

Gänsespiel: „Ab die Post“

Wiederholungs-Spiel zu DaF kompakt B1

Lernziel:

Wortschatz und Redemittel zum Thema „Post“ anwenden; irrealer Konditionalsätze üben

Niveau:

B1

Dauer:

15–20 Minuten

Sozialform:

2–6 Einzelspieler

Beschreibung:

Das „Gänsespiel“ ist ein in vielen Kulturen bekanntes Brettspiel. Es besteht traditionell aus einem Spielplan mit 66 spiralförmig angeordneten Feldern – darunter besonders gekennzeichnete Spezialfelder – zwei Würfeln, Spielsteinen in der Anzahl der Spieler/innen und Ereigniskarten. Für didaktische Zwecke kann man die Anordnung und die Anzahl der normalen und der Spezialfelder beliebig variieren (siehe Beispiel). Gleiches gilt für die Ereigniskarten.

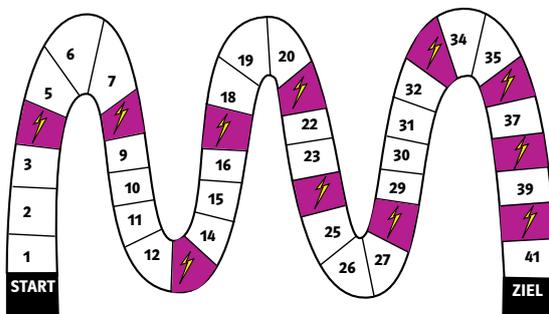
Außerdem kann man mit nur einem Würfel spielen, wenn die Anzahl der Felder geringer ist.

Zu Beginn werden die Ereigniskarten gemischt und in einem Stapel auf den

› Ilse Sander, Dozentin in studienvorbereitenden DaF-Kursen und in der Lehrerfortbildung, didaktische Beraterin, Mitautorin von DaF kompakt und Mittelpunkt



Ein Spielplan steht unter www.klett.de/kletttipps kostenlos zum Download zur Verfügung.



Tisch gelegt. Jede/r Spieler/in würfelt einmal. Wer die höchste Punktzahl hat, fängt an und rückt den Stein entsprechend der Punktzahl von „Start“ an vorwärts. Wer zuerst das Feld „Ziel“ erreicht hat, gewinnt. Dabei ist zu beachten, dass das „Ziel“ am Ende nur mit der exakt fehlenden Punktzahl zu erreichen ist. Wenn man auf ein Spezialfeld ⚡ kommt, zieht man eine Ereigniskarte und führt die entsprechende Aufgabe aus. Die anderen dienen ggf. als Gesprächspartner/innen, hier z. B. als Angestellte am Postschalter. Danach legt man die Ereigniskarte unter den Stapel zurück und die nächste Person würfelt.

Vorbereitung:

Die Ereigniskarten werden ausgeschnitten, der Spielplan hergestellt und beides ggf. laminiert. Der/Die Kursleiter/in¹ kann den Spielplan je nach Lernziel variieren (hier z. B. 41 schlangenförmig angeordnete Felder). Man kann ihn auf einen DIN-A4- oder DIN-A3-Pappbogen zeichnen und die Ereignisfelder ggf. mit Bildern verzieren. Manchmal macht es Teilnehmer/innen² Spaß, bei der Erstellung mitzuarbeiten oder den Spielplan zu Hause selbst zu erstellen. Sie beschäftigen sich so schon im Vorfeld mit dem Thema und dem Spielablauf. Wichtig ist, dass KL vor dem Spiel die Regeln erklärt und sich vergewissert,

dass alle diese verstanden haben, besonders auch, dass die anderen zweimal als Gesprächspartner/innen dienen sollen 🗨️. Außerdem sollten wichtige Redemittel, wie „Du bist dran“, „So ein Pech!“ „von vorne anfangen“,

„eine Runde aussetzen“ und Verben wie „würfeln“, „vorrücken“ oder „zu-rückgehen auf“ bekannt sein. Als Preis kann KL (oder TN) passend zum Thema pro Spielgruppe ein kleines Päckchen packen, das jeweils im „Ziel“ steht und das der/die Gewinner/in „bei der Post abholt“; Inhalt z. B. 6 Bonbons, Kekse, Pralinen etc., die der/die Gewinner/in dann mit den anderen teilen kann.

Einsetzbar zu:

DaF kompakt, Lektion 22, als Abschluss und Wiederholung

Varianten:

Das Gänsespiel ist sehr flexibel und vielseitig einsetzbar, da man die Größe jeweils variieren und die Ereigniskarten sowohl auf das Üben von Wortschatz, Redemitteln als auch von Grammatik fokussieren kann. Vor allem aber macht es auch viel Spaß! <<

¹ Im Folgenden KL ² Im Folgenden TN

› DaF kompakt A1–B1
Kursbuch + 3 Audio-CDs
978-3-12-676180-2

› DaF kompakt B1
Kurs- und Übungsbuch + 2 Audio-CDs
978-3-12-676188-8

Weitere Informationen und kostenlose Online-Materialien finden Sie unter www.klett.de/dafkompakt



Gänsespiel: Ab die Post!

Sie brauchen Briefmarken. Begrüßen Sie den/die Angestellte/n.

Bitten Sie um:
10 Marken zu 55 Cent
10 Marken zu 45 Cent
5 Marken zu 1,45 €

Bedanken Sie sich!



Sie wollen ein Paket aufgeben und müssen noch den Paketschein ausfüllen. Sie haben Ihren Taschenkalender mit der Adresse des Empfängers vergessen. Rufen Sie zu Hause an und fragen Sie nach der Adresse.

Sie wollen ein Einschreiben abschicken. Fragen Sie höflich nach dem Preis und bitten Sie höflich um ein Formular. Fragen Sie auch höflich, ob man Ihnen beim Ausfüllen helfen kann.



Sie wollen ein Päckchen in die USA abschicken. Fragen Sie höflich nach den Möglichkeiten und den Preisen.

Sie haben vor 3 Wochen ein Paket abgeschickt, aber es ist nicht angekommen. Begrüßen Sie und fragen Sie den/die Angestellte/n, was Sie tun können.

Sie finden seit 2 Wochen fast jeden Tag Briefe für andere Personen in Ihrem Briefkasten. Beschweren Sie sich am Schalter und fragen Sie, was man mit falsch zugestellter Post tut.

Sie haben ein Paket an eine Freundin geschickt, das nicht angekommen ist. Leider haben Sie den Paketschein verloren. Sagen Sie, was Sie tun könnten, wenn Sie den Schein noch hätten.

Sie wollen Geld bei der Postbank abheben. Begrüßen Sie den/die Angestellte, nennen Sie Ihren Wunsch und den Betrag.

Sie wollen Ihren Kontostand überprüfen. Begrüßen Sie den/die Angestellte/n am Schalter und nennen Sie Ihren Wunsch.

Auf Ihrem Konto sind nur noch 20 Euro. Sagen Sie, was Sie machen würden, wenn Sie mehr Geld hätten.



Sie haben ein Paket zum Geburtstag bekommen. Holen Sie es am Schalter ab und rücken Sie 5 Felder vor.

Sie stehen in einer Schlange am Postschalter. Es wird ein neuer Schalter aufgemacht und Sie sind der/die erste in der neuen Schlange. Sie geben einen Brief ab und fragen, wie viel er wiegt und wie viel er kostet. Dann rücken Sie 10 Felder vor.



Sie wollen Geld bei der Postbank abheben. Leider haben Sie Ihre Pin vergessen. Entschuldigen Sie sich bei dem/der Angestellten und setzen Sie eine Runde aus.



Sie wollen bezahlen, aber Sie haben Ihr Portemonnaie vergessen. Sie müssen es zu Hause holen. Entschuldigen Sie sich bei dem/der Angestellten und gehen Sie zurück auf „Start“.



Ein Joker!!!
Mit dieser Karte können Sie: 10 Felder vorrücken oder wenn Sie nur noch 3, 2 oder 1 Feld/er vor dem Ziel stehen, ins Ziel gehen.

© Thinkstock (Hemera)