

Lektion 14

Modul 4: Meine Sachen, Lektion 14

Planetino 1
Kopiervorlage



Drei gewinnt!

Ein Spiel für jeweils drei Schülerinnen und Schüler
Dauer: ca. 20 Min.

Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer

In diesem Spiel üben die Schülerinnen und Schüler (Sch) den Imperativ und die bestimmten Artikel im Akkusativ. Außerdem wiederholen und festigen sie den Wortschatz zum Thema Kleidung.

Vorbereitung:

Kopieren Sie die Kopiervorlage 1 mit den Wortkärtchen mehrfach, sodass jede Gruppe einen Satz Kärtchen erhält. Sie können die Wortkärtchen vor dem Ausschneiden auf feste Pappe kleben. Die Kreise auf den Karten müssen entsprechend dem Artikel (der = blau, die = rot, das = grün, die Plural = gelb) ausgemalt werden. Sie können die Wortkärtchen vor dem Ausschneiden laminieren und/oder auf feste Pappe kleben. Den Spielplan (Kopiervorlage 3) und das Lösungsblatt kopieren Sie für jede Gruppe einmal. Wenn Sie mehrere Durchgänge spielen lassen, brauchen Sie dementsprechend mehr Spielplan-Kopien.

Ablauf:

Teilen Sie die Klasse in Dreiergruppen ein und bestimmen Sie jeweils einen Sch als Spielleiter. Die Wortkärtchen werden mit der Beschriftung nach unten auf einen Stapel in die Mitte des Tisches gelegt. Der Spielleiter erhält das Lösungsblatt. Die beiden anderen Sch spielen auf einem Spielplan gegeneinander und verwenden dabei zwei verschiedenfarbige Stifte.

Nun dreht der erste Sch das oberste Kärtchen um und liest das Wort laut vor. Jetzt bildet er mit dem Wort und „Zieh ... aus!“, „Zieh ... an!“ oder „Setz ... auf!“ einen passenden Satz im Imperativ. Der Sch zieht z. B. das Kärtchen *Pulli*, dann kann er sagen: *Zieh den Pulli an!* oder *Zieh den Pulli aus!* Der Spielleiter kontrolliert, ob der Sch den richtigen Artikel verwendet hat. Danach ergänzt der Sch ein entsprechendes Feld auf dem Spielplan mit der Bezeichnung für das Kleidungsstück und dem richtigen Artikel im Akkusativ. Das verwendete Wortkärtchen wird beiseite gelegt. Wenn der Sch den Artikel nicht richtig bildet, muss er das Wortkärtchen wieder unter den Stapel legen und darf auch das entsprechende Feld nicht ausfüllen.

Abwechselnd zieht jeder Sch ein Wortkärtchen. Wer zuerst eine Dreierreihe (horizontal, vertikal oder diagonal) ergänzt hat, hat gewonnen. Es sollten mindestens drei Durchläufe gespielt werden, sodass jeder Sch einmal Spielleiter ist.



Drei gewinnt!

Ein Spiel für jeweils drei Schülerinnen und Schüler
Dauer: ca. 20 Min.



<input type="checkbox"/>	Hemd	<input type="checkbox"/>	Mantel	<input type="checkbox"/>	Pulli
<input type="checkbox"/>	Bluse	<input type="checkbox"/>	T-Shirt	<input type="checkbox"/>	Jacke
<input type="checkbox"/>	Jeans	<input type="checkbox"/>	Schuhe	<input type="checkbox"/>	Handschuhe
<input type="checkbox"/>	Stiefel	<input type="checkbox"/>	Rock	<input type="checkbox"/>	Schal
<input type="checkbox"/>	Tuch	<input type="checkbox"/>	Kleid	<input type="checkbox"/>	Hut
<input type="checkbox"/>	Mütze	<input type="checkbox"/>	Brille	<input type="checkbox"/>	Hose



Drei gewinnt!

Ein Spiel für jeweils drei Schülerinnen und Schüler
Dauer: ca. 20 Min.



Zieh ----- an!	Zieh ----- an!	Zieh ----- an!
Setz ----- auf!	Setz ----- auf!	Setz ----- auf!
Zieh ----- aus!	Zieh ----- aus!	Zieh ----- aus!
Zieh ----- an!	Zieh ----- an!	Zieh ----- an!
Setz ----- auf!	Setz ----- auf!	Setz ----- auf!
Zieh ----- aus!	Zieh ----- aus!	Zieh ----- aus!
Zieh ----- an!	Zieh ----- an!	Zieh ----- an!
Setz ----- auf!	Setz ----- auf!	Setz ----- auf!
Zieh ----- aus!	Zieh ----- aus!	Zieh ----- aus!



Drei gewinnt!

Ein Spiel für jeweils drei Schülerinnen und Schüler
Dauer: ca. 20 Min.

der – den

Mantel
Pulli
Rock
Schal
Hut

die – die

Bluse
Jacke
Mütze
Brille
Hose

das – das

Hemd
T-Shirt
Tuch
Kleid

die – die

Schuhe
Handschuhe
Stiefel
Jeans