

**PUZZLE
DER GRAMMATIK**

SPILVEJLEDNING

Charlotte Skærbæk Sønderby

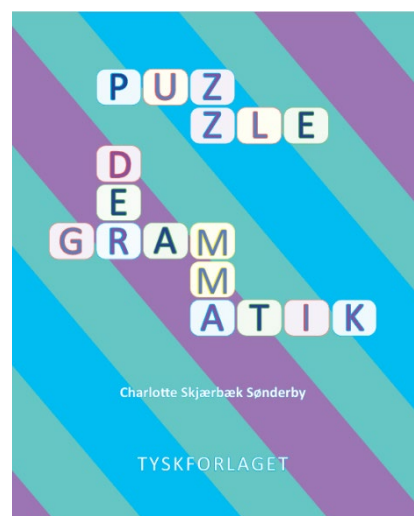
TYSKFORLAGET

GENERELT OM SPILLENE I PUZZLE DER GRAMMATIK

Puzzle der Grammatik er en legende og analog måde at arbejde med tysk grammatik på primært på A-niveau, men delvist også på B-niveau. Materialet består af 17 meget varierede spil, hvor eleverne arbejder sammen parvist eller i grupper på at pusle med forskellige grammatiske opgaver. Spillene er varianter af klassiske spil som fx ludo, brætspil, domino, vendespil (flash-cards) og trivial pursuit, men der er også andre spiltyper som bevægelsesspil, rollespil, terningspil og puslespil. Til sammen træner spillene seks centrale områder inden for grammatikken: ordstilling, verber, kasus, præpositioner, pronominer og adjektiver. Herudover er der et spil, der samler op på mindre drilske grammatiske temaer.

Puzzle der Grammatik omfatter også en grammatikbog med samme navn. Der er en tæt sammenhæng mellem spillene og grammatikbogen, da de 17 spil bygger på formuleringer, forståelser og didaktiske pointer herfra. Spillene kan dog også bruges i undervisningen uden den tilhørende grammatikbog.

Spillene leveres i spillekasser med brikker, spilleplader, spillekort m.m., som er direkte klar til brug i undervisningen. Hver spillekasse indeholder ét spil. Derudover medfølger en spillekasse med tilbehør, hvor der er spillebrikker, terninger, spilvejledning og andre praktiske ting. Spillene er produceret i holdbart materiale, som kan tåle mange års brug i mange klasser.



De 17 spil giver gode muligheder for både variation og differentiering i tyskundervisningen. I denne spilvejledning er der til hvert spil information om, hvordan de enkelte spil spilles i deres grundform, men også input til variationsmuligheder. Der gives ikke en udtømmende liste over variationer, da flere af spillene også kan tilpasses den enkelte lærers temperament, fantasi og hensyn til elevernes faglige niveau. I spilvejledningen gives der også tips til, hvordan spillene kan gøres enten lettere eller sværere, så de bliver et fleksibelt redskab til differentiering i undervisningen, hvor man kan ramme eleverne præcis der, hvor der er i deres læring. Spillene kan desuden anvendes forskelligt i én og samme undervisningslektion, så nogle elever arbejder med spillene på én måde, mens andre bruger dem på en anden.



Til alle spillene medfølger et opgavekort, som forklarer, hvordan spillet spilles i sin grundform. Med opgavekortet kan eleverne selv finde hjælp til spillets gang og forskellige delopgaver. Opgavekortene er lette at genkende, da de adskiller sig fra alle øvrige spillekort og har samme baggrund og layout, som for eksempel her på billedet.

På side 4-5 i spilvejledningen findes en samlet oversigt over alle spillene. Den giver et hurtigt overblik over, hvor mange spil der er inden for de forskellige grammatiske emner. Oversigten viser også, i hvilken rækkefølge spillene kan bruges inden for hvert emne. Det første spil, der er anført, er altid det letteste, mens det sidste enten er det sværeste eller er et spil, der samler op på hele det grammatiske område.

I oversigten gives desuden stikord til spillenes faglige fokus samt oplysninger om, hvilken type spil der er tale om. Her fremgår også et estimat over spillenes varighed. Der er dog kun tale om vejledende tidsangivelser, da spillets længde også afhænger af klassens niveau, og om spillene spilles i deres grundform eller i en varieret udgave.

Rigtig god spillelyst!

OVERBLIK OVER GRAMMATIKSPILLENE

EMNE	SPIELNUMMER & TITEL	FAGLIGT FOKUS & NIVEAU	SPILTYP	VARIGHED	ARBEJDSFORM
ORDSTILLING	SPIEL 1 Sätze schnappen	Verbernes placering i hovedsætninger, ledsætninger og relativsætninger (kongruens). A- og B-niveau	Vendekort (svar på bagsiden)	15-30 minutter	Pararbejde (selvrettende)
	SPIEL 2 Würfelspiel zur Wortstellung	Verbernes placering i hovedsætninger, ledsætninger, udvidet infinitiv, løst og fast sammensatte verber, relative sætninger. A- og B-niveau	Spilleplade med spillekort (svar på bagsiden)	15-45 minutter	Gruppearbejde (selvrettende)
VERBER	SPIEL 3 In der Werkstatt der Verben mit Zeitformen spielen	Tempusbegreber & overblik over forskellige grupper af verbers bøjningsmønstre A- og B-niveau	Puslespil	10-20 minutter	Pararbejde
	SPIEL 4 Würfelspiel zum Passiv	Passivsætninger i forskelligt tempus. A-niveau	Spilleplade med terninger	15-30 minutter	Pararbejde
	SPIEL 5 Deklination im Konjunktiv II	Hjælpeverbernes bøjning i konjunktiv I & II. A-niveau	Puslespil	10-20 minutter	Pararbejde
	SPIEL 6 Trivial Pursuit mit Konjunktiv	Konjunktiv i forskellige sammenhænge (høflige udsagn, irrealis sætninger, indirekte tale). A-niveau	Spilleplade med spillekort (svar på bagsiden)	15-45 minutter	Gruppearbejde (selvrettende)
KASUS	SPIEL 7 Satzglieder-Puzzle	Sætningsanalysen i tre forskellige sværhedsgrader. A- og B-niveau	Puslespil	15-45 minutter	Pararbejde (selvrettende)
	SPIEL 8 Die Würfel sind gefallen, Zeitangaben	Tidsangivelser og deres kasus. A-niveau	Terningespil	10-20 minutter	Pararbejde eller gruppearbejde
	SPIEL 9 Mensch ärgere dich nicht	Opsamling på kasus: Sætningsanalyse, præpositionsled, tidsangivelser, genitivkonstruktioner A-niveau	Ludo	20-45 minutter	Gruppearbejde

PRÆPOSITIONER	SPIEL 10 Präpositionen-Jagd	Præpositionsremser, forklaring af kasus i styrelsen, faste forbindelser mellem verbum og præposition. A- og B-niveau	Indsætnings- øvelse (svar på bagsiden)	10-30 minutter	Pararbejde eller gruppearbejde (selvrettende)
	SPIEL 11 Bewegungsspiel zu den Präpositionen	Præposition foran en ledsætning eller udvidet infinitiv. A-niveau	Bevægelsesspil	15-25 minutter	Pararbejde eller gruppearbejde
	SPIEL 12 Präpositionen-Quiz	Alle typer af præpositionsled, præposition foran en ledsætning og udvidet infinitiv. A-niveau	Spilleplade med spillekort (svar på bagsiden)	20-45 minutter	Gruppearbejde (selvrettende)
PRONOMINER	SPIEL 13 Mit den Pronomen würfeln	Possessive, personlige og relative pronominer. A- og B-niveau	Spilleplade med spillekort (svar på bagsiden)	15-45 minutter	Pararbejde eller gruppearbejde (selvrettende)
	SPIEL 14 Detektivjagd	Personlige, possessive, relative og interrogative pronominer. A-niveau	Rollespil	15-30 minutter	Klassearbejde
ADJEKTIVER	SPIEL 15 Adjektiv-Domino	Adjektivernes bøjning i attributiv og prædikativ stilling. A- og B-niveau	Domino	10-30 minutter	Pararbejde (selvrettende)
	SPIEL 16 Komparations-Puzzle	Adjektivernes kasusbøjning & komparation. A-niveau	Puslespil (svar på bagsiden)	10-30 minutter	Pararbejde
APPENDIX	SPIEL 17 Spielbrett zu kniffligen Themen	Substantiverede adjektiver N-bøjningen Drilske verber Drilske udtryk A-niveau	Spilleplade med spillekort (svar på bagsiden)	20-45 minutter	Gruppearbejde (selvrettende)
TILBEHØR	Terninger og spillebrikker Spilvejledning Ekstra poser og elastikker				

SPIEL 1: SÄTZE SCHNAPPEN

Grammatisk emne: ORDSTILLING

Spiltype: Vendekort med svar på bagsiden (selvrettende)

Arbejdsform: Gruppearbejde

Varighed: 15-30 minutter

FAGLIGT FOKUS

Der er i dette spil fokus på tre grundlæggende områder inden for ordstilling: Verbernes placering i hovedsætninger, ledsætninger og relativsætninger. På vendekortene optræder fire grammatiske tider: præsens, præteritum, perfektum og pluskvamperfektum. Eleverne skal undervejs i spillet også arbejde med kongruens.

SÅDAN SPILLES SPILLET

Spillet går ud på, at eleverne på skift skal danne korrekte sætninger. På vendekortet står sætningernes led i forkert rækkefølge, og eleverne skal derfor bytte rundt på leddene, så sætningen bliver korrekt. Eleverne trækker på skift et vendekort og løser herefter opgaverne på kortet.

I spillets grundform skal alle vendekortene blandes, inden spillet går i gang. Herefter lægges de i én stor bunke foran eleverne. Opgavekortet lægges ved siden af bunken med vendekort.

Vendekortene har tre forskellige farver, som dækker over forskellige sætningstyper: hovedsætninger, ledsætninger og relativsætninger.

Inden for hver farve er der også en graduering af sværhedsgraden markeret med stjerner i øverste højre hjørne. Jo flere stjerner, jo sværere er opgaven. Er der kun én stjerne, står sætningen i simpel tid. Er der to stjerner, står sætningen i sammensat tid. Tre stjerner findes på kortene med relativsætninger.

Stjernerne er således også en hjælp til målrettet differentieret undervisning og trinvis indlæring, hvis man spiller spillet i en varieret udgave.



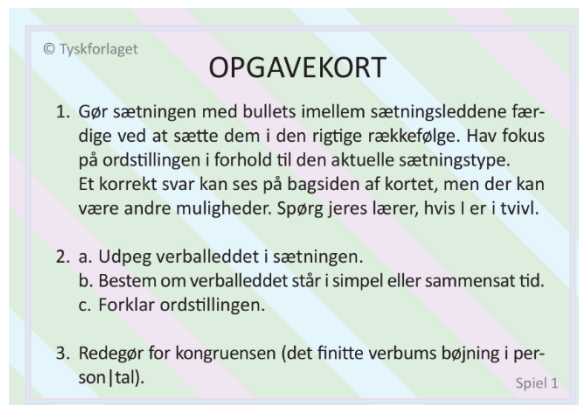
Opgavekortet skal ligge på bordet, så eleverne har overblik over de opgaver, de skal løse i spillet. Opgavekortet indeholder tre delopgaver, og alle tre delopgaver skal besvares, hver gang eleverne trækker et vendekort.

På bagsiden af opgavekortet er der sidehenvisninger til grammatikken, så eleverne selv kan slå op og finde hjælp, hvis de kommer i tvivl om en besvarelse.

Den første opgave går ud på at sætte sætningens led korrekt sammen og dermed færdiggøre sætningen, så verbernes placering bliver korrekt. På bagsiden af kortet kan eleverne se et korrekt svar, men ved nogle sætninger kan der være flere mulige løsninger. Har eleverne en anden løsning end den, der står på bagsiden af vendekortet, kan de tjekke deres besvarelse med læreren.

Den anden opgave har fokus på verballeddene. Eleverne skal finde verballeddet og på skift forklare hinanden, om verballeddet står i simpel eller sammensat tid. Herefter skal de forklare, hvorfor ordstillingen er, som den er. Elever, der har svært ved at løse opgaven eller kommer i tvivl, kan finde hjælp i *Puzzle der Grammatik* enten i figuren på side 11 eller ved at nærlæse siderne 11–15.

I den sidste opgave skal eleverne redegøre for kongruens. På vendekortets bagside er subjekt og verballed markeret med analysetegn, så det bliver lettere for eleverne at få øje på de to led, der er afgørende for at kunne forklare kongruensen. Under verballedet er bøjningen i person og tal noteret. Har eleverne brug for at repetere begrebet kongruens, finder de hjælp på side 30 i grammatikken.



VARIATIONS- OG DIFFERTIERINGSMULIGHEDER

Eleverne kan også konkurrere mod hinanden ved at samle point. En korrekt besvarelse af en af de tre delopgaver udløser ét point. For hvert vendekort kan en elev altså maksimalt få tre point. Den elev, der ved spillets afslutning har fået flest point, har vundet.

Derudover er der flere muligheder for at differentiere i dette spil:

- Eleverne kan spille med kun én af de tre farver. På den måde kan spillet bruges til trinvis indlæring: I første runde spilles kun med vendekortene med hovedsætninger, i anden runde spilles med vendekortene med ledsætninger, og i tredje runde med fokus på relativsætningerne.
- Eleverne kan spille på hver sit niveau. De dygtigste elever spiller med alle kortene, mens de elever, der har sværere ved at løse opgaverne, kun spiller med nogle af kortene udvalgt af læreren.
- Læreren kan vælge, at eleverne kun skal besvare én eller to af delopgaverne på opgavekortet.

Spillet kan benyttes både på A- og B-niveau.

SPIEL 2: WÜRFELSPIEL ZUR WORTSTELLUNG

Grammatisk emne: ORDSTILLING

Spiltype: Spilleplade med tilhørende spillekort med svar på bagsiden (selvrettende)

Arbejdsform: Gruppearbejde

Varighed: 15-45 minutter

FAGLIGT FOKUS

Formålet med dette spil er at skabe et samlet overblik over, hvordan verberne placeres i forskellige typer sætninger, sådan som det gennemgås i *Puzzle der Grammatik* i kapitlet om ordstilling (side 11–21). Der er derfor opgaver om verbernes placering i hovedsætninger, ledsætninger, udvidet infinitiv, løst og fast sammensatte verber samt i relative sætninger.

På spillekortene møder eleverne mange forskellige opgavetyper, der har til formål at styrke deres viden om verbernes placering i de forskellige sætningstyper.

SÅDAN SPILLES SPILLET

Eleverne starter med at finde opgavekortet. Opgavekortet læses igennem og lægges for sig på bordet.



Herefter fordeler eleverne spillekortene i seks bunker med hver sin farve, som placeres ud for de tilsvarende seks farver på spillepladen. Nu er spillet klar til at gå i gang.

Eleverne slår på skift med en terning. Antallet af øjne på terningen viser, hvilken kategori eleven skal trække et spillekort fra. Når der er trukket et spillekort, skal opgaven på kortet løses.

Når opgaven er løst, tjekker de andre elever i gruppen på bagsiden af spillekortet, om svaret er korrekt. Herefter lægges kortet nederst i bunken igen, og det er den næste spillers tur til at slå med terningen og trække et spillekort.

Spillet slutter, når den aftalte spilletid er gået.

På bagsiden af opgavekortet er der henvisninger til de forskellige steder i *Puzzle der Grammatik*, hvor sætningstyperne gennemgås. Eleverne har således gode muligheder for selv at finde hjælp i grammatikken.



VARIATIONS- OG DIFFERTIERINGSMULIGHEDER

Eleverne kan vælge at give hinanden point for hver korrekt besvarelse. Vinderen er dermed den elev, der til sidst har løst flest opgaver korrekt.

Læreren beslutter, hvor længe eleverne skal spille. Spillet kan slutte, når tiden er gået, eller når nogle elever når for eksempel 20 point. På den måde bliver spillet også til en konkurrence grupperne imellem. Læreren – som kender klassens elever – afgør, om konkurrencemomentet er gavnligt for klassen.

De to måder at spille på kan også kombineres, så eleverne første gang spiller uden fokus på point og i stedet koncentrerer sig om at lære og forstå ordstillingsreglerne. Når spillet senere inddrages i undervisningen igen, kan konkurrencemomentet være i fokus.

Endelig kan læreren vælge, at eleverne ikke skal bruge spillepladen, men kun skal benytte spillekort i udvalgte farver. På den måde kan læreren for eksempel bruge spillekortene til at træne ét grammatisk område inden for ordstilling – for eksempel udvidet infinitiv.

I denne variant kan spillet let benyttes på B-niveau. Når eleverne har arbejdet med spillekortene i alle farver, kan det være en god idé at bruge spillet i dets grundform som opsamling på alle seks områder inden for ordstilling.

Spillet kan benyttes både på A- og B-niveau.

SPIEL 3: IN DER WERKSTATT DER VERBEN

Grammatisk emne: VERBER

Spiltype: Puslespil

Arbejdsform: Pararbejde

Varighed: 10-20 minutter

FAGLIGT FOKUS

Formålet med spillet er dels at give eleverne sikkerhed i de forskellige tempusbegreber og dels at give dem et overblik over de forskellige kategorier af verber og deres bøjningsmønstre. De verber, der arbejdes med, er hjælpeverber, svage verber, stærke verber, løst sammensatte verber samt modalverber.

På side 25 i *Puzzle der Grammatik* findes en overskuelig figur over disse verber og deres kendetegn, som eleverne kan bruge som hjælp, mens de spiller.

SÅDAN SPILLES SPILLET



Inden spillet går i gang, skal eleverne sortere de blå og de grønne spillekort fra, da disse angiver kategorier af verber og grammatiske tider.

De øvrige spillekort blandes og lægges i en samlet bunke. Opgavekortet lægges på bordet, så eleverne kan se, hvilke forskellige opgaver de skal løse ved hvert spillekort.

Eleverne trækker på skift et verbum fra bunken med spillekort.

Den første opgave handler om bøjningskategorier. Eleverne skal bestemme, hvilken kategori af verbum verbet tilhører, og derefter finde det blå kort, der matcher verbets kategori. Dette kort lægges ved siden af spillekortet.

I den anden opgave skal eleverne bestemme verbets tid, person og tal. Herefter lægges det grønne kort, der matcher verbets tid, i forlængelse af det blå kort. Efter en runde kan elevernes bord således se ud på følgende måde:



Spillet bliver på den måde en form for puslespil, hvor eleverne skal finde matchende spillekort.

På bagsiden af spillekortene er alle betegnelser oversat til dansk, så eleverne kan få hjælp, hvis de har svært ved at huske, hvad de latinske begreber dækker over.

Når alle tre kort ligger på bordet og opgaverne fra opgavekortet er besvaret, er det den næste elevs tur. Spillekortet lægges tilbage, nederst i bunken og de blå og grønne spillekort lægges tilbage i hver sin bunke.

VARIATIONS- OG DIFFERTIERINGSMULIGHEDER

Spillet kan spilles på to andre måder, som er lettere varianter af grundspillet.

I den første variant starter eleverne med at lægge alle de grønne spillekort, der angiver tid, i en række. Herefter vælger hver elev én farve med en kategori af verber og tager alle spillekortene i denne farve. Eleverne skal derefter på skift lægge deres spillekort i de rækker, der passer til de forskellige tider. Når alle kortene er lagt, vælger eleverne en ny farve, og spillet gentages, indtil alle kategorier af verber er gennemgået. Herefter afsluttes spillet med, at eleverne lægger de blå kort med bøjningskategorier ud for verberne.

En anden variant er, at eleverne kun benytter spillekortene med verber. Eleverne starter med at blande disse spillekort og lægge dem i en bunke på bordet. Herefter trækker de på skift et kort og skal redegøre for, hvilken kategori af verbum der er tale om, og hvilken tid verbet står i.

Læreren vælger, om eleverne må benytte grammatikken, mens de spiller. Det gør naturligvis spillet lettere. Her kan eleverne have gavn af figurerne på side 25 og 26 i *Puzzle der Grammatik*, der illustrerer de fem forskellige bøjningskategorier og som giver et overblik over verbernes tider.

På bagsiden af opgavekortet er der også disse henvisninger til grammatikken.

Spillet kan benyttes både på A- og B-niveau.

SPIEL 4: WÜRFELSPIEL ZUM PASSIV

Grammatisk emne: VERBER

Spiltype: Terningespil

Arbejdsform: Pararbejde

Varighed: 15-30 minutter

FAGLIGT FOKUS

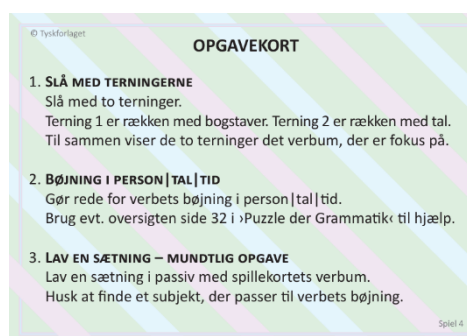
Formålet med spillet er at give eleverne træning i mundtligt at formulere tyske passivsætninger i forskelligt tempus. Spillet træner desuden dannelsen af korrekt kongruens.

SÅDAN SPILLES SPILLET

Til spillet skal der benyttes to terninger samt en spilleplade og et opgavekort.

Opgavekortet lægges på bordet ved siden af spillepladen. På den måde ses de tre delopgaver, der skal løses, hver gang det er en elevs tur:

Eleverne skal finde en passivkonstruktion på spillepladen ved hjælp af terningerne, de skal redegøre for passivkonstruktionens person, tal og tid, og de skal afslutningsvis formulere en sætning i passiv med denne konstruktion. Når en elev har løst alle opgaverne på opgavekortet, er det næste elevs tur.



De to terninger bruges på følgende måde: Den ene terning bestemmer tallene i den lodrette retning, mens den anden bestemmer bogstaverne i den vandrette retning. Den passivkonstruktion, som står i det felt, de to terninger tilsammen peger på, er den, eleven skal bruge i opgaverne på opgavekortet.

På spillepladen er passivformen også oversat til dansk. At eleverne har helt styr på betydningen og den tilsvarende danske oversættelse er en væsentlig faktor for, at spillet ikke bliver for svært, og for at de samtidig bliver mere bevidste om, hvordan passiv kan se ud på dansk.

Når eleverne løser opgave 3 på opgavekortet, skal de selv finde et subjekt, der passer i person og tal til passivkonstruktionen på spillepladen. Har eleverne vanskeligheder ved at løse opgaverne, kan der være hjælp at hente i oversigten i *Puzzle der Grammatik* på side 32.

C Tysksprog

PASSIV

	A	B	C	D
1	wurden gebaut blev bygget	war verkauft worden var blevet solgt	ist geschickt worden er blevet sendt	wird re... bliver re...
2	bist gefeiert worden er blevet fejret	werde untersucht blive undersøgt	ist gelobt worden er blevet rost	wurde e... blev opt...
3	wurde geschrieben blev skrevet	wird geschnitten bliver klippet skåret	bin gefragt worden er blevet spurgt	werden g... bliver s...
4	werden verkauft sind gemacht worden werdet gefahren wird gef...			

VARIATIONS- OG DIFFERTIERINGSMULIGHEDER

Den første variationsmulighed består i at gøre opgave 3 til en skriftlig besvarelse, hvor eleverne skriver besvarelserne af opgave 3 ned på et stykke papir og afleverer den til læreren, når tiden er gået. Læreren kan efterfølgende rette besvarelserne. Eleverne kan også udfordres ved at blive bedt om at formulere længere og mere komplekse sætninger.

Den anden variationsmulighed indeholder et konkurrencemoment. Hertil bruges små stykker papir i forskellige farver eller med forskellige symboler (fx en stjerne og en trekant) til hver elev. Når en elev har løst alle opgaver på opgavekortet, vinder eleven feltet med passivkonstruktionen og kan "blokere" feltet med et stykke papir. Lander eleven senere på et af sine egne felter, får han/hun et nyt slag. Lander eleven på et af en modstanders felter, kan han/hun forsøge at erobre feltet ved at danne en ny sætning. Vinderen er således den elev, der har erobret flest felter, når spillet slutter.

Spillet er målrettet A-niveau.

SPIEL 5: KONJUNKTIV-PUZZLE

Grammatisk emne: VERBER

Spiltype: Puslespil (selvrettende)

Arbejdsform: Pararbejde

Varighed: 10-20 minutter

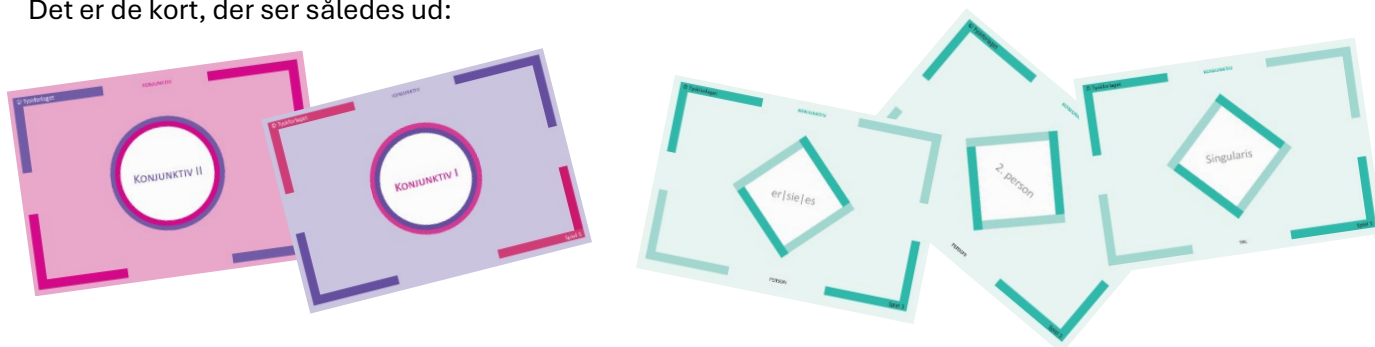
FAGLIGT FOKUS

Formålet med dette spil er, at eleverne bliver fortrolige med hjælpeverbernes bøjning i konjunktiv II, da disse er nogle af de mest anvendte verber i konjunktiv. På spillekortenes bagside er verberne desuden bøjet i konjunktiv I, så der er også god mulighed for at øve disse former.

Spillet træner derudover bestemmelse af person og tal i konjunktiv.

SÅDAN SPILLES SPILLET

Inden spillet kan starte, lægges kortene med angivelse af konjunktiv I eller II samt person og tal for sig. Det er de kort, der ser således ud:



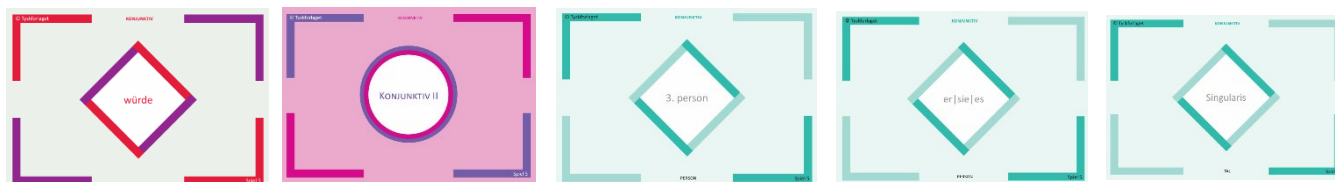
De øvrige kort med hjælpeverber bøjet i konjunktiv blandes og lægges i én bunke på bordet. Læreren bestemmer, om eleverne udelukkende skal arbejde med én af konjunktiverne, eller om både konjunktiv I og II skal indgå i spillet samtidig. Opgavekortet lægges på bordet for sig. Herefter er spillet klar til at begynde.

Der er flere delopgaver, som skal løses, når eleverne har trukket et kort fra bunken. Eleverne skiftes til at trække et kort og løse opgaverne.

I den første opgave skal eleverne fortælle, hvilket hjælpeverbum der er bøjet i konjunktiv.

I den anden opgave skal eleverne bestemme, om verbet optræder i konjunktiv I eller II og derefter lægge det kort, der markerer den korrekte bøjningsform.

I den tredje opgave bestemmes person og tal, hvorefter de tre kort, der matcher denne beskrivelse, lægges i forlængelse af hinanden, så de danner en lang række. Nedenfor ses et eksempel på, hvordan en korrekt besvarelse kan se ud.



VARIATIONS- OG DIFFERTIERINGSMULIGHEDER

Når eleverne har været igennem hele eller dele af bunken med konjunktivkort og har løst opgaverne hertil, skal de slutte spillet af med en ny opgave. Denne opgave er ikke obligatorisk, men kan betragtes som en variation af den første spilrunde.

Opgaven går ud på at skabe overblik over bøjningen af de tre hjælpeverber i konjunktiv. Eleverne hjælper hinanden med at lægge alle kortene, så der dannes et samlet skema over bøjningen. Kortene skal lægges, så person og tal placeres yderst til venstre i en lodret kolonne. Herefter lægges bøjningen af de tre hjælpeverber i hver sin lodrette kolonne.

Når alle kortene er lagt korrekt, kan eleverne sammenligne deres løsning med skemaet på side 35 i *Puzzle der Grammatik*. Læreren vælger igen, hvilken konjunktivbøjning der arbejdes med. De hurtigste elever kan måske nå at lægge begge bøjninger, eller de kan mundtligt "overhøre" hinanden i bøjningen af de tre hjælpeverber.

Denne opgave kan også varieres, så den bliver individuel, hvor eleverne på skift lægger hele skemaet. Hvis klassen trives med konkurrence, kan man tage tid på, hvor hurtigt skemaet kan lægges. Her kan eleverne konkurrere to og to, eller det kan gøres til en klassekonkurrence, hvor den hurtigste elev kåres.

Spillet er målrettet A-niveau.

SPIEL 6: KONJUNKTIV-PURSUIT

Grammatisk emne: VERBER

Spiltype: Spilleplade med tilhørende spillekort med svar på bagsiden (selvrettende)

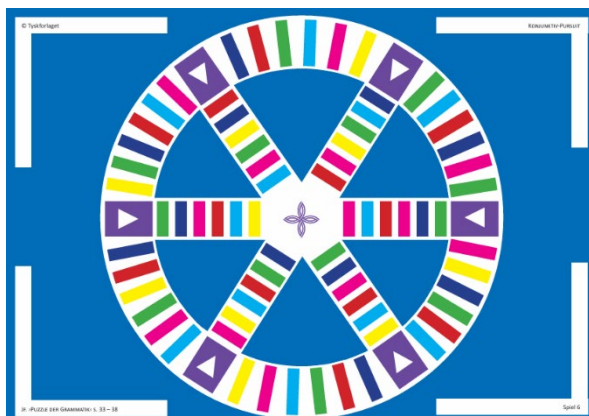
Arbejdsform: Gruppearbejde

Varighed: 15-45 minutter

FAGLIGT FOKUS

Formålet med dette spil er at give eleverne et overblik over, i hvilke forskellige sammenhænge konjunktiv anvendes på tysk, fx i høflige udsagn, irreale sætninger samt indirekte tale.

SÅDAN SPILLES SPILLET



Spillet består af en spilleplade, en række spillekort og et opgavekort. Spillekortene blandes og lægges i en bunke ved siden af spillepladen. Opgavekortet lægges på bordet for sig.

Spillet bruges som opsamling, når eleverne har gennemgået konjunktiven.

Spillet er en variant af det for mange elever kendte spil *Trivial Pursuit*:

Hver spiller vælger en spillebrik og placerer den i midten af spillepladen. Spillerne slår på skift med en terning og flytter den det antal felter frem, som terningen viser.

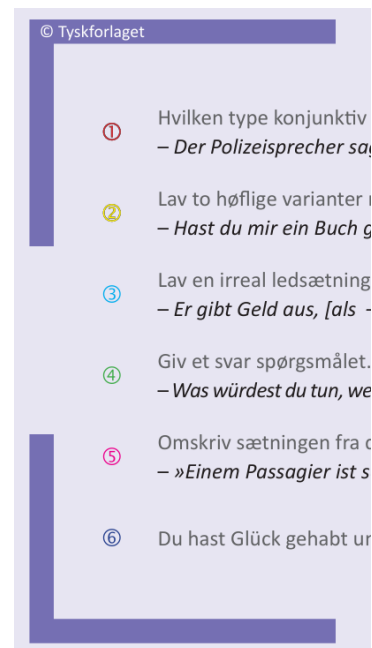
Farven på det felt, terningen lander på, bestemmer, hvilken kategori af spørgsmål fra spillekortet der skal besvares. Alle spørgsmål på spillekortene omhandler konjunktiv, men er opdelt i seks forskellige kategorier.

De seks kategorier er: 1. Konjunktiv finden und erklären, 2. Höflichkeit, 3. Als ob ... , 4. Wenn, dann ..., 5. Indirekte Rede og 6. Freie Wahl. Eleverne skal altid læse spørgsmålene på spillekortene højt, så alle i gruppen har mulighed for at tænke med.

På bagsiden af spillekortene findes løsningsforslag til hver kategori, så eleverne kan tjekke, om de har svaret korrekt. Når svaret er godkendt, lægges kortet tilbage nederst i bunken.

Svarer en spiller korrekt på et spørgsmål, får spilleren én ny tur. En spiller må dog kun slå to gange i træk. Svarer man korrekt på et spørgsmål, vinder man desuden en farve eller kategori, som noteres på et stykke papir. Når en spiller har svaret korrekt i alle seks kategorier, skal spilleren bevæge sig tilbage til centrum af spillepladen og besvare et afsluttende spørgsmål, som vælges af de øvrige spillere.

Svarer spilleren forkert, går turen videre til næste spiller.



VARIATIONS- OG DIFFERTIERINGSMULIGHEDER

Det er ikke afgørende, at alle elever når at blive færdige med spillet. Spillet kan også afsluttes, når tiden er gået. I så fald er det den elev, der har opnået flest farver eller kategorier, der vinder spillet i gruppen.

Læreren beslutter, om eleverne må benytte *Puzzle der Grammatik* som hjælp til at besvare spørgsmålene, eller om spillet skal spilles helt uden hjælpemidler. Det vigtigste er dog, at eleverne får mange succesoplevelser undervejs, så de gradvist oplever at beherske konjunktiven. Det er derfor ikke et mål i sig selv at spille uden hjælpemidler.

Spillet kan også spilles i en lettere variant, hvor spillepladen ikke anvendes, og kun spillekortene bruges. Denne variant kan med fordel benyttes, hvis eleverne har behov for at træne konjunktiven i mindre trin. Her vælger læreren, hvilke farver eller kategorier på spillekortene eleverne skal arbejde med.

Spillet er målrettet A-niveau.

SPIEL 7: SATZ-PUZZLE

Grammatisk emne: KASUS

Spiltype: Puslespil

Arbejdsform: Pararbejde (selvrettende)

Varighed: 15-45 minutter

FAGLIGT FOKUS

Formålet med dette spil er at træne sætningsanalysen på tre forskellige niveauer. Hvert niveau har sin egen farve:

Niveau 1 (de grønne spillekort): Sætningsanalyse med fokus på direkte og indirekte objekt samt adverbialled (kun adverbier)

Niveau 2 (de blå spillekort): Sætningsanalyse med fokus på subjektsprædikat og sammensatte verballer

Niveau 3 (de grå spillekort): Sætningsanalyse med fokus på objektsprædikat og adverbialled, både som adverbier og præpositionsled.

SÅDAN SPILLES SPILLET

Læg først opgavekortet på bordet. Fordel derefter spillekortene i tre bunker med hver sin farve, og bland herefter kortene. Der skal være ni spillekort i hver bunke.

Spillet går ud på at lægge spillekortene, så de tilsammen danner et kvadrat på 3 x 3 spillekort. Eleverne skal hjælpe hinanden to og to med at lægge de ni spillekort, så analysetegnene på det ene spillekort matcher sætningen på det andet som i eksemplet her.

Efterhånden som spillekortene lægges, bliver det tydeligt, om kortene ligger korrekt. Hvis kortene ikke passer sammen på alle fire sider, er der lavet en fejl undervejs, og eleverne må derfor arbejde videre med puslespillet. På den måde er spillet selvrettende. For god ordens skyld er det dog en god idé, at læreren tjekker, at opgaven er løst korrekt.

Nogle elever løser puslespillet meget hurtigt, mens andre har brug for længere tid og kan have behov for støtte undervejs. De elever, der hurtigt bliver færdige, kan arbejde videre med en ny bunke farvede spillekort.



VARIATIONS- OG DIFFERTIERINGSMULIGHEDER

Spillet består i sin grundform af tre forskellige sværhedsgrader. Læreren kan derfor vælge at fordele de forskellige farver blandt eleverne, så de passer til deres faglige niveau.

Læreren vælger også, om klassen skal arbejde med alle tre sværhedsgrader i samme undervisningslektion, eller om eleverne skal spille spillet over flere lektioner. Der kan dog være en fordel i at fordele spillet over flere gange, så elevernes viden om sætningsanalyse gentages og dermed fastholdes bedre.

De elever, der har svært ved sætningsanalysen, eller som har behov for at repetere reglerne, kan få hjælp i *Puzzle der Grammatik* på side 44–48.

Spillet kan bruges på både B- og A-niveau.

SPIEL 8: DIE WÜRFEL SIND GEFALLEN: SAG ´S MIT DER ZEIT

Grammatisk emne: KASUS

Spiltype: Terningespil

Arbejdsform: Pararbejde eller gruppearbejde

Varighed: 10-20 minutter

FAGLIGT FOKUS

I dette spil trænes betydningen af forskellige centrale tidsangivelser, deres placering som adverbialled i en sætning samt hvilke kasus de forskellige tidsangivelser kan stå i.

SÅDAN SPILLES SPILLET

Spillet er et terningespil, hvor eleverne ved at slå med terninger finder forskellige sætningsled, der skal indgå i en sætning.

Inden spillet begynder, lægges opgavekortet på bordet, så eleverne får overblik over de forskellige opgaver, de skal løse. Herefter fordeles spillekortene i seks bunker efter antallet af øjne på terningerne på kortene. Det er hensigtsmæssigt, at alle kortene ligger med den grønne side opad. Herefter er spillet klar til at begynde.

Eleverne slår på skift med en terning og trækker ét kort fra den bunke, der passer til antallet af øjne på terningen. Når der er trukket et kort, skal eleverne danne en eller flere sætninger, hvori der indgår følgende: 1) vendingen, der står på den grønne side af spillekortet, og 2) en eller flere af de tidsangivelser, der fremgår af den orange side.



Det er medspillernes opgave at tjekke, om verbet fra det grønne kort er bøjet korrekt, og om tidsangivelserne står korrekt i sætningen.

Som en sidste opgave skal eleven, der har dannet sætningen, forklare kasus i tidsangivelsen. Hvis der er usikkerhed om reglerne på dette punkt, kan eleverne finde hjælp i *Puzzle der Grammatik* på side 48–49.

Når eleven er færdig med alle delopgaver, lægges kortet tilbage nederst i bunken. Herefter er det næste elevs tur.

VARIATIONS- OG DIFFERTIERINGSMULIGHEDER

Spillet kan gøres lettere ved, at eleverne udelukkende arbejder med tidsangivelserne på de orange kort. I denne variant er spillet stadig et terningespil, men eleverne skal kun forholde sig til at placere og redegøre for tidsangivelsen.

I en endnu lettere variant arbejder eleverne fortsat med de orange kort og tidsangivelserne. Denne gang blandes alle de orange kort og lægges i en bunke. Eleverne trækker på skift et kort fra bunken, læser alle tidsangivelserne højt, mens den anden elev oversætter dem til dansk. I fællesskab forklarer de efterfølgende kasus i tidsangivelserne.

Spillet er lavet til A-niveau.

SPIEL 9: MENSCH ÄRGERE DICH NICHT

Grammatisk emne: KASUS

Spiltype: Spilleplade

Arbejdsform: Gruppearbejde

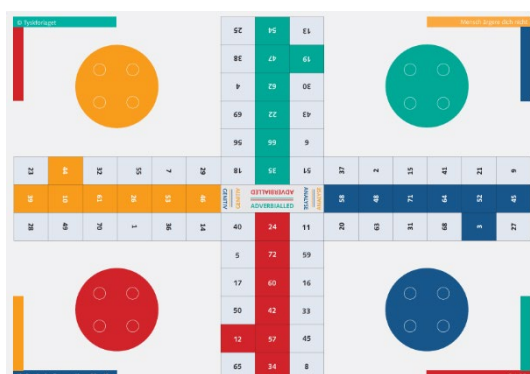
Varighed: 20-45 minutter

FAGLIGT FOKUS

Formålet med dette spil er at samle op på kapitlet om kasus på siderne 41–49 i grammatikken. Der er således opgaver om kasus i forbindelse med sætningsanalyse, præpositionsled, genitivkonstruktioner og forskellige tidsangivelser. Eleverne skal selv kunne afgøre, hvilken type konstruktion der optræder i en given sætning.

SÅDAN SPILLES SPILLET

Inden spillet går i gang, lægges opgavekortet og ludo-spillepladen på bordet. Der findes brikker og terninger til ludospillet og arket med 72 forskellige sætninger lægges klar.



Eleverne spiller sammen i grupper på op til fire elever. Som i et almindeligt Ludospil placerer eleverne mellem to og fire af deres brikker i hver deres hjørne med hver sin farve. Jo flere brikker, desto længere tid tager spillet.

Herefter slår spillerne på skift med terningen. Man skal slå en sekser for at kunne rykke en spillebrik ud på selve spillepladen. Man har tre forsøg og må altså slå tre gange, indtil man får en sekser.

Herefter slår eleverne på skift og flytter deres brikker svarende til det antal øjne, der er på terningen. Er man heldig at slå en 6'er, må man slå igen. Den spiller, der først får alle brikker helt i mål, vinder.

Når man lander på et felt, skal man forklare kasus i det fremhævede sætningsled eller i de fremhævede ord, som står på spillepladen med de 72 sætninger. Lander man på felt nummer 45, er det altså fremhævningsne i sætning nummer 45, der skal forklares. Er eleverne i tvivl om løsningen, kan de spørge læreren.

Mensch ärgere dich nicht		
39. Letzte Woche ^(f) haben wir ein Konzert von Rammstein besucht.	58. Wir begannen mit dem Aufräumen am nächsten Morgen ^(m) .	
40. Die Gäste kommen jedes Wochenende ⁽ⁿ⁾ zu uns.	59. Das Jubiläum war der Anlass der Feier ^(f) .	
41. Eine Runde warten!	60. Wir stellten die Stühle um den Tisch ^(m) .	
42. Die Kinder spielen im Garten des Gastgebers ^(m) .	61. Wegen schlechten Wetters ⁽ⁿ⁾ findet der Konzert nicht statt.	
43. Vor dem Fest ⁽ⁿ⁾ gehen wir einkaufen.	62. Sie bringen der Mutter ein Geschenk ⁽ⁿ⁾ zum Geburtstag.	
44. In der Küche ^(f) kocht mein Vater das Mittagessen.	63. Meine Tante fotografiert die spielenden Kinder ^(pl) im Garten.	
45. Meine Mutter hängt Girlanden über die Tische ^(pl) .	64. Die Lichter im Garten werden um 18	

VARIATIONS- OG DIFFERTIERINGSMULIGHEDER

De elever, der har svært ved opgaverne, kan eventuelt arbejde sammen med en makker. På den måde kan eleverne hjælpe hinanden med at besvare spørgsmålene. Det væsentligste er, at de møder mange opgaver og dermed får masser af træning i, hvornår og hvorfor sætningsled står i forskellige kasus.

Læreren kan også vælge, at eleverne udelukkende skal arbejde med spillepladen med de 72 sætninger. Opgaverne vil være de samme som i grundspillet. Man kan også dele de mange opgaver på spillepladen op i nogle bidder, som eleverne skal arbejde med i forskellige lektioner. Her vil det også være muligt at bede eleverne om at besvare opgaverne skriftligt.

Spillet er lavet til A-niveau.

SPIEL 10: PRÆPOSITIONEN-JAGD

Grammatisk emne: PRÆPOSITIONER

Spiltype: Vendekort

Arbejdsform: Pararbejde eller gruppearbejde

Varighed: 10-30 minutter

FAGLIGT FOKUS

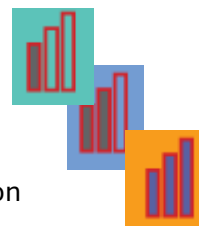
Formålet med dette spil er at træne brugen af kasus i præpositionsled i mange forskellige sætninger. Præpositioner er typisk et område, som mange elever har svært ved at automatisere. Derfor indeholder spillet mange spillekort og opgaver.

I spillet trænes de forskellige præpositionsremser, forklaring af kasus i styrelsen, faste forbindelser mellem verbum og præposition, samt de bestemte og ubestemte artikler repeteres.

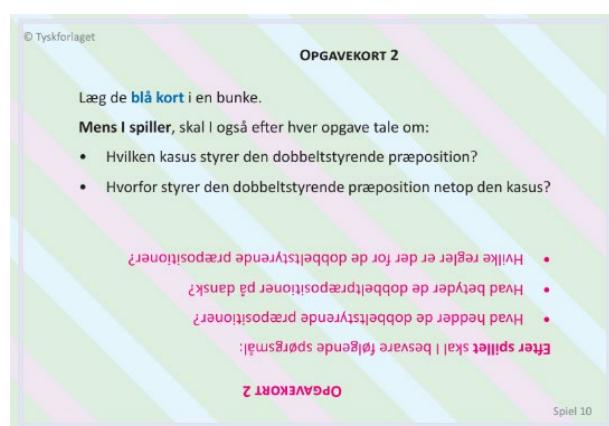
SÅDAN SPILLES SPILLET

Start med at sortere spillekortene i tre bunker med hver sin farve: en grøn, en blå og en orange bunke. Hver bunke har desuden sit eget opgavekort. Der er forskel på sværhedsgraden i de tre farver:

1. De grønne spillekort har opgaver til enkeltstyrende præpositioner
2. De blå spillekort har opgaver til dobbeltstyrende præpositioner
3. De orange spillekort har opgaver om faste forbindelser mellem verbum og præposition



I spillekortenes øverste højre hjørne viser et symbol sværhedsgraden på kortet.



Inden spillet starter, skal eleverne læse opgaverne på opgavekortet højt for hinanden. Bemærk, at der både er opgaver undervejs i spillet ("Mens I spiller") og opgaver ved spillets afslutning ("Efter spillet").

Eleverne trækker på skift et spillekort fra den bunke, de har fået tildelt. Alle spillekortene har et layout, der inviterer til samarbejde i pararbejdet. Der er to forskellige opgaver på hvert spillekort, men kortet skal drejes 180 grader, når makkeren skal have sin opgave.

På alle spillekort skal eleverne indsætte en bestemt eller ubestemt artikel. Det er vigtigt, at eleverne læser sætningerne højt, inden de indsætter artikler. Når opgaven er løst, tjekkes den med svaret på bagsiden af kortet.

Herefter besvares de uddybende spørgsmål på opgavekortet – nærmere bestemt spørgsmålene i feltet “Mens I spiller”.

Inden spillet afsluttes, kan eleverne parvist besvare de opsamlende spørgsmål på det tilhørende opgavekort – opgaverne i feltet “Efter spillet”.



VARIATIONS- OG DIFFERTIERINGSMULIGHEDER

I dette spil er der flere muligheder for variation og differentiering. Ud over at læreren kan udnytte de forskellige sværhedsgrader til at give eleverne forskellige udfordringer, er der også følgende muligheder:

- Opgaverne i “Efter spillet” kan drøftes i plenum i klassen i stedet for i par.
- Eleverne kan arbejde på tid og nå at besvare så mange kort som muligt. For hver korrekt besvarelse gives ét point.
- Eleverne kan arbejde i grupper, hvor de parvist konkurrerer mod hinanden. Det par, der får flest point, vinder spillet.

Spillet kan bruges på både A- og B-niveau. Bruges det på B-niveau skal man være opmærksom på, at der optræder præpositioner, som eleverne ikke nødvendigvis kender fra B-niveauet. Se også side 51–58 i *Puzzle der Grammatik*.

Spillet kan bruges på B- og A-niveau.

SPIEL 11: BEWEGUNGSSPIEL ZU DEN PRÄPOSITIONEN

Grammatisk emne: PRÆPOSITIONER

Spiltype: Bevægelsesspil

Arbejdsform: Gruppearbejde

Varighed: 15-25 minutter

FAGLIGT FOKUS

Formålet med dette spil er at træne de særlige konstruktioner på tysk, hvor en præposition står foran en ledsætning eller en udvidet infinitiv.

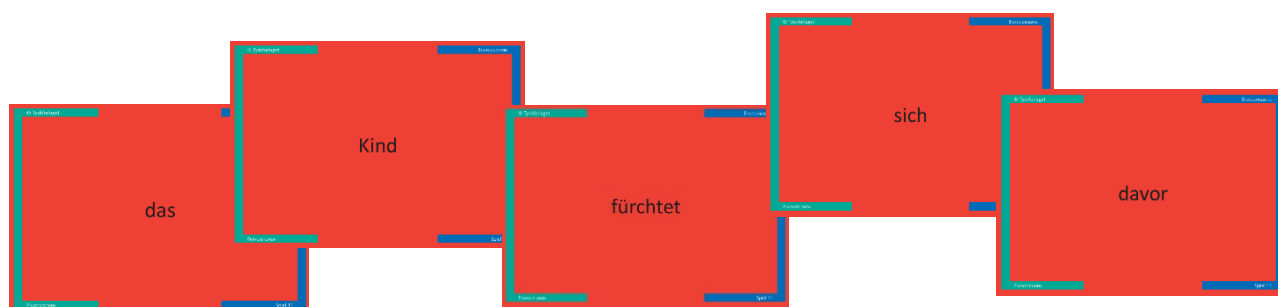
SÅDAN SPILLES SPILLET

Inden spillet kan gå i gang, skal spillekortene sorteres i bunker med hver sin farve. Opgavekortet lægges synligt på bordet.

Spillet går ud på, at eleverne skal konstruere korrekte sætninger bestående af en hovedsætning, en da(r)-omskrivning samt en ledsætning eller en udvidet infinitiv. Sætningerne i disse konstruktioner er "klippet" fra hinanden på ordniveau, så der på hvert kort er ét ord. Eleverne arbejder sammen om at placere ordene korrekt i sætningen.

Ved spillets start får hver gruppe en bunke spillekort i en farve. Spillekortene fordeles blandt gruppens medlemmer. De kort, man har fået, har man ansvaret for at få placeret korrekt i sætningen. Grupperne skal stå op ved et par borde, mens de lægger spillekortene.

Der er ikke store bogstaver til at markere sætningens første ord. Starten på en sætning kan for eksempel se således ud:



Når eleverne er færdige med en sætning, læses den højt i gruppen og godkendes af læreren. Herefter vender gruppen alle kortene, blander dem, fordeler dem igen blandt gruppens medlemmer og danner en ny sætning.

Bunkerne med spillekort cirkulerer mellem grupperne. Når en gruppe er færdig med den ene side af kortene, gentages spillet med bagsiden af kortene. Husk at blande kortene igen her. Når grupperne er

færdige med både for- og bagside af deres spillekort, kan de veksle deres spillekort til nogle andre i en ny farve hos en anden gruppe.

De hvide og grå spillekort er ekstrakort til de elever, der hurtigt bliver færdige med deres spillekort. Her skal eleverne blot mundtligt danne nye sætninger, hvor gruppens medlemmer på skift laver en sætning.



VARIATIONS- OG DIFFERTIERINGSMULIGHEDER

Når alle grupper har lagt deres sidste sætning, og den er godkendt af læreren, kan man bede dem lade sætningerne blive liggende på bordet. Herefter kan eleverne gå rundt i klasselokalet og kigge på de forskellige sætningskonstruktioner. I plenum kan man tale om:

- Hvilke sætninger slutter med en ledsætning eller med en udvidet infinitiv?
- Hvordan ser sætningerne ud, hvis tempus i sætningen ændres til præsens, præteritum, perfektum eller pluskvamperfektum?
- Hvad sker der med ordstillingen, når tempus ændres?

Spillet kan også spilles i plenum i klassen, hvor der skal være lige så mange elever, som der er kort til én sætning. Hver elev holder altså kun ét kort. Her går spillet ud på, at eleverne så hurtigt som muligt skal danne den korrekte sætning uden at tale sammen. Hvis der er nok elever, kan to grupper også konkurrere mod hinanden. Den gruppe, der først – og mest lydløst – danner en korrekt sætning, har vundet.

Spillet er målrettet A-niveauet.

SPIEL 12: PRÄPOSITIONEN-QUIZ

Grammatisk emne: PRÆPOSITIONER

Spiltype: Spilleplade med spillekort med svar på bagsiden (selvrettende)

Arbejdsform: Gruppearbejde

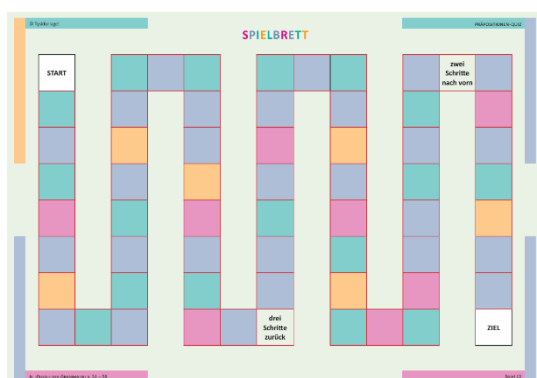
Varighed: 20-45 minutter

FAGLIGT FOKUS

Formålet med dette spil er at skærpe forståelsen for brugen af præpositioner i gængse præpositionsled (enkeltstyrende og dobbeltstyrende præpositioner), i faste forbindelser mellem verbum og præposition samt i konstruktioner, hvor præpositionen står foran en ledsætning eller en udvidet infinitiv.

Dette spil fungerer derfor som en opsamling på hele kapitlet om præpositioner i *Puzzle der Grammatik* (side 53–58).

SÅDAN SPILLES SPILLET



Spillet består af en spilleplade, en række spillekort i forskellige farver samt et opgavekort. Spillekortene lægges i fire bunker med hver sin farve ved siden af spillepladen. Opgavekortet lægges på bordet.

Spillet er et klassisk brætspil, så der skal også bruges terninger og spillebrikker. Spillerne slår på skift med en terning. Antallet af øjne på terningen viser, hvor mange felter man må rykke frem med spillebrikken på spillepladen. Når man lander på et felt, trækker man et spillekort i samme

farve som feltet. Den spiller, der først når målfeltet, vinder.

Alle spillekort har en sætning med et præpositionsled. Når man trækker et spillekort, består opgaven i følgende: 1) Find præpositionsleddet i sætningen, 2) Forklar kasus i styrelsen i præpositionsleddet og 3) (kun ved det orange kort) forklar brugen af præposition foran en ledsætning eller en udvidet infinitiv. De korrekte svar kan ses på bagsiden af kortet.

Farven på spillekortet markerer sværhedsgraden: De grønne kort indeholder sætninger med præpositionsled med enkeltstyrende præpositioner, de blå kort indeholder sætninger med præpositionsled med dobbeltstyrende præpositioner, de lyserøde kort indeholder sætninger med en tæt forbindelse mellem verbum og præposition, og de orange kort har fokus på sætninger med præpositioner foran ledsætninger eller en udvidet infinitiv.



VARIATIONS- OG DIFFERTIERINGSMULIGHEDER

Da der i spillekortene er indlejret differentiering i form af, hvor det grammatiske fokus ligger, er det enkelt at tilpasse spillet til en lettere version. I denne version bruges udelukkende spillekortene. Spillerne kan her to og to på skift trække et spillekort og besvare de samme tre spørgsmål som i den oprindelige udgave af spillet.

Hvis man bruger spillet på denne måde, kan man allerede på B-niveau arbejde med spillekortene og inddrage dem gradvist, efterhånden som de forskellige områder om præpositioner gennemgås i undervisningen. På den måde understøtter spillekortene en trinvis indlæring. I denne variant vil spillet desuden tage kortere tid at gennemføre.

Spilles der kun med spillekortene, kan spillet også gøres til en konkurrence, hvor det for eksempel gælder om at besvare flest spillekort korrekt inden for en given tidsramme.

Spillet kan bruges på B- og A-niveau.

SPIEL 13: MIT PRONOMEN WÜRFELN

Grammatisk emne: PRONOMINER

Spiltype: Spilleplade og tilhørende spillekort med svar på bagsiden (selvrettende)

Arbejdsform: Gruppearbejde eller pararbejde

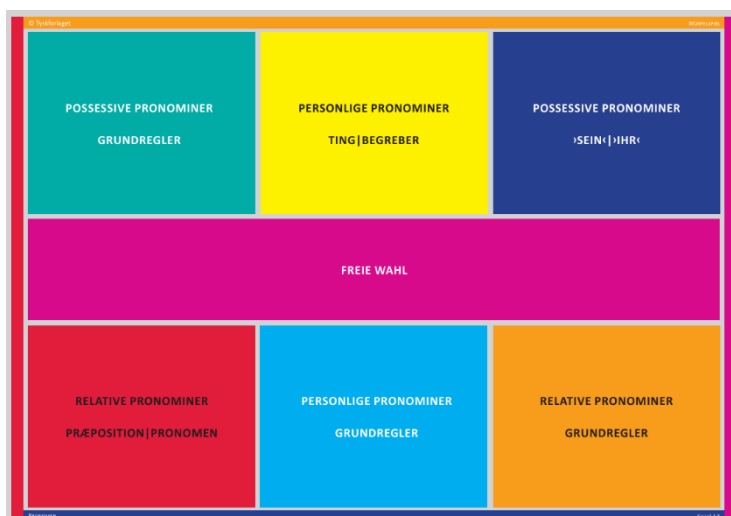
Varighed: 15-45 minutter

FAGLIGT FOKUS

Formålet med dette spil er at give et overblik over forskellige typer pronominer samt at træne brugen og bøjningen af pronominer samt gøre eleverne i stand til at kunne forklare pronominers brug og bøjning. Der er fokus på tre typer pronominer: possessive, personlige og relative pronominer.

SÅDAN SPILLES SPILLET

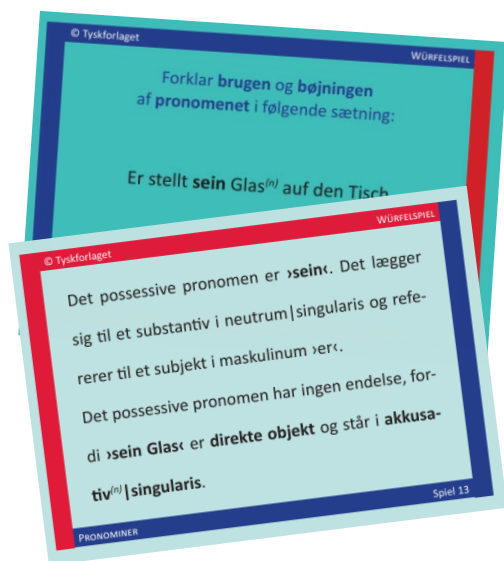
Spillet består af en spilleplade, et opgavekort og spillekort og i seks forskellige farver. Inden spillet starter, lægges spillekortene i seks bunker med hver sin farve ud for felterne på spillepladen med samme farve. Til spillet skal der bruges en terning.



På spillepladens seks farvede felter er det grammatiske fokus noteret: Ved de personlige pronominer er der enten fokus på grundreglerne eller på de regler, der gælder, når de personlige pronominer bruges om ting og begreber (side 62–63 i *Puzzle der Grammatik*). Ved de possessive pronominer er der enten fokus på grundreglerne eller på brugen af *sein* og *ihr* (side 64–65 i *Puzzle der Grammatik*). Endelig er der ved de relative pronominer enten fokus på grundreglerne eller på reglerne, når der står en præposition foran det rela-

tive pronomen (side 66–67 i *Puzzle der Grammatik*).

I spillet slår spillerne på skift med en terning ned mod spillepladen. Farven på feltet, som terningen lander på, afgør, fra hvilken bunke der skal trækkes et spillekort. Lander terningen i det midterste vandrette felt, må spillerne selv vælge, hvilken bunke der trækkes et spillekort fra. Alternativt kan de seks felter på spillepladen svare til terningens forskellige øjne: Det grønne felt er ét, det gule er to, det blå er tre osv. Her er det altså terningens øjne, der bestemmer, fra hvilken kategori der trækkes et spillekort.



På spillekortene står øverst, hvilken opgave eleverne skal løse, og midt på kortet står den sætning, som eleverne skal arbejde med. Der er udførlige svar på bagsiden af kortene, som viser de forskellige trin, der er vigtige i besvarelsen af spørgsmålet. Herved kan eleverne løbende kontrollere deres svar og sikre sig, at de har alle argumenter med i deres besvarelse.

Spillekortene lægges tilbage nederst i bunken, når opgaven er løst. Herefter er det næste spillers tur. Spillet slutter, når tiden er gået.

VARIATIONS- OG DIFFERTIERINGSMULIGHEDER

Ligesom i spil 12 kan dette spil gøres lettere ved udelukkende at spille med spillekortene. Her trækker eleverne på skift et kort og løser opgaven.

Hvis man bruger spillet på denne måde, kan man allerede på B-niveau arbejde med spillekortene og inddrage dem gradvist, efterhånden som grammatikken om pronomener gennemgås i undervisningen. På den måde understøtter spillekortene en trinvis indlæring. I denne variant vil spillet tage kortere tid at gennemføre.

Spilles der kun med spillekortene, kan spillet også gøres til en konkurrence, hvor det for eksempel gælder om at besvare flest spillekort korrekt inden for en given tidsramme.

Spillet kan bruges på både A- og B-niveau.

SPIEL 14: DETEKTIVAUFGABE

Grammatisk emne: PRONOMINER

Spiltype: Bewegungsspiel

Arbejdsform: Rollespil

Varighed: 15-30 minutter

FAGLIGT FOKUS

Formålet med dette spil er at træne den mundtlige brug af pronominer. Spillet fungerer som en opsamling på pronominer, som gennemgås i kapitlet om pronominer i *Puzzle der Grammatik* (side 61–69). Der arbejdes med personlige, possessive, relative og interrogative pronominer i spillet.

SÅDAN SPILLES SPILLET

Spillet er et rollespil og består af 24 rollekort samt tilhørende opgavekort. Ved spillets start skal alle elever have både et rollekort og et opgavekort.

© Tyskforlaget DETEKTIVJAGD

ICH BIN MAX HERZOG

HEIMATLAND: Deutschland
WOHNORT: Berlin.
AUSBILDUNG | BERUF: ...
ZUKUNFTSTRÄUME: M...
und selbstversorgen
FAMILIENSTAND: Ledig
KINDER: Keine.
ALTER: 20 Jahre alt.
INTERESSEN: Handwer...
UMWELTSCHUTZ: Ja, ich...
von Wäldern und na...
BEGRÜNDUNG: Wälder...
im Ökosystem.

ICH SUCHE 4 VERSCHIEDENE PERSONEN

Ich suche eine Person, die ...
→ gegen den Umweltschutz ist.
→ in Österreich geboren.
→ keine Kinder hat.
→ Wildtiere liebt.

Pronominer

© Tyskforlaget DETEKTIVJAGD

ICH BIN TIM SCHMID

HEIMATLAND: Österreich.
WOHNORT: Bregenz.
AUSBILDUNG | BERUF: Geschäftsführer eines großen
Energieunternehmens.
ZUKUNFTSTRÄUME: Nach Saudi-Arabien zu reisen.
FAMILIENSTAND: Ledig.
KINDER: Keine.
ALTER: 27 Jahre alt.
INTERESSEN: Trainieren.
UMWELTSCHUTZ: Nein, ich bin gegen erneuerbare
Energien und setze mich für fossile Brennstoffe ein.
BEGRÜNDUNG: Fossile Brennstoffe sind eine zuverlässige
und kostengünstige Energiequelle.

ICH SUCHE 4 VERSCHIEDENE PERSONEN

Ich suche eine Person, die ...
→ für den Umweltschutz ist.
→ in der Schweiz geboren ist.
→ Mitte 30 ist.
→ gerne strickt und häkelt.

Pronominer

Spiel 14

På rollekortet står der, hvem eleven selv er, og hvilke forskellige personer de som detektiver skal finde. Det er vigtigt, at der fordeles både orange og grønne rollekort blandt eleverne, da disse to farver repræsenterer forskellige holdninger.

På hvert rollekort står der nederst under strengen nogle karakteristika ved de fire forskellige personer, som eleverne skal lede efter. Når rollekortene er fordelt, skal eleverne gå rundt i klassen og stille hinanden forskellige spørgsmål på tysk for at finde de personer, de leder efter. Når en elev har fundet 3–4 (antallet fastsættes af læreren) af de personer, der står på rollekortet, er opgaven løst, og detektivjagten stopper. Husk at bede eleverne om at tage noter undervejs om de personer, de har fundet. Noterne skal bruges i spillets anden del.

© Tyskforlaget DETEKTIVJAGD

**OPGAVEKORT
EFTER SPILLET**

Efter spillet skal I bruge jeres noter fra detektivjagten. Fortæl hinanden i mindre grupper om personerne, I har talt med. I skal bruge **personlige, possessive** og **relative pronominer**. Det kan fx gøres sådan:

- Ich habe **mich** mit Anna|Max unterhalten, **die|der** in Basel|Berlin lebt?
- Anna|Johann hat Träume für **ihre|seine** Zukunft.
- **Sie|er** beschäftigt **sich** mit Nachhaltigkeit.
- Anna|Johann, **die|den** ich interviewt habe, erzählte über **ihren|seinen** Beruf.
- In **unserer** Gruppe möchten **wir** über Anna und Johann erzählen.
- **Sie** interessieren **sich** für Tiere und Wälder.
- **Ihre** Interessen teilen **sie** gerne mit **ihren** Nachbarn|Kollegen|Freunden.
- Anna|Johann berichtete über **ihre|seine** Ausbildung oder **ihren|seinen** Beruf.
- Was hat **sie|er** über **ihr|sein** Alter oder die Anzahl **ihrer|seiner** Kinder erzählt?
- Anna|Johann hat einen Traum, **über den** oft gesprochen wird, der aber **ihrer|seiner** Meinung nach kaum in **unserem** Leben in Erfüllung geht.

Pronominer Spiel 14

Opgavekortet indeholder hjælp til detektiv-samtalen mellem eleverne. Her er der eksempler på spørgsmål, eleverne kan stille til hinanden i eftersøgningen. På opgavekortet er pronominerne også fremhævet, så eleverne bliver gjort opmærksom på, hvor de skal have et særligt grammatisk fokus. Derudover tjener de fremhævede pronominer på opgavekortet også til at gøre opmærksom på, hvor hyppigt der bruges pronominer i sproget, og hvad deres funktion er.

På bagsiden af opgavekortet findes også udførlige forklaringer og hjælp til spillets anden del. Her skal eleverne arbejde i mindre grupper og på skift fortælle hinanden om de personer, de har fundet i deres detektivjagt. I denne præsentation skal eleverne igen bruge så mange pronominer som muligt.

På bagsiden af opgavekortet er der desuden en udførlig vejledning i, hvordan eleverne kan strukturere og opbygge sætninger i deres præsentation.

VARIATIONS- OG DIFFERTIERINGSMULIGHEDER

Spillet kan udvides eller afgrænses til en debat om *Umweltschutz*, hvor eleverne fokuserer på, om personerne er for eller imod, og hvorfor. Eleverne skal her påtage sig den holdning, der står på midten af deres rollekort med rød skrift, og argumentere for denne holdning. Nederst på opgavekortets forside findes der ligeledes i rød skrift vendinger og eksempler, som eleverne kan bruge som støtte i miljø-dialogen med de andre elever.

Endelig kan rollekortene også bruges til en "Bürgerversammlung", en klassedebat, hvor eleverne skal nå frem til, om der skal ændres på miljøhensynene i den by, de bor i.

Spillet er rettet mod A-niveau.

SPIEL 15: DEKLINATIONS-DOMINO

Grammatisk emne: ADJEKTIVER

Spiltype: Domino (selvrettende)

Arbejdsform: Pararbejde

Varighed: 10-30 minutter

FAGLIGT FOKUS

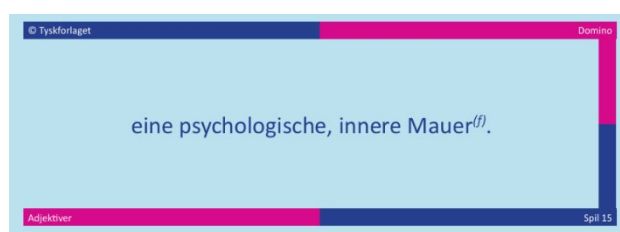
Formålet med dette spil er at arbejde med adjektivernes deklination. I spillet optræder adjektiverne både i prædikativ og attributiv stilling.

SÅDAN SPILLES SPILLET

Spillet består af to sæt dominospil, som tilsammen repræsenterer de tre adjektivbøjninger. Til hvert spil hører et opgavekort.

Der er forskel på sværhedsgraden i de to spil – både i forhold til de opgaver, der skal løses undervejs i spillet, og i forhold til hvor mange adjektivbøjninger der indgår. Dominospillet med de blå dominokort er det letteste, og dominospillet med de grå dominokort er det sværeste. De to spil adskiller sig også ved indholdet i sætningerne: Sætningerne i det blå spil har fokus på Berlinmurens historie, mens sætningerne i det grå spil har fokus på 1930'erne i Tyskland.

Dominospillet foregår på følgende måde: I hvert spil er der i alt 20 dominokort. Kortene passer



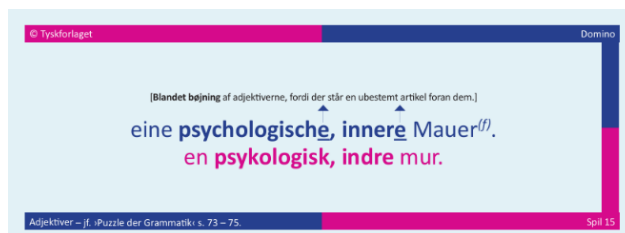
indholdsmæssigt og grammatisk sammen to og to. På dominokortenes layout fremgår det tydeligt, hvad der skal være henholdsvis venstre og højre dominokort. Den manglende ramme markerer således, at her kan to dominokort matches og sættes sammen.

Inden spillet starter, skal dominokortene sorteres i de to farver og blandes i hver sin bunke. Eleverne arbejder kun med ét af spillene eller én af farverne ad gangen. Når spillet starter, lægges alle dominokortene midt på bordet med forsiden opad. Opgavekortene lægges ved siden af.

Herefter trækker eleverne på skift to dominokort, som de vurderer, om der kan være et match. Undervejs må eleverne meget gerne hjælpe hinanden, indtil de har fundet 10 par dominokort, der passer sammen. På bagsiden af dominokortene kan eleverne se den danske oversættelse, som kan hjælpe dem undervejs i spillet, hvis de har svært ved at forstå indholdet af sætningerne.

Når alle dominokortene er samlet korrekt, skal eleverne løse de opgaver, der står på opgavekortet til spillet. På bagsiden af det højre dominokort finder eleverne svar på den tilhørende opgave.

Den sidste opgave på opgavekortet går ud på, at eleverne skal bruge de færdige sætninger fra dominokortene til at fortælle om enten murens opbygning og fald samt tiden derefter (det blå spil) eller om 1930'erne (det grå spil).



VARIATIONS- OG DIFFERTIERINGSMULIGHEDER

Læreren vælger, om de to dominospil skal spilles over to undervisningsgange – først det blå og derefter det grå spil – eller om de skal spilles i samme modul. I det blå spil er der fokus på den svage og den blandede bøjning. I det grå spil bruges alle tre bøjninger.

Læreren kan også vælge at lade begge spil indgå i samme modul. Her kan det være hensigtsmæssigt at give de svageste elever det letteste spil og de dygtigste elever det sværeste spil.

Det kan også være en god idé at inddrage spillene i forbindelse med forløb, hvor der arbejdes med Tysklands historie, enten i 1930'erne eller i det delte Tyskland under Den Kolde Krig.

Spillet kan bruges på både A- og B-niveau.

SPIEL 16: KOMPARATIONS-PUZZLE

Grammatisk emne: ADJEKTIVER

Spiltype: Puslespil

Arbejdsform: Pararbejde

Varighed: 10-30 minutter

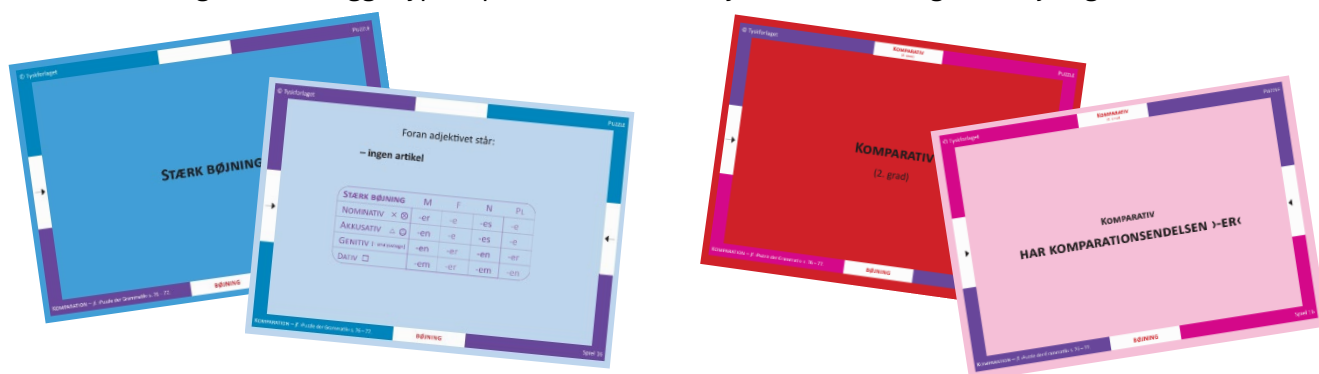
FAGLIGT FOKUS

Formålet med dette spil er at træne adjektivernes deklination (kasusbøjning) og komparation samt at skærpe elevernes bevidsthed om de to trin, der altid skal indtænkes, når adjektiver kompareres.

SÅDAN SPILLES SPILLET

Til spillet hører forskellige spillekort, der fungerer som puslespilsbrikker, samt et opgavekort. Opgavekortet lægges på bordet, så det kan hjælpe eleverne gennem de forskellige trin i spillet.

Inden spillet kan begynde, sorteres spillekortene i bunker efter farve. De grønne spillekort blandes og lægges midt på bordet. De blå og røde spillekort lægges i to bunker ved siden af opgavekortet. De blå kort angiver de tre mulige kasusbøjninger (deklinationen), og de røde angiver komparationens tre mulige former. På bagsiden af begge typer spillekort findes uddybende forklaringer til bøjningerne.

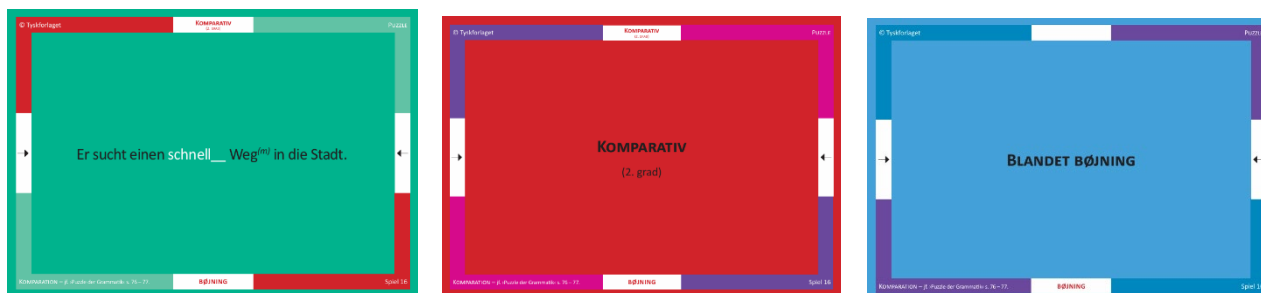


Spillet går ud på – som i spil 5 – at bruge spillekortene som puslespilsbrikker, hvor bøjningen stykkes sammen trin for trin. Spillerne trækker på skift et af de grønne spillekort med sætning, der mangler sine bøjninger.



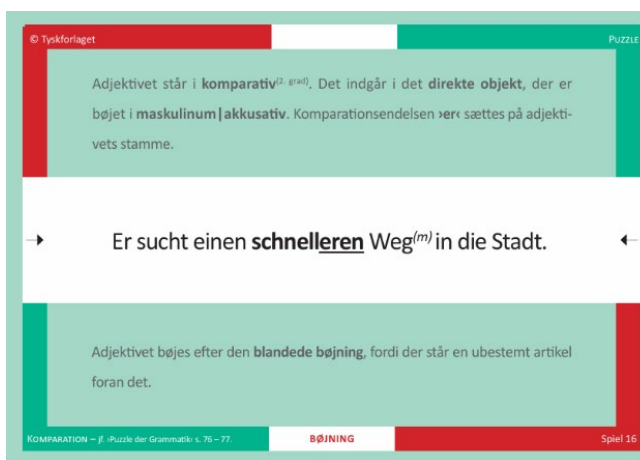
I det øverste hvide felt på det grønne kort står anført, hvilken grad adjektivet skal bøjes i. Først skal eleverne finde det komparationskort, som passer den grad, der er anført på det grønne spillekort. Dette kort lægges til højre for spillekortet.

Dernæst skal eleverne finde den kasusbøjning, som passer til sætningen. Dette kort lægges til højre for komparationskortet. I eksemplet nedenfor ser den korrekte løsning på puslespillet således ud:



Når de to trin er lagt, kan eleverne løse den næste opgave, nemlig at indsætte adjektivets bøjningsendelse i forhold til køn, kasus og tal på det substantiv, som adjektivet knytter sig til. Til sidst tjekkes svaret med løsningen på bagsiden af det grønne spillekort. Her gives der udførlige forklaringer på den korrekte løsning.

Når alle opgaver er løst, lægges det grønne spillekort tilbage nederst i bunken, og det er den næste elevs tur. Spillet stopper, når eleverne har været igennem hele bunken af grønne kort, eller når tiden er gået.



VARIATIONS- OG DIFFERTIERINGSMULIGHEDER

Hvis eleverne har godt styr på de trin, der skal foretages, når adjektiver kompareres, kan man vælge udelukkende at bruge de grønne spillekort. Denne variant gør spillet sværere.

Man kan også vælge udelukkende at arbejde med de blå og røde spillekort for at træne de mulige bøjninger, der kan forekomme. Her blandes de blå og røde spillekort og lægges i en bunke på bordet. Eleverne trækker herefter på skift et spillekort og skal gøre rede for kendetegnene ved den bøjning, de har trukket. Makkeren tjekker på bagsiden af spillekortet, om svaret er korrekt.

Hvis eleverne har brug for støtte fra bøjningskortene (de blå og røde) til at tydeliggøre de to trin, der er nødvendige i forbindelse med komparation af adjektiver, kan kortene også inddrages i andre mundtlige eller skriftlige opgaver.

Spillet er målrettet A-niveau.

SPIEL 17: SPIELBRETT ZU KNIFFLIGEN THEMEN

Grammatisk emne: APPENDIX

Spiltype: Spilleplade med tilhørende spillekort (selvrettende)

Arbejdsform: Gruppearbejde

Varighed: 15-30 minutter

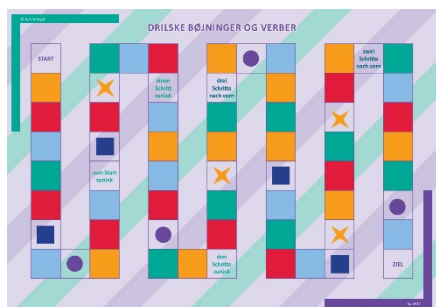
FAGLIGT FOKUS

Formålet med dette spil er at samle op på drilske grammatiske områder, som gennemgås i *Puzzle der Grammatiks* "Appendix" (side 78 og 82–84): drilske bøjninger (N-bøjningen), drilske verber (falske venner), drilske udtryk med genitiv på tysk – samt substantiverede adjektiver. Titlen på dette spil er derfor "Spielbrett zu kniffligen Themen".

Spillet fungerer samtidig som en opsamling på centrale grammatiske områder i hele grammatikken.

SÅDAN SPILLES SPILLET

Spillet er et klassisk brætspil, som består af en spilleplade, spillekort og et opgavekort. Til spillet skal der bruges terninger og brikker.



På spillepladen er der felter i fire forskellige farver. De fire farver repræsenterer de udvalgte grammatiske områder, der er fokus på. Derudover er der på spillepladen fordelt tre forskellige symboler (en firkant, en stjerne og en cirkel), som repræsenterer andre centrale grammatiske områder, der også trænes i spillet.

Inden spillet kan gå i gang, skal spillekortene blandes, fordeles i bunker efter farve og lægges ud ved siden af spillepladen.

Spillerne slår på skift med en terning. Den yngste spiller starter. Terningens antal øjne viser, hvor mange felter man må rykke frem på spillepladen. Når man lander på et felt, skal man trække et spillekort i samme farve eller med samme symbol som feltet og løse opgaven på kortet. Er opgaven løst korrekt, må man blive stående på feltet. Svarer man forkert, skal man rykke ét felt tilbage. Den spiller, der først når målfeltet, vinder.

På spillekortene står de forskellige typer af opgaver, eleverne skal løse. På bagsiden af spillekortene er der udførlige svar, så eleverne efterfølgende kan tjekke, om de har svaret korrekt.



På bagsiden af kortet er der også sidehenvisninger til *Puzzle der Grammatik*, så eleverne kan søge yderligere forklaring, hvis de har brug for det.

VARIATIONS- OG DIFFERTIERINGSMULIGHEDER

Da der i spillekortene er indlejret differentiering i form af, hvor det grammatiske fokus ligger, er det enkelt at tilpasse spillet til en lettere version. I denne version bruges udelukkende spillekortene. Spillerne kan her to og to på skift trække et spillekort og besvare de samme tre spørgsmål, som hører til den oprindelige udgave af spillet. I denne version er det også muligt at træne hver af de specifikke grammatiske områder for sig, efterhånden som de gennemgås i undervisningen. På den måde kan man arbejde med spillekortene i fire omgange.

Spilles der kun med spillekortene, kan spillet også gøres til en konkurrence, hvor det for eksempel gælder om at nå at besvare flest spillekort korrekt inden for en given tidsramme.

Spillet er målrettet A-niveau.