



Und **du**? Was meinst **du** dazu?

Sprachtraining zum Planspiel
„Klasse mit Klasse“

HINWEISE FÜR LEHRENDE

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

Teil I

Niveau: A1

Ziele

- » Die Schüler kennen den Unterschied zwischen der Sie-Form und der du-Form.
- » Die Schüler kennen die Wendungen zur Meinungsäußerung und können sie **im Kontext** anwenden.
- » Die Schüler können ihre Meinung, Zustimmung oder Ablehnung flüssig äußern und andere nach ihrer Meinung fragen, indem sie die Redemittel zur Meinungsäußerung anwenden.

Kontext

Die Schülerinnen und Schüler gründen oder renovieren eine Schulcafeteria. Mit Hilfe von Spielkarten äußern sie ihre Meinung, ihre Zustimmung oder Ablehnung zur Einrichtung der Cafeteria und dem dort angebotenen Sortiment und fragen die anderen nach ihrer Meinung.

Spielmaterial

- » **Zwei Würfel**, der eine mit Augen und der andere mit den Zahlen 1 bis 6.
- » **32 Bildkarten** mit Bildern und den dazu passenden Wörtern oder Wendungen, die den „Anlass“ zu einer Meinungsäußerung bilden.
- » **Sechs Aussagekarten** mit den Augenzahlen 1 bis 6. Auf den Karten stehen Satzanfänge, mit deren Hilfe die Schüler ihre eigene Meinung zu den Gegenständen auf den Bildkarten äußern sowie Fragen in der Sie- oder du-Form bilden können, um die anderen nach ihrer Meinung zu fragen.
- » **Sechs Reaktionskarten** mit den Zahlen 1 bis 6. Auf der Rückseite der Reaktionskarten stehen Sätze, die eine zustimmende/ablehnende

Reaktion auf die Aussage eines Mitspielers ermöglichen.

- » **Kontrollblätter** mit Lösungen zu den 32 Bildkarten und einem deutsch-polnischen Mini-Wörterbuch zum Wortschatz der Bildkarten.

Spieleranzahl

Ein Spielset ist für drei bis sechs Spieler vorgesehen.

Vor dem Spiel

Falls es nötig ist, die Gruppe mit dem Spielwortschatz bekannt zu machen, kann die Lehrperson wie folgt vorgehen:

Wortschatzeinführung – ein Vorschlag

Die Lehrperson führt den Wortschatz des Sprechspiels mit Hilfe von 32 Bildkarten ein:

Die Schüler arbeiten in Gruppen (z. B. vier Gruppen mit drei bis vier Schülern). Die Gruppen bekommen je acht verschiedene Bilder. Die Schüler klären die Bedeutung von unbekanntem Wortschatz mittels einer Wörterbuch-App und sprechen die betreffenden Wörter bzw. Wendungen laut nach. Die Lehrperson hilft bei der Aussprache. Die Schüler schreiben mit dem neuen Wortschatz Sätze und fragen dann den neuen Wortschatz in ihrer Gruppe ab.

Nach der vorher festgelegten Zeit tauschen die Gruppen ihre Karten und gehen vor wie oben beschrieben. Die Gruppen tauschen ihre Karten dreimal, sodass sie sich mit allen 32 Bildkarten bekannt machen.

Einführung von Modalverben – ein Vorschlag

Die im Spiel vorkommenden Modalverben können und müssen werden dort nur in der wir-Form benutzt, können also nur als lexikalische Wendung eingeführt werden:

Möglicher Tafelanschrieb:

Wir können kaufen.
 Wir können streichen.
 Wir können renovieren.
 Wir können mitbringen.

Was passt in die Lücke?

*die alten Stühle, neue Stühle, neue Tische, zwei Sofas, keine Sofas,
 Topfpflanzen, die Wände rot, eine Wand weiß und eine Wand grün*

Ausdrücke zur Meinungsäußerung – ein Vorschlag

Mit Hilfe des Spiels lernen die Schüler die auf den Karten verwendeten Ausdrücke kennen und wenden sie im Kontext an.

Eine Liste der Ausdrücke, die im Spiel benutzt werden, kann als Lernplakat von den Schülern angefertigt und im Klassenzimmer aufgehängt werden.

Sie	du
Ich meine, ... Und Sie? Was ist Ihre Meinung?	Ich meine, Und was meinst du dazu?
Ich bin der Meinung, Und was meinen Sie?	Ich bin der Meinung, Und du?
Ich finde, Und wie finden Sie das?	Ich finde, Und du? Wie findest du das?
Ich denke, Und was denken Sie?	Ich denke, Und was denkst du?

Die Schüler lesen die Spielregeln in Gruppen durch.

Während des Spiels


Die 32 Bildkarten werden gemischt und liegen mit dem Bild nach unten auf einem Stapel in der Mitte des Tisches. Die Spieler sitzen um den Tisch herum. Auf dem Tisch liegen noch zwei weitere kleine Stapel mit sechs Aussagekarten bzw. sechs Reaktionskarten; die Seiten mit den Würfelsymbolen bzw. Zahlen zeigen nach oben. Ein Schüler ist der Spielleiter. Er bekommt die Kontrollblätter mit den Lösungen, achtet auf den richtigen Verlauf des Sprechtrainings und leistet Hilfe. Mit seinem nach oben gerichteten Daumen kann er die Richtigkeit einer Aussage bzw. Reaktion signalisieren.

Spielverlauf

1. Der jüngste Spieler beginnt, nimmt die erste Bildkarte vom Stapel und legt sie mit dem Bild nach oben auf den Tisch, sodass alle es sehen können. Dann liest er das Wort bzw. die Wendung auf der Karte laut vor, z. B.:

→ *die Lampe, zu groß sein / zu klein sein*

Der Spieler kann den Spielleiter um Hilfe bitten, wenn er ein Wort oder eine Wendung nicht versteht. Der Spielleiter vergewissert sich, dass alle das betreffende Wort/die Wendung verstehen.

2. Danach würfelt der Spieler mit dem Augwürfel. Würfelt er z. B. eine 3, so nimmt er eine **Aussagekarte** mit dem Symbol  vom Stapel und wählt einen der beiden Satzanfänge auf der Karte aus:

Ich finde, Und du? Wie findest du das?

Ich meine, Und was meinst du dazu?

Mit dem gewählten Satzanfang bildet der Spieler einen Satz und richtet die zugehörige Frage an den Spieler links von sich, z. B.:

→ *Ich finde, die Lampe ist zu klein. Und du? Wie findest du sie?*

3. Der Spieler links von ihm reagiert folgendermaßen auf die gehörte Aussage bzw. Frage: Er würfelt mit dem zweiten Würfel, dem Zahlenwürfel. Die gewürfelte

Zahl zeigt dem Spieler an, welche **Reaktionskarte** er vom Stapel nehmen muss. Auf der Reaktionskarte stehen zwei Sätze, der eine in der *du*-Form und der andere in der *Sie*-Form. Eine Ausnahme bildet die Reaktionskarte mit der Ziffer 4: Auf dieser steht ein Satz, der zu beiden Formen passt.

Beispiel: Der Spieler würfelt eine 1 und nimmt die passende Reaktionskarte dazu:

1	
<i>du</i>	<i>Du hast recht.</i>
<i>Sie</i>	<i>Sie haben recht.</i>

Steht die Frage, die an den Spieler gerichtet worden ist, in der *du*-Form (... Und du? Wie findest du das?), antwortet er auch in der *du*-Form. Steht die Frage hingegen in der *Sie*-Form, antwortet der Spieler ebenfalls in der *Sie*-Form.

Die richtige Reaktion ist also in diesem Fall:

➔ *Du hast recht.*

Es ist auch möglich, ausführlicher zu antworten, wie in (a) oder (b):

- a. Du hast recht. Die Lampe ist zu klein.*
- b. Du hast recht. Sie ist zu klein.*

4. Die abgehobene Bildkarte wandert mit dem Bild nach oben unter den Stapel mit den Bildkarten, die Aussage- und die Reaktionskarten werden auf ihre Stapel zurückgelegt. Der Spieler, der auf die Meinungsäußerung seines Mitspielers reagiert hat, nimmt nun die nächste Bildkarte vom Stapel in der Mitte des Tisches, liest das Wort bzw. die Wendung unter dem Bild laut vor usw., siehe Punkt 2, 3 und 4.

5. Die erste Runde ist beendet, wenn alle Bildkarten abgehoben worden sind.

6. In der folgenden Runde wird ein anderer Spieler zum Spielleiter bestimmt.

Das Spiel soll den Schülern helfen, flüssiger miteinander zu kommunizieren – im Idealfall ohne die Benutzung von Aussage- und Reaktionskarten.

Spielvarianten

a) Die erste Runde wird in der *Sie*-Form, die zweite in der Du-Form, die dritte in der *ihr*-Form gespielt, oder statt „wir können / wir müssen..." wird „man kann / man muss..." verwendet.

Für die *ihr*-Form können die Schüler Aussage- und Reaktionskarten selbst anfertigen. Bei diesem Training spielen die Schüler in Paaren. Beim Automatisieren der *Sie*-Form können die Schüler ebenfalls in Paaren spielen, den Fragenden abwechselnd antworten und sich dabei gegenseitig unterstützen.

b) Nur mit den Bildkarten spielen: Ein Spieler nimmt ohne Würfeln eine Karte vom Stapel, äußert seine Meinung und fragt einen beliebigen Spieler nach seiner Meinung. Der gefragte Spieler reagiert, stimmt zu oder lehnt ab, nimmt eine neue Karte usw.

c) Spiel mit Wettbewerbscharakter, mit Aussage-/Fragekarten und Reaktionskarten oder ohne: Wer einen Fehler begeht, scheidet aus. Gewinner ist, wer am Ende übrig bleibt.

Teil II

1. Autogrammjagd

Niveau: A1

Ziel

Die Schüler können Entscheidungsfragen (Ja-/Nein-Fragen) bilden und sich gegenseitig nach ihren Essgewohnheiten fragen (siehe Arbeitsblatt 1 und 2).

Material

Arbeitsblatt 1 und 2 (Kopiervorlagen)

Methode

Autogrammjagd

Autogrammjagd kurz erklärt

Ziel: Das Ziel der Autogrammjagd besteht darin, für jedes Feld auf dem Arbeitsblatt ein Autogramm zu sammeln.
Die Autogrammjagd ist eine Automatisierungsübung – eine gewählte Struktur wird in einem Kontext geübt.

Sozialform: Partnerarbeit mit wechselnden Partnern

Verlauf: Die Lehrperson erklärt zusammen mit einem Schüler die Aufgabe: Sie formuliert ein Stichwort von **Arbeitsblatt 1**, z. B. *Käsetoasts mögen*, als Frage: *Magst du Käsetoasts?* Antwortet der Schüler mit Ja, dann bittet die Lehrperson den Schüler um ein Autogramm: *Unterschreibe bitte!* Antwortet der Schüler mit *Nein*, so darf die Lehrperson noch eine Frage stellen. Dann stellt der Schüler der Lehrperson eine Frage, und danach sucht man neue Partner. WICHTIG: Ein Schüler darf einem anderen Schüler jeweils nur **ein** Autogramm geben.

Die Lehrperson sagt vor Beginn an, wie lange die Autogrammjagd dauern wird, z. B. so lange, wie die Musik läuft, oder bis zum Klingelzeichen. Gewonnen hat derjenige Schüler, der am Ende die meisten Autogramme gesammelt hat.

Kontext

Eine neue Schulcafeteria wird eingerichtet. In der Schule werden Umfragen durchgeführt, um die Meinung der Schüler zu diesem Thema sowie ihre Essgewohnheiten zu erkunden. Autogrammjagd ist eine dieser Umfragemöglichkeiten.

Arbeitsschritte

1. Die Lehrperson erklärt den Schülern den Kontext der Aufgabe.
2. Die Lehrperson schreibt folgende Ausdrücke an die Tafel: gern Muffins essen, Cola trinken, Käsekuchen mögen. Die Schüler markieren die Verben. Die Lehrperson bittet die Schüler, aus diesem Wortmaterial Entscheidungsfragen zu bilden.

Möglicher Tafelanschrieb:

gern Muffins essen → Isst du gern Muffins?

Cola trinken → Trinkst du Cola?

Käsekuchen mögen → Magst du Käsekuchen?

3. Ein Schüler schreibt die Lösungen an die Tafel und markiert jeweils das Verb und das Subjekt. Die Schüler rufen sich in Erinnerung, wie man Ja-/Nein-Fragen bilden.

Möglicher Tafelanschrieb:

gern Muffins essen → Isst du gern Muffins?

Cola trinken → Trinkst du Cola?

Käsekuchen mögen → Magst du Käsekuchen?

4. Die Schüler bekommen das Arbeitsblatt AB1 „Autogrammjagd“, lesen die Sätze und unterstreichen – wo nötig – die Verben, mit denen sie Ja-/Nein-Fragen bilden.
5. Falls die Methode Autogrammjagd für die Schüler neu ist, erklärt die Lehrperson mit einem Schüler die Aufgabe.
6. Die Lehrperson legt die Spieldauer fest. Die Schüler stehen auf und gehen im Klassenzimmer herum, stellen Fragen und sammeln Autogramme.
7. Wer in der angegebenen Zeit die meisten Autogramme gesammelt hat, gewinnt.

Danach sprechen die Schüler im Plenum über ihre Essgewohnheiten, indem sie Aufgabe II lösen.

Man kann auch eine leichtere Variante der Autogrammjagd wählen (siehe **AB 2**) und erst danach zu **AB 1** greifen. Dies hängt vom Sprachniveau der Schüler und den Unterrichtszielen ab.

Und du? Was meinst du dazu?

Arbeitsblatt 1

AB 1 Autogrammjagd

Finde zu jeder Aussage einen Schüler / eine Schülerin.

I. Frage wie im Beispiel und sammle Autogramme. Ein Autogramm bekommt man nur bei der Antwort „Ja“. Wer hat nach zehn Minuten die meisten Autogramme?

Beispiel: a. gern Tee trinken?

- ★ Trinkst du gern Tee?
- ☆ Nein (, leider nicht).
- ★ Aha, danke.

- ★ Trinkst du gern Tee?
- ☆ Ja (, ich trinke gern Tee).
- ★ Unterschreibe bitte!

a. gern Tee trinken?	b. Käsetoasts mögen?	c. Fleisch essen?
d. Kaffee trinken?	e. Müsliriegel mögen?	f. gern Kakao trinken?
g. Möhren mögen?	h. gern Obst essen?	i. Müsli mit Joghurt mögen?
j. gern Salamibrötchen essen?	k. gern Berliner essen?	l. Käsebrötchen mögen?
m. gern Wasser trinken?	n. Kakao mögen?	o. gern Apfelsaft trinken?

II. Fragt im Plenum:

Beispiel: a. gern Tee trinken?

a. Wer trinkt gern Tee? → **Jan** trinkt gern Tee.

b. Wer mag Käsetoasts? →

c. Wer isst Fleisch? →

Und du? Was meinst du dazu?

Arbeitsblatt 2

AB 2 Autogrammjagd

Finde zu jeder Aussage einen Schüler / eine Schülerin.

I. Frage wie im Beispiel und sammle Autogramme. Ein Autogramm bekommt man nur bei der Antwort „Ja“. Wer hat nach sieben Minuten die meisten Autogramme?

Beispiel: a. Trinkst du gern Tee?

- ★ Trinkst du gern Tee?
- ☆ Nein (, leider nicht).
- ★ Aha, danke.

- ★ Trinkst du gern Tee?
- ☆ Ja (, ich trinke gern Tee).
- ★ Unterschreibe bitte!

a. Trinkst du gern Tee?	b. Magst du Käsetoasts?	c. Isst du Fleisch?
d. Trinkst du Kaffee?	e. Magst du Müsliriegel?	f. Trinkst du Cola?
g. Magst du Möhren?	h. Isst du gerne Obstsalate?	i. Magst du Müsli mit Joghurt?
j. Isst du gern Salamibrötchen?	k. Isst du gern Berliner?	l. Magst du Käsebrötchen?
m. Trinkst du gern Wasser?	n. Magst du Kakao?	o. Trinkst du gern Apfelsaft?

II. Fragt im Plenum:

- a. Wer trinkt gern Tee? → **Jan** trinkt gern Tee.
- b. Wer mag Käsetoasts? →
- c. Wer isst Fleisch? →

2. Klassenspaziergang

Niveau: A1+

Ziel

Die Schüler können nach der Meinung anderer fragen und ihre eigene Meinung äußern, indem sie Entscheidungsfragen bilden und beantworten.

Material

32 Bildkarten mit Bildern und zugehörigen Wörtern bzw. Wendungen (Spiel: Und du? Was meinst du dazu?) und ein kleiner Klebezettel für jeden Schüler

Kontext

Die Schüler richten die Schulcafeteria ein und entscheiden über ihr Sortiment, indem sie sich gegenseitig nach ihrer Meinung fragen. Das Essen soll L-Catering von Frau Maluk liefern. Frau Maluk hat ihre Produkte zum Probieren in die Schule mitgebracht.

Methode

Klassenspaziergang

Klassenspaziergang kurz erklärt

Ziel: Die Schüler automatisieren eine Struktur, indem sie sich gegenseitig Fragen stellen, Fragen beantworten und die Korrektheit ihrer Antworten prüfen.

Sozialform: Partnerarbeit mit wechselnden Partnern

Verlauf: Die Schüler gehen in der Klasse herum und führen kurze Dialoge mit wechselnden Partnern, die sie selbst wählen können. Sie halten eine Bildkarte

mit dem passenden Ausdruck zum Bild vor sich. Auf der Rückseite der Bildkarte – also auf dem Klebezettel, der die Rolle eines Spickzettels spielt – steht die Lösung, d. h. eine zur Bildkarte passende Frage und mögliche Antworten darauf.

Schüler A bildet (mithilfe der Stichworte auf der Bildkarte) eine Frage zur Bildkarte, die Schüler B vor sich hält. Schüler B hilft gegebenenfalls und kontrolliert mit Hilfe seines Spickzettels auf der Rückseite seiner Bildkarte, ob Schüler A die Frage richtig formuliert hat. Dann beantwortet er die Frage. Danach bildet Schüler B die Frage zu der Bildkarte, die Schüler A vor sich hält. Schüler A hilft eventuell Schüler B und kontrolliert mithilfe des Spickzettels auf der Rückseite, ob dieser die Frage richtig gestellt hat. Anschließend suchen sich die Schüler neue Gesprächspartner.

Die Lehrperson bestimmt die Zahl der zu befragenden Personen (z. B. bei 14 Schülern mindestens 10 Personen) und die Zeit der Aktivität (10–20 Minuten, abhängig von der Gruppenstärke und der Aufgabenstellung).

Wenn die Gruppe gut mit der Aufgabe zurechtkommt, können die Schüler nach jedem Gespräch ihre Bildkarten samt Spickzettel tauschen und sich neue Gesprächspartner suchen.

Arbeitsschritte:

1. Die Lehrperson stellt den Schülern den Kontext der Aufgabe vor.
2. Die Schüler ziehen eine von 32 Bildkarten mit Bildern und zugehörigen Wörtern bzw. Wendungen.
3. Die Lehrperson vergewissert sich, ob die Schüler die Ausdrücke auf ihren Bildkarten verstehen.
4. Die Lehrperson bestimmt mit der Gruppe, welche Frageform (du, Sie oder ihr) geübt werden soll (siehe **Beispiele**).
5. Die Schüler bekommen einen Klebezettel und notieren zu ihrer Bildkarte **eine Frage in der gewählten Form sowie mögliche Antworten**. Die Lehrperson kann die Ausdrücke zur Meinungsäußerung an die Tafel schreiben und die Schüler bitten, sie dort anzuwenden, wo es passt (siehe Beispiele).

Beispiel I: Wir üben die du-Form

Monika hat Bildkarte 1 mit Stühlen und folgenden Ausdrücken gezogen: neue Stühle kaufen müssen – die alten Stühle streichen können.

Auf dem Klebezettel notiert sie:

Was meinst du, können wir für die Cafeteria die alten Stühle streichen?

☺ - Ja. Ich denke, wir streichen die alten Stühle. (Kein Problem.)

☹ - Nein. Ich denke (meine, finde...), wir müssen neue Stühle kaufen.

Beispiel II: Wir üben die Sie-Form

Jan hat Bildkarte 20 mit Käsebrötchen und folgenden Ausdrücken gezogen: schlecht schmecken – gut schmecken. Auf dem Klebezettel notiert er folgende Frage und mögliche Antworten:

Schmecken (Ihnen) die Brötchen von Frau Maluk gut?

☺ - Ja, ich finde, die Käsebrötchen schmecken (sehr) gut!

☹ - Nein, ich finde, sie schmecken schlecht/nicht/nicht gut.

Beispiel III: Wir üben die ihr-Form

Diese Runde wird in Paaren gespielt.

Ania und Piotr haben Bildkarte 22 mit Äpfeln und Bananen und folgenden Ausdrücken gezogen: gern essen – nicht gern essen/nicht mögen.

Auf dem Klebezettel notieren sie:

Esst ihr gern Äpfel und Bananen?

☺ - Ja. (Ja, wir essen sehr gern Äpfel und Bananen!)

☹ - Nein. Wir essen Äpfel und Bananen nicht gern./Wir mögen keine Äpfel und Bananen.

6. Die Schüler kleben ihre Zettel auf die Rückseite ihrer Bildkarte und halten diese beim Spaziergehen so, dass für die anderen nur die Vorderseite zu sehen ist. Die Schüler bekommen dann Zeit (etwa 10–15 Minuten), möglichst viele Partner zu befragen.

Die Schüler stellen Fragen zu ihrer Bildkarte und unterstützen ihren Partner – falls nötig – bei der Antwort (Spickzettel als Hilfe!). Nachdem die Partner sich gegenseitig ihre Fragen beantwortet haben, tauschen sie ihre Bildkarten samt Spickzettel und suchen neue Gesprächspartner.

! Falls die Arbeitsform Klassenspaziergang für die Schüler neu ist, sollte die Lehrperson die Aufgabe zu Beginn mit einem Schüler vorführen.

3. Eine Talkrunde vorbereiten und durchführen: Schulcafeteria Ja oder Nein?

Niveau: A2+/B1

Ziel

Die Schüler verstehen Argumente für und gegen eine Schulcafeteria und können mit Hilfe der vorgegebenen Redemittel eigene Argumente formulieren.

Material: Arbeitsblatt Eine Talkrunde vorbereiten und durchführen: Schulcafeteria Ja oder Nein?

Kontext

Der kleine Schulkiosk wurde geschlossen. In den Pausen gibt es nun keine belegten Brötchen und keine Getränke mehr zu kaufen. Alle Beteiligten – Schüler, Eltern und Lehrende – suchen nach einer Lösung. Die Schüler haben vorgeschlagen, eine selbstverwaltete Schulcafeteria zu gründen. Einige Lehrkräfte und Eltern finden diese Idee nicht so toll, und nicht alle Schüler wollen mitmachen.

Die Idee dieser Arbeitsform ist, dass die Schüler ihre Meinung zum Thema Schulcafeteria Ja oder Nein? in einer Talkrunde äußern können. Dabei sollen sie auf die Meinungsäußerungen anderer Schüler mit Zustimmung oder Widerspruch reagieren.

Arbeitsschritte

1. Die Lehrperson erklärt den Kontext der Aufgabe.
2. Die Schüler bekommen die Kopiervorlage **Eine Diskussionsrunde vorbereiten und durchführen** und machen die **Übungen 1 a und 1 b** in Einzelarbeit. Dann vergleichen sie zu zweit oder zu dritt ihre Ergebnisse.

Mögliche Lösungen Übung 1a und 1b:

Aussagen	Wer sagt das?	Pro?	Kontra?
a. „Die Schüler sollen ihr Essen von zu Hause mitbringen.“	<i>Eltern oder Lehrende</i>		x
b. „Die Schüler geben in der Cafeteria zu viel Geld aus.“	<i>Eltern</i>		x
c. „In der Cafeteria können wir uns treffen und unterhalten.“	<i>Schüler</i>	x	
d. „Das Angebot ist sehr gut und vielfältig.“	<i>Eltern, Lehrende</i>	x	
e. „Ich habe keine Lust, in der Cafeteria Aufsicht zu haben.“	<i>Lehrende</i>		x
f. „Es ist zu viel Verantwortung. Erwachsene sollen uns helfen.“	<i>Schüler</i>		x
g. „Die Schüler sollten sich lieber mit dem Unterricht beschäftigen.“	<i>Lehrende, Eltern</i>		x
h. „Eine Schulcafeteria bringt zu viel Unruhe.“	<i>Lehrende</i>		x
i. „Viele Schüler kommen ohne Frühstück in die Schule und sind unkonzentriert.“	<i>Lehrende</i>	x	
j. „Die Schüler können mitentscheiden und lernen, Verantwortung zu übernehmen.“	<i>Lehrende, Eltern</i>	x	

3. Die Schüler lösen **Aufgabe 2** auf dem Arbeitsblatt in Einzelarbeit oder zu zweit. Sie überlegen und notieren mögliche Argumente mit Hilfe der angegebenen Redemittel. Sie können eigene Argumente notieren, sie können aber auch einige Aussagen aus Übung 1 als Argument formulieren, z. B.:

Ich bin der Ansicht, dass eine Schulcafeteria sehr wichtig ist, weil viele Schüler ohne Frühstück in die Schule kommen.

4. Bei der Talkrunde, Aufgabe 3, kann die Lehrkraft binnendifferenziert vorgehen: Die Rollen der Talkgäste – zwei Schüler-, zwei Lehrer- und zwei Elternvertreter – übernehmen leistungstärkere Schüler. Die Talkgäste bereiten ihre Argumente für oder gegen eine Schulcafeteria vor. Ein Lehrervertreter ist für die Cafeteria, einer dagegen, genauso bei den Elternvertretern. Beide Schülervertreter sind für die Cafeteria. Die Talkgäste sitzen in der Mitte eines Kreises oder vorne, die übrigen Schüler bilden das Publikum.

Die Lehrkraft moderiert die Talkrunde.

Die Talkrunde kann mehrmals mit wechselnden Rollen durchgespielt werden. Auch die Rolle des Moderators/der Moderatorin kann von einem Schüler übernommen werden.

Mögliche Redemittel:

1. Herzlich willkommen zu unserer Talkrunde: Schulcafeteria Ja oder Nein?

Der kleine Schulkiosk in unserer Schule wurde leider geschlossen. Die Schüler haben vorgeschlagen, eine selbstverwaltete Schulcafeteria zu gründen. Heute wollen wir Argumente für oder gegen eine solche Schulcafeteria von unseren Gästen hören und das Publikum nach seiner Meinung befragen.

2. Heute bei uns zu Gast:
.... (Moderator/in stellt die Gäste vor)

*Frau ..., Deutschlehrerin
Herr ..., Schulleiter
...*

3. Frau ... / Herr... / ..., was meinen Sie dazu?
Und was meinst du?

4. Der Moderator befragt nach jedem Argument das Publikum:
Findet ihr das Argument richtig?

5. Das Publikum – die übrigen Schüler – reagiert mit Zustimmung oder Widerspruch auf die Argumente (mit Hilfe der Redemittel aus Aufgabe 3):

Redemittel	
jemandem zustimmen	jemandem widersprechen
<p>Da bin ich ganz Ihrer Meinung. Da bin ich ganz deiner Meinung. Das stimmt. Da haben Sie recht. Da hast du recht. Das sehe ich auch so. Na klar! Ganz genau!</p>	<p>Ich bin nicht Ihrer Meinung. Ich bin nicht deiner Meinung. Das ist nicht ganz richtig. Das stimme ich Ihnen nicht zu. Das stimme ich Ihnen nicht zu. Das sehe ich nicht so wie Sie. Das sehe ich nicht so wie du. Das kann man so nicht sagen.</p>

Und du? Was meinst du dazu?

Arbeitsblatt 3

AB 3 „Eine Talkrunde“

Eine Talkrunde vorbereiten und durchführen: *Schulcafeteria Ja oder Nein?*

1. Lies die einzelnen Aussagen zum Thema *Schulcafeteria Ja oder Nein?*

a. Markiere: Wer könnte das sagen? Ein/e Schüler/in (Sch), ein/e Lehrer/in (L) oder ein/e Elternvertreter/in (E)?

b. Entscheide, ob es ein Pro- oder Kontra-Argument ist.

Aussagen	Wer sagt das?	Pro?	Kontra?
a. „Die Schüler sollen ihr Essen von zu Hause mitbringen.“			
b. „Die Schüler geben in der Cafeteria zu viel Geld aus.“			
c. „In der Cafeteria können wir uns treffen und unterhalten.“			
d. „Das Angebot ist sehr gut und vielfältig.“			
e. „Ich habe keine Lust, in der Cafeteria Aufsicht zu haben.“			
f. „Es ist zu viel Verantwortung. Erwachsene sollen uns helfen.“			
g. „Die Schüler sollten sich lieber mit dem Unterricht beschäftigen.“			
h. „Eine Schulcafeteria bringt zu viel Unruhe.“			
i. „Viele Schüler kommen ohne Frühstück in die Schule und sind unkonzentriert.“			
j. „Die Schüler können mitentscheiden und lernen, Verantwortung zu übernehmen.“			

Und du? Was meinst du dazu?

Arbeitsblatt 3

2. Und was denkst du?

Überlege dir mögliche Argumente für oder gegen eine Schulcafeteria und benutze die angegebenen Redemittel.

Redemittel

seine Meinung ausdrücken

Ich denke/finde/meine, dass eine Cafeteria sehr wichtig ist, weil ...

Ich bin der Meinung /Ansicht, dass wir keine Cafeteria brauchen, weil ...

Für eine Schulcafeteria spricht, dass ...

Gegen eine Schulcafeteria spricht, dass ...

3. Macht eine Talkrunde.

Jeweils zwei Schüler-, Lehrer- und Elternvertreter diskutieren miteinander zum Thema *Schulcafeteria Ja oder Nein?*

Die Klasse reagiert auf die Argumente mit Zustimmung oder Widerspruch (siehe Redemittel).

Redemittel	
jemandem zustimmen	jemandem widersprechen
<p>Da bin ich ganz Ihrer Meinung. Da bin ich ganz deiner Meinung. Das stimmt. Da haben Sie recht. Da hast du recht. Das sehe ich auch so. Na klar! Ganz genau!</p>	<p>Ich bin nicht Ihrer Meinung. Ich bin nicht deiner Meinung. Das ist nicht ganz richtig. Da stimme ich Ihnen nicht zu. Da stimme ich dir nicht zu. Das sehe ich nicht so wie Sie. Das sehe ich nicht so wie du. Das kann man so nicht sagen.</p>

Impressum

Das Spiel „Und du? Was meinst du dazu?“ – Sprachtraining zum Planspiel „Klasse mit Klasse“ ist im Rahmen vom Projekt „Deutsch hat Klasse“ entstanden

Herausgeber

Goethe-Institut Warschau
Ul. Chmielna 13 a
00-021 Warszawa
www.goethe.de/polen
www.goethe.de/polen/dhk

Leitung der Spracharbeit

Ulrike Würz

Koordination des Projektes „Deutsch hat Klasse“

Ewa Dorota Ostaszewska

Autorin

Małgorzata Kupis

Redaktion

Andrea Huterer (deutsche Version)

Bearbeitung

Monika Łagowska

Layout und graphische Umsetzung

Leniva°
www.lenivastudio.com

Druck

Quality & Print

© Goethe-Institut



Bundesrepublik Deutschland
Auswärtiges Amt



