

Du oder Sie?

Ein Spiel für Vierer- bis Sechsergruppen
Dauer: ca. 30-40 Min.
Kopiervorlage zu Lektion 7 E

Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer:

Mit diesem Spiel wird die Verwendung der Höflichkeitsform *Sie* und der entsprechenden Possessivartikel *Ihr/Ihre* im Kontrast zu der schon bekannten Form *du/dein(e)* eingeübt. Nebenbei wiederholen die Schülerinnen und Schüler (Sch) die Strukturen von Frage- und Aussagesatz.

Vorbereitung:

Kopieren Sie die Kopiervorlage 1 auf A3 und kleben Sie die Kopie auf Pappe. Kopieren Sie dann die Kopiervorlagen 2 und 3 und kleben Sie die Kopien auf dünne Pappe. Machen Sie, je nach Klassengröße, mehrere Kopien, sodass Sie Vierer- bis Sechsergruppen bilden können. Schneiden Sie die Würfel (Kopiervorlage 2 und 3) aus, knicken Sie diese entlang der Falze und kleben Sie die Würfelseiten zusammen. Sie brauchen außerdem pro Gruppe einen Würfel und 4 bis 6 Spielfiguren.

Tipp: Wenn Sie die Spielpläne und Würfel mehrfach verwenden wollen, können Sie diese vor dem Ausschneiden mit Transparentfolie bekleben bzw. die Spielpläne laminieren.

Ablauf:

Klären Sie vorab die Bedeutung der Felder „Start“, „Ziel“, „1 x aussetzen“ und „1 Feld vor“ möglichst in der Muttersprache der Sch. Bilden Sie Vierer-, Fünfer- oder Sechsergruppen.

Ein Sch würfelt mit dem normalen Würfel und rückt mit seiner Spielfigur auf dem Spielplan entsprechend der gewürfelten Augenzahl vor. Dann würfelt er mit dem hellen Personenwürfel (Kopiervorlage 2). Sein rechter Nachbar würfelt mit dem dunklen Personenwürfel (Kopiervorlage 3). Nun vervollständigt der Sch den Satz auf dem Spielfeld entsprechend der gewürfelten Personen. Dabei muss er entscheiden, ob er die angesprochene(n) Person(en) mit *du* oder *Sie* anspricht.

Hat der Sch mit dem hellen Würfel z.B. „Lehrer/Lehrerin“ gewürfelt, sein Nachbar mit dem dunklen Würfel „zwei Touristen“, so wird der Sch in der Rolle des Lehrers/der Lehrerin die beiden Touristen siezen. Entsprechend vervollständigt er das erste Feld „Wie heißen Sie?“. Der Nachbar steigt nun in den Dialog ein und reagiert mit einer erfundenen Antwort. Die Gruppe kontrolliert die Antworten. Helfen Sie bei Unklarheiten.

Hat der erste Sch seinen Satz richtig vervollständigt, so darf seine Figur auf dem Feld stehen bleiben. Wenn nicht, muss er sie ein Feld nach hinten setzen. Wenn der Nachbar in seiner Antwort die richtigen Formen verwendet hat, darf er seine Figur ein Feld nach vorne rücken. Nun ist der nächste Sch an der Reihe zu würfeln. Landet eine Spielfigur beim Würfeln auf einem Feld mit dem Pferd, darf die Figur ein Feld nach vorne rücken. Der Sch muss keine Aufgabe lösen.

Landet eine Spielfigur beim Würfeln auf einem Feld mit der Schnecke, muss der Sch eine Runde aussetzen, braucht aber keine Aufgabe zu lösen.

Um ins Ziel zu kommen, muss jeder Sch den Satz auf dem orangefarbenen Feld direkt davor vervollständigen – egal mit welcher Zahl er auf dieses Feld gekommen ist. Macht er einen Fehler, so muss er es in der nächsten Runde erneut versuchen. Wenn eine Figur durch Vorrücken auf dem orangefarbenen Feld landet, muss der entsprechende Sch warten, bis er erneut an der Reihe ist.



