



Wie geht's?





Niveau

Das Spiel **Wie geht's?** richtet sich an Deutschlerner auf dem Niveau A2 – B1 des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen. Das Spiel stellt ein wertvolles didaktisches Hilfsmittel für die Klasse/Lerngruppe dar, kann aber auch zu Hause mit Freunden gespielt werden. Es handelt sich um ein Mannschaftsspiel.

Sprachliche Zielsetzung

- Einführung und Üben des Wortschatzes zum menschlichen Körper und zur Gesundheit.
- Überprüfen der Kenntnisse zur Ernährung und zu einem gesunden Alltagsleben.
- Verstehen und Ausführen einfacher Gymnastikübungen.

Material

Das Spiel **Wie geht's** besteht aus:

- einem Spielbrett
- einem Zahlenwürfel
- einem Farbwürfel (gelb, blau, orange, violett, rot, grün)
- 132 in sechs Kategorien aufgeteilten Spielkarten
- einer Spielanleitung

Das Spielbrett zeigt den Spielverlauf mit 100 Feldern.

Kommt man auf die Felder mit den Pillen, darf man vorrücken.

Kommt man auf die Felder mit den Kapseln, darf man vorrücken oder muss zurückgehen.

Auf den Sternen muss man einmal aussetzen.

Auf den Gymnastikübungen muss man erst die Bewegungen ausführen, bevor man weiterspielen darf.

Zur Einführung oder Wiederholung des Wortschatzes zum menschlichen Körper kann man die **Rückseite des Spielbrettes** verwenden und die Schüler die Wörter auf Klebezetteln an die richtige Stelle kleben lassen.





Spielregeln

Das Spielbrett wird auf den Tisch gelegt, die beiden Würfel zusammengebaut und die Karten nach Farben geordnet.

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit dem Farbwürfel. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ein Spieler aus der anderen Mannschaft zieht eine Karte der entsprechenden Farbe:

- **gelbe Karte:** Er zeigt die Karte nur dem aktiven Spieler. Dieser muss **den abgebildeten Gegenstand** zeichnen. Seine Mannschaft soll erraten, was der Spieler zeichnet. Dafür hat die Mannschaft drei Versuche.
- **grüne Karte:** Der aktive Spieler soll ein **körperliches Leiden pantomimisch darstellen** und die anderen der Mannschaft müssen es erraten. Dafür hat die Mannschaft drei Versuche.
- **blaue Karte:** Ein gegnerischer Spieler zeigt die Karte dem aktiven Spieler und dieser muss **das Wort nennen**, das den dargestellten Körperteil bezeichnet.
- **orange Karte:** Der aktive Spieler muss **eine Frage mit Antwortvorschlägen beantworten**, die ein gegnerischer Spieler vorliest.
- **rote Karte:** Ein gegnerischer Spieler liest eine Aussage zur Gesundheit vor. Der aktive Spieler muss mit **richtig oder falsch antworten**.
- **violette Karte:** Ein gegnerischer Spieler muss den aktiven Spieler fragen, **wer was behandelt**.

Die richtigen Antworten sind außer bei den blauen Karten auf der Karte vermerkt, um den Spielern zu helfen. Bei den blauen Karten können die Spieler die Spielanleitung mit den illustrierten Wörtern zu Hilfe nehmen.

Ist die Antwort richtig, kann der aktive Spieler mit dem Zahlenwürfel würfeln und die entsprechende Anzahl Felder vorrücken. Gelangt er auf ein besonderes Feld, muss er sich den Anweisungen entsprechend verhalten. Danach würfelt ein Spieler aus der anderen Mannschaft dran.

Ist die Antwort falsch, darf der Spieler nicht vorrücken und ein Spieler aus der anderen Mannschaft ist an der Reihe.

Es gewinnt die Mannschaft, die als erste das Ziel erreicht.





**der Kopf /
das Gesicht**



die Haare



die Stirn



das Auge



die Nase



die Wange



das Ohr



der Mund



die Zunge



die Zähne



die Lippen



das Kinn



der Hals



**die
Schulter**



der Arm





der Ellbogen



**das
Handgelenk**



die Hand



der Finger



**der
Fingernagel**



die Brust



der Bauch



der Rücken



das Bein



das Knie



die Wade



**der
Knöchel**



der Fuß



die Zehen



die Ferse





Spielvarianten

1 Lies und zeichne

Die Lehrperson oder der Gruppenleiter mischt die blauen Karten mit den Körperteilen und bildet zwei Mannschaften. Ein Spieler aus **Mannschaft A** zieht eine Karte und zeigt sie vor den anderen Spielern verborgen einem Spieler aus **Mannschaft B**, der dann den gezeigten Körperteil an die Tafel zeichnen muss, sodass seine Mitspieler ihn erkennen und erraten. Finden die Mitspieler die richtige Antwort, gewinnen sie die Karte. Andernfalls wird diese wieder unter den Stoß gelegt. Nun ist Mannschaft A an der Reihe. Die Mannschaft, die die meisten Karten sammelt, hat gewonnen.

2 Memory

Die Lehrperson oder der Gruppenleiter legt die gelben und grünen Karten verdeckt auf den Tisch. Einer nach dem anderen sollen die Mitspieler je zwei Karten aufdecken. Gelingt es, ein Symptom mit einem passenden Heilmittel zu kombinieren, darf man das Kartenpaar nehmen. Andernfalls werden die beiden Karten wieder umgedreht. Die Lehrperson bestätigt von Fall zu Fall die Übereinstimmung.

3 Das Warum-Spiel

Die roten Karten mit den Richtig/Falsch-Antworten geben Gelegenheit, einige Informationen zu vertiefen: Die Lehrperson oder der Gruppenleiter kann die Mitspieler auffordern, zu einigen Themen (wie Ernährung, gute und schlechte Gewohnheiten, neue Technologie), Nachforschungen anzustellen.

4 Rollenspiel in der Notaufnahme

Die Lehrperson oder der Gruppenleiter bildet verschiedene **Arzt-Patient**-Paare. An die Tafel schreibt er einige Modelldialoge. Der „Arzt“ zieht eine oder zwei Karten mit einem Heilmittel und der „Patient“ einen Körperteil und eine Karte mit einem Symptom.





Hier einige Beispiele:

Arzt	Patient
Guten Tag, Herr/Frau ...	Herr/Frau Doktor, mir tut ... weh.
Was führt Sie zu mir?	Ich bin sehr müde.
Was fehlt Ihnen denn?	Ich habe schreckliche Schmerzen im ...
Was fühlen Sie genau?	Ich fühle mich nicht gut, Herr/Frau Doktor.
Wo tut es Ihnen denn weh?	Ich habe Schmerzen ... / Mir tut ... weh.
Können Sie mir die Symptome beschreiben?	Schon seit x Tagen ...
Dann schreibe ich Ihnen ein Rezept. Ich verschreibe Ihnen ...	Vielen Dank Herr/Frau Doktor, ich gehe gleich in die Apotheke ...
Sie müssen ... x mal am Tag nehmen, x am Morgen, x am Mittag und x am Abend.	Auf Wiedersehen, Herr/Frau Doktor, und einen schönen Tag noch.
Schonen Sie sich!	Danke, gleichfalls!
Guten Tag, auf Wiedersehen!	



95909 - Wie geht's? - (V33711)

Wie geht's?

Nach einer Idee von Joy Olivier

© 2016 ELI s.r.l.
P.O. Box 6 - 62019 Recanati - Italy
Tel. +39 071 750 701 - Fax +39 071 977 851
www.elionline.com

Deutsche Ausgabe: Iris Faigle

Art Director: Letizia Pigni
Redaktion: Gigliola Capodaglio
Produktion: Francesco Capitano
Grafische Gestaltung: Studio Cornell
Abbildungen: Luca Poli

Druck: Tecnostampa Pignini Group Printing Division - Loreto -Trevi
ISBN 978-88-536-2278-5

Alle Rechte vorbehalten. Die nicht genehmigte Reproduktion,
einschließlich Fotokopien, ist ohne die ausdrückliche Genehmigung
des Verlags auch für didaktische und anderen Zwecke verboten.