GRAMMATIK EINMAL ANDERS

COMICS IM UNTERRICHT
KOPIERVORLAGEN & LEHRANLEITUNGEN

GOETHE-INSTITUT
SCHWEDEN

GRAMMATIK EINMAL ANDERS

VORWORT

Liebe Deutschlehrerinnen und Deutschlehrer,

Grammatik einmal anders im Unterricht zu präsentieren war der Grundgedanke für die Umsetzung dieses Projektes.
Das Goethe-Institut Schweden stellt Ihnen hiermit eine Materialsammlung von Kopiervorlagen und Didaktisierungsvorschlägen für die Arbeit mit deutschsprachigen Comics im Fremdsprachenunterricht zur Verfügung.
Die Unterrichtsmaterialien eignen sich insbesondere für die Arbeit mit Schülern und Schülerinnen auf den Stufen A1 und A2 des GER.
Die Materialsammlung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern ist als Anregung für die Arbeit im Unterricht mit deutschsprachigen Comics zu verstehen.
Ich bedanke mich bei allen, die zur Fertigstellung dieses Projektes beigetragen haben, im Besonderen bei allen Comiczeichnern für eine kreative und anregende Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut Schweden.
Ich wünsche Ihnen und Ihren Schülern viel Freude in der Umsetzung.

Sybille Gentin
Expertin für Unterricht

GRAMMATIK EINMAL ANDERS

INHALT

TITELSEITE	Seite 1
VORWORT	Seite 2
INHALTSVERZEICHNIS	Seiten 3-4
01 DAS HAUS	
Didaktisierungsvorschläge: Verben, Adjektive, freies Schreiben	Seite 5
Variationsmöglichkeiten: Nebensätze mit „weil“, Adjektivkomparation, Wortschatz	Seite 5
Comic DAS HAUS	Seite 6
Arbeitsbögen 1-2	Seiten 7-8
Zeichenschablone	Seite 9
02 DIE IMBISSBUDE	
Didaktisierungsvorschlag: Verben	Seite 10
Variationsmöglichkeiten: Anrede, Anfang und Ende der Geschichte erzählen	Seite 10
Comic DIE IMBISSBUDE	Seite 11
Arbeitsbogen Gespräch	Seite 12
03 DAS KONZERT	
Didaktisierungsvorschlag: Personalpronomen	Seite 13
Comic DAS KONZERT	Seite 14
Lückentext	Seite 15
04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT	
Didaktisierungsvorschläge: Präsens, Perfekt	Seite 16
Comics 1-4	Seiten 17-20
Zeichenschablone	Seite 21
05 HABEN ODER SEIN	
Didaktisierungsvorschlag: Perfekt mit haben oder sein	Seite 22
Variationsmöglichkeit: Landeskunde	Seite 22
Comic HABEN ODER SEIN	Seite 23
Lückentext	Seite 24
06 AKKUSATIV ODER DATIV	
Didaktisierungsvorschlag: Akkusativ oder Dativ	Seite 25
Comics AKKUSATIV ODER DATIV 1-2	Seiten 26-27
Zeichenschablone	Seite 28
07 DER ALTE MANN UND DAS MEER	
Didaktisierungsvorschlag: Erzählperspektiven	Seite 29
Variationsmöglichkeiten: Nacherzählung, Wortfeld „Meer“	Seite 29
Comic DER ALTE MANN UND DAS MEER	Seite 30

GRAMMATIK EINMAL ANDERS

INHALT

08 DIE NACHTIGALL UND DIE ROSE
Didaktisierungsvorschläge: Präpositionen, Farben, Adjektivdeklination — Seite 31
Variationsmöglichkeiten: Nacherzählung — Seite 31
Comics DIE NACHTIGALL UND DIE ROSE — Seite 32

09 SAG WAS
Didaktisierungsvorschläge: Perfekt, Nacherzählung — Seite 33
Comic SAG WAS — Seite 34

10 EIN GANZ NORMALER VS. EIN GANZ VERRÜCKTER TAG
Didaktisierungsvorschläge: Zeitangaben, Präpositionen — Seite 35
Zeichenschablone — Seite 36

11 AFFENVERSENKEN
Didaktisierungsvorschlag: Präpositionen — Seite 37
Variationsmöglichkeit: Nebensätze mit „weil“ — Seite 38
Comic AFFENVERSENKEN — Seite 39
Spielanleitung — Seite 40

12 FLIX-MEMORY
Didaktisierungsvorschlag: Leseverständnis — Seite 41
Variationsmöglichkeit: Fragen bilden — Seite 41
Vorlagen für das Spiel — Seiten 42-43

IMPRESSUM — Seite 44

01 DAS HAUS

GRAMMATIKALISCHE SCHWERPUNKTE

Verben, Adjektive, freies Schreiben

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLÄGEN

Kopiervorlage Comic DAS HAUS	Seite 7
Kopiervorlagen Arbeitsbögen 1-2	Seite 7-8
Kopiervorlage Zeichenschablone	Seite 9

VARIATIONSMÖGLICHKEITEN

NEBENSÄTZE MIT WEIL:
Antworte auf folgende Frage: Wo möchtest du wohnen? Begründe deine Antworten.
Beispielsatz: Ich möchte im dritten Stock wohnen, weil es dort gemütlich ist.

ADJEKTIVKOMPARATION:
Bilde Sätze mit den Adjektiven von Seite 7.
Beispielsatz: Bei Herrn Lust ist es laut. Aber bei Frau Müller ist es lauter. Am lautesten ist es bei Familie Schmidtbauer.

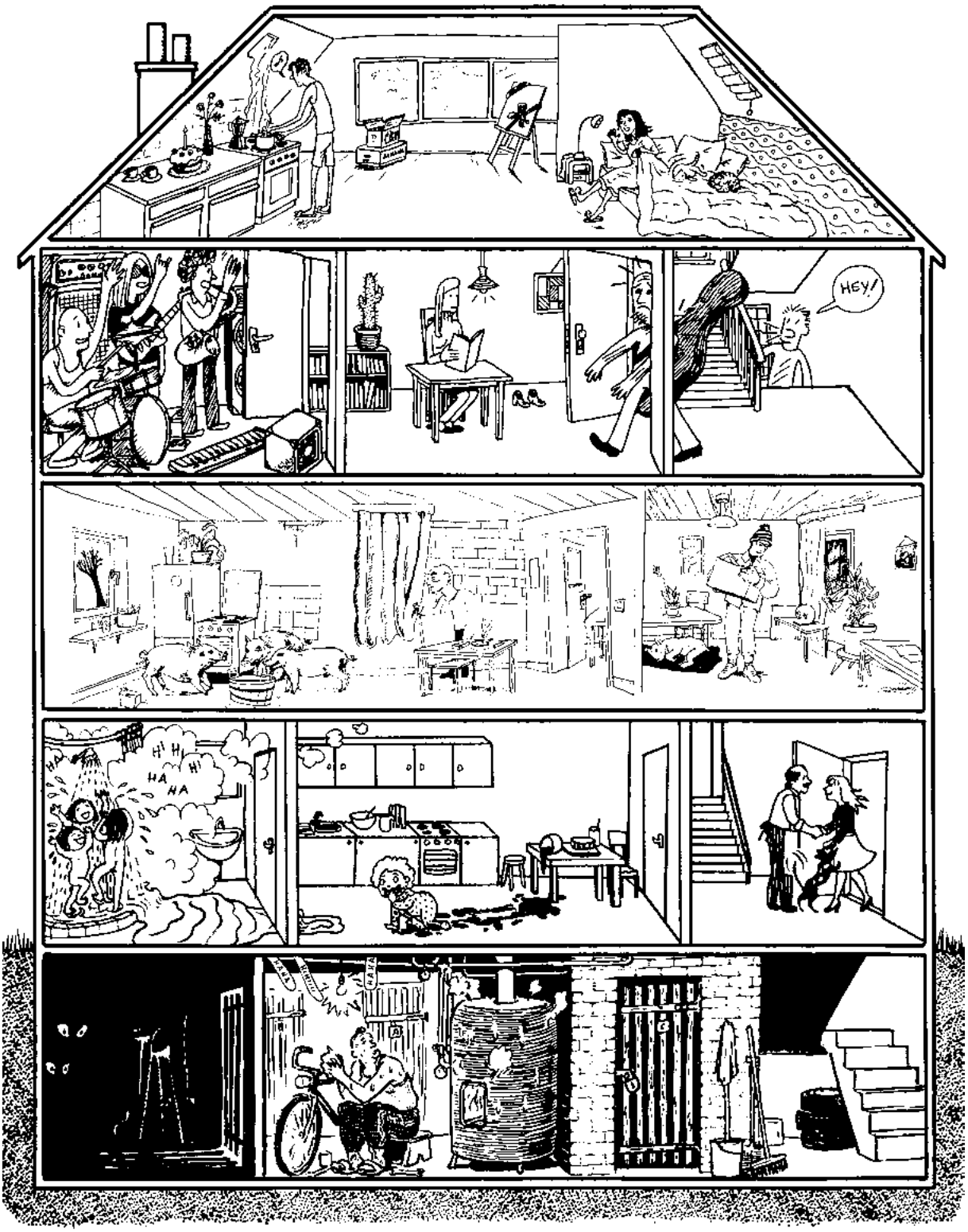
WORTSCHATZÜBUNG:
Setze die Wörter aus der Vokabelliste (siehe unten) in die Zeichenschablone MEIN TRAUMHAUS (Seite 9) ein und beschreibe danach dein TRAUMHAUS.

VOKABELLISTE MEIN TRAUMHAUS

das Wohnzimmer, -
das Schlafzimmer, -
das Arbeitszimmer, -
die Toilette, -n
die Waschküche, -n
der Heizungskeller, -
die Gästetoilette, -n
die Kuschelecke, -n
das Gästezimmer, die Gästezimmer
das Badezimmer, -
die Küche, -n
das Kinderzimmer, -
der Flur, -e
der Fahrradkeller, -
der Hobbyraum, die Hobbyräume
die Abstellkammer, -n
der Dachboden, die Dachböden

BESCHREIBE DEIN TRAUMHAUS. DIESE WÖRTER HELFEN DIR DABEI:
der Keller
das Erdgeschoss
das erste Stockwerk
das zweite Stockwerk
das dritte Stockwerk
.....
.....
der Dachboden

01 DAS HAUS



Zeichnungen (v. o. n. u.): Strobl, Pfeiffer, Jordan, Lust, Kaplan

01 DAS HAUS

Ordne passende Wörter den Zimmern des Hauses zu.

VERBEN

hören, essen, Kochen, schlafen, anrufen, rauchen, duschen, lernen, trainieren, spielen, putzen, arbeiten, tragen, aufstehen, reparieren, warten, Kämpfen, baden, Klettern, schenken, trinken, frühstücken, Klingeln, öffnen, feiern, Küssen, tanzen, begrüßen, malen/zeichnen, hängen, weinen, rufen, lachen, lesen, winken

ADJEKTIVE

dunkel, allein, gestreift, Kaputt, gefährlich, stark, viel, dick, modern, heiß, leise, schmutzig, lang, witzig, groß, schmal, hell, Kalt, hässlich, riesig, voll, traurig, froh, hart, schrecklich, laut, weich, sportlich, reich, spannend, wenig, tot, böse, verrückt, einsam, schwer, Krank, arm, Klein, hoch, niedrig, teuer, alt, breit, wunderbar, ordentlich, dünn, giftig, hübsch, warm

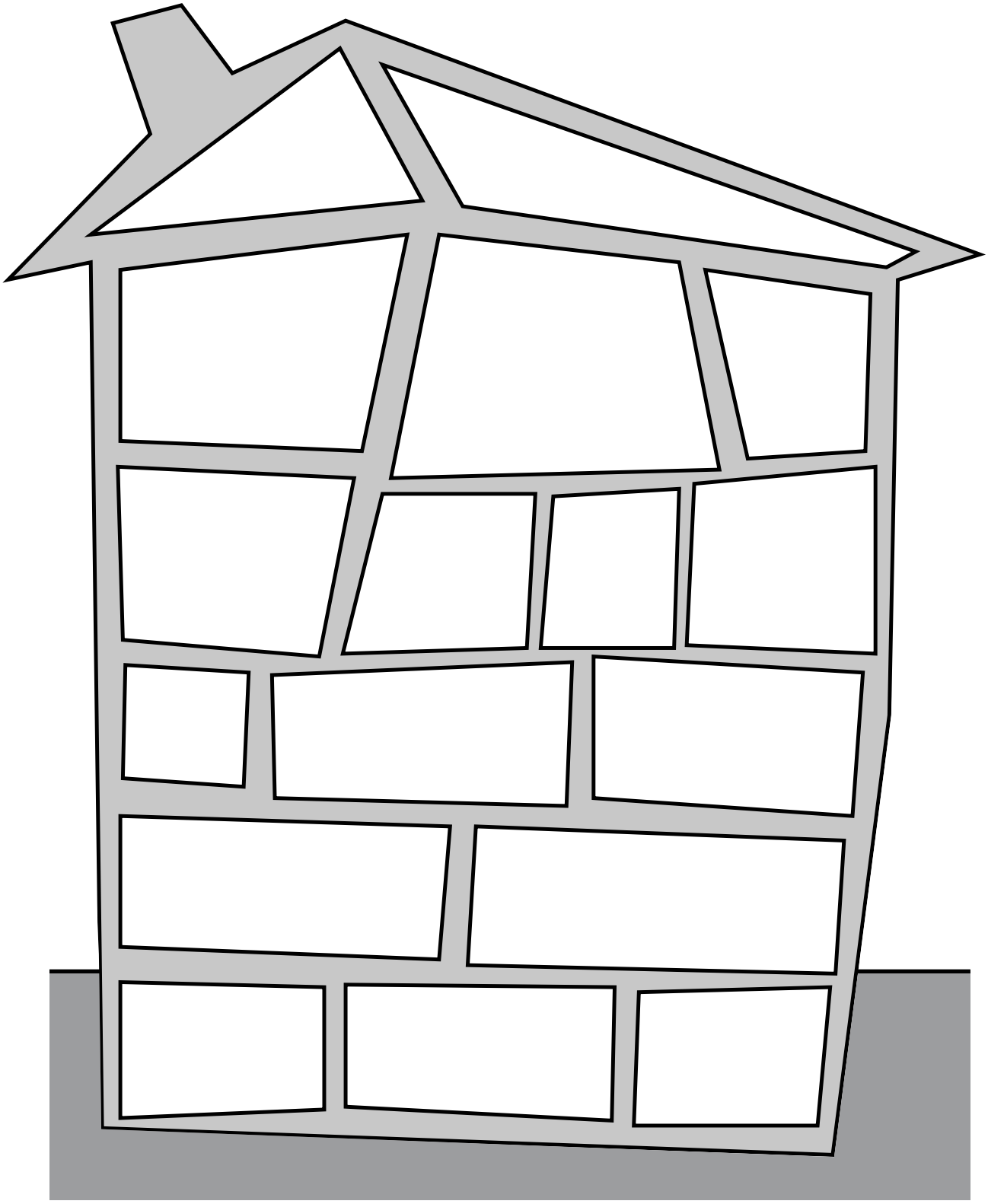
Bilde Sätze, z.B. „Herr Lust klettert."

01 DAS HAUS

Was geschieht in den Zimmern? Was befindet sich in den Zimmern? Beschreibe.

Wie sieht dein Zimmer/Traumzimmer aus? Zeichne und beschreibe.

01 DAS HAUS



Zeichnung: Benjamin Dammers

02 DIE IMBISSBUDE

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

VERBEN

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlage Comic DIE IMBISSBUDE	Seite 11
Kopiervorlage Gespräch	Seite 12

VARIATIONSMÖGLICHKEITEN

ANREDE:
Verwandle das Gespräch in die Höflichkeitsform.
Beispiel: Geben Sie mir bitte eine Currywurst mit Ketchup.

NACHDENKEN:
So könnte die Geschichte anfangen.....
So könnte die Geschichte fortsetzen....

02 DIE IMBISSBUDE

HAHAHAH

02 DIE IMBISSBUDE

Ergänze die Sprechblasen des Comics. Verwende die vorgegebenen Satzanfänge.

1: „Wir _____ “

2: „Ich _____ “

3: „Du _____ “

4: „Er _____ “

5: „Ihr _____ “

6: „Ich _____ “

7: „Der _____ “

8: „Was _____ “

9: „Ich _____ “

10: „Du _____ “

11: „Es _____ “

12: „Das _____ “

13: „Sie _____ “

14: „Er _____ “

15: „Wer _____ “

16: „Die _____ “

17: „Du _____ “

18: „Wir _____ “

19: „Ihr _____ “

20: „Ich _____ “

03 DAS KONZERT

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

Personalpronomen

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlage Comic DAS KONZERT Seite 14
Kopiervorlage Lückentext Seite 15

03 DAS KONZERT

Comic: Michael Jordan

03 DAS KONZERT

Ergänze die Personalpronomen.

BILD 01:

TOBIAS: _____habe Karten für das Rammstein-Konzert. Gehst du auch hin?

JONAS: Nein, es war schon ausverkauft.

BILD 02:

TOBIAS: Frag doch mal Marie.

JONAS: Hat_____noch eine Karte übrig?

TOBIAS: Ja, ihr Freund kommt nicht mit._____ist krank.

BILD 03:

FREMDER: Habt_____schon gehört?

TOBIAS & JONAS: _____sind gerade erst gekommen. Was ist denn los?

BILD 04:

FREMDER: _____haben das Konzert abgesagt.

TOBIAS & JONAS: Scheiße. Und was machen_____jetzt?

04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT

GRAMMATIKALISCHE SCHWERPUNKTE

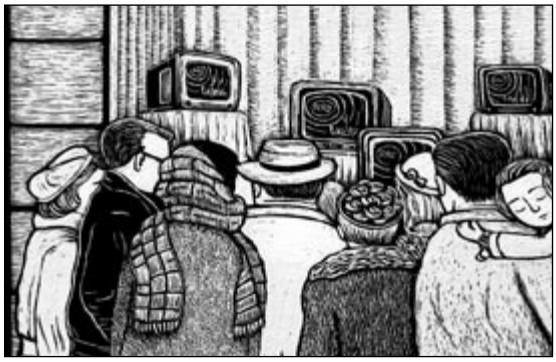
Präsens, Perfekt

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlagen Comics 1-4	Seite 17-20
Kopiervorlage Zeichenschablone	Seite 21

04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT

Was macht man heute? Zeichne und schreibe.

FRÜHER	HEUTE
Früher _____ man Bücher _____. (lesen)	Heute _____ _____
	
Früher _____ die Leute vor Schaufenstern _____. (stehen)	Heute _____ _____
Früher _____ wir Weihnachten mit der Familie _____. (feiern)	Heute _____ _____

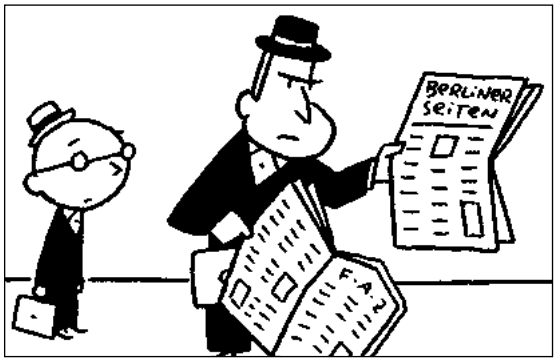
aus Line Hoven: „Liebe schaut weg" (Reprodukt)

04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT

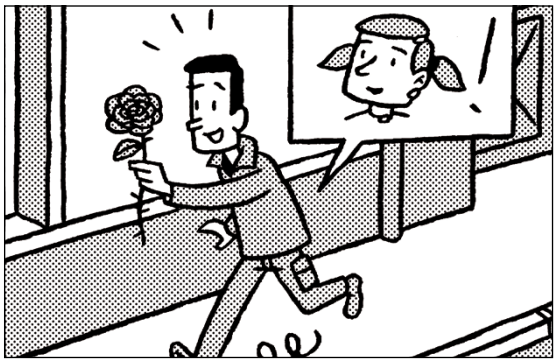
Setze die Verben in die passende Zeitform.

VORHIN

Vorhin _____ sie ihre Sachen _____. (packen)



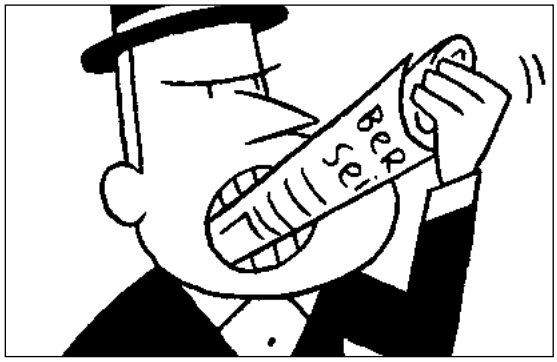
Vorhin _____ sie Zeitung _____. (lesen)



Vorhin _____ er eine Rose _____. (kaufen)

JETZT

Jetzt _____ (tragen) sie die Kisten raus.



Jetzt _____ (essen) er sie auf.

Jetzt _____ (werfen) er sie weg.

aus Flix: „Sag was." (Carlsen) / Ulf K.: „Hieronymus B.", „Die Nachtigall und die Rose"

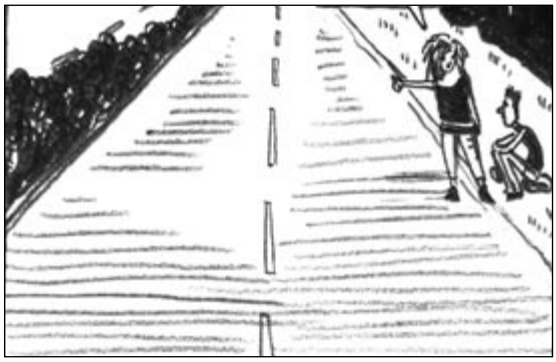
04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT

Was passiert jetzt? Setze ein, zeichne und schreibe.

VORHIN

Vorhin _____ wir an der U-Bahn _____. (stehen)

Vorhin _____ wir in eine Polizeikontrolle _____. (kommen)



Vorhin _____ wir an der Straße _____. (stehen)

JETZT

Jetzt _____ _____

Jetzt _____ _____

Jetzt _____ _____

aus Ulli Lust: „Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens" (electrocomics)

04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT

Was passierte zuerst? Zeichne, schreibe und ergänze.

ZUERST	DANN
Zuerst _____ _____	Dann _____ er aus der Luke _____. (klettern)
Zuerst _____ _____	Dann _____ er in die Suppe _____. (fallen)
Zuerst _____ _____	Dann _____ das Auto kaputt _____. (gehen)

aus Mawil: „Wir können ja Freunde bleiben" (Reprodukt)

04 FRÜHER UND HEUTE, VORHIN UND JETZT

Setze die Verben in die passende Zeitform und zeichne die passenden Bilder.

FRÜHER	HEUTE
Früher _____ man sich Geschichten am Feuer _____ . (erzählen)	Heute _____ (sehen) wir fern.
Früher _____ er mit Bauklötzen _____ . (spielen)	Heute _____ (spielen) er Klavier.
Früher _____ wir Briefe _____ . (schreiben)	Heute _____ (schreiben) wir SMS.

05 HABEN ODER SEIN

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

Perfekt mit haben oder sein

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlage Comic HABEN ODER SEIN Seite 23
Kopiervorlage Lückentext Seite 24

VARIATIONSMÖGLICHKEITEN

LANDESKUNDE:
Suche auf der Landkarte nach dem Schwarzwald, der Donau, dem Bodensee, dem Arlberg und der Stadt Bregenz.

Denke dir eine Geschichte aus, in der der Rhein, die Zugspitze, die Eifel, der Chiemsee und Köln vorkommen.

Wie könnte deine eigene Geschichte aussehen?

05 HABEN ODER SEIN

Comic: Michael Jordan

05 HABEN ODER SEIN

Ergänze die Perfektformen.

BILD 01:

KÖTTFÄRSLIMPA: Na, was_____du heute so gemacht?

BILD 02:

SMALHANS: Heute Morgen_____ich um 5 Uhr aufgestanden.

Danach_____ich durch den Schwarzwald gelaufen.

BILD 03:

Nach dem Frühstück_____ich über die Donau gesprungen.

BILD 04:

Dann_____ich durch den Bodensee geschwommen.

BILD 05:

Von Bregenz_____ich schließlich auf den Arlberg gestiegen.

BILD 06:

Und du?

BILD 07:

KÖTTFÄRSLIMPA: Ich_____bis 14 Uhr geschlafen.

BILD 08:

Nach dem Frühstück_____ich ein Eis gegessen.

BILD 09:

Am Nachmittag_____ich vor dem Fernseher gesessen.

BILD 10:

Und jetzt_____ich schon fünf Minuten hier gestanden, um mir deine langweilige Geschichte anzuhören.

06 AKKUSATIV ODER DATIV

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

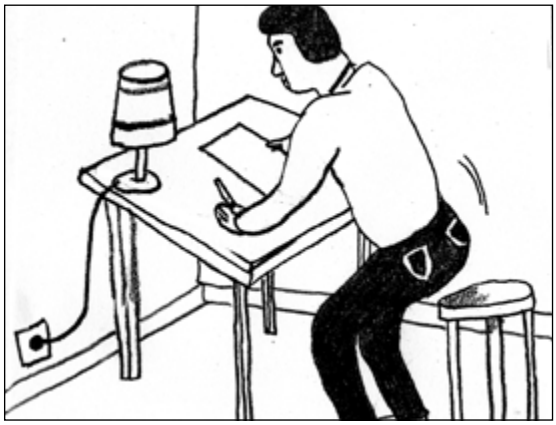
Akkusativ oder Dativ

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

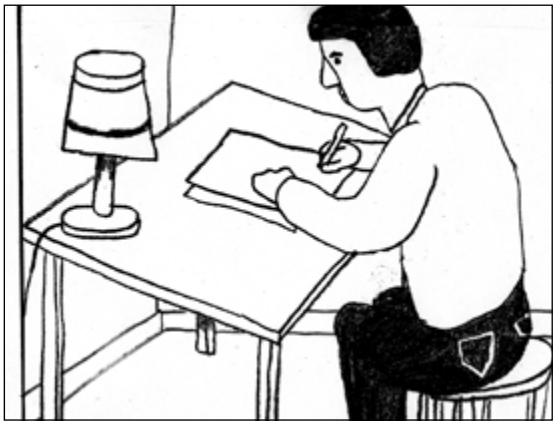
Kopiervorlagen Comics AKKUSATIV ODER DATIV 1 - 2	Seite 26-27
Kopiervorlage Zeichenschablone	Seite 27

06 AKKUSATIV ODER DATIV?

Ergänze den passenden Artikel.



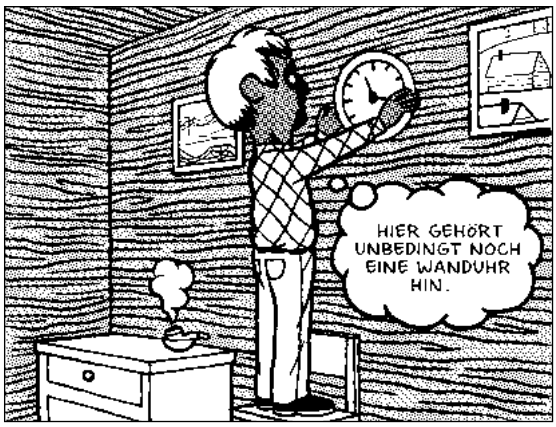
Er setzt sich an_____Tisch.



Er sitzt an_____Tisch.

Er springt über_____Bach.

Er sitzt über_____Bach.



Er hängt die Uhr zwischen_____Bilder.

Die Uhr hängt zwischen_____Bildern.

Zeichnungen: Michael Jordan, Sascha Hommer

06 AKKUSATIV ODER DATIV?

Ergänze den passenden Artikel.

Felix krabbelt in_____Bett.

Felix liegt in_____Bett.

Er setzt sich neben_____Mädchen.

Er sitzt neben_____Mädchen.

Sie fällt auf_____Straße.

Sie liegt auf_____Straße.

aus: Flix „Held“ (Carlsen), Mawil „Wir können ja Freunde bleiben“ (Reprodukt), Isabel Kreitz „Die Entdeckung der Currywurst“ (Carlsen)

06 AKKUSATIV ODER DATIV?

06 C DER SCHRANK, DIE TÜR, DER BAUM

Zeichne die passenden Bilder.

Die Maus läuft unter den Schrank.

Die Maus sitzt unter dem Schrank.

Felix stellt die Schuhe vor die Tür.

Die Schuhe stehen vor der Tür.

Der Hase läuft hinter den Baum.

Der Hase sitzt hinter dem Baum.

07 DER ALTE MANN UND DAS MEER

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

Nacherzählung, Erzählperspektiven

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlage Comic DER ALTE MANN UND DAS MEER Seite 29
Kopiervorlage Sprechblasen Seite 30

DIESE WÖRTER HELFEN DIR BEI DER NACHERZÄHLUNG DER GESCHICHTE:

das Meer
die Welle
das Segelboot
das Schiff
der Hai
der Horizont
der Bart
das Tau
der Strand
die Küste
das Segel
der Fisch
die Angel
die Pfeife
der Stuhl
das Skelett

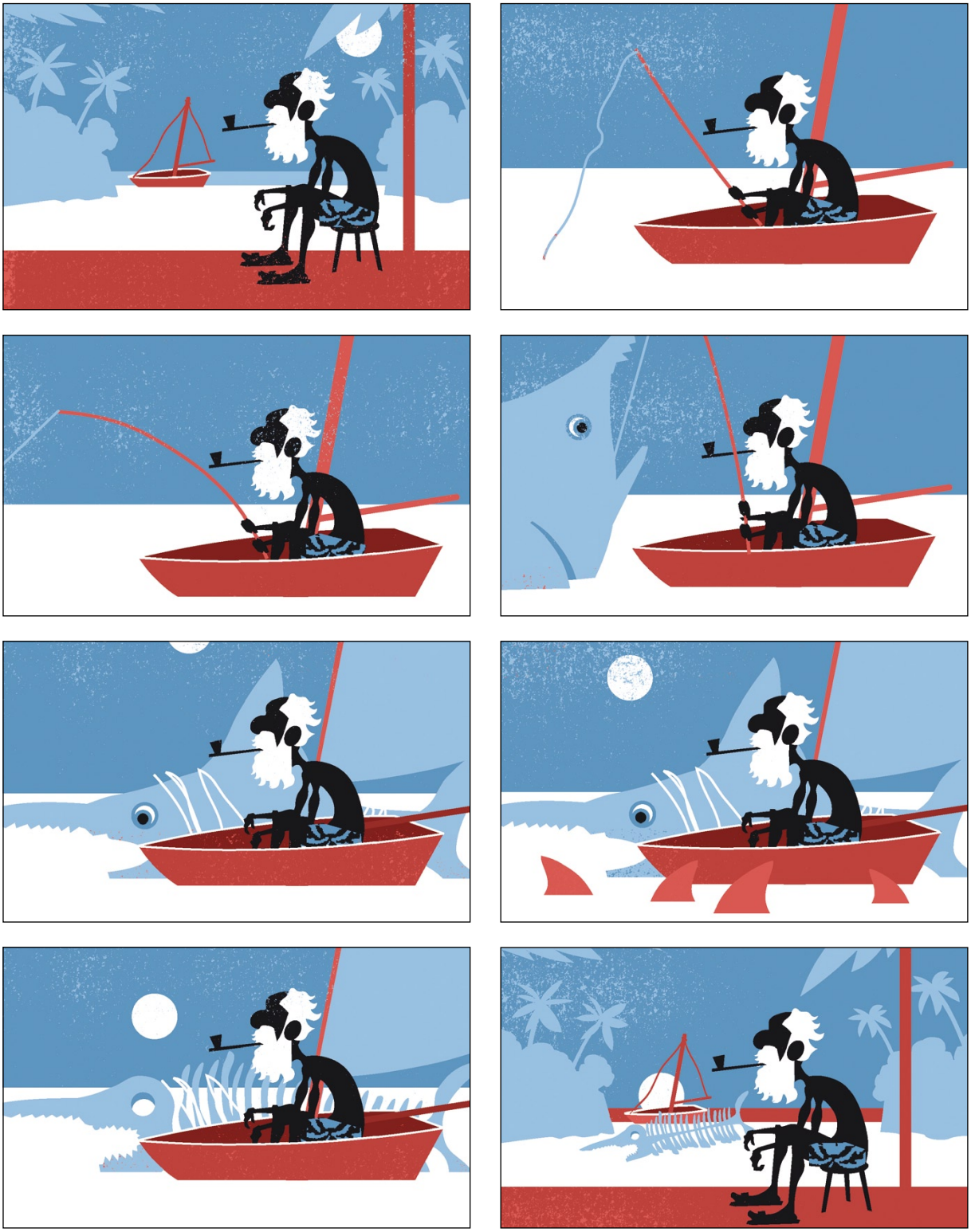
eines Tages, plötzlich, auf einmal, dann, später, vorher, nachher, nach einer Stunde, am Morgen, am Abend, ...

VARIATIONSMÖGLICHKEITEN

SZENISCHE DARSTELLUNG:
Dein Text mit den Sprechblasen eignet sich auch als Grundlage für eine szenische Darstellung.

07 DER ALTE MANN UND DAS MEER

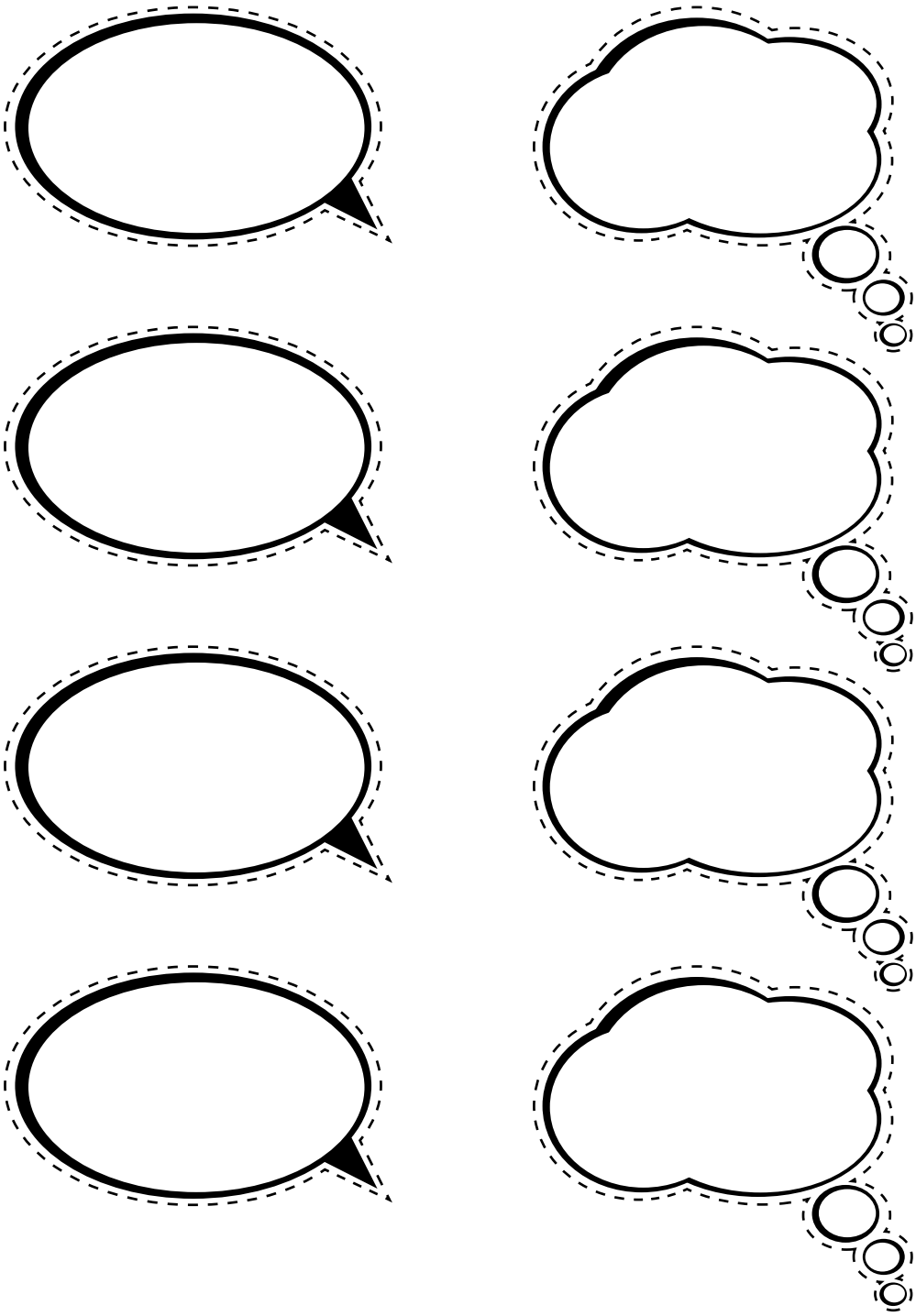
Erzähle die Geschichte des Comics nach.



aus D. Braun/E. Hemingway: „Der alte Mann und das Meer", aus „100 Meisterwerke der Weltliteratur" (Moga Mobo Nr. 86)

07 DER ALTE MANN UND DAS MEER

Schneide die Sprechblasen / Denkblasen aus und füge die Äusserungen bzw. Gedanken des alten Mannes ein.



08 DIE NACHTIGALL UND DIE ROSE

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

Nacherzählung

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlage Comic DIE NACHTIGALL UND DIE ROSE Seite 32

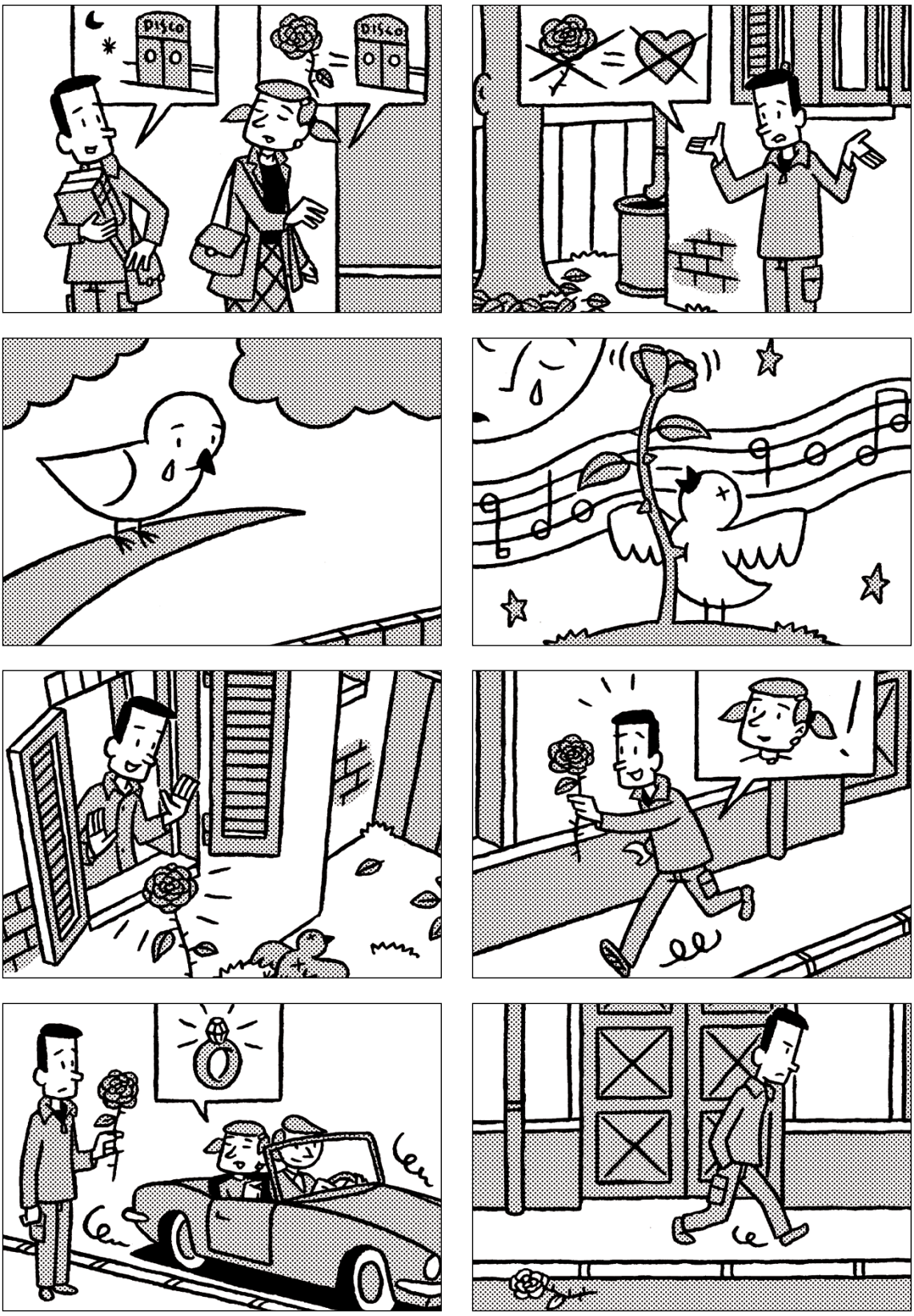
Folgende Wörter können dir bei der Nacherzählung behilflich sein:
eines Tages, plötzlich, auf einmal, dann, später, vorher, nachher, nach einer Stunde, am Morgen, am Abend, ...

VARIATIONSMÖGLICHKEITEN

ADJEKTIVE (FARBEN):
Male ein oder zwei Bilder der Vorlage aus. Beschreibe anschließend.
Beispiel: Der gelbe Vogel sitzt auf dem braunen Ast.

08 DIE NACHTIGALL UND DIE ROSE

Erzähle die Geschichte des Comics nach.



aus Ulf K./O. Wilde: „Die Nachtigall und die Rose", aus „100 Meisterwerke der Weltliteratur" (Moga Mobo Nr. 86)

09 SAG WAS

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

Nacherzählung

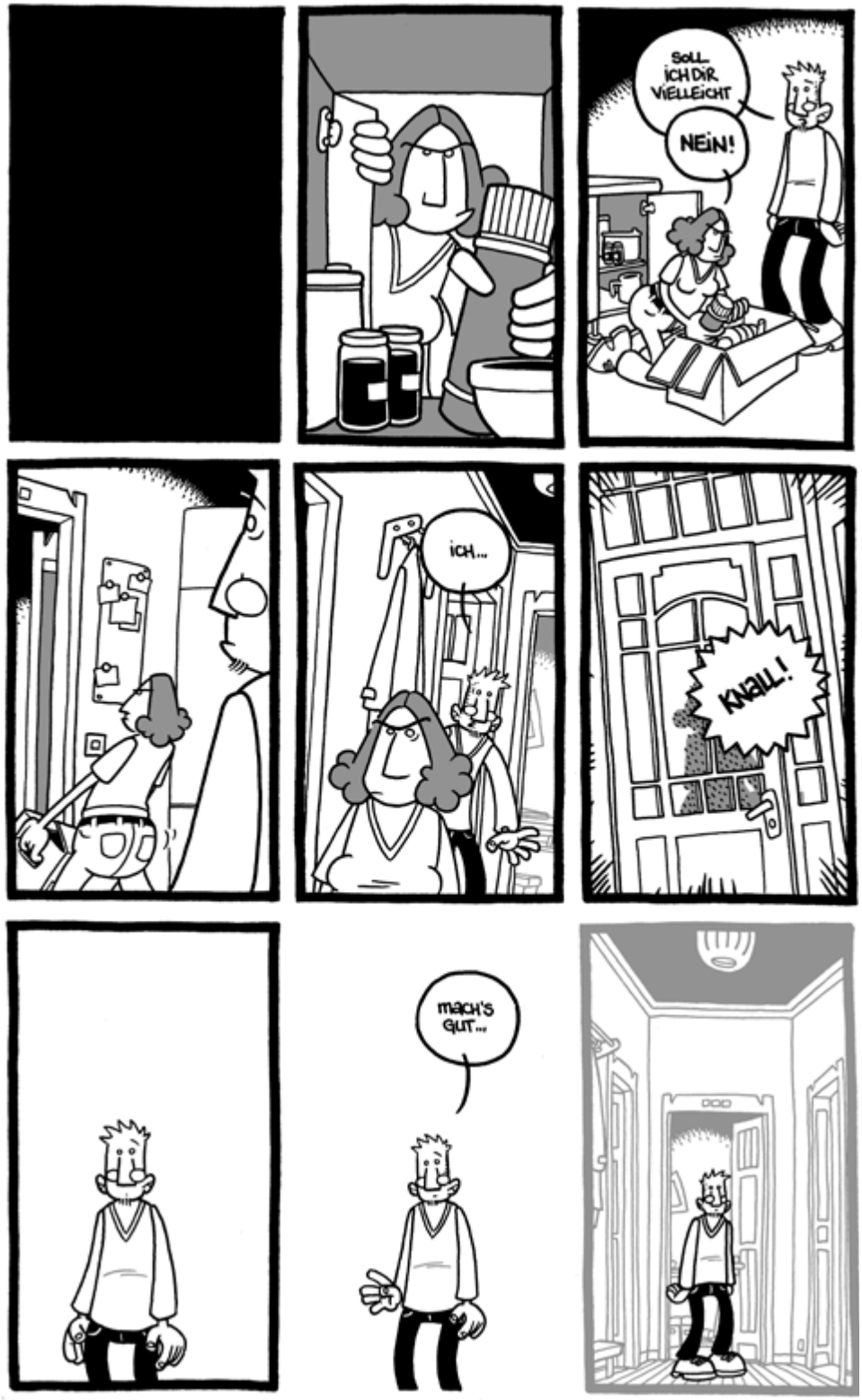
MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlage Comic SAG WAS Seite 34

Diese Wörter helfen dir bei der Nacherzählung:
eines Tages, plötzlich, auf einmal, dann, später, vorher, nachher, nach einer Stunde, am Morgen, am Abend, ...

09 SAG WAS

Erzähle die Geschichte des Comics nach.



aus Flix: „Sag was." (Carlsen)

08 EIN GANZ NORMALER TOTAL VERRÜCKTER TAG

GRAMMATIKALISCHE SCHWERPUNKTE

Zeitangaben, Präpositionen

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Zeichenschablone EIN GANZ NORMALER, TOTAL VERRÜCKTER TAG Seite 36

10 EIN GANZ NORMALER TOTAL VERRÜCKTER TAG

Wie sieht ein ganz normaler Tag in deinem Leben aus? Wann stehst du auf? Was machst du tagsüber? Wann gehst du ins Bett? Oder hast du vielleicht schon einmal einen total verrückten Tag erlebt? Was ist passiert?

Zeichne und beschreibe deinen Tag in fünf Bildern und gebe deinem Comic einen Titel.

TITEL:

11 AFFEN VERSENKEN

GRAMMATIKALISCHER SCHWERPUNKT

Präpositionen

MATERIAL MIT DIDAKTISIERUNGSVORSCHLAG

Kopiervorlagen Comic AFFEN VERSENKEN	Seite 39
Kopiervorlage Spielanleitung	Seite 40
Schere und Klebstoff	

VARIATIONSMÖGLICHKEIT

Nebensätze mit weil (oder damit)

SPIEL 1 (BERUFE)

ZIEL DAS SPIELS:
Die Spieler wählen aus den unten angegebenen Listen fünf Berufsgruppen aus. Anschließend begründen sie ihre Wahl in der Gruppe. Das Spiel ist zu Ende, wenn sich die Gruppe auf fünf Berufe geeinigt hat.

SPIELVERLAUF:
Stelle dir vor, du musst eine längere Zeit auf einer einsamen Insel verbringen (siehe Kopiervorlage). Wen nimmst du mit? Suche dir 5 Berufe aus der Liste aus. Begründe deine Wahl.
Beispiel: Ich nehme den Bäcker mit, weil er Brot backen kann.

BERUFE

der Bäcker, die Bäckerin
der Lehrer, die Lehrerin
der Bauer, die Bäuerin
der Psychologe, die Psychologin
der Busfahrer, die Busfahrerin
der Kellner, die Kellnerin
der Schriftsteller, die Schriftstellerin
der Reporter, die Reporterin
der Polizist, die Polizistin
der Schneider, die Schneiderin
der Arzt, die Ärztin
der Gärtner, die Gärtnerin
der Pilot, die Pilotin
der Tischler, die Tischlerin
der Schauspieler, die Schauspielerin
der Maler, die Malerin

11 AFFEN VERSENKEN

SPIEL 2 (GEGENSTÄNDE)

ZIEL DAS SPIELS:
Die Spieler wählen aus den unten angegebenen Listen fünf Gegenstände aus. Anschließend begründen sie ihre Wahl in der Gruppe. Das Spiel ist zu Ende, wenn sich die Gruppe geeinigt hat.

SPIELVERLAUF:
Stell dir vor, du kenterst und strandest auf einer einsamen Insel (siehe Kopiervorlage). Du hast nicht viel Zeit und kannst nur fünf Gegenstände aus deinem Boot mitnehmen. Wähle aus der unten angegebenen List fünf Gegenstände aus. Begründe deine Wahl.
Beispiel: Ich nehme das Schachspiel mit, weil ich viel Zeit zum Spielen habe.

GEGENSTÄNDE

der Spiegel
der Campingkocher
die Luppe
die Taschenlampe
das Schachspiel
die Säge
die Videokamera
die Regenjacke
das Messer
das Abendkleid
das Feuerzeug
das Handy
das Zelt
die Haarbürste
der Hammer
der Atlas

11 AFFEN VERSENKEN

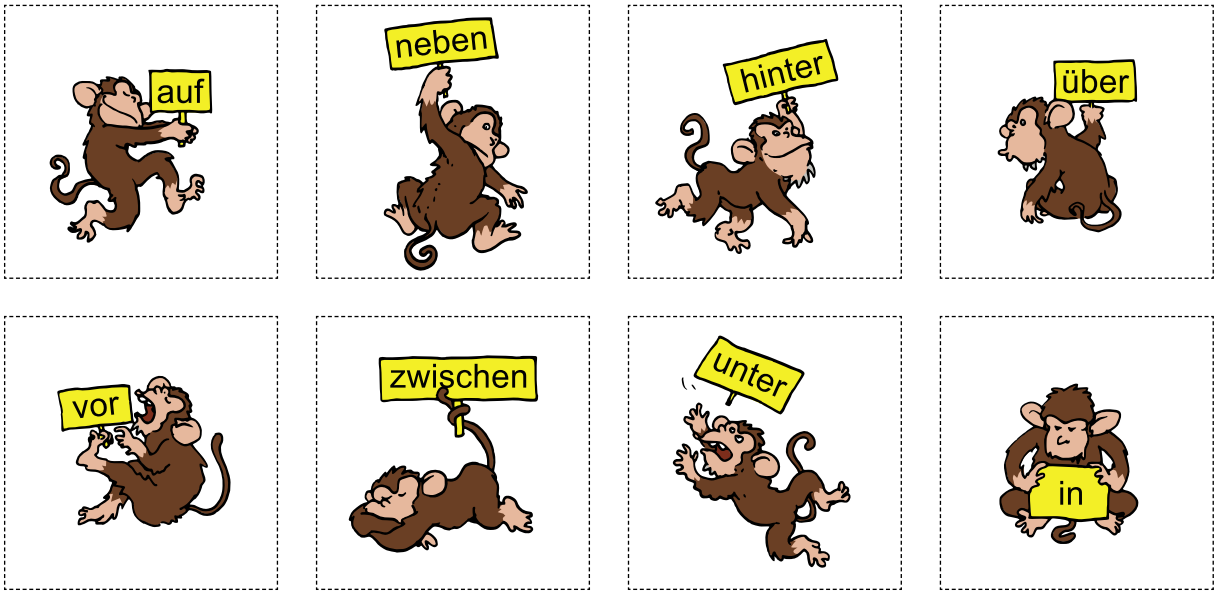
Zeichnung: Ulrich Scheel

10 AFFEN VERSENKEN

SPIELREGELN:

Dieses Spiel kann in Partnerarbeit ähnlich wie „Schiffe Versenken" gespielt werden. Beide Spieler erhalten je einen Spielplan (Insellandschaft) und je acht Affen. Jeder Affe hält ein Schild in der Hand, auf dem eine Präposition steht (auf, unter, zwischen, über, hinter, in, neben, vor). Beide Spieler verteilen verdeckt ihre achte Affen gemäß der jeweiligen Präposition (z.B. „zwischen die Palmen", „auf der Insel" etc.) auf dem Spielplan.

Nun beginnt das Spiel. Spieler 1 stellt Spieler 2 eine Frage zur Position der Affen (z.B. „Sitzt ein Affe auf dem Schiff?"). Spieler 2 antwortet wahrheitsgemäß mit „Ja" oder „Nein". Antwortet er mit „Ja", wird der jeweilige Affe vom Spielplan entfernt und Spieler 1 fragt weiter. Lautet die Antwort "Nein", ist Spieler 2 an der Reihe, nach den Positionen der Affen zu fragen. Sieger des Spiels ist derjenige, der zuerst alle Affen des Gegenspielers „versenkt" hat.



Zeichnung: Ulrich Scheel

11 FLIX MEMORY

GRAMMATIKALISCHE SCHWERPUNKTE

Leseverständnis

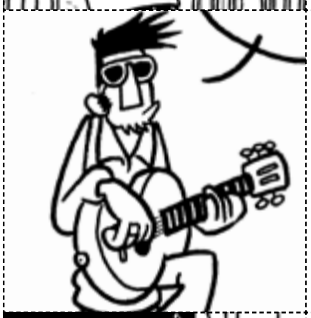
MATERIAL

Kopiervorlagen FLIX-MEMORY Seite 42-43

VARIATIONSMÖGLICHKEIT

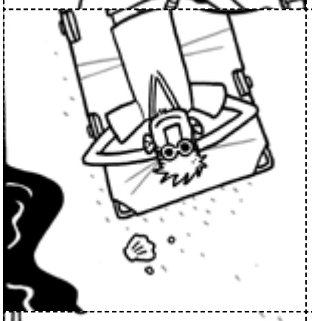
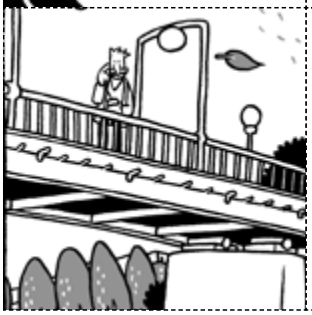
Bildet Fragen und beantwortet sie.
BEISPIEL: Wo liegt Felix? Er liegt im Krankenhaus.

11 FLIX-MEMORY

	Felix telefoniert.		Felix und Leif sitzen im Kino.
	Elvis spielt Gitarre.		Felix klingelt an der Haustür.
	Felix öffnet den Kühlschrank.		Felix sitzt im Klassenzimmer.
	Felix fotografiert.		Felix und Esther essen.
	Ein Mann spielt Frisbee.		Esther und Felix trinken Tee.

aus Flix: „Held", „Sag was.", „Mädchen" (Carlsen)

11 FLIX-MEMORY

	Felix und Esther gehen über die Straße.		Felix fährt Fahrrad.
	Felix umarmt Leif.		Felix hört Musik.
	Felix liegt im Krankenhaus.		Felix schreit wütend.
	Felix liegt am Strand.		Felix und Leif laufen durch den Park.
	Felix steht auf der Brücke.		Felix und Esther springen ins Wasser.

aus Flix: „Held", „Sag was.", „Mädchen" (Carlsen)

Goethe-Institut Schweden
Standort Stockholm
Bryggargatan 12A
111 21 Stockholm
Tel. 0046 / 8 / 459 12 00
Fax 0046 / 089 / 459 12 15
info@stockholm.goethe.org
www.goethe.de/stockholm

GOETHE-INSTITUT
SCHWEDEN