

Spielanleitungen

Das Partnersuchspiel (z. B. KB, S. 11 Aufgabe 10a)

Jeder S erhält einen Zettel, auf dem die 3 Monate einer Jahreszeit in beliebiger Reihenfolge stehen, z. B. *Februar, Dezember, Januar*. Den Zettel darf er den anderen nicht zeigen. Die S erfahren nun, dass es unter den anderen S mindestens einen Partner gibt, der dieselben Monate auf seinem Zettel hat. Die S sollen im Raum herumgehen, verschiedene S ansprechen und herausfinden, ob sie dieselben Monate auf dem Zettel stehen haben wie sie selbst. Findet sich ein Paar, bleibt es zusammen am Rand stehen.

Beispieldialog 1:

S1: *Juli?*

S2: *Nein.* (Da S2 offensichtlich nicht dieselben Monate auf der Karte hat, geht S1 weiter und befragt einen anderen S)

Beispieldialog 2:

S1: *September?*

S3: *Ja.*

S1: *November?*

S3: *Ja.*

S1: *Oktober?*

S3: *Ja.*

(Die Partner haben sich gefunden und bleiben zusammen.)

Das Partnersuchspiel kann mit beliebigem Wortschatz gespielt werden. Wenn die S schon mehr sprachliche Möglichkeiten haben, können die Fragen und Antworten auch ausführlicher gestaltet werden, z. B. *Hast du auch einen Radiergummi? – Nein, tut mir leid. / Ja, super! usw.*

Bingo (z. B. Start KB, S. 12 Aufgabe 12)

Jeder S malt eine Bingokarte in sein Heft (Tabelle: 3 Reihen x 3 Spalten). Er schreibt in die Felder beliebige Zahlen zwischen 0 und 20. Jede Zahl darf nur einmal vorkommen. Der L ist der Spielleiter. Er liest nun die Zahlen von 0 bis 20 in beliebiger Reihenfolge vor. Wenn die S eine ihrer notierten Zahlen hören, streichen sie sie auf ihrer Bingokarte durch. Wer als Erster eine ganze Reihe (senkrecht, waagrecht oder diagonal) durchgestrichen hat, ruft *Bingo* und hat gewonnen.

(KB, S. 30 Wiederholung Lektion 1 Aufgabe 1) Jeder S malt eine Bingokarte in sein Heft. Spielanleitung wie oben. Statt der Zahlen hören die S Nomen.

Bingo kann auch mit Buchstaben oder Wortschatz gespielt werden. Die Karten können mit beliebig vielen Reihen und Spalten gestaltet werden, z. B. 4 x 4 oder 5 x 5. (z. B. KB, S. 30 Wiederholung 1. Aufgabe 1)

Kettenübung (z. B. KB, S. 9 Aufgabe 2c)

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, in dem er ein Wort oder einen Satz sagt, z. B. *Hallo! Ich bin Leonie*. Nun ist der Nachbar mit einer Aussage dran, z. B. *Hallo! Das ist Leonie und ich bin Stefan*. Dann ist der nächste S an der Reihe 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. Er wirft dann den Ball einem (anderen) S zu. Nun muss dieser S eine Aussage machen und den Ball weiterwerfen.

Das Interviewspiel (z. B. KB, S. 20 Aufgabe 9)

Die S spielen in 3er- oder 4er-Gruppen. Sie schreiben sich zunächst Kärtchen für das Spiel, jeder mindestens 2, sodass die Fragewörter auch mehrmals im Stapel vorkommen können. Auf jedes Kärtchen schreiben sie eins der bereits bekannten Fragewörter: *Was? Wie? Woher? Wer?*

Dann mischen sie alle Kärtchen und legen den Stapel verdeckt in die Mitte. Reihum ziehen die S ein Kärtchen und stellen mit dem Fragewort ihrem Nachbarn eine Frage. Der muss mit einem ganzen Satz antworten, zieht dann selbst ein Kärtchen und fragt den Nächsten usw. Es wird gespielt, bis alle Kärtchen vom Stapel gezogen wurden. Wenn in der Klasse mehrere Gruppen spielen, kann man als Wettbewerbselement den Zeitfaktor einbauen. Es gewinnt die Gruppe, die am schnellsten fertig ist.

Pantomime (z. B. KB, S. 21 Aufgabe 12)

Die Paare sprechen sich vorher ab, welche Aktivität sie gemeinsam darstellen wollen. Dann spielen sie die Aktivität der Klasse pantomimisch vor. Sprechen ist für die Darsteller natürlich verboten. Die anderen S versuchen, die Aktivität zu erraten. Dabei formulieren sie Aussagen, wie im Beispiel angegeben. Das Paar reagiert dann wie im Beispiel und sagt, ob die Vermutung richtig oder falsch war. Derjenige, der die Aktivität richtig rät, wählt sich einen eigenen Partner und kann nach vorn kommen, um die nächste Aktivität zu zeigen. (KB, S. 72 Aufgabe 3) S1 spielt seinem Partner pantomimisch vor, an welchem Körperteil er Schmerzen hat. S2 muss raten, welcher Körperteil wehtut. Die S sprechen dabei Dialoge wie im Dialogmuster vorgegeben.

Das Spiel eignet sich auch gut zum Einüben neuer Verben.

Würfelspiel (z. B. KB, S. 24 Aufgabe 5)

Die S werden in 3-er oder 4-er-Gruppen eingeteilt. Je zwei Gruppen spielen gegeneinander. Jede Gruppe hat einen Spielplan, einen Würfel und eine Spielfigur. Die Gruppen dürfen den Spielplan ihrer Gegner nicht sehen. Die Gruppen sind abwechselnd an der Reihe: Eine Gruppe würfelt, die gewürfelte Augenzahl wird dabei laut genannt. Anschließend bewegt die Gruppe auf ihrem Spielplan, der für die Gegnergruppe nicht sichtbar ist, ihre Figur nach vorn. Figuren dürfen nur vorwärts, also in Pfeilrichtung, bewegt werden. Die gegnerische Gruppe darf nun raten, z. B.: *Seid ihr ...?* Wenn sie richtig geraten hat, bekommt sie einen Punkt. Anschließend ist die andere Gruppe an der Reihe. Das Spiel ist beendet, wenn beide Gruppen am Ziel angekommen sind. Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Punkten.

Beispiel: Gruppe A würfelt eine 3 (und zieht verdeckt auf *klettern*) – Gruppe B hat nun 50% Chancen, richtig zu raten (*klettern* oder *12 sein*). Wenn S von Gruppe A richtig raten, bekommt die Gruppe einen Punkt; wenn sie falsch raten, bekommt sie keinen, wissen aber dennoch den Standpunkt der anderen Gruppe, was für die nächste Runde die Rate-Chancen wieder 50-50 sein lässt.

Kopiervorlage zu Lektion 7

Der L teilt die Klasse in 3er- bzw. 4er-Gruppen ein. Für jede Gruppe wird die Kopiervorlage einmal kopiert und ausgeschnitten. Jede Gruppe erhält 10 Kärtchen mit Verwandtschaftsbezeichnungen. Die Kärtchen werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt. Der „Spickzettel“ liegt offen auf dem Tisch und soll als Hilfe dienen.

S1 zieht das erste Kärtchen und liest die Verwandtschaftsbezeichnung, z. B. *Schwester*. Er muss nun den anderen Gruppenmitgliedern mindestens vier Informationen zu dieser Person geben, z. B. *Meine Schwester heißt Ioanna und ist 8 Jahre alt. Sie spielt gern Computerspiele, aber sie lernt nicht gern*. Wichtig ist dabei, dass die Aussagen zusammenhängend sind (*und/aber*) und auch Personalpronomen verwendet werden. Dann legt S1 das Kärtchen unter den Stapel und S2 ist dran. Wenn ein S keine Schwester hat, sagt er das, z. B. *Ich habe keine Schwester.*, und legt das Kärtchen unter den Stapel. Er zieht noch einmal ein Kärtchen und spricht nun über diese Person. Jeder S sollte mindestens zweimal drankommen.

Mehr oder Weniger (z. B. KB, S.55 Aufgabe 8)

Die S spielen in Paaren. Einer notiert sich heimlich eine Zahl zwischen 1 und 100. Der andere muss raten, z. B.

S1: 28?

S2: Mehr.

S1: 50?

S2: Weniger.

S1: 30?

S2: Weniger.

S1: 29.

S2: Richtig.

Auf diese Art lässt sich z. B. auch die Uhrzeit spielerisch üben. Statt *mehr* oder *weniger* heißt es dann *früher* oder *später*.

Pronomenspiel (z. B. KB, S.60 Aufgabe 7)

Die S sitzen im Kreis. Jeder S hat vier Kärtchen vor sich mit den Pronomen in den Artikelfarben: *er* (blau), *es* (grün), *sie* (rot), *sie* (orange). Die Spielzeit wird vom L festgelegt, z. B. 10 Minuten. Der L ist der Spielleiter. Er fordert einzelne S auf, in die Mitte des Kreises zu treten. Der S in der Mitte nennt nun 2-3 Nomen (je nach Spielzeit) im Singular oder Plural, aber ohne Artikel. Die S im Kreis heben beim Hören des jeweiligen Nomens das Kärtchen mit dem entsprechenden Pronomen hoch. Dann kommt ein anderer S in die Mitte usw. Das Spiel endet nach Ablauf der Zeit.

Das Spiel eignet sich auch, um die Artikel und andere Pronomen (z. B. die Possessivpronomen) einzuüben.

Kettenübung / Kofferpackspiel (z. B. KB, S.68 Aufgabe 2, KB, S.86 Aufgabe 2)

Diese Übungsform trainiert besonders das Gedächtnis und kann, wie auch die Kettenübung auf S. 78, 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 einen Satz sagt, z. B. (KB, S.68 Aufgabe 2) *Ich sammle Fan-Artikel von Bayern München*. Sein Nachbar wiederholt den Satz (in unserem Fall inhaltlich) und fügt einen weiteren hinzu, z. B. *Aris sammelt Fan-Artikel von Bayern München. Ich sammle Ringe*. Das Spiel wird fortgesetzt, indem immer alle vorigen Aussagen wiederholt werden und eine eigene hinzugefügt wird.

Kettenübung / Kofferpackspiel mit Softball

Der Ablauf der Übung ist wie bei der Kettenübung oben, aber die Reihenfolge wird durch das Zuwerfen des Softballs bestimmt. Ein S beginnt, indem er einen Satz sagt. Er wirft dann den Ball einem anderen S zu. Dieser wiederholt die Aussage, fügt eine eigene hinzu und wirft den Ball weiter usw.

Das Partnersuchspiel (z. B. KB, S.69 Aufgabe 4)

Für dieses Spiel braucht man so viele Zettel wie Schüler in der Klasse sind. Wenn die Schülerzahl ungerade ist, dann muss der L mitspielen, sodass eine gerade Spielerzahl vorhanden ist. Der L hat kleine Zettel vorbereitet. Auf jedem Zettel steht eine Aktivität in der 1. Pers. Sg., z. B. *Ich bastle Flugzeuge*. Jede Aktivität ist 2x vorhanden, also sind je 2 Zettel mit derselben Aktivität vorhanden. Es müssen so viele Zettelpaare erstellt werden, dass für jeden Spieler ein Zettel da ist. Falls die 8 neuen Aktivitäten dieser Lektion nicht ausreichen, können weitere aus vorigen Lektionen ergänzt werden, z. B. *Ich schlafe*. / *Ich esse Salat*. / *Ich schwimme*. usw. Der L wirft die Zettel in einen Beutel und lässt jeden S ein Zettelchen ziehen. Dann gehen die S in der Klasse herum und suchen ihren Partner, also den S mit derselben Aktivität. Dies tun sie, indem sie ihre Mitschüler wie im Beispiel fragen. Wenn sich alle Paare gefunden haben, stellen sie dem Rest der Klasse ihre Aktivität vor, z. B. *Wir fahren Skateboard*.

Mach dies, mach das! (z. B. KB, S.71 Aufgabe 10)

Das Spiel kann in Paaren, Gruppen oder im Plenum gespielt werden. S1 gibt S2 einen „Befehl“ (Imperativ). S2 führt diesen Befehl pantomimisch aus.

Bei Paaren tun die S dies abwechselnd, in Gruppen oder im Plenum reihum. Wer die Pantomime gemacht hat, darf den nächsten Befehl geben.

Spielanleitungen

Kettenübung (z. B. KB, S.75 Aufgabe 9)

Die S arbeiten in Gruppen. Der L legt die Spielzeit fest, z. B. 10 Minuten. Ein S schreibt auf ein Blatt Papier einen Satz (z. B. *Ich habe Probleme in Englisch.*) Dann gibt er das Blatt in der Gruppe an den rechten Nachbarn (S2) weiter. S2 schreibt nun auf das Blatt eine Konsequenz mit *deshalb* und dann denselben Satz als Hauptsatz (z. B. *Deshalb frage ich meinen Freund. Ich frage meinen Freund.*). Dann reicht er das Blatt an S3 weiter. S3 schreibt nun den nächsten *deshalb*- Satz usw. Die Gruppen arbeiten so schnell wie möglich, denn es gewinnt nach Ablauf der Zeit die Gruppe mit den meisten richtigen *deshalb*-Sätzen.

alternativ: In Kursen mit relativ kleiner Schüleranzahl kann die Kettenübung auch im Plenum gespielt werden.

6 und 1 – autsch (z. B. KB, S.78 Aufgabe 10)

Die S würfeln reihum und bewegen ihre Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf dem Spielfeld nach vorn. Dabei sagen sie, wohin sie gehen, z. B. *Ich gehe zum Flughafen.*

Würfelt ein S eine 6 oder eine 1, hat er das Recht, einen Mitspieler seiner Wahl zurückzuschicken, und zwar auf das Feld, auf dem die letzte Spielfigur steht. Steht die letzte Spielfigur beispielsweise auf dem Feld *Bahnhof*, lautet der Befehl z. B. *Eleni, geh zum Bahnhof!*

Sieger ist, wer als erster mit exakter Augenzahl ins Ziel läuft. Würfelt man mehr als nötig ist, um ins Ziel zu gelangen, muss man auf seinem Feld stehen bleiben.

Chatten (z. B. KB, S.87 Aufgabe 3)

Je zwei S sitzen so, dass sie nicht sehen können, was ihr Partner schreibt, z. B. gegenüber, Rücken an Rücken, hintereinander. Jeder S schreibt nun den Anfang eines Chat-Dialogs auf ein Blatt Papier. Dann tauschen die Partner ihre Chat-Blätter. Jeder S liest nun die „Nachricht“, die er bekommen hat, schreibt seine Reaktion darunter und reicht das Blatt wieder an seinen Partner. Dieser liest das Blatt usw. Das Spiel endet, wenn jeder Chat-Dialog abgeschlossen ist. Pro Paar entstehen somit zwei Dialoge.

Das Reisespiel (z. B. KB, S.102 Aufgabe 2)

Die S spielen zu zweit. Jedes Paar hat einen Würfel. S1 fragt: *Wohin fährst du?* S2 würfelt, liest die Angabe im Kasten, die der Würfelzahl entspricht, und antwortet. Er würfelt z. B. eine 5, liest *Berlin* und antwortet *Nach Berlin.*

Nun fragt S1: *Und zu wem?* S2 würfelt wieder, z. B. eine 4. Er liest *Bruder* und antwortet *Zu meinem Bruder.* Dann wechseln die S die Rollen.

Stille Post (z. B. KB, S.109 Aufgabe 3)

Die S einer Gruppe sitzen im Kreis. S1 flüstert seinem Nachbarn einen Satz einmal ins Ohr. S2 flüstert genau das, was er gehört hat, S3 ins Ohr usw. Der letzte S sagt dann laut, was er gehört hat. Dann beginnt das Spiel von Neuem mit S2, der seinem Nachbarn, also S3, nun seinen Satz ins Ohr flüstert.




Sarah	Daniel	Leonie
Lilly	Lukas	Stefan
Emma	Jonas	Johanna
Martin		



Szene 1





Rollenkarte A: (Anna)

- , schau mal, die  !
- ▲ ...
- ☹️ , oder?
- ▲ ...
- Und wer ist der Junge/das Mädchen?
- ▲ ...
- 😊 , oder?
- ▲ ...



Szene 1

Rollenkarte B: (Laura)

- ...
- ▲ 😊 ! Und da, der  !
- ...
- ▲ Nein! Der  ist 😊 !
- ...
- ▲ Keine Ahnung.
- ...
- ▲ 😊 Schau mal, ,  und  . Interessant!



Szene 2


Rollenkarte A: (Anna)

- ▲ ...
- ...
- ▲ ...
- ...
- ▲ ...
- Und ich bin . Hallo!
- ▲ ...
- ...
- ▲ ...
- ...
- Tschüss !
- ▲ ...
- ...
- ▲ ...
- ...
- ▲ ...



Szene 2

Rollenkarte B: (Laura)

- ▲ Hallo!
- ...
- ▲ Wer bist du?
- ...
- ▲ Ich heiße .
- ...
- ▲ Woher kommst du?
- ...
- ▲ Oh!
- ...
- ...
- ▲ Äh, .
- ...
- ▲ Du spielst , oder?
- ...
- ▲ 😊 ! Tschüss!



Szene 2

Rollenkarte C: (Nico)

- ▲ ...
- Hi!
- ▲ ...
- . Und du? Wie heißt du?
- ▲ ...
- ...
- ▲ ...
- Aus .
- ▲ ...
- Na, dann bis bald!
- ...
- ▲ ...
- Ja?
- ▲ ...
- Ja, klar!
- ▲ ...



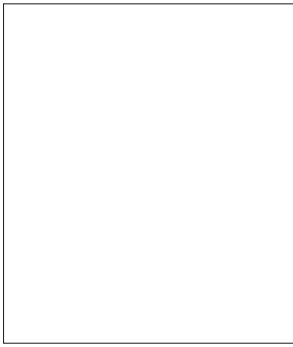
für den Souffleur

Szene 1:

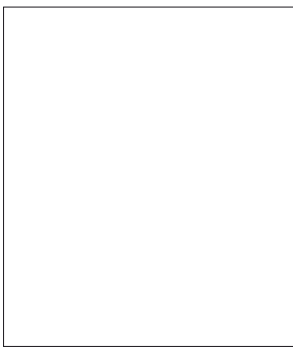
- ?, schau mal, die Sporttasche!
- ▲ Cool/Super/Toll! Und da, der Rucksack!
- Blöd, oder?
- ▲ Nein! Der Rucksack ist cool/super/toll!
- Und wer ist der Junge/das Mädchen?
- ▲ Keine Ahnung.
- Süß/Cool, oder?
- ▲ Mhm, ja. Schau mal, , die Gitarre und der Fußball! Interessant!

Szene 2:

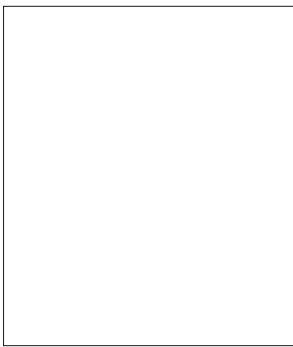
- ▲ Hallo!
- Hi!
- ▲ Wer bist du?
- ?. Und du? Wie heißt du?
- ▲ Ich heiße .
- Und ich bin . Hallo!
- ▲ Woher kommst du?
- Aus Rostock.
- ▲ Oh!
- Na, dann bis bald!
- Tschüss !
- ▲ Äh, .
- Ja?
- ▲ Du spielst Gitarre. Oder?
- Ja, klar!
- ▲ Super/Toll/Cool! Tschüss!



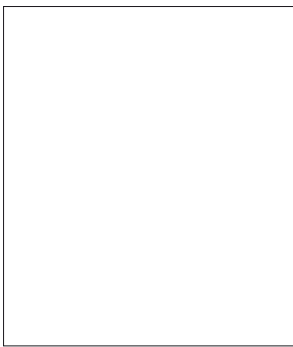
Das ist
..... kommt
..... gern und
.....
..... nicht gern und
.....



Das ist
..... kommt
..... gern und
.....
..... nicht gern und
.....



Das ist
..... kommt
..... gern und
.....
..... nicht gern und
.....



Das ist
..... kommt
..... gern und
.....
..... nicht gern und
.....

Bilde Sätze wie im Beispiel. Verbinde mit *und/aber*. Φτιάξε προτάσεις όπως στο παράδειγμα.
Σύνδεσέ τες με *und* ή *aber*.

Wer?	Woher?	Wo?
1. Lena	Deutschland	Hamburg
2. Ben und Nils	Liechtenstein	Berlin
3. Angela	Griechenland	München
4. Daniel	Österreich	Graz
5. Sven und Gesa	Deutschland	Bern
6. Matthias	Österreich	Dresden
7. ich	_____	_____

1. *Das ist Lena. / Sie heißt Lena. Sie kommt aus Deutschland und wohnt in Hamburg.*
2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. *Ich*

Sag es anders. Schreib Sätze mit *finden*, *hassen* oder *lieben*. Πες το διαφορετικά.

Γράψε προτάσεις με *finden*, *hassen* ή *lieben*.

1. Simon findet Informatik cool.

Simon liebt Informatik.

2. Wir finden Mathematik total blöd.

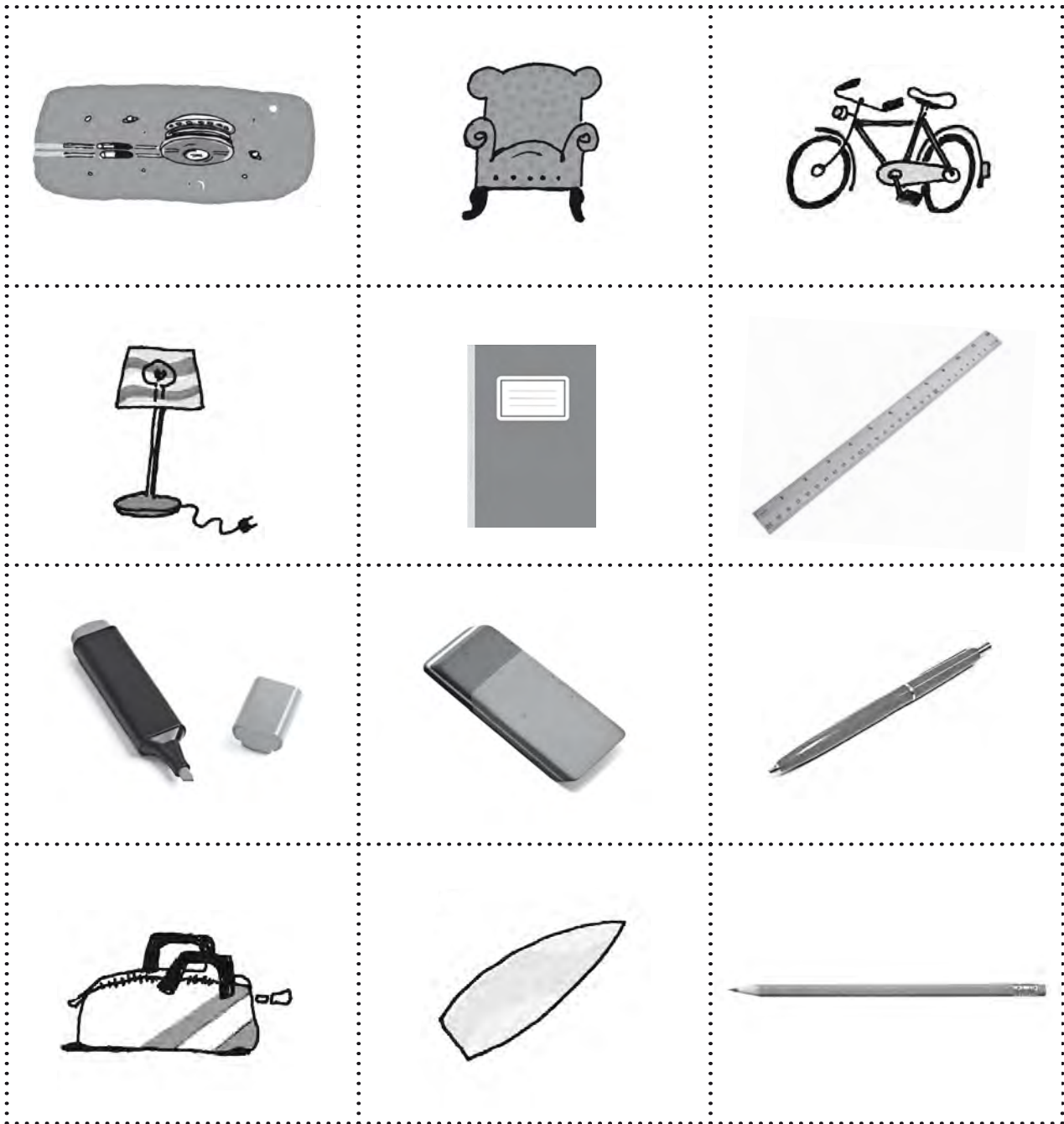
3. Simon, hasst du Sport?

4. Ich finde Volleyball cool.

5. Die Freunde lieben Musik.

6. Findet ihr Hauswirtschaft doof?

7. Laura klettert sehr gern.



Möchtest du ? * Wie findest du ? * Brauchst du ? *
 Hast du ? * Kaufst du ?

Was passt? Kreuze an. Τι ταιριάζει; Σημείωσε με X.

- Nadine gern Ananassaft trinken.
 a möchte b möchtet c möchtest
- du auch Mathe lernen?
 a Musst b Muss c Müsst
- ihr morgen Nachmittag kommen?
 a Kann b Könnt c Können
- Ich nicht den Film schauen. Ich habe keine Lust.
 a möchten b möchtet c möchte
- Wann Laura und Nico bei Simon sein?
 a müsst b müssen c muss
- Er für seine Schwester ein Heft kaufen.
 a muss b könnt c möchtet
- Wir Musik hören. Wie findest du das?
 a müssen b möchte c können
- Morgen schreiben wir einen Test. Ich heute viel lernen.
 a könnt b muss c möchten
- du am Nachmittag mit Laura Fußball spielen?
 a Kann b Möchtest c Müsst
- ich eine Limo haben, bitte?
 a Kann b Möchte c Muss

Opa / Großvater	Oma / Großmutter
Tante	Onkel
Vater	Mutter
Cousin	Cousine
Schwester	Bruder

Wie heißt ? * Wie alt ist ? * Wo wohnt ? *
Was ist sein/ihr Hobby? * Was ist von Beruf? Was braucht ?

Ich habe kein-

Χρησιμοποίησε επίσης: *und / aber / er / sie*

Im Café. Ergänze die Dialoge. Συμπλήρωσε τους διαλόγους.

J = Jugendliche/r (νέα/νέος) K = Kellner (σερβιτόρος)

Szene 1

J1: Ich habe Durst. Ich glaube, ich einen Apfelsaft. Und du?

J2: Hmm. Ich weiß nicht.

J1: Möchtest du Limo oder ... einen Karibik-Cocktail?

J2: Karibik-Cocktail? Das ist interessant. Also gut, ich trinke Karibik-Cocktail.

Szene 2

K: Was möchtet ihr trinken?

J1: Für mich einen, bitte.

K: Möchtest du eine Flasche oder nur ein

J1: Lieber eine Flasche.

K: Und du?

J2: Ich möchte einen Karibik-Cocktail.

K: Tut mir leid, aber heute haben wir Karibik-Cocktail.

..... du vielleicht eine Bananen-Milch?

J2: Ja, gern.

Szene 3

J1: Na, wie schmeckt Bananenmilch?

J2: Toll. Und dein Saft?

J1: Der Saft auch gut.

Szene 4

J1: Entschuldigung, wir möchten bitte bezahlen*.

K: Ein Apfelsaft und ...

J2: Eine Bananenmilch. Wie viel kostet das?

K: Die Flasche Apfelsaft 2 Euro und Bananenmilch 2,80 Euro.

Das kostet zusammen 4,80 Euro.

J2: Hier 5 Euro. Ist gut so*.

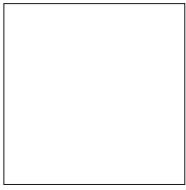
K: Vielen Auf Wiedersehen.

J1+2: Auf Wiedersehen.

Wir möchten bitte bezahlen. = Θέλουμε να πληρώσουμε, παρακαλώ.

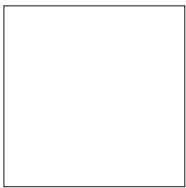
Ist gut so. = Είμαστε εντάξει. / Κρατήστε τα ρέστα.

Mein



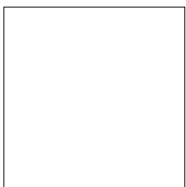
am Morgen

.....



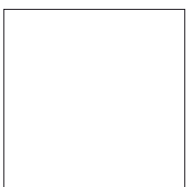
am Vormittag

.....



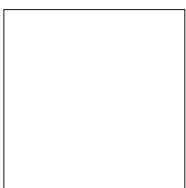
am Mittag

.....



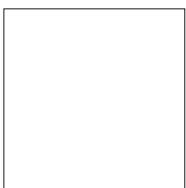
am Nachmittag

.....



am Abend

.....



in der Nacht

.....

Ergänze die Sätze mit dem passenden Verb. Συμπλήρωσε τις προτάσεις με το σωστό ρήμα.

1. Du aber gut Deutsch. (wissen/sprechen)
2. Maria ihre Freunde am Nachmittag. (mögen/treffen)
3. ihr gern Fisch? (essen/sehen)
4. Kostas am Wochenende Skateboard. (fahren/laufen)
5. ▲ Wo wohnt denn Frau Bergmann? ■ Ich nicht. (wissen/lesen)
6. Am Sonntag Annette bis 10 Uhr. (sein/schlafen)
7. ▲ Was ihr denn? ■ Fantasy-Bücher. (sehen/lesen)
8. Morgen ist Samstag. Du frei. (haben/möchten)
9. Christine am Abend eine Stunde fern. (sein/sehen)
10. du Monopoly spielen? (können/wissen)
11. Efi gern Marathon. (laufen/treffen)
12. Wir bei Petros. Er hat Geburtstag. (fahren/sein)

Hallo ... ,

wie geht's? Wie war das Hip-Hop-Konzert?

Mir geht es leider nicht so gut. Ich hatte einen Unfall mit dem Fahrrad. Ich hatte Glück. Mein Bein ist nicht gebrochen, aber ich habe Schmerzen. Deshalb kann ich zwei Wochen nicht Fußball spielen und ich muss auch drei Tage zu Hause bleiben. Wie blöd! Es ist total langweilig hier. Deshalb schreibe ich dir. Ich brauche deine Hilfe. Was kann ich zu Hause machen? Hast du vielleicht eine Idee?

Antworte bitte schnell.

Viele Grüße

Stefan

zu Hause bleiben = μένω στο σπίτι

Antworte Stefan. Schreib eine E-Mail.

Hallo Stefan,

Ergänze die Präposition und den Artikel, wo nötig.

Συμπλήρωσε την πρόθεση και, εάν χρειάζεται, το άρθρο.

mit × in der × um × aus der × am × zu × ins × in × von ... bis ×
in der × mit dem × zur × am × aus × am × zum

1. Ich gehe nicht gern Fuß. Ich fahre lieber Bus.
2. Nico trainiert vier sechs.
3. Fatmagül kommt Türkei.
4. Habt ihr Nachmittag Zeit?
5. Simon hat 5 Uhr Computergruppe.
6. Wie kommt ihr Schule?
7. Bern ist Schweiz.
8. Efterpi wohnt Patras.
9. Was hast du Mittwoch?
10. Nacht schlafen wir.
11. Luc und Michelle kommen Frankreich.
12. Spiel bitte Lilly Tischtennis.
13. Ich esse Frühstück Brot und Marmelade.
14. Möchtest du ein T-Shirt kaufen? Dann geh Kaufhaus.
15. Paul wohnt Barbarossaplatz.

A. Ergänze die Tabelle. Συμπλήρωσε τον πίνακα.

προσωπική αντωνυμία	κτητικό
ich	
du	
er 	
sie 	
Sie	Ihr / Ihre

B. Was passt? Kreuze an. Τι ταιριάζει; Βάλε Χ.

- ▲ Ist das Elenis Vater? ■ Nein, das ist Vater.
 a mein b Ihr c ihr
- ▲ Wie heißt Oma, Kostas? ■ Lukia.
 a dein b seine c deine
- ▲ Was ist Lenas Mutter von Beruf? ■ Mutter ist Lehrerin.
 a Meine b Ihre c Ihr
- Jannis trinkt sehr gern Saft. Lieblingssaft ist Apfelsaft.
 a Sein b Deine c Meine
- Nico bastelt gern Schiffe. Modellbau ist Hobby.
 a sein b Ihr c Ihre
- ▲ Tun Füße weh, Marco? ■ Ja. Ich kann nicht mehr laufen.
 a seine b mein c deine
- Ich zeige dir mal Ohringe. Wie findest du sie?
 a Ihre b meine c ihr
- ▲ Ist das Zeitung, Herr Wagner? ■ Ja, brauchst du sie?
 a deine b Ihre c sein
- ▲ Wo ist denn Susannes Radiergummi? ■ Schau mal! Ist das Radiergummi?
 a deine b sein c ihr
- ▲ Wie schmeckt Tee, Frau Kraus? ■ Danke, sehr gut.
 a ihre b Ihr c dein

Stadt:

Wo?

Es gibt ...

Man kann dort ...

.....
.....

.....
.....

.....
.....

.....
.....



W...? kaufen	...? spielen
...? lernen	W...? fotografieren
W...? anschauen	W...? kennenlernen
...? verkaufen	...? bezahlen
W...? duschen	...? besuchen

Jannis ist dein Freund. Du warst am Wochenende in seinem Ferienhaus.

Schreib eine E-Mail an deine Brieffreundin Teresa und erzähl:

Ο Jannis είναι φίλος σου. Το Σαββατοκύριακο είχες πάει στο εξοχικό του. Γράψε ένα e-mail στη φίλη σου την Teresa και διηγήσου της για τα παρακάτω:

Wie ist Jannis' Ferienhaus?	Jannis' Haustier	Was habt ihr gemacht?
Zimmer, Terasse, Garten, Garage, groß, modern, schön	Hund: Babis, 1 Jahr, weiß + braun, klein, lustig	im Garten mit Hund spielen, Musik hören, eine DVD anschauen, zusammen Hausaufgaben machen, auf einem Flohmarkt sein: Comichefte kaufen, fotografieren

Hallo Teresa,

Vielleicht können wir nächsten Monat zusammen Jannis besuchen. Hast du Lust?
Schreib mir bald.

Schreibt zusammen eine Münchhausen-Geschichte. Γράψτε μία ιστορία με υπερβολές και ψέματα
Die Fragen helfen: Wohin ist er gefahren? Wann? Mit wem? Wie war es da?
Wen hat er getroffen? Was hat er gemacht/gesehen?

Liebe Freunde, ich ...



Was ist falsch? Korrigiere. Τι είναι λάθος; Διέγραψε τη λάθος λέξη και γράψε την σωστά.

1. Laura liebt Sport. Sie kann sehr gut klettert und hat bei „München klettert“ gewonnen.

.....

2. Kati wohnt in Wien. Sie telefoniert oft mit ihrem Cousine Laura.

.....

3. Lilly möchte gern mit Simon Tischtennis spielen, aber Simon findet Tischtennis blöd.

.....

4. Simons Vater kommt aus England. Deshalb spricht Simon sehr gut Englisch.

.....

5. Jeden Samstag aufräumt Anna ihr Zimmer.

.....

6. Nico hat viele Hobbys. Er surft gern, spielt Fußball und Gitarre und bastelt Modellschiff.

.....

7. Nico hatte einen Unfall beim Training. Deshalb tun sein Fuß jetzt weh.

.....

8. Laura und Kati gehen im Abend in ein Konzert im Englischen Garten.

.....

9. Lukas hat Simon sein Fahrrad gezeigen.

.....

10. Auf Lukas' Party hat Laura ihren Ohrring verliert, aber Simon hat ihn gefunden.

.....