

Perfekt-Spiel

Ein Spiel für Gruppen von 3-5 Schülerinnen und Schülern

Dauer: ca. 15 Min.

Kopiervorlage zu Lektion 11, B1-B2

Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer:

Mit diesem Spiel üben die Schülerinnen und Schüler (Sch), die Perfektformen mit *haben* von bereits bekannten Verben zu erkennen und selbst zu bilden. Auch die Satzposition des Verbs im Perfekt wird trainiert. Nebenbei wiederholen die Sch die Verbkonjugation im Präsens.

Vorbereitung:

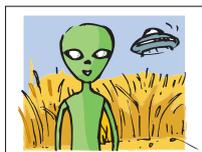
Kopieren Sie die Kopiervorlage für jede Gruppe einmal, wenn möglich auf A3. Kleben Sie den Spielplan auf dünne Pappe. Sie brauchen außerdem je nach Spielerzahl pro Gruppe 3-5 Spielfiguren und einen Würfel.

Tipp: Wenn Sie die Spielpläne mehrfach verwenden wollen, können Sie sie laminieren oder mit Transparentfolie bekleben.

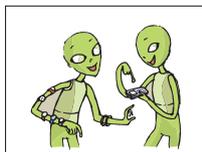
Ablauf:

Bilden Sie Gruppen von 3-5 Sch. Jede Gruppe erhält einen Spielplan, einen Würfel und eine Spielfigur pro Spieler. Alle Gruppenmitglieder setzen ihre Spielfiguren auf das Startfeld. Der erste Spieler würfelt und rückt mit seiner Figur um die gewürfelte Augenzahl auf ein Feld vor. Steht auf dem Feld ein Satz im Präsens, muss der Sch ihn ins Perfekt umformen. Steht dort hingegen ein Satz im Perfekt, muss das Verb ins Präsens gesetzt werden. Die Gruppe prüft, ob der Satz korrekt ist, und fragt im Zweifelsfall die Lehrerin bzw. den Lehrer. Ist die Form falsch, muss der Sch seine Figur zurück auf das Ausgangsfeld des Spielzuges stellen.

Die Felder mit Außerirdischen sind Ereignisfelder:



Beim Feld „Außerirdischer“ bringt das Ufo die Spielfigur des Sch zum nächsten Feld mit einem beliebigen Außerirdischen. In der nächsten Runde spielt er von dort aus weiter.



Beim Feld „Marsmenschen“ wird die Figur durch die Außerirdischen manipuliert und um zwei Felder zurückgesetzt.

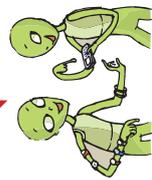
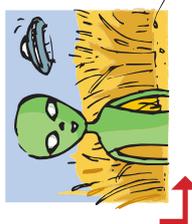


Beim Feld „schlafender Außerirdischer“ muss der Sch, wie der Außerirdische auf dem Bild, eine Pause machen und eine Runde aussetzen.

Vor dem Ziel muss jeder Sch noch den Satz auf dem Feld vor dem Ziel („Er isst eine Pizza.“) ins Perfekt setzen, egal mit welcher Punktzahl er das Ziel erreicht hätte. Hat er den Satz richtig gebildet, darf er sich im Kornkreis ausruhen.

Ideen

Perfekt-Spiel Kopiervorlage: Spielplan

	Sie lernen immer am Abend.	Wir trinken einen Kakao.	Ihr habt schlecht geschlafen.	Wir essen um acht Uhr.		Ich habe die Zeitung gekauft.
	Ich habe das nicht gesagt.	Die Nachbarn schlafen noch.		Ihr habt es geglaubt.	Ich mache Hausaufgaben.	Das glaube ich nicht.
	Du hast einen Saft getrunken.	Ziel 	Er isst eine Pizza.		Sie haben das Buch nicht gelesen.	Wir haben viel gelernt.
	Du hörst immer Musik.	Du hast eine Insel gesehen. 	Du lernst Deutsch.	Er hat ein Auto gehört.		Wir machen heute Essen.
	Du schläfst schon.	Ich trinke viel Tee.	Wir haben Fußball gespielt. 	Frau Mielke sieht ein UFO.	Jakob sagt: „Es gibt keine UFOs.“	
Start						Der Großvater hört schlecht.