

KENNST DU DIE REDENSART?



Sprachliche Ziele

Kennst du die Redensart? richtet sich an Lernende, die bereits über Grundkenntnisse der deutschen Sprache auf dem Niveau A2-B1 verfügen. Es ist ein sehr nützliches Spiel, mit dem man die Bedeutung einiger sehr gebräuchlicher Ausdrücke entdecken kann, die in einer Vielzahl von Situationen verwendet werden. Durch dieses Spiel sind Redewendungen kein Geheimnis mehr und die Lernenden trainieren nicht nur, sie zu erkennen, sondern sie können sie auch auswendig lernen und die richtige Verwendung üben. Die Redewendungen helfen, bestimmte kulturelle Aspekte zu vertiefen, was für ein besseres Verständnis und eine bessere Anwendung der deutschen Sprache von grundlegender Bedeutung ist.

Material

Das Spiel besteht aus:

- **132 Karten**, die in zwei Kartensätze aufgeteilt sind. Im ersten Kartensatz ist der Spruch auf jeder Karte mit einer lustigen Illustration dargestellt. Im zweiten Kartensatz ist auf jeder Karte der Spruch mit drei möglichen Bedeutungen A, B, C kombiniert: zwei falsche und nur eine richtige, fett gedruckt. Die beiden Kartensätze sind leicht an der Farbe der Kartenrückseite zu erkennen und in beiden sind die Karten von 1 bis 66 nummeriert, um dem Spielleiter oder der Spielleiterin die Zuordnung der abgebildeten Karte zur Optionskarte zu erleichtern.

- **Die Handreichung** enthält Anleitungen und bietet mehrere Alternativen für den Einsatz des Spiels sowohl im Klassenzimmer als auch zu Hause sowie in Online-Kursen oder -Stunden.

So geht das Spiel

Nachdem der Spielleiter/die Spielleiterin überlegt hat, ob er/sie mit allen Sprüchen oder nur mit einigen von ihnen spielen möchte, werden die beiden Kartensätze aufgeteilt, die Bildkarten an die Spieler verteilt und der verdeckte Optionsstapel in die Tischmitte gelegt.

Dann beginnt der/die jüngste Spieler/in das Spiel: Er oder sie nimmt eine Optionskarte und liest den Spruch laut vor. Der/die Spieler/in mit der entsprechenden Bildkarte hebt die Hand, hört zu, wenn die drei Möglichkeiten vorgelesen werden, und versucht zu sagen, welche davon richtig ist. Wenn er/sie richtig rät, gewinnt er/sie das Kartenpaar und das Spiel geht an den/die Spielerin zu seiner Rechten über. Wenn die Antwort falsch ist, darf der/die Spieler/in zu seiner/ihrer Rechten aus den beiden verbleibenden Möglichkeiten raten. Nur der/die Spielerin, dem/der es gelingt, die richtige Antwort zu erraten, erhält das Kartenpaar.

Der/die Spieler/in oder das Team, das die meisten Karten zusammenbringt, gewinnt. Das Spiel kann so lange fortgesetzt werden, bis alle Karten übereinstimmen, oder es kann innerhalb einer bestimmten Zeit beendet werden.



Weitere Vorschläge

• FINDE DAS PAAR!

Diese Aktivität ist besonders nützlich, um sich mit den Karten vertraut zu machen und die Redewendungen des Spiels kennenzulernen. Der/die Leiter/in muss zunächst entscheiden, ob die Klasse in kleine Gruppen aufteilt (so ausgewogen wie möglich, mit maximal 4/5 Personen) oder einzeln gespielt wird, und ob mit allen Sprüchen oder einer Auswahl gespielt werden soll. Nachdem diese Wahl getroffen und die Karten gemischt wurden, werden sie verdeckt auf den Tisch gelegt, sodass alle Karten sichtbar sind. Nun beginnt der/die jüngste der Mitspielenden: Er/sie deckt zuerst eine Karte der einen und dann der anderen Farbe auf. Dann liest er/sie den Wortlaut laut vor und wenn die beiden Karten übereinstimmen, gewinnt er/sie das Paar und ein anderer Spieler, eine andere Spielerin oder das gegnerische Team ist an der Reihe. Stimmen die beiden Karten hingegen nicht überein, werden die beiden Karten umgedreht, sodass sie an derselben Stelle liegen, und das Spiel geht an eine andere Person oder das gegnerische Team über. Der/die Spieler/in oder das Team, das in diesem Spiel die meisten Karten erhält, gewinnt. Das Spiel kann so lange fortgesetzt werden, bis alle Karten übereinstimmen, oder es kann innerhalb einer bestimmten Zeit enden.

• SUPERQUIZ

Bei diesem Spiel wird nur der Optionsstapel verwendet, der umgedreht in der Mitte des Tisches platziert wird. Der/die jüngste der Mitspielenden beginnt: Er/sie nimmt eine Karte und liest dem/der Spieler/in rechts von ihm/ihr den Spruch und die drei Möglichkeiten vor. Wenn er/sie die Bedeutung des Sprichworts errät, bekommt er/sie die Karte, wenn nicht,

In beiden Fällen ist er/sie an der Reihe, eine neue Karte zu ziehen und dem/der Spieler/in zu seiner/ihrer Rechten den Text vorzulesen. Das Spiel wird auf diese Weise fortgesetzt, bis die Karten zu Ende sind oder das Zeitlimit erreicht ist. Wem es gelingt, die meisten Karten zu sammeln, gewinnt.

• WAS BEDEUTET DAS?

In diesem Fall wird nur der Bildkartensatz verwendet, der umgedreht in die Tischmitte gelegt wird. Der/die jüngste der Mitspielenden beginnt: Er/sie nimmt eine Karte, liest den Spruch vor und erklärt dessen Bedeutung. Bestätigt der/die Spielleiter/in, dass die Erklärung richtig ist, erhält der/die Spieler/in die Karte, andernfalls wird sie zurück unter den Stapel gelegt. In beiden Fällen übernimmt der/die Spieler/in rechts von ihm/ihr. Das Spiel wird auf diese Weise fortgesetzt, bis die Karten zu Ende sind oder das Zeitlimit erreicht ist. Wem es gelingt, die meisten Karten zu sammeln, gewinnt.

• BENUTZE DIE REDENSART

In diesem Fall wird nur der Bildkartensatz verwendet. Jede Person erhält eine vom/von der Spielleiter/in gewählte oder zufällig gezogene Karte. Der Spruch auf der Karte soll innerhalb einer bestimmten Zeit in einem Satz oder einer kurzen Geschichte richtig verwendet werden. Am Ende der Zeit wird jeder Beitrag laut vorgelesen und nur der/die Spieler/in, der/die die Redensart richtig eingesetzt hat, gewinnt die Karte. Das Spiel kann mit anderen Karten wiederholt werden, und am Ende gewinnt, wer die meisten Karten erobert hat.

Variante 1

Das Spiel erfolgt mithilfe der Optionskarten. Bei dieser Variante kennen die Mitspielenden die korrekte Bedeutung der Redewendung genau, und die Schwierigkeit besteht darin, einen Satz oder eine kurze Geschichte zu bilden, die die Redewendung enthält. Wenn diese Variante komplexer gestaltet werden soll, können derselben Person mehrere Karten gleichzeitig zugewiesen werden, wobei dann mehrere Sprüche in dieselbe Geschichte einzubauen sind. Ausgezeichnet wird der grammatikalisch korrekteste, aber auch der unterhaltsamste Vorschlag.

Variante 2

In diesem Fall ist die Struktur des Spiels identisch mit der vorherigen Variante, aber anstelle der Redewendung muss derselbe Sinn ohne die Redewendung zum Ausdruck kommen.

• PANTOMIME

Jede/r Spieler/in nimmt eine Karte vom Bildkartensatz und muss die Redensart für die anderen Mitspielenden oder das generische Team mimen. Am Ende des Spiels gewinnt, wer die meisten Karten erraten und gewonnen hat.

• WOHER KOMMT DAS?

Jedem/jeder Spieler/in wird eine Bildkarte zugewiesen, und alle müssen versuchen, Informationen über die Redewendung herauszufinden: ihren Ursprung, ob es sie in anderen Sprachen gibt und ob sie im Laufe der Zeit unverändert geblieben ist oder ob sie sich durch Anpassung an die unvermeidlichen Veränderungen in der Sprache entwickelt hat.

Online-Kurse und -Stunden

• WAS HEISST DAS?

Der/die Leiter/in kann die Bildkarten verwenden, indem er sie vor die Webcam hält und die Teilnehmenden auffordert, die Bedeutung des abgebildeten Spruchs zu erraten.

• WELCHE DER DREI?

Eine ansprechende Alternative besteht darin, dass der/die Leiter/in den anderen Kartensatz verwendet und den Spruch und die drei Optionen in einer Art Quiz vorliest.



Dies sind natürlich nur einige Vorschläge dafür, was man mit **Kennst du die Redensart?** 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

Was ist das?

Es ist ein Spiel mit Fotokarten, mit dem man den Wortschatz erweitern kann, die Beschreibung von Gegenständen aus dem Alltag üben und über die verschiedenen Materialien sprechen kann, aus denen sie bestehen.



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

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 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 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

Kennst du die Redensart?

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

Illustrationen: Silvia De Ventura

Produktionsleitung: Francesco Capitano

Grafik und Layout: Gianni Caputo

Druck: Tecnostampa – Pignini Group Printing Division

Loreto-Trevi

ISBN: 978-88-536-3853-3

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.