

Spielanleitungen

Kopiervorlage zu Lektion 20

Partnerarbeit: Jedes Paar erhält einen Stapel mit Fragekärtchen und einen Stapel mit Verbkärtchen. Spieler A zieht jeweils eine Karte von jedem Stapel und bildet damit (Fragewort + reflexives Verb) eine Frage, z.B. *Wann ärgerst du dich?* Spieler B antwortet entsprechend und ist dann an der Reihe. Das Spiel endet, wenn alle Kärtchen einmal verwendet wurden.

Gruppenarbeit: Wenn man die entsprechenden Reflexivpronomen in der 1. und 2. Person Plural üben möchte, werden 5er-Gruppen gebildet mit jeweils 2 A-Spielern, 2 B-Spielern und einem neutralen Spielleiter, der die Richtigkeit der Fragen und Antworten überprüft. Der L gibt die Spieldauer vor.

Der Spielleiter trennt die Kärtchen in zwei Stapel (Fragewörter bzw. Verben), mischt sie und lässt jedes Paar (A bzw. B), wenn es an der Reihe ist, jeweils ein Kärtchen von jedem Stapel ziehen, mit denen dann die Anfangsfrage gebildet wird

z.B.:

Es werden die Kärtchen *Wann?* und *sich ... fühlen* gezogen.

Die A1/A2-Spieler fragen: ■ *Wann fühlt ihr **euch** super?*

Die B1/B2-Spieler antworten: ◆ *Wir fühlen **uns** heute / am Wochenende super!*

Sobald alle Kärtchen einmal verwendet wurden, mischt der Spielleiter die Kärtchen wieder und das Spiel geht weiter, bis die Spielzeit abgelaufen ist.

Hinweis: Da die Spieler nicht gleichzeitig fragen bzw. antworten können, sollten sie abwechselnd sprechen. D.h. zunächst fragt Spieler A1 und B1 antwortet, dann fragt A2 und B2 antwortet usw. Danach wechseln die Paare die Rollen.

Für jede richtige Frage bzw. Antwort gibt es einen Punkt. Das Paar (A oder B) mit den meisten richtigen Fragen oder Antworten hat gewonnen.

 1

Kettenübung / Kettenspiel (z.B. KB, S. 15, Aufgabe 3b)

Diese Übungsform kann immer wieder eingesetzt werden, um Wortschatz oder Strukturen einzuüben.

Die S sitzen an ihrem Platz oder stehen im Kreis. Die Reihenfolge für die Kettenübung muss klar sein. Der L oder ein S beginnt, indem er ein Wort oder einen Satz sagt bzw. eine Frage stellt, z.B. *Wie oft fühlst du dich allein?* Nun ist der Nachbar mit einer Aussage bzw. Antwort dran, z.B. *Ich fühle mich nie allein.* Im Anschluss muss er dem nächsten S eine Frage stellen usw., bis alle S einmal dran waren.

Kettenübung mit Softball

Der Ablauf der Übung ist wie bei der Kettenübung, aber die Reihenfolge wird durch das Zuwerfen des Softballs bestimmt. Der L (oder ein S) beginnt, indem er ein Wort oder einen Satz sagt bzw. eine Frage stellt. Er wirft dann den Ball einem (anderen) S zu. Nun muss dieser S seine Aussage machen und den Ball weiterwerfen.

Fußball (z.B. KB, S. 31 Aufgabe 8)

Der L zeichnet ein Fußballfeld an die Tafel. Der Schwamm oder ein Magnet dient als Ball und liegt zu Beginn des Spiels auf der Mittellinie des Feldes. Die Klasse wird in zwei Gruppen, den Mannschaften, eingeteilt. Jede Mannschaft bestimmt einen Sprecher. Aufgabe des Sprechers ist es, die jeweilige Antwort zu nennen, nachdem die Mitglieder der Mannschaft untereinander beraten haben. Statt eines Sprechers können die Mitglieder der Mannschaft auch der Reihe nach die Antworten geben. Der Spielleiter/Schiedsrichter (L oder S) nennt ein Adjektiv aus der Liste. Mannschaft A nennt den Komparativ. Mannschaft B kontrolliert, ob er richtig ist. Ist dieser richtig, „schießt“ Mannschaft A den Ball um eine Linie vor zum Tor. Sie darf dann noch einmal antworten. Ein Tor „schießt“ man, wenn man an der Linie vor dem Tor schießt, die Aufgabe richtig löst und damit ins Tor gelangt. Von der Mittellinie aus kann eine Mannschaft also mit zwei richtigen Antworten ein Tor schießen.

Hat die Mannschaft A jedoch falsch geantwortet, bleibt der Ball liegen, wo er war. Die nächste Frage geht an Mannschaft B. Jede Mannschaft darf solange antworten, bis sie eine falsche Antwort gibt oder bis sie ein Tor schießt. Nach einem Tor wird der Ball immer wieder auf die Mittellinie gelegt und die Gegner sind dran.

Der Spielleiter kontrolliert, ebenso wie die Gegnermannschaft, die gegebenen Antworten, bewegt den Ball hin und her und notiert den Spielstand.

Super-Sätze (z.B. KB, S. 35 Aufgabe 10)

Die S bilden 4er-Gruppen. Jeder der vier Spieler bekommt ein Blatt Papier und schreibt im Querformat zuerst einen Namen auf das Blatt. Dann knickt er es nach hinten bzw. vorne um, sodass der Name verdeckt ist, und gibt das Blatt an seinen Nachbarn weiter. Dieser schreibt nun auf das Blatt das Verb *kann*, knickt um und gibt weiter. In der nächsten Runde schreibt man einen Superlativ dazu und am Ende (vierte und letzte Runde) einen Infinitiv. Jeder Spieler entfaltet nun das Blatt, das er in der Hand hat, und liest den „Super-Satz“ in der Gruppe vor.

2

kalt-warm-heiß (z.B. KB, S. 62 Wiederholung Lektion 25 Aufgabe 2)

Ein S geht vor die Tür. Ein oder mehrere Gegenstände werden in der Klasse versteckt. Der S kommt zurück. Er stellt der Klasse Fragen, um den Gegenstand zu finden, z.B. *Liegt das Buch in der Tasche?* Wenn der genannte Ort ziemlich nah am Versteck ist, antworten die Mitschüler: *warm*; wenn der Ort ganz nah am Versteck ist, dann sagen die S: *heiß*; wenn der Ort ganz weit weg ist, dann rufen sie: *kalt*. Der S fragt so lange, bis er den Gegenstand gefunden hat. Dann ist ein anderer S dran.

Kopiervorlage zu Lektion 26/31

Jeder S erhält ein Kärtchen mit einer Frage bzw. einer Antwort. Dabei ist darauf zu achten, dass die Zahl der S gerade ist, sonst spielt der L auch mit. Ein S mit einer Fragekarte liest seine Frage vor. Alle S mit einer Antwortkarte prüfen nun, ob ihr Satz zu der Frage passt. Der S mit dem passenden Satz antwortet, indem er einen *weil-*

Satz formuliert. Die beiden S mit den zusammengehörenden Karten stellen sich als Paar zusammen. Das Spiel endet, sobald sich alle Paare gefunden haben.

Hinweis: Bei kleineren Klassen könnte jeder S eine Frage- und eine Antwortkarte bekommen. So müsste jeder S sowohl eine Frage stellen als auch eine Antwort geben. In diesem Fall endet das Spiel, wenn alle Fragen beantwortet wurden. Die S stellen sich nicht zu Paaren zusammen.

Variante (Kopiervorlage zu Lektion 31):

Die S werden in zwei Gruppen eingeteilt. Jeder S aus Gruppe A erhält ein Kärtchen zu einem *wenn*-Satz (*w*-Kärtchen) und jeder S aus Gruppe B eins zu einem *dann*-Satz (*d*-Kärtchen). Ein S aus Gruppe A formuliert nun im Plenum aus dem Satz auf seiner Karte einen *wenn*-Satz. Alle S von Gruppe B prüfen, ob ihr Satz zu dem gehörten *wenn*-Satz passt. Der S mit dem passenden Satz formuliert den entsprechenden *dann*-Satz, z.B.:

S aus Gruppe A: *Wenn ihr euren Fisch gegessen habt, ...*

S aus Gruppe B: *dann kaufe ich euch ein Eis.*

Wenn alle Satzpaare gefunden wurden, ist das Spiel beendet.

Dativ-Ruck-Zuck (Kopiervorlage zu Lektion 28)

Die S bilden 6er-Gruppen. Die Verbkarten werden vom L gemischt. Jedes Gruppenmitglied zieht eine Verbkarte, ohne sie jedoch vorher zu sehen. Außerdem erhält jeder Spieler eine Ja- bzw. Nein-Karte.

Hinweis: Es können auch kleinere Gruppen gebildet werden, die mit der entsprechenden Anzahl von Verbkarten spielen; bei einer 3er-Gruppe könnten 2 Runden gespielt werden, falls jeder Spieler 2 Verbkarten erhält.

Die Gruppen spielen nacheinander. Der L ist der Moderator und kontrolliert den Ablauf und die Spielzeit.

Die erste Gruppe beginnt: Die Gruppenmitglieder stellen sich hintereinander in einem Kreis auf, sodass jeder Spieler den Rücken seines Vordermanns sieht. Das Spiel beginnt, indem der L ein Zeichen gibt.

Die Spieler der ersten Gruppe haben nun 30 Sekunden Zeit für eine komplette Runde.

S1 tippt S2 an und stellt ihm eine Ja/Nein-Frage mit dem Verb auf seinem Kärtchen. S2 antwortet entsprechend seiner Ja- bzw. Nein-Karte. Sobald er geantwortet hat, dreht er sich um und tippt S3 an usw.

Der letzte Spieler muss dann wieder S1 antippen und ihm eine Frage stellen, da S1 ja noch keine Antwort gegeben hat. Die Spielrunde endet, wenn zu jeder Verbkarte eine Frage gestellt und eine Antwort gegeben wurde oder nach Ablauf der Spielzeit.

Nun ist die zweite Gruppe dran usw.

Es können mehrere Runden gespielt werden. Gewinner einer Runde ist die Gruppe mit den meisten richtigen Fragen und Antworten innerhalb der Spielzeit. Die Gruppe, die die meisten Spielrunden gewinnt, ist Sieger des Spiels.

Hinweis für L/Moderator: Der L muss darauf achten, dass die Spieler ganze Sätze als Antwort geben und nicht nur mit Ja bzw. Nein antworten.

Quizspiel zum Text „Ausbildung oder Studium?“ (KB, S. 76, Landeskunde nach Aufgabe 2)

Der L teilt die Klasse in zwei Gruppen ein. Jede Gruppe bekommt 6 Blanko-Kärtchen. Die erste Gruppe bekommt die erste Hälfte des Textes (bis: ... *ein paar Wochen Praxis.*) zugeteilt und die zweite Gruppe die zweite Hälfte.

Der L bittet die zwei Gruppen ihren Textabschnitt nochmal zu lesen und 6 Fragen dazu zu erstellen.

Die S schreiben je eine Frage auf jedes Blanko-Kärtchen und die entsprechende Antwort auf die Rückseite des Kärtchens.

Anschließend bestimmt jede Gruppe einen Sprecher, der die Quizfragen stellt und die Antworten kontrolliert.

Die zwei Gruppen spielen in der Klasse das Quizspiel, indem sie sich abwechselnd die Fragen zum Text stellen. Die Fragen werden ausschließlich vom Sprecher gestellt; bei den Antworten können die S der jeweiligen Gruppe sich vorher beraten, bevor ein von ihnen gewählter S dann die Antwort gibt.

Die Gruppe mit den meisten richtigen Antworten hat gewonnen.

Was ist anders? (z.B. KB, S. 82 Aufgabe 3)

Die S spielen in 3er- bzw. 4er-Gruppen. Sie legen Schulsachen und andere Dinge aus ihren Schultaschen bzw. Kleidungsstücke (insgesamt 10 Stück) auf den Tisch. Ein S sieht sich das Ergebnis auf dem Tisch kurz (30 Sekunden) an. Er muss sich dann umdrehen oder kurz aus dem Klassenraum gehen. Nun werden 4 Dinge durch entsprechende in anderen Farben ausgewechselt, also beispielsweise ein rot-blauer Radiergummi durch einen grauen Radiergummi. Der S wendet sich wieder zum Tisch bzw. wird reinggerufen und soll nun feststellen, was sich verändert hat. Es werden so viele Runden gespielt, bis jeder S einmal geraten hat.

Flüsterkette (z.B. KB, S. 98 Wiederholung Lektion 33 Aufgabe 1)

Die Klasse wird in 5er- bzw. 6er-Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt 6 Kärtchen. Die S schreiben die 6 vorgegebenen Verben auf die Kärtchen. Dann legen sie die Kärtchen verdeckt auf den Tisch und mischen sie. S1 zieht ein Kärtchen. Mit dem Verb bildet er eine Frage und flüstert sie S2 ins Ohr. S2 antwortet ebenfalls flüsternd. S1 sagt nun laut, was er über seine Mitschülerin / seinen Mitschüler erfahren hat. Er benutzt dabei die 3. Person Singular, wie im Beispiel vorgegeben. Dann ist S2 dran. Das Spiel endet, wenn alle S einmal dran waren.