

Zusatzmaterial zum Ausdrucken

Passiv

- „Mit Bildern lernen“ (Langenscheidt 1992): Kopiervorlage S. 163 „Geschichte eines Briefes“ und S. 165 „Was ist hier passiert?“
- „Wechselspiel junior“ (Langenscheidt 2000), Nr. 44 „Zubereitung von Apfelingeln“

Konjunktiv II

- „Grammatik kreativ“ (Langenscheidt 1999): ab Nr. 48 verschiedene Vorschläge zum Üben des Konjunktivs

Konjunktiv-Plakat „Traumprinz“

- Plakat „Mein Traumprinz/Meine Traumprinzessin“: In Gruppenarbeit gestalten die Lerner aus verschiedenen Zeitschriften ein Plakat zu ihrem Traumprinzen/ihrer Traumprinzessin und präsentieren es im Plenum.

Beispiel:

„Unser Traumprinz/Unsere Traumprinzessin hätte ...“

„Unser Traumprinz/Unsere Traumprinzessin wäre ...“

„Unser Traumprinz/Unsere Traumprinzessin würde ...“

Thema: „Reagieren können“

Aufgabe:

Die Hälfte der Lerner bekommt eine „Situationskarte“, die andere Hälfte eine „Was-sage-ich-Karte“. Die Lerner mit den „Situationskarten“ erklären ihre Situation jeweils einem Lerner mit einer „Was-sage-ich-Karte“. Sie müssen entscheiden, ob ihre Karten zusammenpassen, wenn ja, bilden sie ein Paar. Wenn sich alle Paare gefunden haben, schreiben sie einen zu den Karten passenden Dialog und spielen ihn anschließend mit viel Betonung in der Klasse vor.

Situationskarten

<p>Eine gute Freundin hat eine neue Stelle gefunden.</p>	<p>Ein Freund lädt Sie zu einer Cocktail-Party ein.</p>
<p>Jemand macht Ihnen ein Kompliment zu Ihren Schuhen.</p>	<p>Ein Bekannter, mit dem Sie ins Kino wollten, sagt ab.</p>
<p>Jemand schüttet in der Disco ein Glas Coca Cola auf Ihre Hose.</p>	<p>Ein Freund bittet Sie um Rat, was er zu einer Jubiläumsfeier anziehen soll.</p>
<p>Ein Freund möchte mit Ihnen ins Spielkasino und trägt weiße Socken und ein T-Shirt.</p>	<p>Freunde von Ihnen wollen in ein kleines Dorf in der Nähe der Stadt ziehen.</p>
<p>Ein Freund kann nicht zu Ihrer Examensparty kommen, weil er schon eine Verabredung hat.</p>	<p>Sie finden eine Freundin an diesem Abend sehr hübsch.</p>

Was-sage-ich-Karten

<p>Oh, das freut mich aber für dich!</p>	<p>Das ist ja toll! Ich komme gern.</p>
<p>Vielen Dank! Die waren ganz billig.</p>	<p>Ach, das ist aber schade!</p>
<p>So ein Mist! Passen Sie doch auf!</p>	<p>Du könntest das helle Sakko mit einer Jeans anziehen.</p>
<p>Ui, damit kommst du bestimmt nicht rein! Zieh lieber eine Krawatte und dunkle Strümpfe an.</p>	<p>Wollt ihr denn wirklich aufs Land ziehen. Das ist doch langweilig!</p>
<p>Och Mensch, kannst du nicht absagen?</p>	<p>Du siehst heute wirklich super aus!</p>

Problem-Ratschlag-Spiel

- Kopieren Sie die Problem- und die Ratschlag-Kärtchen und schneiden Sie sie aus.
- Jeder Lerner zieht eine Problem- und eine Ratschlag-Karte.
- Die Lerner fragen sich gegenseitig im Kurs: Sie sagen ihr Problem und hören die Ratschläge so lange, bis sie einen Ratschlag gehört haben, der gut zu ihrem Problem passt.
- Im Plenum erzählen sie dann noch einmal ihr Problem und sagen, welcher Ratschlag von welcher Person am besten war.

Mögliche Fragestruktur:

„Ich habe ein Problem: Was würdest du machen?“

Mögliche Antwortstruktur:

„Ich an deiner Stelle würde...“

„Du könntest...“

„Ich würde...“

Problem-Karten

keine Frau/keinen Mann finden	Politiker werden wollen
Kopfschmerzen haben	Zahnschmerzen haben
einen leeren Kühlschranks haben	nicht mit den Eltern den Urlaub verbringen wollen
nicht zur Hochzeit gehen können	kein Deutsch können
schlecht schlafen	Hunger haben
kein Auto haben	kein Geld haben

Ratschlag-Karten

auf eine Singleparty gehen	6 Hamburger kaufen
zu Fuß gehen/den Zug nehmen	einen Deutschkurs besuchen
einkaufen gehen	Lindenblütentee trinken
Campingurlaub mit Freunden machen	Petra anrufen und absagen
einen Rhetorikkurs machen	1 Aspirin nehmen
Lotto spielen	zum Zahnarzt gehen

„wenn“-Konjunktiv-Spiel

Spielanleitung:

- Man braucht Spielsteine, einen Würfel, die folgenden Spielkarten und das Spielfeld.
- Kopieren Sie das Spielfeld in der Größe DIN A3 und schneiden Sie die Spielkarten einzeln aus.
- Bilden Sie Kleingruppen: Die Lerner würfeln und müssen bei jedem Feld eine Karte ziehen und den angefangenen Satz zu Ende formulieren.
- Wenn am Ende dieselben Satzanfänge noch einmal vorkommen, müssen die Lerner einen neuen Satz bilden.
- Erklären Sie das Wort „aussetzen“ = 1x nicht würfeln.

Spielkarten

Wenn ich die Tochter/der Sohn von Einstein wäre, ...	Wenn ich auf einer einsamen Insel wäre, ...
Wenn ich einen anderen Beruf hätte, ...	Wenn ich (nicht) in Deutschland leben würde, ...
Wenn ich etwas Verrücktes machen würde, ...	Wenn ich morgen Urlaub hätte, ...
Wenn ich mehr Zeit hätte, ...	Wenn ich der König von Spanien (etc.) wäre, ...
Wenn ich mehr Geld hätte, ...	Wenn ich berühmt wäre, ...
Wenn ich eine Frau/ein Mann wäre, ...	Wenn ich drei Wünsche frei hätte, ...
Wenn ich einen Bestseller schreiben würde, ...	Wenn ich nicht schlafen müsste, ...

Wenn ich etwas an der deutschen Sprache ändern könnte, ...	Wenn ich nie mehr arbeiten müsste, ...
Wenn ich im antiken Griechenland geboren wäre, ...	Wenn ich keine Familie hätte, ...
Wenn ich auf der Straße leben würde, ...	Wenn ich Claudia Schiffer wäre, ...
Wenn ich zaubern könnte, ...	Wenn ich (k)einen Hund hätte, ...
Wenn ich als Kellner/Kellnerin arbeiten würde, ...	Wenn ich im Rollstuhl sitzen würde, ...
Wenn ich etwas auf der Welt ändern könnte, ...	Wenn ich fliegen könnte, ...
Wenn ich ein Fisch wäre, ...	Wenn ich ein Baum wäre, ...

Wenn ich Papst wäre, ...	

SPIELFELD

→	2 ZURÜCK	→	3 ZURÜCK	ZIEL
↑	←	1 X AUSSETZEN	←	←
→	1 VOR	→	→	↑
2 ZURÜCK ↑	←	←	NOCH EINMAL WÜRFELN	←
START	→	2 VOR	→	↑