

9. Tagesablauf

Lehrerkommentar

Κάθε μέρα

Ziel
Vokabular für das Beschreiben alltäglicher Tätigkeiten und des Tagesablaufs kennenlernen und üben. Die Karten für den Tagesablauf können entweder für das Spiel „Paare“ oder für das Spiel „Rucki-Zucki“ (γρήγορα-γρήγορα) verwendet werden.

1. Paare

Spielanleitung

Die Karten werden unter den Mitspielern verteilt.

Variante 1 (einfacher): Ein Spieler liest eine Textkarte vor. Die anderen Spieler suchen unter ihren Karten das passende Bild. Wer die passende Bildkarte hat, wiederholt den griechischen Satz, darf das Paar ablegen und eine neue Textkarte vorlesen. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt das Spiel. Auf diese Art wird das Vokabular für alltägliche Tätigkeiten in sehr gelenktem Rahmen eingeübt und verwendet. Die Bilder helfen dabei, die Sätze zu verstehen. Das Vokabular wird so immer in ganzen Sätzen mit typischen Kollokationen eingeübt.

Variante 2 (schwieriger): Bei dieser Variante beschreiben die Spieler die Tätigkeiten auf den Bildern selbst. Wer die passende Textkarte hat, kann korrigierend helfen und das Paar an sich nehmen. Diese Variante setzt voraus, dass die Teilnehmer das Vokabular für die Tätigkeiten bereits aktiv kennen und verwenden können.

Fall beginnen Sie mit den Bildkarten ohne Text. Versuchen Sie den Inhalt der Karte in einem griechischen Satz zu beschreiben. Der Spieler mit der passenden Textkarte wird Ihnen notfalls dabei helfen und darf dann das Paar ablegen.

2. Rucki-Zucki (Γρήγορα-Γρήγορα!)

Die Spielkarten für den Tagesablauf können auch für das Spiel „Rucki-Zucki“ verwendet werden. Rucki-Zucki (γρήγορα-γρήγορα) ist ein sehr aktives, energiegeladenes Spiel für 2-4 Spieler. Es eignet sich sehr gut dazu müde Teilnehmer eines Abendkurses wieder aufzuwecken.

Spielanleitung

Γρήγορα-Γρήγορα ist ein Spiel für Schnellredner. Es geht darum Sätze möglichst oft und möglichst rasch zu sagen, bevor man von anderen Spielern gestoppt wird.

Die Karten werden in zwei Gruppen geteilt. Die Bildkarten ohne Schrift werden für alle Mitspieler sichtbar auf dem Tisch aufgelegt. Die Karten mit Bild und Schrift werden in einem verdeckten Stoß in der Mitte abgelegt.

Spieler 1 hebt eine Karte vom Stoß und liest den darauf befindlichen Satz möglichst oft und möglichst schnell vor, ohne die Karte zu zeigen. Dabei zählt der Spieler mit, wie oft er den Satz sagen kann.

Die anderen Mitspieler versuchen so rasch wie möglich die passende Bildkarte am Tisch zu finden. Wer die passende Karte gefunden hat, ruft „στοπ“ und wiederholt noch einmal den Satz. Spieler 1 notiert nun die Zahl der gelungenen Wiederholungen.

Der Spieler, der die passende Karte gefunden hat, hebt die nächste Textkarte ab und versucht wieder möglichst viele Wiederholungen zu schaffen, bevor er von anderen Mitspielern gestoppt wird.

Die bereits verwendeten Karten werden entfernt, bis alle Karten vom Tisch sind. Am Ende addieren alle Spieler die Zahl ihrer Wiederholungen. Der Spieler mit der höchsten Zahl gewinnt das Spiel.

Spielanleitungen für die Teilnehmer/-innen

Spielregeln: PAARE

Spiel für 3-4 Spieler. Teilen Sie alle Karten aus. Überprüfen Sie, ob Sie schon einige Paare aus Ihren Karten bilden können, und legen Sie die fertigen Paare ab.

Variante 1:

Der Mitspieler mit den wenigsten fertigen Paaren liest eine Textkarte vor.

Hören Sie genau zu. Wer das passende Bild hat wiederholt den Satz und darf das Paar behalten. Danach liest er die nächste Karte vor.

Der Spieler mit den meisten Paaren hat das Spiel gewonnen.

Variante 2: Für Fortgeschrittene

In diesem Fall beginnen Sie mit den Bildkarten ohne Text. Versuchen Sie den Inhalt der Karte in einem griechischen Satz zu beschreiben. Der Spieler mit der passenden Textkarte wird Ihnen notfalls dabei helfen und darf dann das Paar ablegen.

Γρήγορα-Γρήγορα

Spiel für 2-4 Spieler

- Legen Sie alle Bildkarten (ohne Text) auf dem Tisch auf, sodass alle Mitspieler sie sehen können.
- Legen Sie alle Textkarten verkehrt auf einen Stoß.
- Spieler 1: Heben Sie eine Textkarte ab. Zeigen Sie die Karte NICHT Ihren Mitspielern und lesen Sie den Text der Karte immer wieder möglichst schnell vor. Zählen Sie mit, wie oft Sie den Satz sagen können, bis ein anderer Mitspieler die passende Bildkarte gefunden hat und den Satz ein letztes Mal wiederholt.

Zum Beispiel:

Teilnehmer A: *Η Μαρία κάνει ντους. Η Μαρία κάνει ντους. Η Μαρία κάνει ντους. Η Μαρία κάνει ντους...*

Teilnehmer B: *ΣΤΟΠ! Η Μαρία κάνει ντους.*

- Notieren Sie die erreichte Zahl auf einem Zettel und rechnen Sie am Ende die Summe aus. Wer konnte die meisten Sätze sagen. Wer ist der schnellste Redner?
- Die bereits verwendeten Karten werden entfernt, bis alle Karten vom Tisch sind.

Rucki-Zucki: Das Spiel für Schnellredner!