

# Lass uns reden!



Die Begegnung mit  
welchem Tier würde  
dich ängstigen?

- 1 Mit einem Krokodil.
- 2 Mit einem Wolf.
- 3 Mit einem Haifisch.

2



Du gewinnst im Lotto.  
Was möchtest du  
machen?

- 1 Eine Reise um die Welt.
- 2 Ein Haus mit Swimmingpool kaufen.
- 3 Eine Schule in einem armen Land.

1

## Sprachliche Ziele

Das Kartenspiel **Lass uns reden!** richtet sich an Lernende mit einem Sprachniveau von **B1-C1** (GER) und guten Deutschkenntnissen. Das Ziel des Spiels ist es, Gespräche anzuregen, Wissen zu vertiefen und die Sozialisierung unter den Teilnehmenden zu fördern.

Mit diesem Spiel ist es sehr einfach, Dialoge zu führen und Meinungen auszutauschen. Vergleich und Austausch zwischen den Spielenden ist immer zu begünstigen und schafft eine bessere Integration.

Die Fragen und Antworten sind sorgfältig so gestaltet, dass sie unterhalten, ohne in Schwierigkeiten zu bringen. Damit wird eine dynamische und entspannte Umgebung geschaffen, die einen „idealen Lebensraum“ entstehen lässt, in dem das Lernen auf natürliche und spontane Weise stattfindet. Die Antworten sind subjektiv und für keine Frage gibt es eine „richtige Antwort“ und eine „falsche Antwort“.



## Material

Das Spiel besteht aus:

- **132 Karten**, aufgeteilt in sechs Kartensätze mit sechs verschiedenen Farben von jeweils 22 Karten:
  - 22 mit LILA Rückseite - SUPERKRÄFTE**
  - 22 mit BLAUER Rückseite - LÄSTIGES UND UNANGENEHMES**
  - 22 mit ROTER Rückseite - WÜNSCHE**
  - 22 mit GELBER Rückseite - MEINUNGEN**
  - 22 mit ORANGER Rückseite - ÄNGSTE UND SORGEN**
  - 22 mit GRÜNER Rückseite - AUF KEINEN FALL**

Auf jeder Karte befindet sich eine Frage und es gibt drei mögliche Antworten, die durch die Zahlen 1, 2 und 3 gekennzeichnet sind.

- **einem mehrfarbigen Würfel** mit sechs Seiten, deren Farben denen entsprechen, die die Kategorien der Karten kennzeichnen.
- **60 Spielmarken**, aufgeteilt in drei Gruppen:
  - 20 mit der Nummer 1**
  - 20 mit der Nummer 2**
  - 20 mit der Nummer 3**
- **einer Handreichung** mit Spielanleitungen und Vorschlägen.



## So geht das Spiel

Zu Beginn des Spiels werden an alle Mitspielenden drei Spielmarken verteilt: eine mit der Zahl 1, eine mit 2 und eine mit 3.

Dann werden die Karten nach Farben aufgeteilt und die sechs Kartensätze zu je 22 Karten mit der Frage verdeckt auf den Tisch gelegt.

In seinem oder ihrem Zug würfelt jeder Spieler/jede Spielerin und deckt die erste Karte der entsprechenden Farbe auf, dann liest er/sie die Frage und die drei Antworten vor. Ohne zu sagen, welche er/sie gewählt hat, legt er/sie das entsprechende Plättchen so vor sich hin, dass die Zahl nicht sichtbar ist.

Die anderen Spieler versuchen zu erraten, was seine Antwort ist und legen die Spielmarke mit der verdeckten Zahl ebenfalls auf den Tisch.

Wenn alle ihre Vorhersage gemacht haben, gibt der Spieler/die Spielerin seine/ihre Antwort preis, motiviert sie und diskutiert sie mit den anderen.

Am Ende des Gesprächs dreht jeder die Plättchen um, aber nur wer richtig geraten hat, erhält einen Punkt.

Der Zug geht an einen anderen Spieler oder eine andere Spielerin über, der oder die würfelt und es wird auf die gleiche Weise weitergespielt.

Am Ende des Spiels gewinnt, wer das beste Wissen über die anderen Teilnehmer bewiesen hat, indem er/sie die meisten Antworten erraten konnte.

## Spiele und Lernaufgaben

### Variante für den Fernunterricht

Aufgrund seiner Struktur ist das Spiel auch ideal für Online-Kurse oder für Fernunterricht geeignet. Man kann einfach die Karte in die Kamera halten oder die Frage und die Antworten lesen, sodass die Mitspielenden ihre Auswahl treffen und ihre Motivationen erklären können. Die 132 Fragen und 396 Antworten machen den Reichtum des Spiels aus, das auch im Falle von Online-Unterricht eine perfekte Grundlage für Debatten und Gespräche ist.

#### • KATEGORIE WÄHLEN

Man kann die Lernenden wählen lassen, mit welcher Kategorie sie spielen möchten. In diesem Fall ist es nicht notwendig, den mehrfarbigen Würfel zu verwenden.

#### • EINIGE KARTEN ENTFERNEN

Man kann eine Vorauswahl treffen und nur einige Karten verwenden. Auch hier kann mit oder ohne mehrfarbigem Würfel gespielt werden.

#### • VORSICHT, ICH HÖRE ZU!

Eine Möglichkeit des Spiels besteht darin, den Beweggründen des Spielers/der Spielerin, der oder die die Frage beantwortet, aufmerksam zuzuhören und eine Bewertung von 1 bis 3 abzugeben, wobei das Lesen der Aufgabe, der verwendete Wortschatz, die grammatikalische Korrektheit und auch, ob die Antwort mehr oder weniger überzeugend war, berücksichtigt werden. Auch in diesem Fall gewinnt, wer am Ende des Spiels die höchste Punktzahl erreicht hat.



4



5

## • WER FÜGT DIE MEISTEN ANTWORTEN HINZU?

Eine gute Möglichkeit, die Kreativität anzuregen, besteht darin, eine Frage und die dazugehörigen Antworten vorzulesen und die Spielenden aufzufordern, weitere Antworten hinzuzufügen, die nicht vorgegeben wurden. In diesem Fall gewinnt, wer mehr Alternativen vorgeschlagen oder originelle und witzige gefunden hat. Mit dieser Art von Spiel ist es möglich, sich mit anderen Themen als den vorgestellten zu beschäftigen und es kann sehr interessant sein, die von allen Teilnehmenden vorgeschlagenen Ideen zu hören.

## • DU HAST MICH ÜBERZEUGT

Der Spieler oder die Spielerin, der/die die Frage beantwortet, muss nicht nur seine/ihre Antwort mitteilen, sondern soll auch überzeugend sein und sich mit den anderen Mitspielenden austauschen. Nur diejenigen, die das schaffen und eine hohe Punktzahl erreichen, können gewinnen.

## • SCHREIB DEINE MEINUNG

Eine weitere Spielmöglichkeit besteht darin, allen Mitspielenden je eine Karte zuzuweisen und sie um eine schriftliche Begründung für die Antwortwahl zu bitten. Der Aufsatz wird dann gelesen und alle Mitspielenden vergeben eine Note, indem sie den Stil, die grammatikalische Korrektheit und den verwendeten Wortschatz bewerten.

Diese sind natürlich nur einige Vorschläge dafür, was man mit **Lass uns reden!** 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.

Was besorgt dich am meisten?

2

- 1 Dass jemand deine schlimmsten Fotos findet.
- 2 Dass jemand liest, was du nur für dich schreibst!
- 3 Dass jemand dich unter der Dusche singen hört

Was stört dich am meisten?

- 1 Etwas zu verlieren.
- 2 Etwas, das nicht funktioniert.
- 3 Es nicht zu schaffen, etwas gut zu machen.

Du kannst dir wirklich nicht vorstellen, ...

- 1 etwas essen zu müssen, das dir nicht schmeckt.
- 2 mit jemandem zu verkehren, der dir nicht sympathisch ist.
- 3 auf eine Provokation nicht zu reagieren.

Was möchtest du lieber haben?

- 1 Ein Baumhaus.
- 2 Ein Unterwasserhaus.
- 3 Ein Iglu.

Welches Geschenk würdest du am liebsten bekommen?

- 1 Ein neues Handy.
- 2 Einen Hundewelpen.
- 3 Ein Flugticket.

Welche Fähigkeit würdest du gerne haben?

- 1 Stärke.
- 2 Geschwindigkeit.
- 3 Ausdauer.

