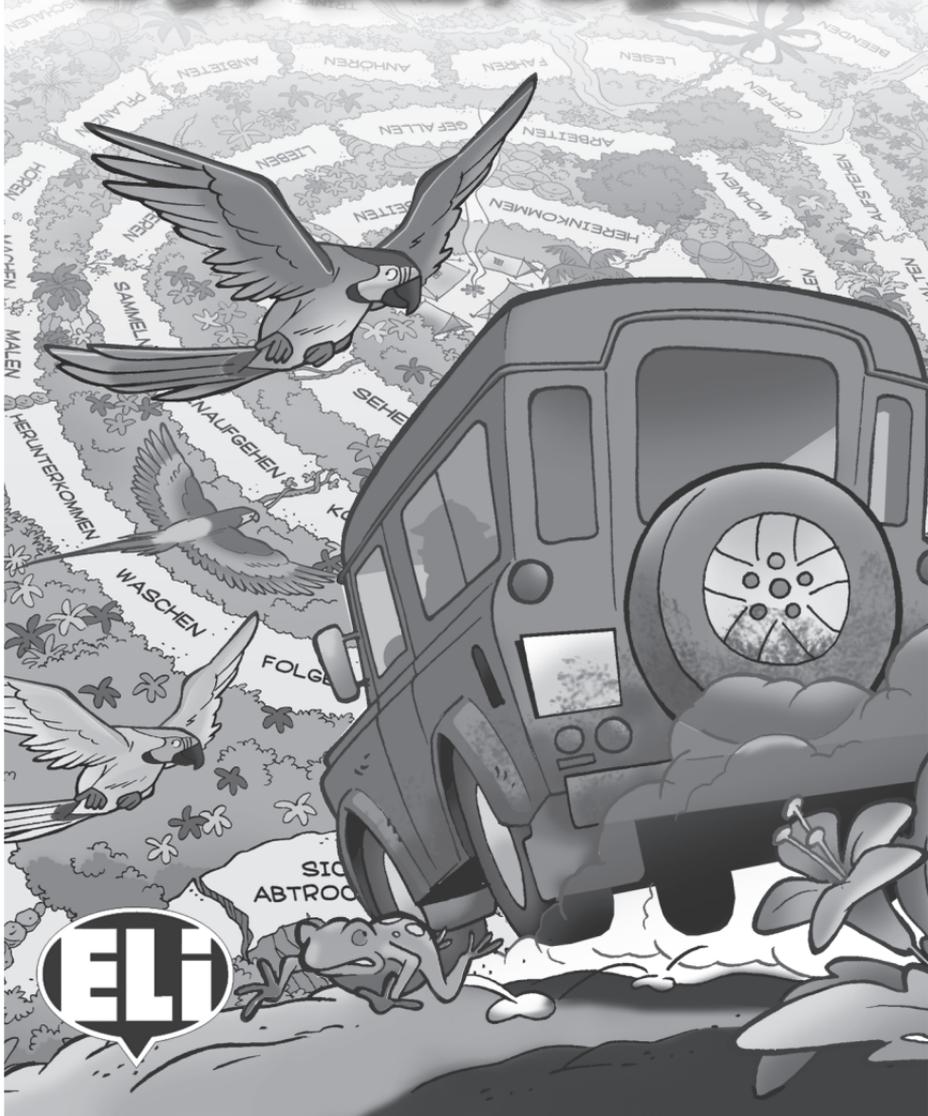


BAU DEN SATZ!



BAU DEN SATZ!

Das Spiel **Bau den Satz!** ist ein Spiel für Deutschlerner, die das Niveau A2 - B1 des Gemeinsamen europäischen Referenzrahmens für Sprachen erreicht haben. Die Lehrperson kann den Spielablauf an das jeweilige Sprachniveau der Klassengruppe anpassen, indem sie auswählt, welche mehr oder weniger komplexen Strukturen im Rahmen der verschiedenen Verbzeiten im Zusammenhang mit den Zeitangaben benutzt werden sollen.

Sprachliche Ziele

- Unterstützung beim Erlernen, Festigen und korrekten Verwenden der Verbzeiten (Perfekt, Präteritum, Präsens und Futur)
- Überprüfung der Wortschatzkenntnisse und der Fähigkeiten, Sätze mit den meisten Verben aus dem alltäglichen Gebrauch zu bilden.
- Unterstützung beim Erlernen und korrekten Verwenden der Zeitangaben.

Material

Das Spiel Bau den Satz! besteht aus:

- einem Spielfeld
- 66 Karten mit Zeitangaben
- einem Zahlenwürfel
- einem Würfel mit Personalpronomen im Nominativ
- einem Würfel mit Symbolen für Aussagesatz, Negation, Frage, Frage mit Negation, Joker (2x)
- Spielstein und Prämienpunkten



DAS SPIELFELD

Ein Weg mit 66 Kästchen. In jedem Kästchen steht ein Verb, das im Zusammenhang mit einer Zeitangabe konjugiert werden soll, die aus dem Kartenstoß gezogen wird.

- | | | |
|--------------------|--------------------|---------------------|
| 1. zahlen | 23. laufen | 45. schlafen |
| 2. suchen | 24. sich bürsten | 46. schwimmen |
| 3. begrüßen | 25. brauchen | 47. schlagen |
| 4. finden | 26. telefonieren | 48. kennenlernen |
| 5. sich abtrocknen | 27. wissen | 49. können |
| 6. ausmachen | 28. kochen | 50. hinaufgehen |
| 7. haben | 29. werfen | 51. sammeln |
| 8. packen | 30. wollen | 52. verlieren |
| 9. putzen | 31. folgen | 53. lieben |
| 10. warten | 32. waschen | 54. gefallen |
| 11. nehmen | 33. herunterkommen | 55. arbeiten |
| 12. senden | 34. malen | 56. wohnen |
| 13. hinausgehen | 35. machen | 57. stellen |
| 14. anmachen | 36. hören | 58. anrufen |
| 15. anschauen | 37. pflanzen | 59. anziehen |
| 16. essen | 38. anbieten | 60. müssen |
| 17. trinken | 39. anhören | 61. sehen |
| 18. schreiben | 40. fahren | 62. unterschreiben |
| 19. wählen | 41. lesen | 63. lernen |
| 20. sein | 42. öffnen | 64. hereinkommen |
| 21. beenden | 43. aufstehen | 65. reisen |
| 22. braun werden | 44. behalten | 66. spazieren gehen |



DIE KARTEN

Auf jeder Karte steht eine Zeitangabe, die dazu dient, das Verb auf dem Spielfeld zu konjugieren, auf das man durch Vorrücken der gewürfelten Punktzahl gelangt. Der Pronomenwürfel bestimmt die entsprechende Person, in der zu konjugieren ist.



1. JEDEN MONTAG	5 Punkte
2. LETZTEN DIENSTAG	3 Punkte
3. LETZTEN MITTWOCH	3 Punkte
4. LETZTEN DONNERSTAG	3 Punkte
5. LETZTEN FREITAG	3 Punkte
6. LETZTEN SAMSTAG	3 Punkte
7. LETZTEN SONNTAG	3 Punkte
8. LETZTE NACHT	3 Punkte
9. NÄCHSTEN DIENSTAG	4 Punkte
10. ZURZEIT	1 Punkt
11. NÄCHSTEN DONNERSTAG	4 Punkte
12. NÄCHSTEN FREITAG	4 Punkte
13. NÄCHSTEN SAMSTAG	4 Punkte
14. NÄCHSTEN SONNTAG	4 Punkte
15. IM JANUAR	5 Punkte
16. LETZTEN FEBRUAR	3 Punkte
17. LETZTEN MÄRZ	3 Punkte
18. LETZTEN APRIL	3 Punkte
19. LETZTEN MAI	3 Punkte
20. LETZTEN JUNI	3 Punkte
21. LETZTEN JULI	3 Punkte
22. LETZTEN AUGUST	3 Punkte
23. LETZTEN SEPTEMBER	3 Punkte
24. EINMAL IM AUGUST	2 Punkte
25. LETZTEN NOVEMBER	3 Punkte
26. LETZTEN DEZEMBER	3 Punkte
27. GESTERN NACHMITTAG	3 Punkte
28. GESTERN MORGEN	3 Punkte



29. NÄCHSTEN MÄRZ	4 Punkte
30. NÄCHSTEN APRIL	4 Punkte
31. EINMAL IM MAI	2 Punkte
32. NÄCHSTEN JUNI	4 Punkte
33. NÄCHSTEN JULI	4 Punkte
34. NÄCHSTEN AUGUST	4 Punkte
35. IM MOMENT	1 Punkt
36. NÄCHSTEN OKTOBER	4 Punkte
37. NÄCHSTEN NOVEMBER	4 Punkte
38. NÄCHSTEN DEZEMBER	4 Punkte
39. JETZT	1 Punkt
40. LETZTEN WINTER	3 Punkte
41. LETZTEN FRÜHLING	3 Punkte
42. JEDEN SOMMER	5 Punkte
43. EINMAL IM HERBST	2 Punkte
44. NÄCHSTEN WINTER	4 Punkte
45. NÄCHSTEN SOMMER	4 Punkte
46. VON MÄRZ BIS JUNI	5 Punkte
47. ÜBERMORGEN	4 Punkte
48. VORGESTERN	3 Punkte
49. NUN	1 Punkt
50. HEUTE	1 Punkt
51. MORGEN	4 Punkte
52. GESTERN	3 Punkte
53. VOR ZWEI TAGEN	3 Punkte
54. IN ZEHN TAGEN	4 Punkte
55. ES WAREN VIER TAGE, DASS	2 Punkte
56. SEIT FÜNF TAGEN	1 Punkt
57. VOR ZWEI SEKUNDEN	3 Punkte
58. IN SIEBEN MONATEN	4 Punkte
59. ES WAREN ACHT MONATE, DASS	2 Punkte
60. VOR EIN PAAR MINUTEN	3 Punkte
61. LETZTEN MONAT	3 Punkte
62. LETZTE WOCHE	3 Punkte
63. VOR DREI WOCHEN	3 Punkte
64. IN ZWEI STUNDEN	4 Punkte
65. SEIT ZWEI WOCHEN	1 Punkt
66. EINST	2 Punkte

Spielregeln

Die Lehrperson oder ein Spielleiter teilt die Spieler in Gruppen auf. Jede Gruppe wählt einen Spielstein. Die Spieler/Gruppen würfeln, wer die höchste Zahl hat, beginnt. Man spielt im Uhrzeigersinn.

Man würfelt mit dem Zahlwürfel und rückt die entsprechende Punktzahl auf dem Spielfeld vor. Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht eine Karte aus dem Stoß und würfelt dann mit dem Pronomenwürfel. Jetzt kann er das Verb konjugieren. Wenn die Lehrperson es für angebracht hält, kann sie auch den Würfel mit den Symbolen für Aussage, Negation, Frage, Frage mit Negation und zwei Jokern benutzen lassen.

Die Deutschlerner sollen einen Satz mit dem konjugierten Verb und der gezogenen Zeitangabe formulieren. Um den Satz zu vervollständigen, müssen sie je nach Verbvalenz ein eventuell erforderliches Objekt dazu erfinden. Vor der definitiven Antwort können sich die Mitglieder einer Gruppe untereinander absprechen.

Ist der Satz korrekt formuliert, erhält die Gruppe bzw. der Spieler die Punktzahl, die auf der Karte vermerkt ist. Die Karte wird wieder unter den Kartenstoß geschoben.

Auf dem Spielfeld befinden sich ein Kästchen mit Start und eines mit Ziel. Das Spiel ist zu Ende, wenn einer der Spieler bzw. eine der Gruppen, das Ziel erreicht hat, aber Sieger ist der Spieler bzw. die Gruppe mit der höchsten Punktzahl.



Varianten

Wähl das Verb

Die Lehrperson zeigt einem Schüler eine Karte mit einer Zeitangabe und bittet ihn, einen Satz mit einem Verb seiner Wahl zu bauen, das nicht unbedingt auf dem Spielfeld vorhanden sein muss. Anschließend soll er denselben Satz in die Vergangenheit und die Zukunft setzen und die verschiedenen Verbzeiten benutzen.

Das Hellseher-Spiel

Die Karten mit den Zeitangaben für die Zukunft werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Ein Schüler "liest die Karten" einem Mitschüler, indem er die Karten aufdeckt und ein zufällig blind mit dem Finger auf dem Spielfeld gewähltes Verb konjugiert. Eventuell kann er auch selbst ein Verb aus seinem Wortschatz wählen, um die Zukunft vorherzusagen.

Sechs Verben für eine Geschichte

Die Lehrperson benutzt das Spielfeld, um die Schüler zum Sprechen zu motivieren. Ein Schüler würfelt, um das Verb zu erhalten, mit dem er beginnt, eine Geschichte in der Gegenwart, der Vergangenheit oder der Zukunft zu erzählen (die Zeit kann die Lehrperson wählen). Die Lehrperson prämiiert ihn mit einer Punktzahl und dann ist ein anderer Schüler mit dem Würfeln dran.

Erzähl mir eine Geschichte.

Der Lehrer weist den Schülern (einzeln oder in Kleingruppen) einige Verben und Zeitangaben zu und bittet sie, etwas zu erzählen, das passiert ist, gerade passiert, oder passieren wird. Jede Gruppe würfelt mit dem Pronomenwürfel, um zu entscheiden, in welcher Person erzählt wird. Nach Ablauf einer vorher festgelegten Zeit erzählen die Spieler oder Gruppen ihre Geschichten.

Bau den Satz!

Nach einer Idee von Joy Olivier, Dominique Guillemant

Deutsche Ausgabe: Iris Faigle

Redaktion: Maria Cristina Izzo

Art Director: Letizia Pignini

Produktion: Francesco Capitano

Grafische Gestaltung: Giorgio Di Vita – Airone Comunicazione

Illustriert von Giorgio Di Vita

© 2014 ELI srl

P.O. Box 6 – 62019 Recanati – Italy

Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851

www.elionline.com

Druck: Tecnostampa – Recanati – Italy

ISBN 978-88-536-1676-0

Alle Rechte vorbehalten. Die nicht genehmigte Reproduktion, einschließlich Fotokopien, ist ohne die ausdrückliche Genehmigung des Verlags auch für didaktische und andere Zwecke verboten.