

Sortierspiel „Möbel und Haushaltsgeräte“



Erasmus+

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

SORTIERSPIEL



der Herd, -e



der Kleiderständer, -



der Schrank, „-e (D)
der Kasten, „ (Ö)



das Regal, -e



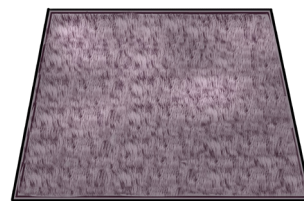
der Schreibtisch, -e



der Stuhl, „-e (D)
der Sessel, - (Ö)



der Kühlschrank, „-e



der Teppich, -e

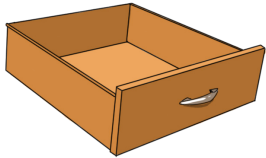


der Tisch, -e



der Bürostuhl, „-e

SORTIERSPIEL



die Schublade, -n



das Bett, -en



der Abfalleimer, - (D)
der Mistkübel, - (Ö)



die Dusche, -n



das Radio, -s



die Waschmaschine, -n



das Waschbecken, -



der Nachttisch, -e (D)
das Nachtkästchen, - (Ö)

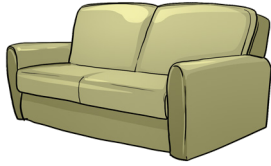


der Fernseher, -



die Spüle, -n

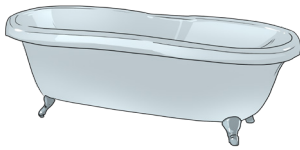
SORTIERSPIEL



das Sofa, -s
die Couch, -en



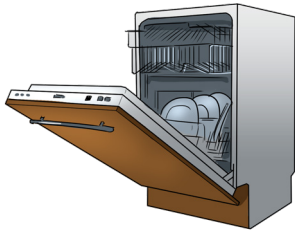
die Kommode, -n



die Badewanne, -n



die Toilette, -n



die Spülmaschine, -n (D)
der Geschirrspüler, - (Ö)



das Bild, -er



Spielanleitung

Drucken Sie die Karten auf stärkeres Papier aus und schneiden Sie sie es aus. Jede Lernendengruppe (3–5 Personen) bekommt einen Satz Kärtchen. Die Kärtchen werden mit der Beschriftung/den Bildern nach unten auf den Tisch gelegt und gut durchgemischt. Die erste Person deckt zwei Karten auf. Sie liest vor, was auf den Karten zu lesen ist bzw. was auf den Bildern zu sehen ist. Alle SpielerInnen versuchen, sich zu merken, wo welche Karte liegt. Der nächste Spieler/Die nächste Spielerin ist an der Reihe und deckt zwei Kärtchen auf. Wenn ein Spieler/eine Spielerin ein Paar hat (also Bild vom Herd und Kärtchen mit der Beschriftung „der Herd, -e“) darf sie sofort noch zwei Karten aufdecken. SiegerIn ist die Person, die am Ende die meisten Paare gefunden hat.

Das Spiel eignet sich zur Festigung und Wiederholung des „Wohn-Vokabulars“. Neben der klassischen Spielvariante, kann das Spiel auch als „lebendiges Sortierspiel“ gespielt werden. Hierbei bekommt jede/-r Lernende eine Karte, die Lernenden müssen durch den Raum gehen und den passenden Partner/die passende Partnerin finden.