

Grammatische Schwierigkeitsbereiche

Didaktik und Methodik

Im Deutschunterricht aller Schulformen nimmt der Grammatikunterricht einen vergleichsweise kleinen Raum ein. Dies mag für muttersprachliche Sprecher hinnehmbar sein, da davon auszugehen ist, dass sie die grammatischen Muster des Deutschen relativ vollständig erwerben. Allerdings sind auch bei einsprachig deutschen Schülerinnen und Schülern in diesem Bereich große Unterschiede feststellbar, die oft auf die sprachliche Sozialisation im Elternhaus zurückzuführen sind.

Bei Lernern des Deutschen als Zweitsprache stellt die Vernachlässigung von Grammatik in den Curricula ein ungleich größeres Problem dar. Schülerinnen und Schüler, die grammatische Entscheidungen nicht aufgrund ihres Sprachgefühls treffen können, benötigen im schulischen Unterricht gerade im grammatikalischen Bereich eine intensive Unterstützung. Dies betrifft sowohl grammatische Grundlagen, wie Genus, Kasus und Tempus, als auch komplexe grammatische Formen. Hierbei ist zu beachten, dass mehrsprachige Lerner im Grammatikunterricht gleichzeitig das Nachdenken über Sprachen, verbunden mit dem Erwerb einer Basisterminologie, und das Bilden und Anwenden bestimmter Formen lernen müssen.

Grammatikunterricht für zweitsprachliche Lerner muss daher auch fremdsprachdidaktische Gesichtspunkte berücksichtigen.

In der Regel wird Grammatik heute als Teil des integrativen Deutschunterrichts begriffen. Das bedeutet, dass das Material für die Analyse aus dem allgemeinen Deutschunterricht und der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen gewählt wird. Dadurch, dass hier nicht primär der grammatische Fokus gewählt wird, bekommt der Grammatikunterricht häufig den Status eines Gelegenheitsunterrichts. Bei den mehrsprachigen Lernern kann sich so kein System aufbauen. Deshalb ist gerade der Förderunterricht der Ort, an dem den Schülerinnen und Schülern explizite grammatische Progression angeboten werden sollte.

Wichtig ist, dass auch im Förderunterricht eine Anbindung an die konkreten Spracherfahrungen der Kinder und Jugendlichen erfolgt. Dies bedeutet auch, dass die Entwicklung der grammatischen Terminologie durch sie selbst und durch das Handeln mit Sprachmaterial erfolgt.

Experimentieren, Hypothesenbildung und –verifizierung sollten in diesem Zusammenhang besonders gefördert werden, ebenso das (spielerische) Entdecken von phonologischen, morphologischen, syntaktischen und semantischen Regelmäßigkeiten. Zum Beispiel können Schülerinnen und Schüler durchaus selbst entdecken, dass die Adjektivendung bei bestimmten und unbestimmten Nominalgruppen unterschiedlich ist und dass dies seinen Grund in der Genusmarkierung hat.

Beispiel:

der alte Mann – ein alter Mann

das kleine Kind – ein kleines Kind

die junge Frau – eine junge Frau

Bewährte Techniken im Grammatikunterricht sind das Auslassen, das Verfremden und das Kontrastieren. Regelmäßigkeiten bei der Personalendung lassen sich beispielsweise gut durch Nonsensworte verdeutlichen, indem alle Verben eines Texts durch Worte wie „dingsen“ ersetzt werden.

Beispiel:

„Plötzlich dingste es. Ich dingste zur Tür und dingste dort jemanden, den ich absolut nicht gedingst hatte.“

Dem Kontrastieren mit den Herkunftssprachen kommt in Hinblick auf grammatische Strukturen eine große Bedeutung zu. Auch wenn man selbst die Herkunftssprache der Schülerinnen und Schüler nicht beherrscht, sind sprachkontrastive Gespräche im Unterricht leicht zu initiieren.

Beispiel:

in dem neuen Haus

yeni evde (Türkisch): neu Haus-in

στο καινούριο σπίτι (Griechisch): ins neues Haus

in den neuen Häusern

yeni evlerde (Türkisch): neu Häuser-in

στα καινούρια σπίτια (Griechisch): in die neuen Häuser

Hier lässt sich leicht erkennen, dass die Struktur des Griechischen der des Deutschen viel ähnlicher ist als die des Türkischen, obwohl andere Buchstaben benutzt werden. Im Griechischen gibt es wie im Deutschen eine Präposition, die mit dem bestimmten Artikel zusammengezogen wird, der bestimmte Artikel kommt in drei verschiedenen Genera vor, das Adjektiv wird dekliniert etc.

Das Bewusstmachen solcher struktureller Unterschiede ist für viele Schülerinnen und Schüler eine große Hilfe.

Wenn mit Tabellen zur Deklination oder Konjugation gearbeitet wird, so sollten diese durch die Schülerinnen und Schüler selbst hergestellt werden, damit sie als eigene Hilfsmittel genutzt werden können. Sie sollten sich nach und nach aufbauen und nicht gleich komplett präsentiert werden.

Bei der Deklination sollte eine erste Tabelle beispielsweise nur Nominativ und Akkusativ enthalten, dafür aber auch die zugehörigen Pronomen:

Beispiel:

	m	n	f	Pl
Nominativ	der alte Stuhl	das alte Fenster	die alte Tür	die alten Tische
	dieser alte Stuhl	dieses alte Fenster	diese alte Tür	diese alten Tische
Dort ist ...	ein alter Stuhl	ein altes Fenster	eine alte Tür	alte Tische
Dort sind ...	mein alter Stuhl	mein altes Fenster	meine alte Tür	meine alten Tische
	er	es	sie	sie
Akkusativ	den alten Stuhl	das alte Fenster	die alte Tür	die alten Tische
	diesen alten Stuhl	dieses alte Fenster	diese alte Tür	diese alten Tische
Ich sehe...	einen alten Stuhl	ein altes Fenster	eine alte Tür	alte Tische
	meinen alten Stuhl	mein altes Fenster	meine alte Tür	meine alten Tische
	ihn	es	sie	sie

An dieser Tabelle lässt sich vieles entdecken und einüben. Die Tatsache, dass Nomen auch ohne Artikel gebraucht werden können, dass dies aber nicht für alle Nomen gilt, sollte dann ergänzt werden, wenn den Schülern dieses Phänomen bewusst wird. Dann lässt sich die Tabelle leicht mit passenden Nomen leicht erweitern:

Beispiel:

	m	n	f	Pl
Nominativ	der alte Stuhl dieser alte Stuhl	das alte Fenster dieses alte Fenster	die alte Tür diese alte Tür	die alten Tische diese alten Tische
Dort ist ...	ein alter Stuhl	ein altes Fenster	eine alte Tür	alte Tische
Dort sind ...	mein alter Stuhl neuer Zucker er	mein altes Fenster kaltes Wasser es	meine alte Tür frische Milch sie	meine alten Tische sie
Akkusativ	den alten Stuhl diesen alten Stuhl	das alte Fenster dieses alte Fenster	die alte Tür diese alte Tür	die alten Tische diese alten Tische
Ich sehe...	einen alten Stuhl meinen alten Stuhl neuen Zucker ihn	ein altes Fenster mein altes Fenster kaltes Wasser es	eine alte Tür meine alte Tür frische Milch sie	alte Tische meine alten Tische sie

Im schulischen Grammatikunterricht werden die vier Fälle häufig nicht nur mit den Bezeichnungen Nominativ, Akkusativ, Dativ und Genitiv eingeführt, sondern auch mit Nummerierungen. 1. Fall ist dann der Nominativ, 2. Fall der Genitiv, 3. Fall der Dativ und 4. Fall der Akkusativ. Dies ist die Reigenfolge, die aus dem Lateinunterricht abgeleitet wird. Um die Schülerinnen und Schüler nicht zu verwirren, sollten die Förderlehrer stets die Terminologie wählen, die den Schülern bekannt ist. Beim Einüben von sprachlichen Mustern sollte aber trotzdem die fremdsprachendidaktisch sinnvolle Reihenfolge: Nominativ – Akkusativ - Dativ - Genitiv eingehalten werden, auch wenn der Akkusativ u. U. als vierter Fall gekennzeichnet wird.

In dem vorliegenden Materialienpaket werden folgende grammatische Themen angesprochen:

Zur Verbalgruppe

- Konjugation
- Verbkammer
- Passiv
- Funktionsverbgefüge und Streckverbindungen
- Verbrektion
- Unregelmäßige Verben

Zur Nominalgruppe

- Deklination (Artikel, Adjektive, Nomen)
- Komposita
- Attribute
- Präpositionen
- Personalpronomen

Spiele zum grammatischen Lernen selbst herstellen

Zur Automatisierung und Festigung grammatischer Formen bieten sich spielerische Verfahren in besonderer Weise an. Sinnvoll ist es, entsprechende Spiel mit und für die jeweiligen Unterrichtsgruppen selbst herzustellen, da so eine Passung in Hinblick auf Wortschatz, grammatische Schwerpunkte und Schwierigkeitsgrad leicht herzustellen ist.

Prinzipiell kommen alle bekannten Spielformen in Frage:

- Würfelspiele
- Kartenspiele
- Brettspiele
- Memory
- Domino
- Puzzle
- Bingo
- Sprachspiele
- etc.

Würfelspiele bieten sich an, wenn bis zu sechs Kategorien zu besetzen sind, z.B.:

- Bestimmter Artikel: der, die, das, des, dem, den
- Personalformen: 1., 2., 3. Person Singular und Plural
- (schwierige) Personalpronomen: er, sie, es, Sie, sie (Pl.), ihr
- (schwierige) Possessivpronomen: sein und ihr (je 2 Mal), euer, Ihr
- etc.

Entweder können die Kategorien auf den Würfel geklebt werden oder sie werden per Karteikarte einem Zahlenwert zugeordnet, z. B.: „der“ = 1, „die“ = 2, ...

Besonders praktisch sind größere Schaumstoffwürfel, da sie in der Gruppe gut sichtbar sind und per Aufkleber stets verändert werden können, siehe Abbildung:

Entscheidend ist dann die Spielidee, die durch das Würfelspiel abgebildet wird.

Beispiele

- 1) Ein Würfel wird mit den Formen des **bestimmten Artikels** beschriftet bzw. die Artikel (*der, die, das, des, dem, den*) werden den sechs Zahlenwerten zugeordnet.



Spiel 1:

Aus einem Kartenstapel sucht der Schüler ein passendes Nomen (Nomen ohne Artikel) aus und bildet einen korrekten Satz unter Verwendung des gewürfelten Artikels und des gewählten Nomens.

Spiel 2:

Aus einem Kartenstapel sucht der Schüler ein passendes Nomen mit unbestimmtem Artikel aus. Beispiel: Der Schüler würfelt „dem“. Er sucht im Kartenstapel, bis er eine Karte gefunden hat, die den unbestimmten Artikel „einem“ enthält, z. B. „einem Bruder“ und bildet einen korrekten Satz: „Einem Bruder vertraut man“. Das Spiel kann vereinfacht werden, indem ein weiterer Stapel mit Verben + Akkusativ und Verben + Dativ bereit gehalten wird.

Spiel 3:

- 2) Ein Würfel wird mit den **wichtigsten lokalen Präpositionen**, z. B. *in, auf, unter, vor, hinter, neben*, beschriftet bzw. die Präpositionen werden den sechs Zahlenwerten zugeordnet. Das Spiel ist erweiterbar durch weitere Würfel mit anderen Präpositionen (Lokale, temporale, kausale, ...)

Spiel 1: Die Schüler würfeln ein Präposition und müssen nun

- a) einen Gegenstand in die richtige Position legen (z. B. ein Buch unter den Tisch) und die Aufforderung und das Ergebnis verbalisieren. „Leg das Buch unter den Tisch! Das Buch liegt jetzt unter dem Tisch.“
- b) einen korrekten Satz mit der Präposition bilden
- c)

Spiel 2:

- 3) Ein Würfel wird mit den **Pluralendungen der Nomen** *-e, -n, -en, -s, -er, Ø* beschriftet bzw. die Endungen werden den sechs Zahlenwerten zugeordnet.

Spiel 1:

- 4) Ein Würfel wird mit den **grammatischen Bezeichnungen der Tempora** *Präsens, Präteritum, Perfekt, Plusquamperfekt, Futur I, Futur II* beschriftet bzw. die Tempusbezeichnungen werden den sechs Zahlenwerten zugeordnet.

Spiel 1:

- 5) Ein Würfel wird mit den schwierigen Possessivpronomen beschriftet, wobei *sein* und *ihr* je zwei Mal vorkommen sollte sowie *euer* und *Ihr*

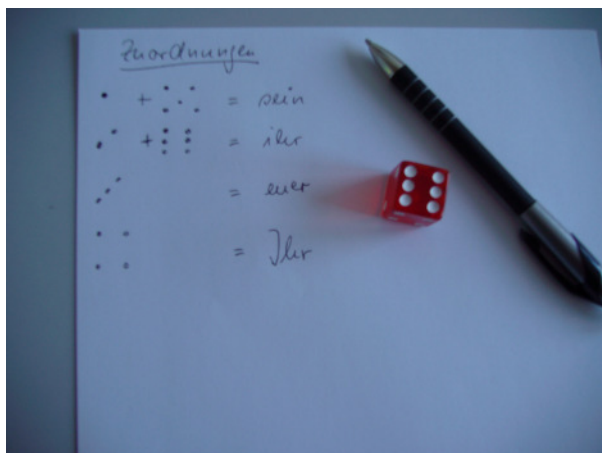
Spiel 1:

Kartenspiele bieten sich an, wenn eine bestimmte Anzahl gleicher oder ähnlicher Karten gesammelt werden sollte. Hier lassen sich auf alten Karten schnell eigene Kartenspiele mit Klebeetiketten produzieren, wie auf folgendem Foto deutlich wird:



6) „sein“ oder ihr“

Zwei Kartenstapel werden getrennt voneinander verdeckt auf den Tisch gelegt. Die Karten des einen Stapels enthalten Verwandtschafts-, Berufs-, Personenbezeichnungen (Vater, Lehrerin, Freund, Vetter, Busfahrer, Maler, Schülerin, ...), die Karten des anderen Stapels enthalten Gegenstände (Tisch, Tasche, Haus, Auto, Stift etc.). Alle Nomen werden ohne Artikel angegeben. Der Schüler muss nun je eine Karte aus einem Stapel, z.B. Vater – Tisch, und daraus folgende Konstruktion bilden: Der Tisch gehört meinem Vater. Es ist sein Tisch.



7) Gemeinsames Erzählen

Es werden größere Karten mit Satzanfängen vorbereitet. Z. B. *Gestern, dort,*

Die Spielform **Memory** bietet sich an, wenn es um Zuordnungen von je zwei Einheiten geht, beispielsweise können gebeugte Adjektive Nomen zugeordnet werden, die mit bestimmtem, unbestimmtem und ohne Artikel zu finden sind. Hierzu braucht man zwei Tischhälften, eine für die Adjektive und eine für die Nomen.

Verdeckt liegen folgende Karten auf beiden Seiten:

grüner	großes	langen	frischem	Wetter	die Aufgaben	ein Baum
schöne	schlechtes	kleine		der Schüler	den Bleistift	Wasser

interessanten	neue	ein Haus	eine Blume	das Kind
	etc.			etc.

Um den sprachlichen Lerneffekt zu erhöhen, kann die zusätzliche Regel gelten, dass falsche Paarungen grammatisch korrigiert werden können und dafür Punkte erhalten werden.

Beispiel:

Die Schülerin deckt auf: eine Blume + grüner

Ist sie in der Lage, eine richtige Nominalgruppe zu bilden: eine grüne Blume, so erhält sie einen Zusatzpunkt.

Dominospiele arbeiten mit offenen Karten, die aneinander gelegt werden müssen. Hier ein Beispiel aus dem Buch *66 Grammatikspiele*¹:

¹ Mario Rinvolutri / Paul Davis (Hrsg.) (1999): 66 Grammatikspiele Deutsch als Fremdsprache. Stuttgart: Ernst Klett Verlag GmbH, S. 36 - 38

11

Domino

GRAMMATIK: Wortbildung, Präfixe, trennbare Verben

NIVEAU: ★ ★ ★

DAUER: 15–20 Min.

MATERIAL: Eine Kopie des Sets von 56 Dominos pro Sechsergruppe
Eventuell: mehrere Scheren

VERLAUF:

1. Bilden Sie Gruppen zwischen drei und sechs Lernern und bitten Sie sie, sich rund um einen Tisch zu setzen. Geben Sie jeder Gruppe die beiden Dominoseiten (Kopiervorlage 16 und 17) und fordern Sie sie auf, die Blätter vorsichtig zu falten und entlang der gestrichelten Linie so auseinander zu reißen oder zu zerschneiden, dass Dominosteine entstehen. Ein Lerner aus der Gruppe mischt und verteilt sie; niemand sollte seine Dominosteine den anderen zeigen.

2. Spieler A jeder Gruppe beginnt und legt einen Dominostein aus. Sein rechter Nachbar legt einen Stein daran an, von dem ein Ende mit einem Ende des Steins von A kombinierbar ist. Wenn die linke Seite von A's Dominostein *gehen* lautet, und der

nächste Spieler einen Spielstein mit dem Präfix *VER* links davon anfügt, so ist das eine gültige Kombination.

3. Die Spieler fahren im Kreis fort; wenn jemand kein Domino anlegen kann, setzt er oder sie aus. Sieger ist, wer zuerst keine Dominosteine mehr hat.

4. Gehen Sie von einer Gruppe zur anderen und geben Sie Hilfestellung, wenn die Lerner wissen möchten, ob eine bestimmte Verbindung möglich ist. Geben Sie ihnen sofort eine Rückmeldung.

5. Wenn das Spiel beendet ist, bewahren Sie die Domino-Sets in Briefumschlägen auf, um sie bei einer anderen Gruppe wieder zu verwenden.

Hinweis: Das Domino lässt sich auch mit anderen paarweisen Verbindungen spielen, allerdings schlug ein Versuch mit unregelmäßigen Verben fehl; offenbar kommt die vielfältige Kombinierbarkeit der Elemente wie im Fall der Wortbildung dem echten Domino am nächsten.

Idee: Paul Davis



Nr. 16:

Domino – Spielsteine 1 (ein Set pro Lernergruppe)

danken	AUS	bilden	VER	arbeiten	VOR	lesen	ÜBER
bringen	AB	wechseln	UNTER	leben	UM	fahren	BE
laufen	BE	sorgen	NACH	helfen	ENT	ziehen	AUS
hängen	ER	schlagen	AB	schenken	GE	kommen	AUS
spielen	VER	schütten	MIT	machen	ZER	kleinern	VOR
drücken	UNTER	rühren	ZER	brechen	ÜBER	sehen	AB
lassen	NACH	schicken	ENT	wachsen	MIT	gehen	ER



Nr. 17:
Domino – Spielsteine 2 (ein Set pro Lernergruppe)

AB	VER	VOR	BE	ZER	ER	VER
holen	hören	teilen	graben	sprechen	treten	reißen
AUS	BE	MIT	UM	ENT	UNTER	AUS
schrecken	geben	antworten	werten	klären	denken	nehmen
NACH	ÜBER	UNTER	UM	VER	VOR	ZER
raten	urteilen	fallen	schuldigen	fallen	mutigen	wenden
AB	AUS	BE	ENT	ER	GE	MIT
räumen	rechnen	schleppen	schließen	stellen	schreiben	waschen

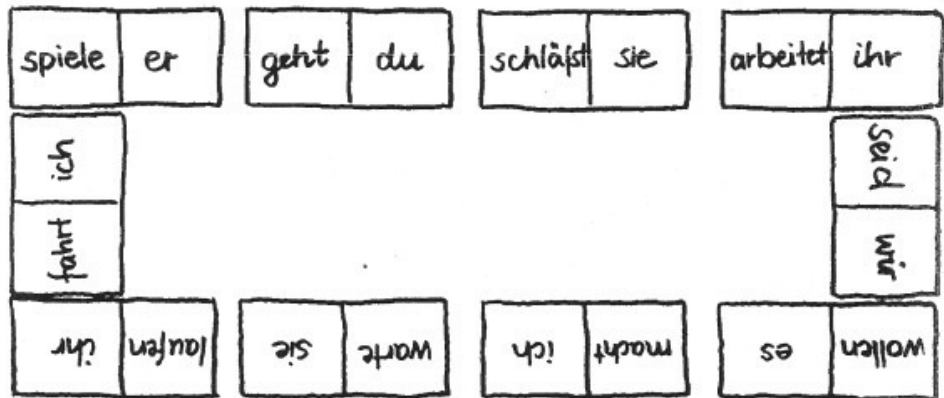
Weitere Beispiele aus der Sammlung von Anne Spier verdeutlichen die Vielseitigkeit des Dominospiels.

Dominospiel

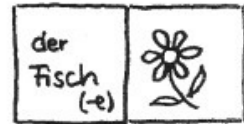
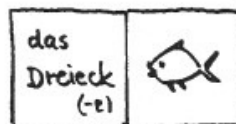
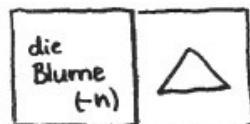
- **Material:** Dominokarten (siehe Beispiele)
- **Verlauf:** Die Teilnehmer erhalten einen vollständigen Satz Dominokarten. Sie sollen die Karten so anlegen, dass sich immer Passendes berührt. Sie können die Karten zunächst in eine geraden Reihe auslegen und erst danach, um die erste und letzte Karte zusammenzufügen diese Reihe zu einer runden oder rechteckigen Figur verschieben. Der Kartentext wird dann vorgelesen.

Ist in der Gruppe ein Wettbewerb möglich, so können – nach dem ersten Durchgang in aller Ruhe – in einem zweiten Durchgang die Karten im Wettbewerb ausgelegt werden. Welche Gruppe ist am schnellsten?

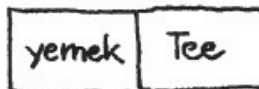
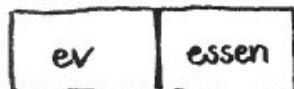
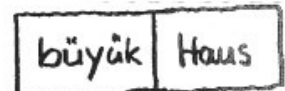
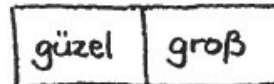
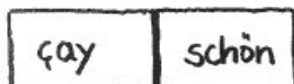
Die Karten können auch gelegentlich Einzelspielern anvertraut werden, die schon weiter sind oder die etwas nach- oder wiederholen wollen.



- **Beispiele:**
- 1. Bild und Wort



- 2. Vokabelgleichungen
- (bei muttersprachlich homogenen Gruppen)



3. Pronomen und Verbform (Konjugation)

a) Im Präsens

gehst	ich	helfe	er	fährt	ihr	kommst	du	weißt	du
-------	-----	-------	----	-------	-----	--------	----	-------	----

b) Im Präteritum

wolltest	er	kam	ich	musste	wir	waren	es	ging	du
----------	----	-----	-----	--------	-----	-------	----	------	----

c) Im Perfekt

seid gekommen	du	bist gelaufen	sie	haben gewartet	ihr	habt gesehen	ich	bin gegangen	ihr
------------------	----	------------------	-----	-------------------	-----	-----------------	-----	-----------------	-----

oder:

gelaufen du hast	geklaut ihr seid	gefahren er hat	geklin- gelt sie sind	ver- schwun- den ich bin
------------------------	------------------------	-----------------------	--------------------------------	--------------------------------------

4. Verbform und Verbform bei unregelmäßigen Verben

gegangen	sehen	gesehen	fahren	gefahren	wissen	gewusst	husten	gehustet	gehen
----------	-------	---------	--------	----------	--------	---------	--------	----------	-------

5. Trennbare Verben

steigen	fern	sehen	an	ziehen	aus
---------	------	-------	----	--------	-----

6. Vorsilben

Laufen	ver	teilen	er	warten	weg
--------	-----	--------	----	--------	-----

7. Fragen und Antworten

Im Bett	Warum weinst du?
---------	------------------

Weil ich traurig bin	Wann kommst du?
----------------------	-----------------

Um 5 Uhr	Wo ist Karl?
----------	--------------

8. Aussage und Negation

Wir streiken nicht	Ich bin pleite
--------------------	----------------

Ich bin nicht pleite	Osman hat Hunger
----------------------	------------------

Osman hat keinen Hunger	Wir streiken
-------------------------	--------------

oder:

Ich bin hungrig	Ayse arbeitet immer
-----------------	---------------------

Ayse arbeitet nie	Er hat viel Geld
-------------------	------------------

Er hat wenig Geld	Ich bin satt!
-------------------	---------------

9. Synonyme

heulen	Raum
--------	------

Zimmer	knast
--------	-------

Gefängnis	weinen
-----------	--------

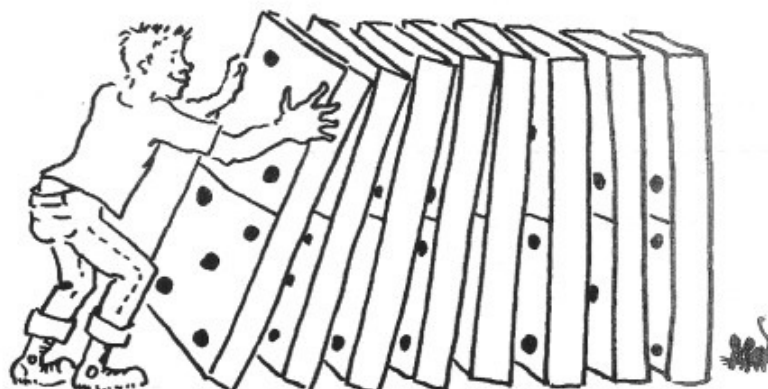
10. Aktiv und Passiv

Der Mann wird vom Hund gebissen	Ali trinkt Cola
---------------------------------	-----------------

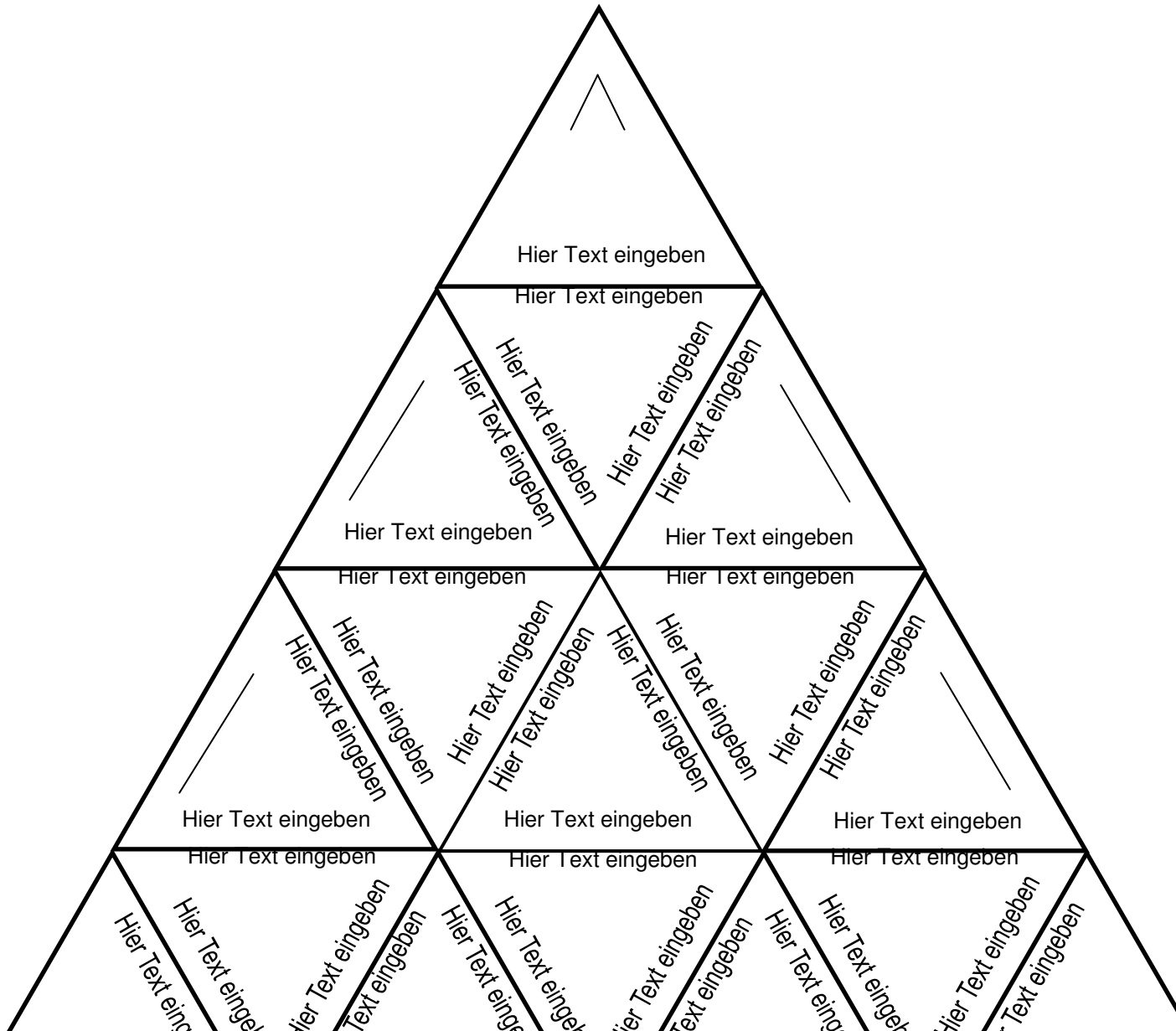
Die Cola wird von Ali getrunken	Er baute das Haus
---------------------------------	-------------------

Das Haus wurde von ihm gebaut	Der Hund beißt den Mann
-------------------------------	-------------------------

Hinweis: Das bekannte originale Dominospiel kann im Kinder- und im Anfängerunterricht zum Einführen dieser Spielform und zum Üben von niedrigen Zahlen benutzt werden.



Eine anspruchsvollere Variante des Dominospiels ist das sogenannte **Trimino**, das vielseitig einsetzbar ist. Eine Blankovorlage findet sich auf u. a. Internetseite.



Brettspiele bieten sich an, wenn mehr Zeit zur Verfügung steht, da die Durchführung in der Regel etwas mehr Zeit in Anspruch nimmt. Eine einfache Variante des Brettspiels ist das Stadtplanspiel, das sich in der Zusammenstellung von Anne Spier² findet. Diese Sammlung von Spielideen gilt als Klassiker und ist immer noch aktuell.

² Anne Spier (1981): Mit Spielen deutsch lernen. Berlin: Cornelsen Scriptor Verlag, S. 86 - 88

Stadtplanspiel

- **Ziel:** Üben von Ortsangaben
- **Material:** pro Gruppe (4 bis 6 Mitspieler) zwei Spielfelder mit Stadtplan (siehe Vorlage), pro Mitspieler ein Arbeitsblatt (siehe Vorlage)
- **Verlauf:** Vor dem eigentlichen Spielbeginn sollte mit allen Teilnehmern das Arbeitsblatt besprochen werden. Bei 1) und 2) sollten die Artikel zu den dort aufgeführten Substantiven geklärt; bei 3), 4) und 5) die jeweiligen Redemittel eingeführt und geübt werden, am besten an der Tafel. Legt man Wert auf Genauigkeit der Artikelendungen (Akkusativ und Dativ) muss dies ausführlich geschehen.

Nun werden die Mitspieler in Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe setzt sich aus „Touristen“ und, beispielsweise, „Berlinern“ zusammen (je nachdem, wo man lebt). Sowohl die Touristen wie auch die Berliner erhalten je eine Vorlage mit dem Stadtplan. Dann einigen sich die Berliner untereinander, wo auf ihrem Plan die Geschäfte liegen, indem sie die jeweiligen Ziffern in die freien Felder auf ihrem Stadtplan eintragen (zum Beispiel Drogerie = 1). Vor den Touristen müssen sie natürlich ihren Lageplan geheim halten!

Bei dem Spiel geht es nun darum, dass die Touristen die Lage der einzelnen Geschäfte erfragen und auf ihrer Vorlage eintragen. Einer der Touristen fragt einen Berliner, wo er einen der abgebildeten Gegenstände kaufen kann. Ausgehend vom Pfeil, gibt der Berliner den Weg dorthin an, wobei er auf exakte Wegbeschreibung achten muss (Nennung von markanten Punkten).

Die Touristen tragen den Weg auf ihre Vorlage ein. Ist das Geschäft erreicht, so tragen sie die entsprechende Ziffer auf dem leeren Feld in ihre Stadtplanvorlage ein.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Geschäfte bei den „Touristen“ richtig eingetragen sind. Anschließend evtl. mit einem neuen Satz Stadtplanvorlagen Tausch der Rollen.



Stadtplanspiel - Arbeitsblatt

1. Was?

Zahnbürste
Zeitung
Milch
Briefmarken
Geld
Benzin

Wo?

Drogerie
Zeitungskiosk
Supermarkt
Post
Bank
Tankstelle

2. Straße

Platz
Ecke

Ampel

Zebrastreifen
Bahnhof

Brücke

Denkmal
Kirche

Park

Baustelle
Brunnen

3. Wo kann ich

ein
eine
—

kaufen?
wechseln
tanken

4. In der

Am
Im
Auf der
An der

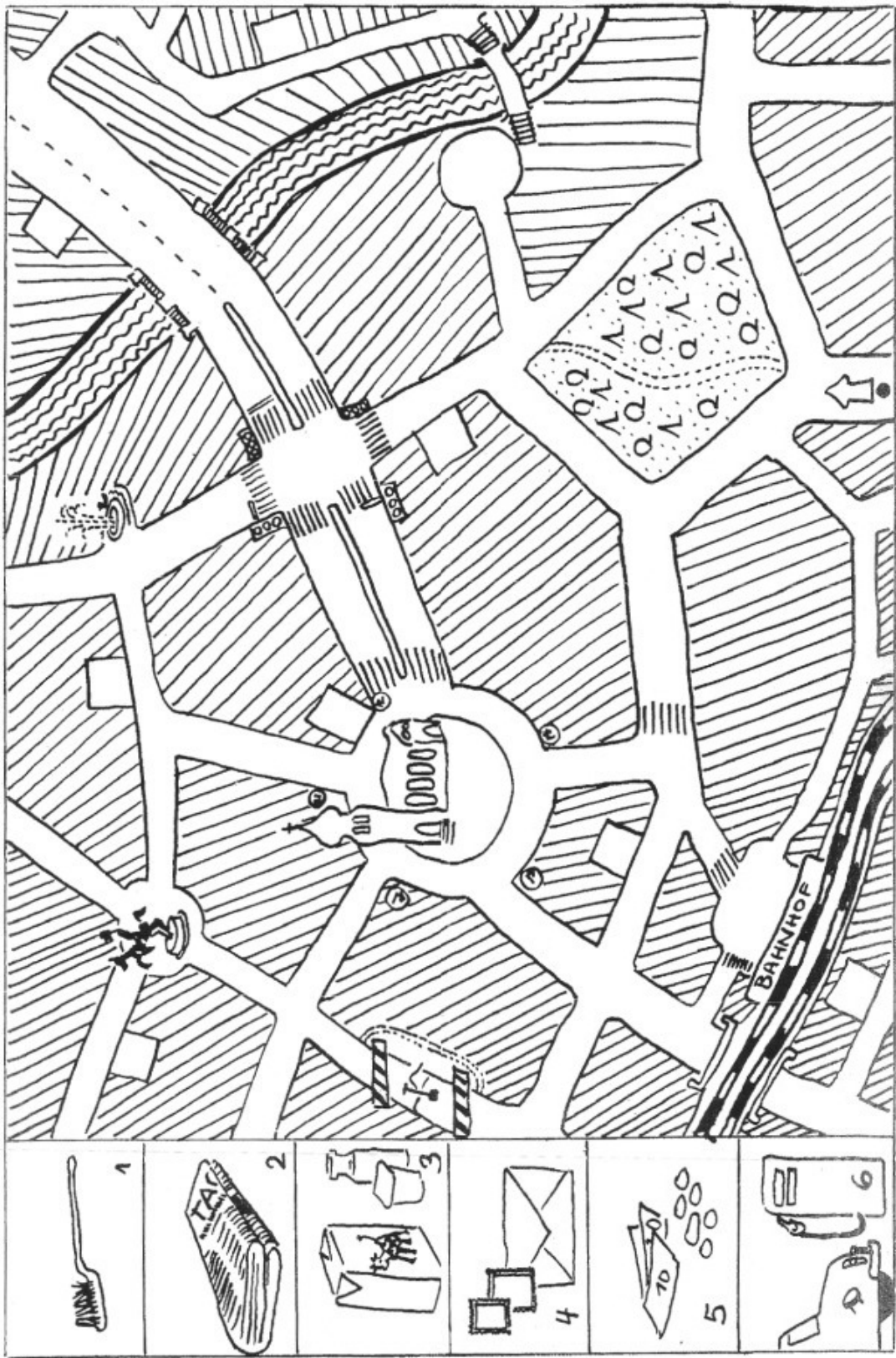
5. Wo ist der/die/das?

6. Gehen Sie ...

dann ...

geradeaus
rechts/links
über die Straße
die erste/zweite/dritte Querstraße
bis zur Kreuzung
bis zum Denkmal
um den Platz herum
um die Ecke
am Brunnen vorbei
über die Brücke
unter der Brücke

Stadtplanspiel: Stadtplan



- 8) Ein Brettspiel wird hergestellt oder verändert, indem die Aktionskarten mit grammatischen Aufgaben gestaltet werden. Z.B. stellt das Spiel den Weg zur Schule, einen Waldspaziergang, eine Weltreise etc. dar. Wichtig ist, dass es ein Spielfeld gibt, auf dem Figuren gewürfelten Zahlenwerten entsprechend laufen. Bestimmte Felder können nur verlassen werden, wenn die Aufgaben der Aktionskarten gemeistert werden. Gewinner ist der Spieler, der zuerst am Ziel ist und / oder die meisten Aktionskarten durch richtige Antworten sammeln konnte.

Beispielaufgaben für die Aktionskarten:

- Bilde einen korrekten Satz mit mindestens 3 Adjektiven!
- Bilde drei Adjektive mit der Endsilbe –bar und erlautere die Bedeutung (lesbar – kann gelesen werden)!

-
-

- 9) Spielen lässt sich aber auch ohne größeren Aufwand an der Tafel. Hier ein weiteres Beispiel aus dem Buch *66 Grammatikspiele*³

³ Mario Rinvulcri / Paul Davis (Hrsg.) (1999): 66 Grammatikspiele Deutsch als Fremdsprache. Stuttgart: Ernst Klett Verlag GmbH, S. 47

16

Sätze erweitern

GRAMMATIK: Syntaktische Strukturen

NIVEAU: ★★★

DAUER: 5–30 Min.

MATERIAL: Keines

VERLAUF:

1. Bitten Sie ein Mitglied der Gruppe, Adam und Eva, den Baum und den Apfel an die Tafel zu zeichnen.

2. Schreiben Sie einen Satz in folgender Anordnung an die Tafel:

SIE HOLT EINEN APFEL

Die Lerner müssen nun ein Wort an der von Ihnen angegebenen Stelle hinzufügen:

SIE HOLT ? EINEN APFEL

SIE	HOLT	?		EINEN		APFEL
SIE	HOLT	IHM		EINEN	?	APFEL
SIE	HOLT	IHM	?	EINEN	SCHÖNEN	APFEL
SIE	HOLT	IHM	OFT	EINEN	?	SCHÖNEN APFEL
SIE	HOLT	IHM	OFT	EINEN	SEHR	SCHÖNEN APFEL ?
SIE	HOLT	IHM	OFT	EINEN	SEHR	SCHÖNEN APFEL AUS DEM GARTEN.

VARIANTE:

Bei einer weiter fortgeschrittenen Gruppe können Sie die Lerner bitten, ein oder zwei aufeinander folgende Wörter an der jeweils angegebenen Stelle einzufügen. Sie können auch ein oder zwei aufeinander folgende Wörter löschen und nur neue

Schreiben Sie das von einem Lerner vorgeschlagene Wort auf, und bitten Sie ihn, den Satz laut vorzulesen. Sie selber bleiben völlig stumm. Wenn das vorgeschlagene Wort nicht passt, bitten Sie die anderen um ihre Ansicht (dabei dürfen Sie aber nicht sprechen, sondern müssen Ihre Frage rein mimisch ausdrücken). Erst dann, wenn niemand den Fehler erkennt, reagieren Sie, indem Sie das unpassende Wort auslöschen.

Setzen Sie die Übung fort, indem Sie weitere Stellen markieren, an denen ein Wort eingefügt werden soll – auch dort, wo syntaktisch kein Wort hineinpasst, denn es ist wichtig, dass den Lernern bewusst wird, an welchen Stellen man Wörter hinzufügen kann und an welchen nicht.

Eine Anfängergruppe hat den obigen Satz in folgenden Schritten erweitert; die fehlerhaften Vorschläge sind hier nicht aufgeführt (obwohl gerade sie einen wichtigen Teil des Lernprozesses darstellen).

Wortfolgen von mindestens drei Wörtern zulassen. Wenn der Satz so stark verändert wird, ändert sich natürlich auch sein Sinn grundlegend.

Idee: Lou Spaventa