

# Und du? Was meinst du dazu?

## ZASADY GRY

### W skład gry wchodzi:

- ↪ **Dwie kostki do gry**: jedna z oczkami druga z cyframi
- ↪ **32 karty z obrazkami** i ze słownictwem do obrazka
- ↪ **6 kart wypowiedzi** oznaczonych oczkami odpowiednio do oczek na jednej z kostek do gry.  
Na kartach wypowiedzi są początki zdań, za pomocą których wyrażacie swoją opinię na temat obrazków umieszczonych na kartach obrazkowych i zadajecie pytania w formie oficjalnej (*Sie – pan/pani/państwo*) lub nieoficjalnej (*du – ty*).
- ↪ **6 kart reakcji** oznaczonych cyframi od jeden do sześciu odpowiadającymi oznaczeniom na jednej z kostek do gry.  
Na kartach reakcji są zdania, które umożliwiają wam wyrażanie aprobaty / dezaprobaty jako reakcji na wypowiedź współgracza. Na kartach oznaczonych cyframi 1, 2, 3, 5 i 6 są dwie reakcje do wyboru w formie *Sie* i *du*. Na karcie z numerem 4 jest jedna reakcja pasująca do pytania w formie *Sie* i *du*.
- ↪ **Karty z rozwiązaniami** zawierające (wybór) możliwych wypowiedzi do 32 kart obrazkowych.  
Karty odpowiedzi zawierają również niemiecko-polski mini słownik z tłumaczeniem słownictwa z 32 kart obrazkowych.

### Liczba graczy

Jeden zestaw gry przeznaczony jest dla 3-6 graczy

### Kontekst

W szkole planujecie remont lub utworzenie szkolnego sklepiku. Podczas gry wyrażacie swoje zdanie na temat urządzenia sklepiku i jego asortymentu i pytacie o zdanie współgraczy.

### Reguły gry

32 potasowane karty obrazkowe, 6 kart wypowiedzi i 6 kart reakcji leżą na środku stołu w trzech kupkach. Karty obrazkowe leżą obrazkiem do dołu, karty wypowiedzi i reakcji z symbolem kostki do gry do góry. Gracze siedzą wokół stołu.

Spośród siebie wybieracie jedną osobę, która będzie prowadziła grę. Prowadzący grę otrzymuje karty z rozwiązaniami, czuwa nad właściwym przebiegiem gry i kontroluje poprawność wypowiedzi. Uniesionym kciukiem może sygnalizować poprawność wymaganej wypowiedzi.

### Przebieg gry

**1.** Najmłodszy gracz rozpoczyna grę podnosząc pierwszą kartę z kupki 32 kart **obrazkowych** i kładzie ją obrazkiem do góry, tak aby wszyscy gracze mogli ją widzieć. Następnie czyta na głos słownictwo z karty, np.:

→ *die Lampe; n (die Lampen) / zu groß sein / zu klein sein*

Gracz może poprosić prowadzącego grę o pomoc, jeśli nie rozumie jakiegoś słówka. Prowadzący grę upewnia się jeszcze, czy wszyscy rozumieją słownictwo z odkrytej karty.

2. Następnie gracz, który odkrył pierwszą kartę rzuca **kostką z oczkami**. Jeśli wyrzucił np. trzy oczka, bierze **kartę wypowiedzi** oznaczoną tym symbolem:  i wybiera jedną z dwóch wypowiedzi:

Ich finde, ... . Und du? Wie findest du das?
Ich meine, ... . Und was meinst du dazu?

Gracz tworzy zdanie, które jest skierowane do gracza po lewej i mówi, np:

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

3. Gracz po lewej reaguje na wypowiedź w następujący sposób:

Rzuca drugą kostką z liczbami. Wyrzucona liczba wskazuje graczowi, którą **kartę reakcji** ma wybrać. Np. gracz wyrzucił liczbę 1, której odpowiada karta reakcji z numerem 1 i dwoma zdaniami do wyboru w formie *Sie* lub *du*:

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

Za pomocą wylosowanej karty gracz wybiera reakcję na usłyszane pytanie. Właściwa reakcja, która jest przyjęta w grze: na pytanie zadane w formie *Sie*, odpowiadamy w formie *Sie*, a na pytanie w formie *du*, reagujemy w formie *du*.

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

Właściwa odpowiedź to: → *Du hast Recht.*

Warianty reakcji:

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

4. Odkryta karta obrazkowa z lampą chowana jest na spód kupki obrazkiem do góry. Karty wypowiedzi i reakcji odkładane są na właściwe kupki.

Następnie gracz, który reagował na opinię współgracza, odkrywa kolejną kartę obrazkową, kładzie ją na stole, tak, aby wszyscy widzieli i czyta na głos słówka pod obrazkiem i ewentualnie prosi prowadzącego grę o pomoc. Prowadzący grę upewnia się, czy wszyscy rozumieją słówka i gra toczy się dalej: gracz, który odkrył kartę obrazkową rzuca kostką...itd., patrz punkt 2, 3 i 4.

5. Pierwsza runda kończy się, kiedy zostaną odkryte wszystkie karty obrazkowe.

6. W kolejnej rundzie, inny gracz zostaje prowadzącym grę.

**Miłej konwersacji 😊!**

# Und du? Was meinst du dazu?

## SPIELREGELN

### 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
- ↪ **Sechs Aussagekarten** mit den Augenzahlen 1 bis 6. Auf der Rückseite der Karten stehen Satzanfänge, mit deren Hilfe ihr eure eigene Meinung zu den Gegenständen auf den Bildkarten äußern und Fragen in der Höflichkeitsform (Sie-Form) oder der informellen du-Form bilden könnt.
- ↪ **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. Auf den Karten Nr. 1, 2, 3, 5 und 6 findet ihr zwei Formen zur Auswahl (*Sie* und *du*). Die Reaktion auf Karte Nr. 4 passt sowohl zur *Sie*- als auch zur *du*-Form.
- ↪ **Kontrollblätter** mit möglichen Lösungen zu den 32 Bildkarten und einem deutsch-polnischen Mini-Wörterbuch mit dem Wortschatz der Bildkarten.

### Spieleranzahl

Ein Spielset ist für drei bis sechs Spieler vorgesehen.

### Kontext

Ihr gründet oder renoviert eine Schulcafeteria in eurer Schule. Mit Hilfe von Spielkarten äußert ihr eure Meinung, eure Zustimmung oder Ablehnung zur Einrichtung der Cafeteria und dem dort angebotenen Sortiment und fragt die anderen nach ihrer Meinung.

### Spielregeln

Die 32 Bildkarten, sechs Aussagekarten und sechs Reaktionskarten werden gemischt und liegen auf drei Stapeln in der Mitte des Tisches. Die Bildkarten liegen mit dem Bild nach unten, die Aussagekarten und die Reaktionskarten mit den Würfelsymbolen bzw. Zahlen nach oben.

Ihr wählt eine/n Schüler/in, der/die das Spiel leitet. Der Spielleiter/die Spielleiterin bekommt Kontrollblätter mit möglichen Lösungen, achtet auf den richtigen Verlauf des Spiels und kontrolliert, ob die Antworten der Spieler korrekt sind. Mit seinem nach oben gerichteten Daumen kann er die Richtigkeit einer Aussage bzw. einer 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 oder die Wendung auf der Karte laut vor, z. B.:

→ *die Lampe; n (die Lampen) / zu groß sein / zu klein sein*

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

2. Danach würfelt der Spieler mit dem Augwürfel. Wenn er z. B. eine 3 würfelt, 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/die Spielerin einen Satz und richtet die zugehörige Frage an den Spieler/die Spielerin links von sich, z. B.:

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

3. Der Spieler links reagiert auf die gehörte Aussage bzw. Frage folgendermaßen:

Er würfelt mit dem zweiten Würfel, dem Zahlenwürfel. Die gewürfelte Zahl zeigt dem Spieler an, welche **Reaktionskarte** er vom Stapel nehmen muss. Beispiel: Der Spieler würfelt eine 1 und nimmt die passende Reaktionskarte, auf der er zwei Sätze findet.

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

Der Spieler wählt eine der beiden Antworten aus. WICHTIG: Eine Frage in der *Sie*-Form beantwortet ihr mit der *Sie*-Form. Auf Fragen in der *du*-Form antwortet ihr in der *du*-Form.

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

Die richtige Reaktion ist in diesem Fall also: → *Du hast Recht.*

Andere mögliche Reaktionen:

- 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 legt ihr auf ihre Stapel zurück.

Der Spieler, der auf die Meinungsäußerung seines Mitspielers reagiert hat, nimmt jetzt die nächste Bildkarte vom Stapel, legt sie auf den Tisch und liest das Wort bzw. die Wendung unter dem Bild laut vor. Eventuell bittet er den Spielleiter um Hilfe. Der Spielleiter kontrolliert, ob alle das Wort verstehen, und das Spiel läuft weiter: Der Spieler, der die Bildkarte aufgedeckt hat, würfelt... usw., siehe Punkt 2, 3 und 4.

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

6. In der nächsten Runde ist ein anderer Spieler der Spielleiter.