nennen.

### ➔ Hier einige Beispiele:

— Aktion	— Mögliche Themen	— Mögliche Wortkarte
Aufstehen	Wer steht gerne früh auf? Wie fühlst du dich morgens?	müde, schlapp, neugierig
Kochen	Kochst du gerne? Wie fühlst du dich beim Kochen?	motiviert, lustlos, gestresst
Mittagspause im Deutschkurs / auf der Arbeit	Mit wem verbringst du die Mittagspause? Wie fühlst du dich?	beliebt, unsicher, selbstbewusst
Sauber machen	Wer putzt welches Zimmer? Putzt du gerne?	angeekelt, entschlossen, tatkräftig
Ins Bett gehen	Wie fühlst du dich, wenn du im Bett liegst?	zufrieden, einsam, erschöpft

### Lern- bzw. Spielziele

Kommunikationsfähigkeit der Schüler\*innen fördern; etwas über den Tagesablauf der anderen Schüler\*innen erfahren; Emotionen sollen nicht nur in akuten Situationen angesprochen werden, sondern es soll auch der aktive Wortschatz in Bezug auf Emotionen in alltäglichen Situationen gefördert werden.

## 07 Märchen

Sprachniveau: B1–C2  
Alter: ab 8 Jahren  
Zeitlicher Aufwand: ca. 45 Minuten  
Vorbereitungszeit: ca. 1 Stunde  
Sozialform: Plenum/Gruppenarbeit  
Fertigkeit: Leseverstehen, Hörverstehen, Sprechen  
Zusätzliches Material: Stoppuhr  
Weitere Voraussetzungen: Märchen, 5 Kartenspiele *wie geht's?* oder 5 Kopien der Wortkarten ([www.bpb.de/shop/lernen/spiele/237004/wie-gehts](http://www.bpb.de/shop/lernen/spiele/237004/wie-gehts))

Märchen bieten eine wunderbare Auszeit vom Alltag und einen Ausflug in eine andere Welt. Sie bieten somit auch die Möglichkeit, Emotionen zu erkennen, einzuschätzen und zu lernen, ohne dabei selbst im Fokus der Aufmerksamkeit zu stehen.

### Spielverlauf

Der Kurs wird in Gruppen von 3–5 Teilnehmer\*innen unterteilt. Jede Gruppe erhält ein Exemplar eines Märchens – z.B. *Rotkäppchen*\*. Zu Beginn wird das Märchen im gesamten Kurs laut vorgelesen. Am besten so, dass möglichst viele Teilnehmer\*innen jeweils einen Absatz laut vortragen. Nun sollen die Teilnehmer\*innen in Kleingruppen das Märchen erneut durchgehen und innerhalb von 15 Minuten 5 Wortkarten am Rand des Märchens dort platzieren, wo die Akteure, also *Rotkäppchen*, die *Großmutter* oder der *Böse Wolf*, Gefühle empfinden. Die Anzahl der zu verteilenden Wortkarten variiert je nach Länge des Märchens. Auch Kindermärchen oder verkürzte Versionen sind möglich.

### ➔ Beispiele:

— Textstelle	— Wortkarte
Das Rotkäppchen geht durch den Wald, um seine Großmutter zu besuchen	glücklich, optimistisch, frei, gelassen, sorglos
Die Großmutter ist krank und schwach	kaputt, müde, schlapp, erschöpft
Der Wolf isst die Großmutter auf	entschlossen, wild
„Großmutter, warum hast du so große Zähne?“	misstrauisch, panisch, besorgt, erschrocken
Die Großmutter wird aus dem Bauch des Wolfs befreit	erleichtert

\* Quelle: nach [www.duda.news/wissen/rotkaeppchen-kurz-und-knapp](http://www.duda.news/wissen/rotkaeppchen-kurz-und-knapp)

Nach 15 Minuten wird das Märchen erneut laut im gesamten Kurs vorgelesen. Wenn eine Stelle erreicht wird, an der eine Gruppe eine ihrer 5 Wortkarten verteilt hat, hebt diese Gruppe die Hand und einer\*in nennt das aufgekommene Gefühl und den dazugehörigen Akteur\*in. Zum Abschluss werden alle Gefühlsäußerungen an der Tafel gesammelt, damit sie jeder Teilnehmer\*in für sich notieren kann.

### Lern- bzw. Spielziele

Emotionswortschatz anwenden und erweitern; Vielfalt an Emotionen sowie deren Interpretationsmöglichkeiten erkennen; Emotionen anderer erkennen; auf Deutsch über Emotionen diskutieren lernen.