

Was IST DAS?



Sprachliche Ziele

Das Kartenspiel **Was ist das?** wendet sich an Lernende, die bereits die Grundkenntnisse der deutschen Sprache besitzen und das Niveau **A2 - B1** erreicht haben. Für das Spiel gibt es verschiedene Zielsetzungen, je nachdem, wie es verwendet wird. Am Anfang kann es dazu dienen, den Wortschatz zu erweitern, später kann es helfen, Gegenstände zu beschreiben und etwas über die Materialien zu erfahren, aus denen sie bestehen. Das Spiel ist sehr nützlich, um die Frage-, Bejahungs- und Verneinungsformen zu üben und um mögliche Antworten zu finden.

Material

Das Spiel besteht aus **132 Karten**:

- **55 Fotokarten**
- **55 Hinweiskarten** mit 5 Indizien, um den Gegenstand zu erraten, die nach Schwierigkeitsgrad geordnet sind (vom schwierigsten mit 5 Punkten bis zum einfachsten mit 1 Punkt)
- **11 Materialkarten** mit der Liste der entsprechenden Gegenstände
- **11 Karten**, davon 10 mit möglichen Fragen und eine mit Vorschlägen für die Antworten

Zusätzlich zu den Spielanleitungen enthält die **Handreichung** wertvolle Tipps für eine Vielzahl von Einsatzmöglichkeiten, sowohl **im Klassenzimmer** als auch zu Hause sowie **im Fernunterricht** oder in Online-Kursen.

So geht das Spiel

Allgemeine Anmerkung: Alle Spielarten können in der Klasse oder zu Hause gespielt werden. Sie können einzeln, zu zweit oder in Teams gespielt werden, wobei alle oder eine Auswahl von Karten zum Einsatz kommen können.

Was ist das?

Der Spielleiter oder die Spielleiterin wählt die Fotokarten, mit denen gespielt werden soll, und die dazugehörigen Hinweiskarten aus, legt die Fotokarten gut sichtbar für alle Mitspielenden auf den Tisch und legt den Satz der Hinweiskarten verdeckt auf den Tisch. Der jüngste Spieler oder die jüngste Spielerin beginnt das Spiel, indem er/sie die erste Karte zieht und ohne sie den Mitspielenden zu zeigen den ersten Hinweis vorliest. Wenn niemand den Gegenstand errät, macht er oder sie mit dem zweiten und dann mit den anderen Hinweisen weiter, bis der Gegenstand gefunden ist. Der Leiter oder die Leiterin vergibt die Punkte für den Hinweis. Der Spieler oder die Spielerin, das Paar oder das Team, das nach Ablauf der zu Beginn vorgegebenen Zeit oder wenn alle Karten gezogen wurden, die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt.

Weitere Spielvorschläge

• ERRATE DAS WORT

Der Spielleiter oder die Spielleiterin wählt die Fotokarten, mit denen gespielt werden soll, und die dazugehörigen Hinweiskarten aus, legt die Fotokarten gut sichtbar für alle Mitspielenden auf den Tisch und legt den Satz der Hinweiskarten verdeckt auf den Tisch. Der jüngste Spieler oder die jüngste Spielerin beginnt das Spiel, indem er/sie die erste Karte zieht, ohne sie den Mitspielenden zu zeigen. Dieses Mal hängen die Informationen nicht mit den Hinweisen zusammen, sondern mit den sprachlichen Eigenschaften des Wortes: *Das Wort beginnt mit dem Buchstaben ..., endet mit dem Buchstaben ..., enthält den Buchstaben, enthält den Doppelbuchstaben ..., enthält keine Doppelbuchstaben, besteht aus ... Silben, enthält ... Vokale, enthält ... Konsonanten, enthält den Buchstaben ... nicht, besteht aus ... Buchstaben, besteht aus ... Vokalen und ... Konsonanten, reimt sich mit ...* Wer als Erste/r das Wort errät, erhält die Karte. Der Spieler oder die Spielerin, das Paar oder das Team, das nach Ablauf der zu Beginn vorgegebenen Zeit oder wenn alle Karten gezogen wurden, die meisten Karten hat, gewinnt.

• WER BIN ICH?

Ein Spieler oder eine Spielerin zieht eine Fotokarte, zeigt sie, ohne sie selbst anzusehen, den Mitspielenden und legt sie dann verdeckt auf den Tisch. Nun stellt er oder sie den Mitspielenden unter Verwendung der Hilfskarten Fragen, die nur mit Ja oder Nein beantwortet werden dürfen. Es gewinnt, wer den Gegenstand in der kürzesten Zeit und mit den wenigsten Fragen erraten hat.

• DAS FRAGESPIEL

Nachdem der Spielleiter oder die Spielleiterin entschieden hat, ob mit allen oder nur mit einigen Gegenständen gespielt werden soll, werden die Fotokarten gut sichtbar auf den Tisch gelegt. Es ist wichtig, dass den Mitspielenden die Hilfskarten während des Spiels zur Verfügung stehen.

Der Satz mit den Hinweiskarten wird verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt und der jüngste Spieler oder die jüngste Spielerin nimmt eine Karte. Die anderen stellen reihum Fragen, entweder frei oder auf der Grundlage der Hilfskarten. Die Fragen dürfen nur mit Ja oder Nein oder mit den Vorschlägen der Antwortkarte beantwortet werden.

Wer das Objekt zuerst errät, gewinnt das Kartenpaar (Fotokarte und Hinweiskarte). Der Spieler oder die Spielerin, das Paar oder das Team, das nach Ablauf der zu Beginn vorgegebenen Zeit oder wenn alle Karten gezogen wurden, die meisten Kartenpaare hat, gewinnt.

VARIANTE

Die Hilfskarten können **nur** vor Beginn des Spiels eingesehen werden, dann werden sie beiseite gelegt und alle Mitspielenden müssen ihre Fragen formulieren, indem sie versuchen, sich die der Hilfskarten zu merken oder neue zu erfinden.

• SUCH DIE 5

Der Spielleiter oder die Spielleiterin teilt allen Mitspielenden, jedem Paar oder jeder Gruppe eine Materialkarte zu. Dann mischt er/sie den Stapel mit den Fotokarten und teilt je fünf Karten aus. Die Aufgabe aller Mitspielenden, Paare oder Gruppen besteht darin, die fünf Karten von der Liste, die er/es/sie erhalten hat, zu sammeln. Dazu muss jeweils der/die rechts sitzende Spieler/in oder Gruppe um eine Karte gebeten werden, indem man z. B. die Frage stellt:

„*Hast du das Glas?*“ Hat der/die Spieler/in den Gegenstand nicht, lautet die Antwort:

„*Nein, tut mir leid, das habe ich nicht.*“

und der/die nächste Spieler/in ist an der Reihe und fragt nach seinen Gegenständen. Hat er/sie dagegen die Karte, nach der gefragt wurde, muss diese ausgehändigt werden. Der/die Spieler/in bedankt sich und gibt dafür eine seiner/ihrer Karten ab, die nicht zur Vervollständigung der entsprechenden Fünfergruppe dient. Dann geht das Spiel reihum weiter: Der Spieler oder die Spielerin, das Paar oder die Gruppe, der es nach Ablauf der zu Beginn vorgegebenen Zeit gelingt, die Fünfergruppe des jeweiligen Materials zu vervollständigen, gewinnt.

• WORTGRUPPEN

Die Mitspielenden werden in Kleingruppen eingeteilt und bekommen je eine Materialkarte zugewiesen. Jede Gruppe muss eine Liste von weiteren Gegenständen aus dem entsprechenden Material erstellen.

Die Gruppe, die es innerhalb der zu Beginn des Spiels vorgegebenen Zeit schafft, die längste und korrekteste Liste zu schreiben, gewinnt. Wörter mit Fehlern werden nicht gezählt.

• SCHAU HIN UND MERK ES DIR

Der Spielleiter oder die Spielleiterin wählt die Fotokarten aus, legt sie offen auf dem Tisch aus und gibt den Mitspielenden einige Minuten Zeit, damit sie sie sich einzuprägen. Dann werden die Karten umgedreht, bleiben aber an derselben Stelle liegen. Nun beginnt der jüngste Spieler oder die jüngste Spielerin, nennt einen Gegenstand und deckt eine Karte auf. Ist es der entsprechende Gegenstand, gewinnt er oder sie die Karte und das Spiel geht an den nächsten Spieler oder die nächste Spielerin über. Ist es nicht der richtige Gegenstand, wird die Karte wieder umgedreht, bleibt aber an derselben Stelle liegen und das Spiel geht reihum weiter. Wer nach Ablauf der zu Beginn vorgegebenen Zeit oder wenn alle Karten gefunden wurden, die meisten Karten hat, gewinnt.

• DAS GEHT

Der Spielleiter oder die Spielleiterin teilt allen Mitspielenden je eine Fotokarte zu. Jeder Spieler und jede Spielerin muss alle Dinge aufzählen, die man mit diesem Gegenstand machen kann. Für jede Idee wird ein Punkt vergeben. Nach Ablauf der vorgegebenen Zeit liest jeder/jede reihum seine/ihre Liste vor. Die anderen können die Vorschläge, die sie nicht überzeugen, ablehnen und der Spieler oder die Spielerin muss seine/ihre Wahl begründen, um die Gegner/innen zu überzeugen und die Punkte nicht zu verlieren. Der Spieler oder die Spielerin mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

• DAS GEHT NICHT

Der Spielleiter oder die Spielleiterin wählt eine Fotokarte aus und nachdem er oder sie sie gezeigt hat, müssen die Mitspielenden alle Dinge aufzählen, die man mit diesem Gegenstand nicht machen kann. Es gewinnt, wem es gelingt, in kürzester Zeit die meisten Antworten zu finden und die anderen von der Richtigkeit der Wahl zu überzeugen.

• DAS VERSTECKTE PAAR

Der Spielleiter oder die Spielleiterin teilt die Mitspielenden in zwei Teams auf und legt alle oder einige Fotokarten und die dazugehörigen Hinweiskarten offen auf den Tisch. Die Mitspielenden bekommen Zeit, die Karten zu betrachten und sie sich einzuprägen, dann werden sie umgedreht.

Der jüngste Spieler oder die jüngste Spielerin beginnt das Spiel: Er oder sie nimmt eine Fotokarte und deckt sie auf, dann nimmt er eine Hinweiskarte und deckt sie auf.

Wenn die Karten zusammenpassen, nimmt er oder sie sie auf und das Spiel geht an eine andere Person desselben Teams weiter. Wenn sie nicht zusammenpassen, werden sie wieder umgedreht und das Spiel geht an das gegnerische Team über. Das Team, das die meisten zusammenpassenden Karten findet, gewinnt. Das Spiel kann fortgesetzt werden, bis alle Kartenpaare gefunden sind, oder es endet innerhalb des zu Beginn festgelegten Zeitlimits.

Online-Kurse und Fernunterricht

• DAS MERKWÜRDIGE PAAR

Der Spielleiter oder die Spielleiterin wählt zwei Karten mit besonders unterschiedlichen Gegenständen und zeigt sie den Mitspielenden. Diese sollen nun innerhalb einer festgelegten Zeitspanne so viele Gemeinsamkeiten wie möglich zwischen den beiden Gegenständen finden. Zum Beispiel:

TEEKANNE - T-SHIRT - Man kann sie waschen. - Sie können verschieden groß sein. - Sie können einfarbig oder bunt sein. ...

*Diese sind natürlich nur einige Vorschläge dafür, was man mit **Was ist das?** machen kann. Jede Lehrkraft kann das Spiel ganz nach eigenem Ermessen einsetzen, je nach Sprachniveau der Gruppe und den Zielen, die erreicht werden sollen. Man kann es mit verschiedenen Aufgaben bereichern und ergänzen, um das Lernen der deutschen Sprache zu unterstützen und zu stimulieren.*



Entdecke alle
Sprachspiele von Eli
auf der Webseite
www.elilanguagegames.com



NIVEAU A2-B1

Der Planet steht auf dem Spiel

Ein Brettspiel, das dabei hilft, über den Schutz des Planeten, Recycling, erneuerbare Energien, nachhaltige Landwirtschaft und Bio-Lebensmittel zu sprechen, um einen besseren Lebensstil zu fördern.



NIVEAU A2-B1

Wie geht's?

Ein unterhaltsames Spiel mit einem bebildertem Spielbrett, auf dem die Spielenden das Ziel erreichen müssen, nachdem sie eine Reihe von Tests bestanden haben, die Kenntnisse von Vokabeln in Bezug auf den Körper, die Gesundheit und eine gesunde Lebensweise erfordern.



NIVEAU A2-B1

Deutschsprachige Persönlichkeiten

Ein perfektes Spiel, um sich in Gesellschaft der Hauptfiguren der deutschsprachigen Geschichte und Kultur zu vergnügen.



NIVEAU A2-B1

Das Spiel der Emotionen

Ein fesselndes Kartenspiel, das hilft, zwischen verschiedenen Emotionen zu unterscheiden, eigene auszudrücken und die anderer zu erkennen. Dabei wird der Wortschatz erweitert und Grammatik und Syntax geübt.



NIVEAU A2-B1

Kennst du die Redensart?

Ein sehr nützliches Kartenspiel, das hilft, die Bedeutung der gebräuchlichsten idiomatischen Ausdrücke der deutschen Sprache zu entdecken und sowohl das Hörverstehen als auch das Leseverstehen zu verbessern.



NIVEAU A2-B1

Das Tagesablauf-Domino

Dieses lustige Domino hilft dabei, tägliche Handlungen in eine logische Reihenfolge zu bringen und Verben in der Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft zu konjugieren.



NIVEAU A2-B1

Kettenfragen

Die Karten werden durch die verschiedenen dargestellten Figuren zu einem unterhaltsamen Hilfsmittel, um das Denken anzuregen, die Frageform zu üben und die Sprachkenntnisse zu erweitern.



NIVEAU A2-B1

Fragen und Antworten

Ein prächtiges Spielbrett, das einen äußerst detaillierten Vergnügungspark darstellt und reich an Elementen ist, regt die Beobachtung an und hilft, die Karte des Gegners zu erraten, indem man Fragen nach Vorgabe eines Würfels stellt: wer?, was?, wie?, wo?, wann? und wie viele?



NIVEAU A2-B1

Bau den Satz!

Verben sind die Protagonisten dieses Brettspiels, das durch die Verwendung von Karten und drei Würfeln den Satzbau zu einer lustigen Aufgabe macht.



NIVEAU A2-B1

Die Erzählwerkstatt

Ein außergewöhnliches Kartenspiel, ideal zum Üben des Satzbaus und zur Förderung der Kreativität und des Umgangs mit verschiedenen literarischen Gattungen.



NIVEAU A2-B1

Deutsch-Meisterschaft

Ein lustiges Spiel, um MitschülerInnen und FreundInnen zu einem Test über das Allgemeinwissen herauszufordern ... mit Fragen zu Geschichte, Zivilisation, Traditionen, Geographie und Sport.



NIVEAU A2-B1

Triboo

Triboo ist ein außergewöhnliches Brettspiel, bei dem man die Karten des Gegners erraten muss. 132 Karten, unterteilt in sechs Kategorien: Wissenschaft, Geschichte, Geographie, Sport, Unterhaltung, Kunst und Literatur.



NIVEAU A2-B1

Unterwegs in der Stadt

Ein fesselndes Brettspiel, um mehr über die Stadt und ihre Orte, Geschäfte, Verkehrsmittel, Schilder und Verkehrsregeln zu erfahren.



NIVEAU A2-B1

Die Rundreise

Ein schönes Spielbrett, das die Karte Deutschlands, Österreichs und der Schweiz mit einem Spielverlauf in Etappen darstellt, um die Städte, Denkmäler, Feste und kulturellen Traditionen kennenzulernen.



NIVEAU A1-B2

Das Dame-Spiel der Verben

Ein altbekanntes Spiel in neuer Version wird zu einem nützlichen Hilfsmittel, bei dem die Lernenden die Verbkonjugation trainieren.

GER: Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen

A1 Anfänger

A2 Grundlegende Kenntnisse

B1 Fortgeschrittene Sprachverwendung

B2 Selbständige Sprachverwendung

C1 Fachkundige Sprachverwendung

C2 Annähernd muttersprachliche Kenntnisse

Was ist das?

von Chiara Colucci

© 2023 ELI s.r.l.

Postfach 6 – 62019 Recanati - Italien

Tel. +39 071 750701 - Fax +39 071 977851

www.elionline.com

Deutsche Version: Iris Faigle

Art Director: Letizia Pigni

Redaktion: Gigliola Capodaglio

Fotografien: Shutterstock, Archiv ELI

Produktionsleitung: Francesco Capitano

Grafik und Layout: Gianni Caputo

Gedruckt von Tecnostampa – Pigni Group Printing Division
Loreto-Trevi

ISBN: 978-88-536-3848-9

Die vollständige oder teilweise Reproduktion dieser Publikation sowie deren Übermittlung in jeglicher Form und mit irgendwelchen Mitteln, auch durch Fotokopien, ist ohne die Genehmigung des Verlags ELI streng verboten.