

# Fragen und Antworten



## Zubehör

1 Poster

1 Würfel. Auf jeder Seite steht ein Fragewort: *wer, was, welche, wie, wo, wann.*

66 Bildkarten, auf denen 66 Darstellungen aus dem Poster abgebildet sind.

Das Spiel **Fragen und Antworten** ist als Anstoß zur Konversation gedacht und fördert das Erlernen und die Verwendung von Wortschatz und Sprachstrukturen der deutschen Sprache auf der Grundstufe. Es ist sowohl als Gesellschaftsspiel zu Hause mit Freunden, als auch als didaktisches Hilfsmittel zur Wiederholung und zur Festigung im Sprachunterricht einzusetzen.

## In der Klasse

Vor Beginn der eigentlichen Aufgabe kann der Lehrer das Sprachniveau der Klasse testen, indem er die Bildkarten auf dem Tisch ausbreitet. Dann bittet er die Schüler, Wortfelder zu erstellen, sie zu benennen und auch Untergruppen zu erkennen. Wurde zum Beispiel die Gruppe der Tiere gefunden, kann man sie unterteilen in Zwei- und Vierbeiner, oder nach Nahrungsgewohnheiten, Lebensraum, Tierart, usw. zuordnen. Dann kann der Lehrer fragen:

*Welche ist die größte/kleinste Gruppe?*

*Wie viele und welche sind Insekten/Säugetiere/Verkehrsmittel, usw.?*

*Wie viele gehören zu deinem Alltag?*

*Welche Farbe hat ...?*

*Kennst du andere Motive des Posters, die nicht auf den Bildkarten abgebildet sind? Weißt du, wie sie auf Deutsch heißen?*

## Spielverlauf

**1** Der Lehrer zieht eine Karte. Der Reihe nach versuchen die Spieler zu erraten, um welche Karte es sich handelt, indem sie Fragen stellen. Gewonnen hat, wer die meisten Karten errät.

**2** Der Lehrer zieht eine Karte. Der Reihe nach versuchen die Spieler das Tier oder den Gegenstand auf der Karte zu erraten. Dazu würfeln sie und formulieren Fragen mit dem Fragewort, das der Würfel ergibt. Gewonnen hat, wer die meisten Karten errät.

**Variante:**

Jeder Spieler bekommt eine Karte. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Entsprechend dem Fragewort seines Wurfes stellt er seinem linken Mitspieler eine Frage, um dessen Bildkarte zu erraten. Der Mitspieler antwortet, würfelt dann seinerseits und stellt dem nächsten Mitspieler eine Frage. Wenn ein Spieler genügend Indizien hat, kann er versuchen die Karte zu erraten. Rät er richtig, bekommt er die Karte und darf dem nächsten Spieler gleich noch eine Frage stellen. Wer am Ende des Spieles die meisten Karten besitzt, hat gewonnen. Die zu stellenden Fragen können je nach Kenntnistufe und Phantasie der Spieler sehr unterschiedlich sein.

**Was** für eine Farbe hat es?

**Wo** befindet es sich? (zu Hause, in der Schule, im Zoo ...)

**Was** ist es?

Handelt es sich um ein Tier, sind die Fragen:

**Wie** viele Beine hat es?

**Wo** lebt es?

**Was** frisst es? ...

Handelt es sich um eine Verkehrsmittel:

**Wie** viele Räder hat es?

**Wer** benutzt es?

**Wie** sieht es aus? ...

Handelt es sich um Nahrungsmittel:

**Wann** isst man das?

**Wo** kauft man das?

**Welche** Farbe hat es? ...

Handelt es sich um ein Musikinstrument:

**Wie** sieht es aus?

**Wie** spielt man es?

Aus **welchem** Material besteht es? ...

Handelt es sich um Dinge aus dem schulischen oder häuslichen Alltag:

**Wer** verwendet es? (der Schüler, der Koch ...)

**Wie** verwendet man das? (Man nimmt die Kapsel ab und schreibt damit, man öffnet es und legt etwas hinein ...)

**Wo** verwendet man es / befindet es sich normalerweise? (in der Küche, im Freien, nur in der Schule, im Büro ...)

**Was** für eine Form hat es? (quadratisch, rund, dreieckig ...)

Aus **welchem** Material besteht es? (Plastik, Glas, Leder, Keramik, Holz, Stoff, Messing, Papier ...)

**Was** macht man damit? (schneiden, schreiben, trocknen, lesen, essen ...)

**Wann** benutzt man es? (oft, manchmal, am Morgen ...)

## Und noch mehr Spiele ...

### Das Spiel der Wortfelder

Der Lehrer bittet die Schüler, das Poster genau zu betrachten und stellt dann Fragen dazu.

Z.B.: *Wie viele Dinge sind rund / quadratisch / dreieckig ...?*

*Wie viele Dinge haben dieselbe Farbe?*

oder: *Finde und benenne alle Dinge mit derselben Farbe!*

### Zahlenmeister!

Als Anstoß zur Beobachtung und Übung zu den Zahlen auf Deutsch:

*Wie viele Kaninchen / Ballons / Eistüten / Katzen / Hunde / Schwäne / Sterne / Blumen / Lutscher ... siehst du auf dem Poster? Zähl sie!*

### Wer sucht, der findet ...

Als Anstoß zur Beobachtung und zur Übung der Präpositionen: über, unter, auf, neben, vor, hinter, links von, rechts von ...

*Ich sehe etwas / jemand, das / der befindet sich links von ..., neben .... Weißt du, was / wer das ist?*

Wer richtig antwortet, muss auch die Ortsangaben wiederholen. *Das ist ... und es / er / sie befindet sich links von ..., neben ....* Dann muss er noch eine weitere, passende Ortsangabe hinzufügen.

Varianten: *Welchen Weg muss die Person / das Tier gehen um zu .... zu kommen?*

*Wo befindet sich die Giraffe / der Junikäfer / der Spitzer / der Bus ...?*

### Das Pantomimenspiel

Ein Spieler nach dem anderen wählt eine Person, ein Tier, oder auch ein Objekt (in diesem Fall wird es meist ziemlich lustig!), die auf den Karten abgebildet sind und mimt es für die anderen. Diese müssen raten, worum es sich handelt und

verwenden dazu wieder den Würfel mit den Fragewörtern. Hat ein Spieler oder eine Mannschaft richtig geraten, bekommt er/sie die Karte und muss nun etwas mimen. Die Mannschaft oder der Spieler mit den meisten Karten hat gewonnen.

### **Rat mal, wer das ist!**

Ein Spieler nach dem anderen wählt eine Person oder ein Tier, ohne es den anderen zu verraten. Die anderen stellen Fragen, um herauszufinden, wen oder was er gewählt hat. Die Fragen müssen sich immer an die Fragewörter des Würfels halten.

### **Das Spiel der Berufe**

Zum Erlernen des Wortschatzes rund um die Berufe.

*Was ist die Person von Beruf?*

Der Lehrer oder ein Schüler nach dem anderen beschreibt eine Person seiner Wahl: Was trägt sie normalerweise, welche Tätigkeiten übt sie aus, was benutzt sie ...

Wer richtig rät bekommt einen Punkt. Gewonnen hat, wer in kürzester Zeit die meisten Punkte gesammelt hat.

Liste der Berufe:

der Eisverkäufer, der Clown, der Stelzenläufer, die Zauberin, die Malerin, die Busfahrerin, der Gewichtheber, die Schülerin, der Reisende, der Händler, der Ballonverkäufer ...

### **Schnitzeljagd**

Der Lehrer fragt je nach Stufe der Sprachkenntnisse:

*Nennt mindestens zwei Dinge der Abbildung, die:  
rot sind*

*wir in der Küche antreffen können*

*gut schmecken*

*aus Holz bestehen*

*dazu dienen, andere Dinge zu enthalten (Handtasche, Rucksack ...)*

Dieselbe Struktur kann auf Tiere oder Personen angewendet werden:

*Nennt mindestens zwei Tiere / Personen der Abbildung, die ...*

# Liste der Bildkarten

## Verkehrsmittel

das Auto  
das Boot  
der Bus  
das Fahrrad  
das Flugzeug  
der Hubschrauber  
der Krankenwagen  
der Lastwagen  
das Motorrad  
das Schiff

## Tiere

der Drache  
der Elefant  
der Fisch  
der Frosch  
die Giraffe  
das Huhn  
der Hund  
das Kaninchen  
die Katze  
das Krokodil  
der Unikäfer

die Maus  
das Pferd  
der Schmetterling  
der Schwan  
die Schlange  
der Vogel

## Nahrungsmittel

der Apfel  
die Ananas  
die Birne  
der Bonbon  
die Erdbeere  
das Hähnchen  
der Kuchen  
der Lutscher  
die Orange  
die Kirschen (Pl.)  
die Trauben (Pl.)

## Musikinstrumente

die Geige  
die Gitarre  
die Trommel  
die Trompete

## **Gegenstände aus der Schule**

das Buch  
der Bleistift  
das Federmännchen  
der Pinsel  
der Rucksack  
der Spitzer  
der Stift

## **Alltägliche Gegenstände**

der Besen  
die Brille  
der Fotoapparat

die Gabel  
die Handtasche  
der Haartrockner  
der Koffer  
der Mülleimer  
die Schere  
der Schirm  
der Schlüssel  
der Stuhl  
das Telefon  
die Teekanne  
die Waschmaschine  
der Wecker  
die Zahnbürste

## **Fragen und Antworten**

© 2007 - ELI S.r.l.  
P.O. Box 6 - 62019 Recanati (MC) - Italien  
Tel. 071 75 07 01 - Fax 071 97 78 51  
info@elionline.com  
www.elionline.com

ELI Redaktion: Letizia Pignini, Giorgia D'Angelo  
Grafische Gestaltung: Studio Oplà  
Illustriert von: Argentina Giorgetti  
Gedruckt in Italien - Tecnostampa Recanati - 07.83.036.0

ISBN 978-88-536-1167-3