

# TAGESABLAUF- DOMINO

Hallo, ich bin Oma Fix!  
Ich bin in sympathischen  
**ELI-Lektüren** dabei.  
Entdecke meine fantastischen  
Abenteuer auf der Webseite  
[www.eligradedreaders.com](http://www.eligradedreaders.com) !





## Sprachliche Ziele

Verben lernen und in entsprechenden Situationen richtig konjugieren ist ein wichtiger und nicht immer einfacher Schritt beim Deutschlernen. Aus diesem Grund hat ELI ein einfaches, doch sehr wirksames Spiel entwickelt, das den Lernern von **Niveau A2-B1** hilft, die Verbformen zu automatisieren. Beim Spielen mit dem **Tagesablauf-Domino** übt man unvermittelt und unterhaltsam die spontane Verwendung der verschiedenen Verbformen.

## Material

Es handelt sich um ein Domino mit 48 Kärtchen. Jedes Kärtchen zeigt auf der linken Hälfte die Abbildung einer Situation und auf der rechten Hälfte eine Beschreibung mit dem Verb im Infinitiv. Das Start-Kärtchen zeigt auf der linken Hälfte einen klingelnden Wecker und auf der rechten den Satz „Oma Fix (aufwachen)“.

Man beginnt mit diesem Kärtchen und spielt nach den üblichen Domino-Regeln. Dabei müssen die Spieler die abgebildete Situation mit der entsprechenden Beschreibung verbinden, das Verb in der von der Lehrkraft oder Spielleiter vorgegebenen Zeitform in der Vergangenheit oder Gegenwart konjugieren und den Tagesablauf von Oma Fix erzählen.

## Dargestellte Handlungen und Konjugation der entsprechenden Verben:

- 1 (*aufwachen*) wacht auf, wachte auf, ist aufgewacht
- 2 (*aufstehen*) steht auf, stand auf, ist aufgestanden
- 3 ( *duschen*) duscht, duschte, hat geduscht
- 4 (*putzen*) putzt, putzte, hat geputzt
- 5 (*föhnen*) föhnt, föhnte, hat geföhnt
- 6 (*sich kämmen*) kämmt sich, kämmte sich, hat sich gekämmt
- 7 (*sich anziehen*) zieht sich an, zog sich an, hat sich angezogen
- 8 (*aufsetzen*) setzt auf, setzte auf, hat aufgesetzt
- 9 (*frühstücken*) frühstückt, frühstückte, hat gefrühstückt
- 10 (*trinken*) trinkt, trank, hat getrunken
- 11 (*nehmen*) nimmt, nahm, hat genommen
- 12 (*öffnen*) öffnet, öffnete, hat geöffnet





- 13 (*gehen*) geht, ging, ist gegangen
- 14 (*laufen*) läuft, lief, ist gelaufen
- 15 (*sich setzen*) setzt sich, setzte sich, hat sich gesetzt
- 16 (*sprechen*) spricht, sprach, hat gesprochen
- 17 (*rennen*) rennt, rannte, ist gerannt
- 18 (*fahren*) fährt, fuhr, ist gefahren
- 19 (*fahren*) fährt, fuhr, ist gefahren
- 20 (*warten*) wartet, wartete, hat gewartet
- 21 (*einsteigen*) steigt ein, stieg ein, ist eingestiegen
- 22 (*aussteigen*) steigt aus, stieg aus, ist ausgestiegen
- 23 (*treffen*) trifft, traf, hat getroffen
- 24 (*einkaufen*) kauft ein, kaufte ein, hat eingekauft
- 25 (*bezahlen*) bezahlt, bezahlte, hat bezahlt
- 26 (*zurückkehren*) kehrt zurück, kehrte zurück, ist zurückgekehrt
- 27 (*telefonieren*) telefoniert, telefonierte, hat telefoniert
- 28 (*schicken*) schickt, schickte, hat geschickt
- 29 (*schreiben*) schreibt, schrieb, hat geschrieben
- 30 (*machen*) macht, machte, hat gemacht
- 31 (*hören*) hört, hörte, hat gehört
- 32 (*fernsehen*) sieht fern, sah fern, hat ferngesehen
- 33 (*putzen*) putzt, putzte, hat geputzt
- 34 (*kochen*) kocht, kochte, hat gekocht
- 35 (*empfangen*) empfängt, empfang, hat empfangen
- 36 (*essen*) isst, aß, hat gegessen
- 37 (*lachen*) lacht, lachte, hat gelacht
- 38 (*tanzen*) tanzt, tanzte, hat getanzt
- 39 (*spielen*) spielt, spielte, hat gespielt
- 40 (*singen*) singt, sang, hat gesungen
- 41 (*umarmen*) umarmt, umarmte, hat umarmt
- 42 (*verabschieden*) verabschiedet, verabschiedete, hat verabschiedet
- 43 (*sich ausziehen*) zieht sich aus, zog sich aus, hat sich ausgezogen
- 44 (*lesen*) liest, las, hat gelesen
- 45 (*abnehmen*) nimmt ab, nahm ab, hat abgenommen
- 46 (*ausmachen*) macht aus, machte aus, hat ausgemacht
- 47 (*schlafen*) schläft, schlief, hat geschlafen
- 48 (*klingeln*) klingelt, klingelte, hat geklingelt



## Spielregeln

Das **Tagesablauf-Domino** ist ein unterhaltsamer Zeitvertreib zu Hause mit Freunden, aber auch in der Schule mit der Lehrkraft stellt es ein wirkungsvolles didaktisches Hilfsmittel dar, um die Zeitformen und die Konjugation der Verben zu lernen und zu üben.

Die Besonderheit an diesem Domino ist die Tatsache, dass das Verb im Infinitiv in Klammern steht, und die Spieler das Verb entsprechend den Vorgaben der Lehrkraft oder des Spielleiters konjugieren müssen.

Will man zum Beispiel das Präsens üben, kann er das Spiel eingeleitet werden, indem man sagt: „Es ist Montagmorgen, was geschieht bei Oma Fix?“

Dann legt man das erste Kärtchen auf den Tisch und sagt: „Es ist acht, Oma Fix wacht auf.“

Will man dagegen das Perfekt üben, kann man beginnen und sagen: „Gestern hatte Oma Fix einen ereignisreichen Tag!“

Dann legt man das erste Kärtchen auf den Tisch und sagt: „Der Wecker hat um acht Uhr geklingelt.“

Entsprechend kann auch das Präteritum geübt werden, wobei die Spieler darauf hingewiesen werden sollten, dass es sich um eine eher schriftliche Form handelt.

## Spiele und Lernaufgaben

*Hier einige Vorschläge für weitere Einsatzmöglichkeiten, mit denen der Lernerfolg geprüft oder einfache Sprachstrukturen eingeführt werden können.*

### Domino

Bei diesem Spiel können mehr Spieler oder Mannschaften teilnehmen. Die Lehrkraft oder der Spielleiter mischt und verteilt die Kärtchen an die Mitspieler. Es beginnt der Spieler, der das Kärtchen mit dem klingelnden Wecker und





dem Satz „Oma Fix (*aufwachen*)“ hat. Nachdem er das Verb entsprechend den Vorgaben der Lehrkraft oder des Spielleiters konjugiert hat, legt der Spieler sein Kärtchen auf den Tisch.

Nun kommt der nächste Spieler zu dessen Linken an die Reihe. Er muss das Kärtchen haben, auf dem Oma Fix aufwacht. Hat er es nicht, sagt er: „Ich passe.“

Der Spieler zu seiner Linken tut es ihm gleich, bis der Spieler an der Reihe ist, der das passende Kärtchen besitzt. Jedes Mal, wenn ein Spieler ein Kärtchen auf dem Tisch anlegt, muss er das Verb in der vorgegebenen Zeit konjugieren.

Beim Spielen in der Klasse passt die Lehrkraft auf, ob das Verb richtig konjugiert wurde und vergibt für jede richtige Form einen Punkt.

Wird dagegen zu Hause mit Freunden gespielt, übernimmt ein Mitspieler die Rolle des Spielleiters und kontrolliert die Konjugation mit der Liste der Verben auf Seite 2 und 3. Für jeden richtig formulierten Satz gibt es einen Punkt.

Wird ein Satz falsch formuliert, muss der Spieler zur Strafe von jedem Mitspieler ein Kärtchen ziehen.

Sieger ist, wer als erster keine Kärtchen mehr hat.

## Das Gedächtnisspiel

Die Spieler werden in zwei Mannschaften aufgeteilt und für jede Mannschaft werden einige Kärtchen auf den Tisch gelegt. Man lässt allen ein paar Minuten Zeit, die Bilder zu betrachten und sie sich einzuprägen. Dann verdeckt man die Kärtchen und stellt Fragen:

„Was macht – machte – hat Oma Fix gemacht?“

Die Mitspieler antworten schriftlich auf einem Blatt Papier. Jede richtige Antwort gilt einen Punkt. Es gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten.





## Nehmen wir mal an

Man teilt die Klasse in zwei Mannschaften auf. Dann wählt man zwei Kärtchen, die sich für eine Vermutung eignen, zum Beispiel das Kärtchen mit dem klingelnden Wecker und das mit Oma Fix, die aufwacht. Dann fordert man die Mannschaften auf, reale oder irrealer Bedingungssätze zu formulieren:

„Wenn der Wecker klingelt, wacht Oma Fix auf.“

oder: „Wenn der Wecker klingeln würde, würde Oma Fix aufwachen.“

## Variante: unwahrscheinliche, fast unmögliche Annahmen.

*(empfohlene Variante für Lerner auf Niveau B1-B2)*

Man teilt die Klasse in zwei Mannschaften auf und schlägt den Spielern einige wenig wahrscheinliche Annahmen vor. Jede Mannschaft formuliert schriftlich die möglichen Folgen. In diesem Fall kann man entscheiden, ob man reale oder irrealer Bedingungssätze der Gegenwart oder der Vergangenheit bilden lässt, zum Beispiel:

„Was passiert, wenn Oma Fix zum Skateboardfahren keinen Helm aufsetzt?“

„Was würde passieren, wenn Oma Fix zehn Tassen Kaffee zum Frühstück trinken würde?“

„Was wäre passiert, wenn Oma Fix ihre E-Mail an die falsche Person geschickt hätte?“

## Zuerst, dann, danach

Ziel dieses Spieles ist es, die Lerner im Einsatz der Zeitangaben mit den Adverbien: *zuerst, dann, danach, ... am Ende* zu trainieren.

Man wählt einige Kärtchen und legt sie auf den Tisch.





Dann fordert man die Mitspieler reihum auf, ein Kärtchen zu wählen und zu beginnen, eine Geschichte zu erzählen: „Am Morgen klingelt der Wecker um acht Uhr.“ Der nächste Spieler wählt sein Kärtchen und fährt fort: „Dann steht Oma Fix auf.“ Der nächste: „Dann frühstückt sie“, und der nächste schließt ab: „Am Ende geht sie aus dem Haus.“ Je mehr Kärtchen auf dem Tisch liegen, um so länger wird natürlich die erzählte Geschichte.

## Papagei

In diesem Spiel wiederholen die Spieler das, was die Lehrkraft oder der Spielleiter sagt, aber nur, wenn die Aussagen richtig sind.

Man zeigt das Bild auf einem Kärtchen und sagt einen Satz. Ist der Satz richtig, wiederholen die Spieler ihn, ist er falsch, müssen sie ihn korrigieren. Die Lehrkraft kann entscheiden, ob sie die Aufmerksamkeit der Spieler nur auf die Entsprechung Bild-Text richten möchte, oder auch auf die Verbzeiten. Zeigt sie zum Beispiel das Kärtchen, auf dem Oma Fix Kaffee trinkt und sagt: „Oma Fix isst Kekse.“, müssen die Spieler den Satz inhaltlich korrigieren und sagen: „Nein, Oma Fix trinkt Kaffee.“

Oder sie zeigt das Kärtchen, auf dem Oma Fix Musik hört und sagt: „Gestern hört Oma Fix Musik.“ In diesem Fall müssen die Spieler korrigieren und sagen: „Gestern hat Oma Fix Musik gehört.“

## Pantomime zu zweit

Man teilt die Klasse in Zweiergruppen auf. Ein Paar nach dem anderen wählt vier oder fünf Kärtchen, die als Handlungssequenz zusammenpassen. Das erste Paar spielt die Sequenz mimisch vor. Die anderen Paare, die zusehen müssen sich melden, um die Sequenz zu erzählen. Das Paar,



das die Szene korrekt beschreibt, wählt dann die folgenden Kärtchen, deren Handlung es den Mitspielern vorspielt.

### Variante: Pantomime allein

Ein Spieler wählt ein Kärtchen und spielt die Handlung mimisch vor. Der Mitspieler, der die Handlung richtig beschreibt, wählt das nächste Kärtchen, dessen Handlung er dann als nächster vorspielt.

*Bei diesen Aufgaben und Spielen handelt es sich natürlich nur um Vorschläge, wie man das **Tagesablauf-Domino** einsetzen kann. Je nach Sprachkenntnissen der Klasse oder Lernergruppe und den Zielen, die erreicht werden sollen, kann die Lehrkraft sie nach ihren Wünschen anpassen und mit ihrer Erfahrung und Kreativität weitere Varianten oder Aufgaben entwickeln, damit die Lerner ihr Deutsch verbessern.*

#### GER:

Gemeinsamer  
europäischer  
Referenzrahmen  
für Sprachen

A1	Anfänger
A2	Grundlegende Kenntnisse
B1	Fortgeschrittene Sprachverwendung
B2	Selbständige Sprachverwendung
C1	Fachkundige Sprachkenntnisse
C2	Annähernd muttersprachliche Kenntnisse

## Tagesablauf-Domino

von Joy Olivier

© 2018 ELI s.r.l.  
Postfach 6 – 62019 Recanati – Italia  
Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851  
www.elionline.com

Deutsche Version: Iris Faigle

Art Director: Letizia Pignini  
Redaktion: Gigliola Capodaglio  
Illustrationen: Gustavo Mazali  
Produktionsleitung: Francesco Capitano  
Grafik und Layout: Studio Cornell

Gedruckt in Italien von Tecnostampa Pignini Group Printing Division – Loreto-Trevi  
ISBN 978-88-536-2586-1

Die vollständige oder teilweise Reproduktion dieser Publikation sowie deren Übermittlung in jeglicher Form und mit irgendwelchen Mitteln, auch durch Fotokopien, ist ohne die Genehmigung des Verlags ELI streng verboten.