

Grammatikspiel: „Vier gewinnt“

Lernziel	Wiederholung und Festigung von Verben mit festen Präpositionen
Kurzbeschreibung	<p>In dem Spiel geht es darum, mit Verben, die auf einem Spielplan in einem Raster aufgelistet sind, grammatikalisch korrekte und inhaltlich sinnvolle Sätze zu bilden.</p> <p>Die Spielpartner/-teams spielen gegeneinander und sind abwechselnd an der Reihe. Gewonnen hat/haben der/die Spieler, dem/denen es als erstes gelingt, 4 richtige Sätze in aneinander grenzenden Feldern des Rasters zu bilden.</p>
Teilnehmerzahl:	variabel (ab 2 Personen möglich)
Spielzeit:	20-40 Min., je nach Aufgabenstellung
Vorbereitungszeit:	ca. 5 Min. /15 Min. bei Variante
Vorbereitungsarbeiten:	Kopien von Spielplan, Notizblock, Lösungsblatt und Musterlösung erstellen
Erforderliches Material	evtl. Klebestreifen zum Aufhängen der Musterlösung

Hinweise zur Vorbereitung

- Bei der Variante mit verdeckten Aufgabenkarten:
Ausschneiden der Aufgabenkarten aus dem Spielplan (evtl. Kärtchen zur besseren Haltbarkeit laminieren).
- Gleiches könnte man auch mit der Musterlösung machen:
Ausschneiden und auf die Rückseite der Karten die entsprechenden Nummern der Sätze schreiben. Vorteil: Bei der Selbstkontrolle können die Spieler wirklich nur den in Frage stehenden Lösungssatz sehen und sich nicht die daneben stehenden Sätze merken.

Grammatikspiel: „Vier gewinnt“

Hinweise zur Spieldurchführung

- „Vier gewinnt“ ist ein Partnerspiel, bei dem es darauf ankommt, Spielfelder zu erobern. Gewonnen hat der Spieler, der als erster vier Spielfelder für sich gewinnen kann, wobei die Felder aneinander grenzen und sich in einer Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) befinden müssen.

X		X		O	
	X	O	O	O	O
	X	X	O		O
X	O		X	X	

- Zunächst entscheiden die beiden Spieler, wer anfängt, z.B. durch „Papier – Schere – Stein“ oder durch Münzwurf.
- Dann löst jeder Spieler abwechselnd die Aufgabe, die auf dem Feld angegeben ist, das er gerne in Besitz nehmen möchte.

Beispiel:

Ergänzen Sie das auf dem Feld angegebenen Verb mit einer passenden Präposition und bilden Sie dann mit den in Klammern angegebenen Wörtern einen sinnvollen Satz

<p>1. sich beschweren (die verspätete Lieferung)</p>
--

Lösung:

*Wir werden uns **über** die verspätete Lieferung beschweren.*

Nur wenn sowohl die Präposition als auch der Beispielsatz richtig sind (korrekte Deklination!) darf der jeweilige Spieler ein Kreuz bzw. einen Kreis in das entsprechende Feld auf dem Notizblock einzeichnen.

- Die im Verlauf des Spiels gebildeten Sätze werden von den Spielern auf dem Lösungsblatt notiert.
- Wenn zwischen den Spielern Uneinigkeit darüber herrscht, ob ein Satz richtig oder falsch ist, wird die Lehrperson gefragt. Bei großen Gruppen kann auch jedem Spielpaar eine Musterlösung gegeben werden, die aber verdeckt bleiben und nur bei strittigen Fragen zu Rate gezogen werden sollte.
- Je nach Spielinteresse kann entweder das ganze Spielblatt, also alle Verben, gespielt werden oder solange, bis jeder zweimal gewonnen hat.



Varianten:

- Verdecktes Spiel:
Attraktiver, aber zeitaufwändiger ist es, wenn das Spiel mit verdeckten Feldern gespielt wird.
In diesem Falle zerschneidet man einfach den Spielplan und legt die einzelnen Aufgabenkarten in 4 Reihen à 6 Spalten (wie im ursprünglichen Spielplan) mit der beschriebenen Seite nach unten auf den Tisch. Nach jedem Spiel werden die Karten neu gemischt und wieder in der oben genannten Anordnung ausgelegt.
- Laufvariante bei der Fehlerkontrolle:
Die Musterlösung wird nicht an die Spielgruppen verteilt, sondern in ein oder zwei Exemplaren im Raum aufgehängt. Bei strittigen Lösungen müssen die Spieler dann den Platz verlassen, um ihren Satz mit der Musterlösung zu vergleichen.
Hat man ein Kartenset mit Musterlösungen erstellt (siehe Spielvorbereitung), kann man dieses an gut zugänglichen Tischen auslegen.
-

