



DER GRAMMATIKBAUM



1 Wohin bist du letzten Sommer gefahren?

- A Am Bodensee.
- B An den Bodensee.
- C In den Bodensee.

eine Antwort
löschen

34 Wie kommt er
nach Hause?

- A Er nimmt den Zug.
- B Er nehmst den Zug.
- C Er nimmst den Zug.



Sprachliche Ziele

Der Grammatikbaum ist ein Brettspiel, das sich an Deutschlernende der Niveaustufen **A1** bis **A2** (GER) richtet und es ihnen ermöglicht, die wichtigsten Themen der deutschen Grammatik auf spielerische Weise zu lernen, zu testen und zu wiederholen. Das Spiel kann einzeln oder in Teams gespielt werden, zu Hause mit Freunden oder in der Klasse mit der Lehrkraft.

Material

Das Spiel besteht aus **132 Karten**, die in zwei verschiedenfarbige Kartensätze aufgeteilt sind: **60 blaue Karten für Verben** und **60 rote Karten für Grammatik**. Man kann die Karten je nachdem auswählen, was man üben möchte, oder die beiden Kartensätze mischen und mit allen Karten spielen. Auf jeder Karte befindet sich eine nummerierte Frage und drei Multiple-Choice-Antworten: A, B und C. Nur eine Antwort ist richtig: Die Lösungen befinden sich auf Seite 5 in dieser Handreichung.

Zusätzlich gibt es **12 grüne Hilfskarten, sechs für jedes Team**, die vor dem Spiel verteilt werden und von den Spielenden bei Bedarf eingesetzt werden:

- zwei Karten: **die Frage an den Gegner weitergeben**,
- zwei Karten: **die Karte austauschen**,
- zwei Karten: **eine Antwort löschen**,
- zwei Karten: **Mitspielende um Hilfe bitten**,
- zwei Karten: **die Antwort in Büchern und Aufzeichnungen suchen**,
- zwei Karten: **nach der Antwort fragen**.

Das **Spielbrett** stellt einen großen **Baum mit 120 Blättern und Blüten** dar. Die Struktur ist in zwei Hälften geteilt, um mit zwei Spielern/Spielerinnen oder zwei Teams zu spielen.



So geht das Spiel

Für jede gültige Antwort darf man ein Blatt vorrücken. Nach jeder Frage, ob richtig oder falsch beantwortet, geht der Zug an den gegnerischen Spieler/die gegnerische Spielerin oder das gegnerische Team über und die Karte wird unter den Stapel gelegt. Der Spieler/Die Spielerin oder das Team, das die meisten Blätter in der zu Beginn des Spiels festgelegten Zeit erobert, gewinnt.

Spiele und Lernaufgaben

SPIEL MIT SPIELBRETT UND ALLEN KARTEN

Der Spielleiter/Die Spielleiterin beginnt das Spiel und teilt, wenn in Teams gespielt wird, die Mitspielenden in zwei möglichst ausgeglichene Teams ein: das Team „Sonne“ und das Team „Mond“.

Nachdem die 120 Karten gemischt wurden, werden sie in zwei Kartensätze zu je 60 Karten aufgeteilt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Die Spieler und Spielerinnen brauchen einige kleine Gegenstände als Spielfiguren.

Das Team mit dem jüngsten Spieler oder der jüngsten Spielerin beginnt, während das andere Team wählt, mit welchem der beiden Kartensätze es spielen möchte.

Der erste Spieler/Die erste Spielerin deckt die erste Karte auf, liest die Frage laut vor und wählt eine der drei Antworten aus. Der Spielleiter/Die Spielleiterin bestätigt, ob die Antwort richtig ist, und der Spieler/die Spielerin setzt seine Spielfigur auf das erste Blatt des Baumes auf der Seite seines Teams. Wenn die Antwort falsch ist, sagt der Spielleiter/die Spielleiterin einfach, dass die Antwort nicht richtig ist, und die Karte wird neben den Stapel gelegt. In beiden Fällen geht das Spiel an das andere Team über, das eine Karte von seinem Stapel zieht.



Wenn das erste Team wieder an der Reihe ist, muss der Spieler/die Spielerin, bevor er/sie eine neue Karte zieht, auf die vorherige falsch beantwortete Karte reagieren. Wenn er/sie richtig rät, rückt er/sie auf dem Spielbrett vor und kann eine zweite Karte ziehen und die neue Frage beantworten. Liegt er/sie falsch, kommt er/sie auf dem Spielbrett nicht weiter und die Runde geht an das andere Team.

Die Struktur des Spiels ändert sich nie:

- Mit jeder richtigen oder falschen Antwort geht das Spiel an das andere Team über;
- Für jede richtige Antwort rückt man auf dem Spielbrett vor;
- Wenn die Antwort falsch ist, muss man es erneut versuchen, bis die richtige Antwort gefunden ist;
- Wer die meisten Blätter sammelt, gewinnt.

Wenn in Teams gespielt wird, wechseln sich die Mitspielenden innerhalb eines Teams beim Ziehen und Beantworten der Fragen ab, oder der Zug wechselt bei jeder Blume. Es gewinnt der Spieler/die Spielerin oder das Team, dem es gelingt, in der zu Beginn festgelegten Zeit die meisten Blätter zu erlangen.

Anmerkungen für den Unterricht:

- Das erneute Suchen nach der Antwort hilft dabei, sich Grammatikregeln und Verben einzuprägen, nicht nur für die, die am Zug sind, sondern auch für die anderen.
- Lautes Nachdenken, Vergleiche und Austausch unter den Spielenden sind immer gut, da dadurch Wissen wiederholt, verbessert und gefestigt wird.
- Die große Anzahl von Karten, wenn sie jedes Mal neu gemischt werden, machen jedes Spiel anders.

Lösungen:

01/A	31/B
02/A	32/C
03/C	33/A
04/C	34/A
05/A	35/B
06/B	36/A
07/C	37/C
08/B	38/B
09/A	39/C
10/C	40/A
11/B	41/C
12/A	42/B
13/B	43/A
14/A	44/B
15/C	45/C
16/A	46/A
17/B	47/C
18/A	48/A
19/C	49/B
20/C	50/B
21/B	51/C
22/C	52/B
23/A	53/A
24/B	54/C
25/C	55/B
26/A	56/A
27/B	57/C
28/A	58/C
29/B	59/A
30/C	60/B

VERBEN

GRAMMATIK

01/B	31/A
02/A	32/B
03/C	33/A
04/A	34/C
05/B	35/B
06/C	36/C
07/B	37/B
08/C	38/A
09/C	39/C
10/A	40/A
11/C	41/B
12/C	42/C
13/B	43/B
14/A	44/C
15/B	45/C
16/B	46/A
17/A	47/C
18/B	48/C
19/A	49/B
20/C	50/B
21/A	51/C
22/A	52/C
23/B	53/A
24/A	54/B
25/C	55/A
26/C	56/C
27/B	57/A
28/C	58/A
29/B	59/C
30/A	60/B



4



5

• VARIANTE FÜR DEN FERNUNTERRICHT

Das Spiel eignet sich auch hervorragend für Online-Kurse oder -Unterricht. Es werden nur die Karten verwendet: Einfach die Karte in die Kamera halten oder die Frage und die Mehrfachantworten vorlesen. Der Spieler/Die Spielerin wählt die Antwort und der Spielleiter/die Spielleiterin notiert die Punkte auf einem Blatt.

• GEZIELTE FRAGEN

Das Spiel kann nur mit den Verbkarten oder nur mit den Grammatikkarten gespielt werden, die leicht zu identifizieren und in zwei Kartensätze aufteilbar sind. Innerhalb der Kategorie „Grammatik“ oder „Verben“ kann der Spielleiter/die Spielleiterin eine weitere Unterteilung vornehmen, indem er/sie nur einige der Karten auswählt und die Fragen auswählt, die er/sie für die Gruppe für am geeignetsten hält.

• DIE HILFSKARTEN

Die sechs Hilfskarten oder nur eine Auswahl davon können zu Beginn des Spiels an die Spielenden oder die Teams verteilt werden, die sie nach Bedarf einsetzen können.

• WER DIE ANTWORT WEISS, SOLL SPRECHEN

Es ist möglich, ohne Aufteilung in Teams zu spielen, sowohl mit als auch ohne Spielbrett. Die Mitspielenden lesen abwechselnd nacheinander die Fragen vor und die anderen versuchen, so schnell wie möglich zu antworten. Jede richtige Antwort entspricht einem Punkt. Die Punkte werden auf einem Blatt Papier notiert. Wer es schafft, in der zu Beginn vorgegebenen Zeit die meisten Punkte zu erzielen, gewinnt. Dieser Spielmodus kann auch online gespielt werden.



6

• TEST

Der Spielleiter/Die Spielleiterin wählt zehn Fragen aus, liest sie laut vor und gibt den Spielenden Zeit, ihre A-, B- oder C-Antworten auf einen Zettel zu schreiben. Am Ende werden die Antworten verglichen.

• IDEEN UND ANREGUNGEN

Mit einer Glocke oder einer Trillerpfeife kann man falsche Antworten akustisch signalisieren, um das Spiel dynamischer zu machen und die Aufmerksamkeit der Spielenden hoch zu halten.

Dies sind natürlich nur einige Vorschläge dafür, was man mit *Der Grammatikbaum* machen kann. Jeder Spielleiter/Jede Spielleiterin 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.



7