



Paul, Lisa & Co 3

Anweisungen zu Spielen



Hier folgen genaue Anweisungen zu den Spielen im Kursbuch von *Paul, Lisa & Co 3*. Soweit die Spiele nicht im Kursbuch direkt erklärt werden, sind alle Spiele im Folgenden der Reihe nach aufgeführt.

Lektion 1 – Übung 9 (Seite 8) „Wie heißt das Gegenteil?“

Die Schüler spielen in Dreiergruppen, und zwar reihum. Jeder Spieler merkt sich aus der Liste in Übung 8 zwei Adjektive mit den jeweiligen Gegenteilen. Spieler A nennt erst Spieler B, dann Spieler C ein Adjektiv und fragt, wie das Gegenteil heißt. Jeder Mitspieler nennt das Gegenteil und Spieler A urteilt, ob die Antwort richtig war. Hat ihm ein Spieler ein falsches Gegenteil genannt, darf dieser noch ein zweites Mal raten. Beim dritten Mal korrigiert Spieler A und nennt das richtige Gegenteil. In der nächsten Spielrunde ist Spieler B dran und befragt seine Mitspieler. Alternativ kann das Spiel auch zu zweit gespielt werden. In diesem Fall fragen sich die Partner abwechselnd nach dem Gegenteil zu je einem Adjektiv.

1



Lektion 2 – Übung 13 (Seite 20) Bonito

Bonito ist ein Partnerspiel, für das jeder Partner ein Arbeitsblatt bekommt (siehe Kopiervorlage). Ein Schüler ist Partner A, der andere Partner B. Abwechselnd stellen sich die Partner Fragen von ihrem Arbeitsblatt. Partner B beginnt mit der ersten Frage (ganz oben). Partner A antwortet, indem er auch die fehlende Artikelendung in seiner Antwort ergänzt. Partner B notiert sich die Antwort in das freie Feld hinter der Frage. Dann fragt Partner A und nimmt dazu die zweite Frage. Die Antworten auf die Fragen hat immer nur einer der beiden Partner. So wird klar, wer jeweils fragen und wer antworten muss. Die Partner fragen und antworten so lange, bis jeder der beiden alle Antworten ergänzt hat.

Lektion 3 – Übung 12 (Seite 27) Planeten-Spiel

Die Schüler spielen zu zweit. Die Karten (siehe Kopiervorlage) werden gemischt und verteilt. Jeder Partner bekommt vier Karten. Partner A wählt eine Informationskategorie aus, von der er glaubt, sie sei sehr groß, und nennt sie. Er bildet einen Satz wie im Beispiel. Partner B schaut, ob er eine Karte mit einer größeren Zahl in dieser Kategorie hat und liest diese vor, dabei bildet er auch einen Satz wie im Beispiel. Dann darf er Partner A die Karte abnehmen. Hat er keine größere,

bekommt Partner A eine Karte von Partner B. Partner B spielt weiter, es geht also immer abwechselnd. Es verliert, wer irgendwann keine Karten mehr hat. Während des Spiels benutzen die Schüler Formulierungen wie im Kursbuch Seite 27.

Alternativ: Eine Spielzeit wird festgelegt, z.B. 10 Minuten. Es gewinnt, wer dann die meisten Karten hat.

Lektion 4 – Übung 12 (Seite 35) Quiz: Fragt und antwortet

Jeder Schüler überlegt sich ein historisches Ereignis mit seiner Jahreszahl bzw. sucht sich die Information als Hausaufgabe. Dann stellt jeder seinen Mitschülern die Frage, was in dem genannten Jahr war. Die Frage wird auf Deutsch gestellt. Wer weiß, welches Ereignis in dem genannten Jahr stattfand, meldet sich und antwortet. Die Antworten können auf Griechisch gegeben werden, da den Schülern noch der nötige Wortschatz fehlt, um die Ereignisse auf Deutsch zu benennen.

Alternativ kann die Klasse in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Die Schüler der beiden Gruppen stellen abwechselnd ihre Fragen. Antworten müssen von der gegnerischen Gruppe gegeben werden. Für jede richtige Antwort erhält die Gruppe einen Punkt. Es gewinnt die Gruppe mit den meisten Punkten.

Lektion 4 – Übung 16 (Seite 36) „Flüsterkette“ – Nebensatz

Für die Flüsterkette bilden die Schüler eine Kette. Spieler 1 stellt Spieler 2 laut irgendeine Frage. Spieler 2 flüstert Spieler 3 die Antwort auf die Frage ins Ohr. Spieler 3 gibt nun laut und für die ganze Klasse gut hörbar die Antwort von Spieler 2 wieder, und zwar wie im Beispiel eingeleitet mit „Sie/Er hat gesagt, dass ...“. Dann wendet sich Spieler 3 zu Spieler 4 und stellt laut eine neue Frage usw.

2



Lektion 5 – Übung 7 (Seite 41) Zettelspiel

Jeder Schüler schreibt seinen Namen und eine Frage an seine Lehrerin / seinen Lehrer auf einen Zettel. Die Zettel werden in einen Topf, einen Eimer oder in eine Tüte geworfen. Nun kommen die Schüler einzeln nach vorn. Jeder zieht einen Zettel und stellt die Frage auf dem Zettel an die Lehrerin / den Lehrer, und zwar wie im Beispiel als indirekte Frage und mit Nennung des fragenden Schülers. Die Lehrerin / Der Lehrer beantwortet die Frage. Dabei darf sie/er auch ab und zu lügen. Die Schüler der Klasse dürfen nun auf die Antwort reagieren, indem sie wie im Beispiel Vermutungen anstellen, ob die Antwort wahr ist oder nicht. Zuletzt stellt die Lehrerin / der Lehrer seine Antwort richtig, sagt also, ob sie wahr ist oder nicht.

Lektion 6 – Übung 11 (Seite 51) „Flüsterkette“ – sollen

Für die Flüsterkette bilden die Schüler eine Kette. Spieler 1 flüstert Spieler 2 einen Auftrag für Spieler 3 ins Ohr, und zwar wie im Beispiel mit „sollen“. Spieler 2 gibt den Auftrag nun laut und für die ganze Klasse gut hörbar an Spieler 3 weiter. Spieler 3 führt den Auftrag aus. Dann wendet sich Spieler 3 zu Spieler 4 und flüstert ihm einen Auftrag für Spieler 5 ins Ohr usw.

Lektion 7 – Übung 14 (Seite 60) Kettenspiel

Dieses Spiel funktioniert nach dem Prinzip des „Kofferpackspiels“. Der erste Schüler sagt, was er sich zum Geburtstag wünscht. Seine Nachbarin / Sein Nachbar wiederholt den Satz und ergänzt ein weiteres Geburtstagsgeschenk usw.

Lektion 10 – Übung 7c (Seite 82) Domino

Die Schüler spielen in Partnerarbeit und haben zusammen einen Satz Dominokarten (siehe Kopiervorlage). Die Karten werden verdeckt durcheinander auf den Tisch gelegt. Abwechselnd ziehen die Schüler Karten, bis alle Karten verteilt sind. Partner A beginnt und legt eine Karte offen auf den Tisch. Partner B schaut bei seinen Karten nach, ob er das passende Element zum Dranlegen hat. Wenn ja, legt er die Karte an. Wenn nein, ist Partner A wieder dran und legt die passende Karte an. Jedes Mal, wenn die Schüler eine Karte ablegen, sagen sie auch das dargestellte Wort laut dazu. Die Partner spielen abwechselnd. Gewonnen hat, wer als Erster alle Karten abgelegt hat.

Alternativ: Jeder Schüler hat einen ausgeschnittenen Satz Dominokarten. Die Karten liegen gemischt und verdeckt vor ihm auf dem Tisch. Auf ein Zeichen des Lehrers versuchen alle, die Elemente möglichst schnell in die richtige Reihenfolge zu bringen.

Als Hausaufgabe können die Schüler ihre Dominokarten dann noch einmal in der richtigen Reihenfolge ins Heft einkleben.

3



Lektion 10 – Übung 9 (Seite 83) „Wem gehört ...?“

Die Schüler spielen zu zweit. Partner A übernimmt die fünf Gegenstände links, Partner B die Gegenstände rechts. Das Ziel des Spiels ist nun zu raten, ob die abgebildeten Gegenstände dem Jungen oder dem Mädchen auf den beiden Fotos oben in Übung 9 gehören. Dazu fragen die Partner sich abwechselnd; sie spielen dabei miteinander ähnliche Dialoge wie der abgedruckte Dialog. Jeder Schüler notiert sich neben seinen fünf Gegenständen, wem diese nach Meinung seines Partners gehören: J für Junge, M für Mädchen. Wenn über alle zehn Gegenstände diskutiert wurde, schlagen die Schüler im Kursbuch auf Seite 134 die Lösung nach und kontrollieren, wie viele Gegenstände ihrer 5-er-Gruppe der Partner dem richtigen Jugendlichen zugeordnet hat. Für jeden richtigen Treffer bekommt der Partner einen Punkt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Lektion 10 – Übung 10 (Seite 83) Frag deinen Partner

Ein Schüler ist Partner A, der andere Partner B. Jeder Schüler bekommt das passende Arbeitsblatt aus den Kopiervorlagen. Abwechselnd fragen sie sich wie im Beispiel abgedruckt. Bei ihren Antworten richten sie sich nach den auf ihrem Arbeitsblatt abgedruckten Smileys, um inhaltlich richtig zu antworten. Jeder Partner fragt viermal und zwar immer zu den Orten, bei denen er ein Fragezeichen „?“ abgedruckt sieht. Jeder Partner antwortet auch viermal.

Lektion 12 – Übung 11 (Seite 100) „Blind Date“

Ziel des Spiels ist es, dem Partner den Weg zu einer der abgebildeten Personen so gut zu beschreiben, dass dieser erraten kann, welche der Personen er trifft. Ein Schüler ist Partner A, der andere Partner B. Jeder bekommt zwei Arbeitsblätter (siehe Kopiervorlage): Partner A die Arbeitsblätter A1 und B2, Partner B die Arbeitsblätter B1 und A2, also jeweils ein Blatt mit eingetragenen Wegen und ein Blatt ohne Wege. Partner A beginnt und beschreibt den roten Weg zu Tom (wie auf dem Blatt A1), ohne dessen Namen zu sagen und ohne seinen Stadtplan zu zeigen. Partner B zeichnet den Weg mit Rot in seinen leeren Plan (Blatt A2) und muss dann sagen, wen er da trifft (nämlich Tom). Dann beschreibt Partner B den roten Weg zu Clara (von seinem Blatt B1) und Partner A hört zu und trägt den Weg in seinen leeren Stadtplan ein (Blatt B2). So verfahren die beiden Partner dann auch mit den blauen Wegen zu Hanna bzw. Lars.

Lektion 13 – Übung 2 (Seite 105) Was denkt Halbstein? Comic

Jeder Schüler erhält die Kopiervorlage mit dem Comic von Seite 105. Dann trägt jeder Schüler ein, was Halbstein seiner Meinung nach auf dem jeweiligen Bild sagt. Anschließend geben die Schüler ihr Blatt an den linken Banknachbarn weiter. Jeder liest das Blatt von seinem Nachbarn vor.

Lektion 14 – Übung 12 (Seite 123) „Spiel 77“

Die Schüler spielen in Gruppen von 2-5 Personen. Jede Gruppe hat einen Würfel und je ein Set Aufgabenkarten und Ereigniskarten (siehe Kopiervorlage). Jeder Spieler hat zusätzlich eine Spielfigur (oder einen Radiergummi, Spitzer oder eine Münze als Ersatz). Ein Spieler übernimmt die Rolle des Spielleiters und erhält die Liste mit den Lösungen zu den Aufgabenkarten (siehe Kopiervorlage). Alle Karten werden nach Kategorien getrennt in kleinen Stapeln verdeckt neben das Spielfeld (Kursbuch Seite 123) gelegt. Die Lösungsliste ist nur vom Spielleiter einzusehen.

Die Spieler würfeln reihum einmal. Es beginnt, wer die größte Zahl gewürfelt hat. Dieser Spieler würfelt und bewegt seine Figur entsprechend nach vorn. Jedes Spielfeld hat ein Symbol. Der Spieler zieht eine Karte vom Stapel mit dem Symbol. Zieht der Spieler eine Ereigniskarte (?), so führt er den Auftrag aus und spielt weiter. Zieht er eine Aufgabenkarte, muss er die Aufgabe laut vorlesen und lösen. Wie in der Spielmitte abgebildet, kommentieren die Mitspieler dann die Lösung: z.B. „Das ist richtig.“ bzw. „Der Artikel ist falsch.“ Der Spielleiter überprüft die Richtigkeit und korrigiert gegebenenfalls. Dann sagt der Spieler, der gerade gespielt hat, „Du bist dran.“ zu seinem Nachbarn. Und im Uhrzeigersinn spielt dann der nächste Spieler weiter.

Wer die Aufgabe auf seiner Karte falsch gelöst hat bzw. nicht lösen kann, muss zwei Felder zurückgehen. Wer richtig geantwortet hat, darf auf dem Feld bleiben. Gewonnen hat, wer als Erster am Ziel angekommen ist. Dabei muss man nicht genau auf das Zielfeld kommen, Sieger ist auch, wer eine Zahl würfelt, die ihn über das Ziel hinausführt.

