

Schwarzer Peter mit Relativsätzen

Ein Spiel für Gruppen von 4 Schülerinnen und Schülern

Dauer: ca. 15 bis 20 Minuten

Kopiervorlage zu Ideen 2, Lektion 23, B1

Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer:

Mithilfe des Spiels trainieren die Schülerinnen und Schüler (Sch) die Relativsätze.

Vorbereitung:

Kopieren Sie die Kopiervorlagen für jede Gruppe einmal. Malen Sie die Artikelkreise auf Kopiervorlage 1 in der richtigen Farbe aus (blau = *der*; grün = *das*) und kleben Sie die Kopien dann auf feste Pappe oder laminieren Sie sie. Schneiden Sie die Kärtchen entlang der Linien aus.



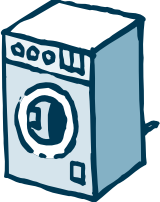
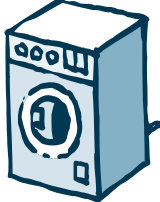










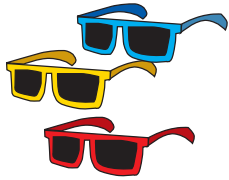





Ablauf:

Bilden Sie Vierergruppen. Jede Gruppe erhält einen Kärtchensatz und ein Lösungsblatt (Kopiervorlage 2). Ein Sch mischt die Karten und teilt sie aus. Die Sch nehmen die Karten so in die Hand, dass die anderen Sch diese nicht einsehen können. Sch, die bereits zu Beginn ein passendes Paar haben, lesen den kompletten Satz vor und ergänzen dabei mündlich das richtige Relativpronomen. Dann legen sie die beiden Karten offen vor sich auf den Tisch, z.B. die Karten: „Ein Taschenmesser ist ein Messer, ...“ und „..., (das) in die Tasche passt.“ Die Lösung wird anhand des Lösungsblatts kontrolliert. Ein Sch beginnt, indem er eine Spielkarte aus der Hand seines rechten Nachbarn zieht. Passende Kartenpaare werden, wie oben beschrieben, abgelegt. Hat er keine zwei zusammengehörenden Karten, ist der Nachbar rechts von ihm an der Reihe. Er zieht wiederum eine Karte aus der Hand seines rechten Nachbarn usw.

Wer am Schluss nur noch den Schwarzen Peter (= die Karte mit dem Kaminkehrer) in der Hand hat, hat verloren.

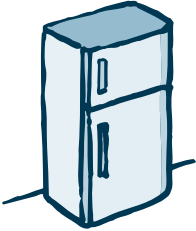
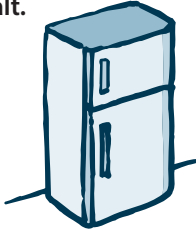
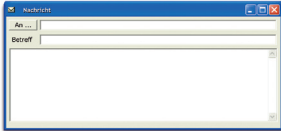
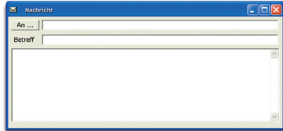
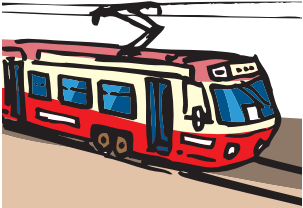





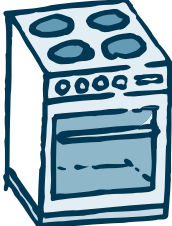
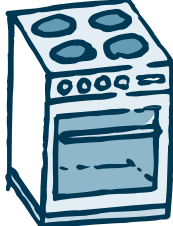

Kopiervorlage 1a: Spielkarten



<p>Ein Taschenmesser ist ein Messer ○, ...</p> 	<p>..., _____ in die Tasche passt.</p> 	<p>Eine Waschmaschine ist eine Maschine, ...</p> 	<p>..., _____ Wäsche wäscht.</p> 
<p>Ein Computerspiel ist ein Spiel, ...</p> 	<p>..., _____ man am Computer spielt.</p> 	<p>Ein Fahrscheinautomat ist ein Automat ○, ...</p> 	<p>..., _____ an Bahnhöfen steht.</p> 
<p>Ein Handy ist ein Telefon, ...</p> 	<p>..., _____ man mitnehmen kann.</p> 	<p>Ein Wecker ist eine Uhr, ...</p> 	<p>..., _____ klingeln kann.</p> 
<p>Eine Kaffeemaschine ist eine Maschine, ...</p> 	<p>..., _____ man zum Kaffeekochen benutzt.</p> 	<p>Eine Sonnenbrille ist eine Brille, ...</p> 	<p>..., _____ man trägt, wenn die Sonne scheint.</p> 
<p>Ein Akku ist eine Batterie, ...</p> 	<p>..., _____ man immer wieder benutzen kann.</p> 	<p>Ein MP3-Player ist ein Gerät ○, ...</p> 	<p>..., _____ man zum Musikhören benutzt.</p> 

Kopiervorlage 1b: Spielkarten



<p>Ein Kühlschrank ist ein Gerät <input type="radio"/>, ...</p> 	<p>..., _____ Essen und Getränke kühlt und frisch hält.</p> 	<p>Eine E-Mail ist ein Brief <input type="radio"/>, ...</p> 	<p>..., _____ elektronisch geschickt wird.</p> 
<p>Eine Straßenbahn ist ein Verkehrsmittel <input type="radio"/>, ...</p> 	<p>..., _____ in Städten fährt.</p> 	<p>Ein Taschenrechner ist ein kleiner Computer, ...</p> 	<p>..., _____ rechnen kann.</p> 
<p>Schlittschuhe sind Schuhe (Pl.), ...</p> 	<p>..., _____ man zum Eislaufen anzieht.</p> 	<p>Ein Herd ist ein Gerät, ...</p> 	<p>..., _____ man zum Kochen und Backen benutzt.</p> 
			

Kopiervorlage 2: Lösungsblatt

Ein Taschenmesser ist ein Messer, **das** in die Tasche passt.

Eine Waschmaschine ist eine Maschine, **die** Wäsche wäscht.

Ein Computerspiel ist ein Spiel, **das** man am Computer spielt.

Ein Fahrscheinautomat ist ein Automat, **der** an Bahnhöfen steht.

Ein Handy ist ein Telefon, **das** man mitnehmen kann.

Ein Wecker ist eine Uhr, **die** klingeln kann.

Eine Kaffeemaschine ist eine Maschine, **die** man zum Kaffeekochen benutzt.

Eine Sonnenbrille ist eine Brille, **die** man trägt, wenn die Sonne scheint.

Ein Akku ist eine Batterie, **die** man immer wieder benutzen kann.

Ein MP3-Player ist ein Gerät, **das** man zum Musikhören benutzt.

Ein Kühlschrank ist ein Gerät, **das** Essen und Getränke kühlt und frisch hält.

Eine E-Mail ist ein Brief, **der** elektronisch geschickt wird.

Eine Straßenbahn ist ein Verkehrsmittel, **das** in Städten fährt.

Ein Taschenrechner ist ein kleiner Computer, **der** rechnen kann.

Schlittschuhe sind Schuhe, **die** man zum Eislaufen anzieht.

Ein Herd ist ein Gerät, **das** man zum Kochen und Backen benutzt.