

FASS DIE GRAMMATIK AN

En taktil vej til grammatisk forståelse

af

Anne Nyeng Christensen, Anne Louise Ejerskov
og Charlotte Skjærbæk Sønderby

TYSKFORLAGET
2020

INDHOLDSFORTEGNELSE

Spiloversigt	4
Tanker bag »Fass die Grammatik an«	5
Generelt om brugen af spillene	5
Lærerens rolle	6
Vejledning til de enkelte spil	7
Artikler	7
Spil 1: Kabale til kasus (30 sæt)	7
Spil 2: Indsætningsøvelse til artiklerne	8
Spil 3: Genitivens krydsstilling	9
»Sein«, »haben« og »werden«	10
Spil 4: Parøvelse til »sein«, »haben« og »werden«	10
Spil 5: Domino til »sein«, »haben« og »werden«	11
Svage verber	12
Spil 6: Domino til svage verber	12
Spil 7: Svage verber i sammensat tid	12
Ordstilling	13
Spil 8: Ledsætningsindledere	13
Spil 9: Små kort til hoved- og ledsætninger	13
Spil 10: Store sætningskort til hoved- og ledsætninger	144
Possessive pronominer	155
Spil 11: Kabale til possessive pronominer	155
Spil 12: Indsætningsøvelse til possessive pronominer	166
Præpositioner	17
Spil 13: Præpositioner	17
Spil 14: Verbum + præposition	17
Personlige pronominer	18
Spil 15: Kabale til personlige pronominer	18
Spil 16: Spilleplader til de personlige pronominer	199
Stærke verber	20
Spil 17: Spilleplade til stærke verber	20
Spil 18: Stærke verber i de fire hovedformer	21
Spil 19: Domino til stærke verber	21

Adjektiver	22
Spil 20: Spilleplader til adjektiver.....	22
Spil 21: Indsætningsøvelse til adjektiver	22
Modalverber	23
Spil 22: Parøvelse til modalverber	23
Relative pronominer	24
Spil 23: Spilleplader til de relative pronominer.....	24
Sammensatte verber	25
Spil 24: Spilleplade til sammensatte verber	25
Spil 25: Sætningskort til løst sammensatte verber.....	26
Udvidet infinitiv	27
Spil 26: Små kort til udvidet infinitiv.....	27

SPILOVERSIGT				
EMNE	SPILNR.	TITEL	VARIGHED	ARBEJDSFORM
ARTIKLER	1	Kabale til kasus	10 - 15 min.	Individuelt/pararbejde
	2	Indsætningsøvelse til artiklerne	10 - 15 min.	Individuelt/pararbejde (selvrettende)
	3	Genitivens krydsstilling	10 - 30 min.	Par-/gruppearbejde
›SEIN‹, ›HABEN‹, ›WERDEN‹	4	Parøvelse til ›sein‹, ›haben‹ og ›werden‹	10 - 15 min.	Pararbejde (selvrettende)
	5	Domino til ›sein‹, ›haben‹ og ›werden‹	10 - 30 min.	Par-/gruppearbejde
SVAGE VERBER	6	Domino til svage verber	10 - 15 min.	Par-/gruppearbejde
	7	Svage verber i sammensat tid	15 - 25 min.	Par-/gruppearbejde
ORDSTILLING	8	Ledsætningsindledere	10 - 15 min.	Individuelt/pararbejde (selvrettende)
	9	Små kort til hoved- og ledsætninger	15 - 30 min.	Individuelt/par-/gruppearbejde
	10	Store sætningskort til hoved- og ledsætninger	15 - 25 min.	Gruppearbejde
POSSESSIVE PRONOMINER	11	Kabale til possessive pronominer	10 - 20 min.	Individuelt/pararbejde
	12	Indsætningsøvelse til possessive pronominer	15 - 30 min.	Individuelt/par-/gruppearbejde (selvrettende)
PRÆPOSITIONER	13	Præpositioner	10 - 20 min.	Individuelt/par-/gruppearbejde (selvrettende)
	14	Verbum + præposition	10 - 20 min.	Par-/gruppearbejde
PERSONLIGE PRONOMINER	15	Kabale til personlige pronominer	10 - 20 min.	Pararbejde
	16	Spilleplader til de personlige pronominer	15 - 45 min.	Individuelt/par-/gruppearbejde
STÆRKE VERBER	17	Spilleplade til stærke verber	10 - 15 min.	Pararbejde
	18	Stærke verber i de fire hovedformer	20 - 30 min.	Gruppearbejde
	19	Domino til stærke verber	10 - 20 min.	Par-/gruppearbejde
ADJEKTIVER	20	Spilleplader til adjektiver	10 - 15 min.	Pararbejde
	21	Indsætningsøvelse til adjektiver	10 - 15 min.	Individuelt/par-/gruppearbejde (selvrettende)
MODALVERBER	22	Parøvelse til modalverber	10 - 15 min.	Pararbejde (selvrettende)
RELATIVE PRONOMINER	23	Spilleplader til de relative pronominer	15 - 30 min.	Pararbejde
SAMMENSATTE VERBER	24	Spilleplade til sammensatte verber	30 - 45 min.	Par-/gruppearbejde (selvrettende)
	25	Sætningskort til løst sammensatte verber	15 - 25 min.	Par-/gruppearbejde
UDVIDET INFINITIV	26	Små kort til udvidet infinitiv	15 - 25 min.	Individuelt/par-/gruppearbejde

TANKER BAG »FASS DIE GRAMMATIK AN«

Ideen til at arbejde med en legende og taktil tilgang til indlæring og træning af den tyske grammatik opstod for mere end ti år siden. Allerede dengang oplevede vi, at vores elever i stigende grad ikke kunne motiveres af en mere traditionel grammatikundervisning, og også at de kom til gymnasiet med meget forskellige forudsætninger. Vi begyndte derfor at overveje, hvordan vi i højere grad kunne gøre vores grammatikundervisning nærværende, differentieret og mere levende.

Materialet, som her foreligger, er det endelige resultat af vores arbejde og overvejelser gennem de seneste år. Det består først og fremmest af 26 spil, der på forskellig vis giver eleverne mulighed for at indlære og træne alle de grammatiske områder, som vi anser for nødvendige på B-niveau i gymnasiet. Det består også af en tilhørende grammatik »Fass die Grammatik an – en kort vej til grammatisk forståelse«, hvor de valgte områder er forklaret kortfattet.

Det er helt centralt i vores tankegang, at grammatikindlæringen skal være konkret og taktil, og derfor har vi bevidst valgt, at vores spil skal være 100% analoge. Vi vil gerne have eleverne væk fra deres skærme, så de kan få en anderledes oplevelse af indlæringen, hvor de i højere grad reflekterer og ikke blot finder svarene i deres noter eller bruger ordbogen. Derfor praktiserer vi spillene i et computerfrit læringsrum, og det er vores oplevelse, at fraværet af skærme er med til at skabe øget fokus omkring den grammatiske øvelse. I tilgift får man også en større grad af nærvær i undervisningsrummet, og det er efter vores mening en særdeles vigtig kvalitet.

Det er ligeledes centralt og vigtigt for os, at spillene skal give læreren en mulighed for at differentiere sin undervisning i grammatik. Vi tænker således spillene både som en del af den fase, hvor ny grammatik præsenteres og indlæres, og som et redskab, man kan indsætte efter behov i andre sammenhænge.

Spillene er afprøvet af vores tyskkolleger og elever på Rosborg Gymnasium & HF, og vores erfaring er helt entydigt, at de virker efter hensigten. Eleverne oplever grammatikundervisningen som afvekslende og måske endda sjov, og det faktum, at de får grammatikken igennem hænderne sådan helt bogstaveligt, gør, at regler og strukturer indlæres bedre. Denne oplevelse understøttes af forskningen på området, der beskriver læringsspil som en faktor, der både kan styrke elevernes faglige kompetencer og kan skabe øget motivation for læring.

Endelig er der det væsentlige perspektiv, at vores spil også rummer mulighed for at forklare grammatikken, og denne verbalisering er jo mere central end nogensinde nu, hvor det er en del af den skriftlige eksamen. Man kan således med stort udbytte anvende spillene på A-niveau, hvor eleverne kan spille dem med ekstra fokus på at øve sig i at forklare de grammatiske regler, som de enkelte spil lægger op til.

Vi håber, at I vil glæde jer over og have god gavn af de muligheder, der ligger i materialet.

GENERELT OM BRUGEN AF SPILLENE

Grammatikspillene henvender sig til elever og kursister på alle gymnasiale uddannelser. De kan anvendes på både A- B- og C-niveau og dækker til sammen de vigtigste grammatiske områder på gymnasialt niveau. Inden for hvert grammatisk område findes som hovedregel to typer af spil med en læringsmæssig progression spillene imellem: Ét spil, hvor eleverne først øver reglen, lærer remsen

eller får styr på systematikken i grammatikken. Og dernæst et spil, hvor grammatikken trænes i en kontekst.

De fleste spil tager 10-20 minutter at spille og kan fungere som en undervisningssekvens i den almindelige daglige undervisning og understøtte den grammatiske indlæring. Spillene kan også bruges til repetition, til stationslæring eller til målrettet differentieret undervisning, hvor klassen inddeles i grupper efter niveau.

LÆRERENS ROLLE

Først og fremmest forudsætter alle spillene, at læreren har gennemgået den del af grammatikken, som spillet tager sit afsæt i. Disse grammatiske emner præsenteres tillige i den tilhørende grammatik »Fass die Grammatik an – en kort vej til grammatisk forståelse«. Her findes også de centrale regler og bøjningsskemaer, som spillene bygger på.

Inden eleverne går i gang med spillene, er det vigtigt, at læreren giver klare instrukser i spillenes tidsmæssige ramme, regler og formål, så læringsmålet bliver klart for eleverne. Som det fremgår af spillevejledningen til de enkelte spil nedenfor, kan spillene benyttes på flere forskellige måder. Nogle af spillene er selvrettende, hvilket står anført ud for de pågældende spil, mens andre kræver, at læreren tjekker løsningerne.

Rigtig god spillelyst!

Anne Nyeng Christensen, Anne Louise Ejerskov & Charlotte Skjærbæk Sønderby

»Grammatikspillene er gode til at få øvet regler, man har lært i undervisningen. Det er en god måde at styrke sine grammatikevner, især når man ikke må bruge hjælpemidler. Derfor er det også en rigtig god måde at repetere de forskellige emner på. Det er også en effektiv måde at komme væk fra tavle-undervisning.«
(Amalie, 3c)

ARTIKLER

SPIL 1: KABALE TIL KASUS

INDHOLD: 30 SÆT (15 SÆT I BLÅ OG 15 SÆT I GRØN) – 1 SÆT BESTÅR AF 30 BRIKKER OG 1 SPILLEPLADE

VARIGHED: 10 – 15 minutter

ARBEJDSFORM: Individuelt eller pararbejde



Dette spil træner både bøjningen af den bestemte og ubestemte artikel. Spillet findes i to forskellige farver, således at elever, der sidder ved siden af hinanden, får hver sin farve, hvorved man lettere kan undgå, at kabalerne bliver blandet sammen.

Kabalen er primært tænkt som et individuelt spil, hvor den enkelte elev øver sig i bøjningen af begge artikler, mens kabalen lægges. Når kabalen er lagt, kan eleven enten tjekke, om kabalen er lagt korrekt ved at sammenligne resultatet med bøjningen i den tilhørende grammatikbog eller ved at få læreren til at kontrollere resultatet.

Det kan være en god ide, at eleverne efterfølgende parvist forklarer for hinanden, hvad man skal være særligt opmærksom på ved bøjningen af artiklerne.

Når bøjningen af den bestemte og ubestemte artikel er godt indøvet, kan kassuskabalen trænes på andre måder, så man undgår, at den blot bliver en automatiseret remse. Enten kan eleverne på skift to og to høre hinanden i specifikke bøjninger, hvor den ene fx spørger: »Hvad hedder den ubestemte artikel i maskulinum, akkusativ?«, hvorefter den anden elev svarer. Eller også kan man bede eleverne om at ændre på rækkefølgen af kolonnerne, når kabalen skal lægges. Man kan fx vælge en anden rækkefølge af kasus (fx dativ – akkusativ – nominativ – genitiv) eller en anden rækkefølge af køn (fx pluralis – maskulinum – neutrum – femininum).

Den medfølgende spilleplade, som brikkerne lægges på, gør, at eleverne kan flytte den lagte kassuskabale. Således kan den blive liggende på bordet og fungere som »rettenøgle«, mens der laves opgaver til artiklerne.



»Fass die Grammatik an«, s. 6-7.

SPIL 2: INDSÆTNINGSØVELSE TIL ARTIKLERNE

INDHOLD: 15 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 19 KORT

VARIGHED: 10 – 15 minutter

ARBEJDSFORM: Individuelt eller pararbejde (selvrettende)

Dette spil består af 19 forskellige sætninger, hvor eleverne ved hjælp af sætningsanalyse skal bestemme, hvilken artikel der skal indsættes. Læreren afgør, om eleverne skal indsætte den bestemte eller den ubestemte artikel (eller begge på samme tid). Heri ligger der således en mulighed for differentiering.

Det korrekte svar findes på bagsiden af kortene.

Indsætningsøvelsen kan laves individuelt eller som pararbejde. Arbejder eleverne to og to om spillet, skal de på skift trække et kort og løse en opgave. Tanken er, at den ene elev fortæller sin spillemakker, hvordan sætningen skal analyseres, og hvilken artikel der således skal sættes ind. Sluttelig skal eleven læse hele sætningen med løsningsforslaget højt for makkeren, som tjekker svaret med løsningen på kortets bagside.



»Fass die Grammatik an«, s. 6-7.

Spil i tyskundervisningen er med til at gøre selve undervisningen mere varierende og spændende. Da grammatikken ses i en anden kontekst, bliver det nemmere at forstå og huske. Undervisningen bliver sjovere og man lærer mere. (Ane, 3c)

»Jeg er blot én af de heldige elever, der har leget med disse spil i min tyskundervisning. Ved brug af disse spil skiller en helt normal tysk undervisning sig positivt ud. Spillene bygger på læring gennem leg samt friheden til at lære på egen hånd i eget tempo. Der kan være konkurrence i spillene, og det betyder, at man kæmper mere for at lære. Ved samarbejde med forskellige elever i klassen udfordrer man sit eget niveau og bliver bedre og bedre.« (Mathilde, 2i)

»Undervisningen bliver mere varieret. Man lærer på en ny måde.« (Sigrid, 1z)

SPIL 3: GENITIVENS KRYDSSTILLING

INDHOLD: 15 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 24 KORT

VARIGHED: 10 – 30 minutter

ARBEJDSFORM: Par- eller gruppearbejde

Genitivspillet bruges til at træne genitivens krydsstilling og består af en række tyske substantiver (udelukkende appellativer).

Spillet lægger op til et par- eller mindre gruppearbejde, hvor eleverne på skift finder to substantiver i kortbunken og formulerer mundtligt en genitiv hermed. Alt efter hvor dygtige eleverne er, kan læreren vælge, om eleverne udelukkende skal lave selve genitivkonstruktionen, eller om genitiven også skal indgå i en sætning. Det kan være en god ide også at bede eleverne om mundtligt at oversætte deres genitivkonstruktion til dansk, så de også træner den modsatte krydskonstruktion.



Det er ikke afgørende, at eleverne laver genitiver, der giver mening. Nogle gange kan der også være en leg i at lave nonsens-konstruktioner – og eleverne træner jo stadig, hvordan man konstruerer en genitiv.



»Fass die Grammatik an«, s. 8-9.

»Det er meget federe med de her spil i stedet for tavle-undervisning, fordi vi også får lov til at lege og arbejde med grammatikken i stedet for bare at høre en snakke« (Noah, 1z)

»SEIN«, »HABEN« OG »WERDEN«

SPIL 4: PARØVELSE TIL »SEIN«, »HABEN« OG »WERDEN«

INDHOLD: 15 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 2 SPILLEPLADER

VARIGHED: 10 – 15 minutter

ARBEJDSFORM: Pararbejde (selvrettende)

Dette spil træner bøjningen af »sein«, »haben« og »werden«. Det består af to ark med bøjningsformer af de tre verber. Formerne og verberne er blandet mellem hinanden og optræder både i enkel og sammensat tid. De to ark rummer til sammen de centrale bøjningsformer af de tre verber.

Spillet fungerer som et pararbejde, hvor eleverne på skift hører hinanden i bøjningen af verberne. Den første elev (A) spørger sin makker, »Hvad hedder: 'jeg er'«?, hvorefter makkeren oversætter til tysk. Eleverne kan tjekke svaret i anden spalte på deres udleverede ark. Herefter er det den anden elevs (B) tur til at spørge og kontrollere. På denne måde får eleverne indøvet alle former af de tre verber, uden at det bliver en fuldstændigt automatiseret remse.



»Fass die Grammatik an«, s. 10-12.

»At lave grammatikspil er en anderledes og spændende måde at øve grammatik på. Det bidrager til variation i undervisningen. Det er rart at få »noget i hænderne« i stedet for bare at skrive efter, hvad der står på tavlen. Det er også en god måde at repetere på, da man hurtigt kan lave et par spil og få forskellige emner opfrisket.«
(Caroline, 3c)

SPIL 5: DOMINO TIL »SEIN«, »HABEN« OG »WERDEN«

INDHOLD: 6 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 27 DOMINOBRIKKER (3 FORSKELLIGE FARVER MED 9 BRIKKER TIL HVER AF VERBERNE »SEIN«, »HABEN« OG »WERDEN«)

VARIGHED: 10 – 30 minutter

ARBEJDSFORM: Par- eller gruppearbejde

Dominoen er delt i tre dele, idet de tre verber har hver deres farve. I hver farve er der i alt ni dominobrikker, der ligesom et almindeligt dominospil har to halvdele med forskelligt indhold: På den ene halvdel af brikken er der en ufuldstændig sætning i præsens uden subjekt og på den anden halvdel et subjekt.

Dominospillet går ud på, at eleverne skal danne en sætning ved at forbinde subjektet på én brik med et passende verbum i en ufuldstændig sætning på en anden brik. Sætningen, der dannes, skal både have korrekt kongruens og indholdsmæssigt give mening. Spillet fortsættes, indtil alle brikker er lagt og danner en sluttet ring (se billedet). Er dominoen lagt korrekt, vil den sidste dominobrik både grammatisk og indholdsmæssigt passe til den brik, der allerede ligger på bordet. Dominospillene i de tre farver roterer mellem eleverne, efterhånden som de bliver færdige.

Når dominoen er gået op, kan eleverne også på skift læse sætningerne højt og herefter mundtligt omsætte dominoens sætninger til præteritum og evt. til perfektum samt pluskvamperfektum.



»Fass die Grammatik an«, s. 10-12.

»Man bliver mere motiveret, fordi det bliver sjovere at lære. Derfor sætter tingene sig bedre fast, og man kan bedre koncentrere sig« (Sidsel, 1z)

SVAGE VERBER

SPIL 6: DOMINO TIL SVAGE VERBER

INDHOLD: 15 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 9 DOMINOBRIKKER

VARIGHED: 10 – 15 minutter

ARBEJDSFORM: Par- eller gruppearbejde

Spillet er bygget op over de samme principper, som dominoen til ›sein‹, ›haben‹ og ›werden‹ (jf. spil 5, se side 11).

I dominoen til de svage verber optræder verberne ›kosten‹ og ›arbeiten‹, hvorved eleverne også får mulighed for at forklare for hinanden, hvad der er det særlige ved ›d‹- og ›t‹-stammer. Ligesom i dominoen til ›sein‹, ›haben‹ og ›werden‹ kan det også anbefales, at eleverne mundtligt omsætter dominoens sætninger til sammensat tid. I det verber ›studieren‹ optræder i dominoen, får eleverne også mulighed for at forklare de særlige regler for, hvornår der dannes perfektum participium uden forstavelsen ›ge-‹.



»Fass die Grammatik an«, s. 13-15.

SPIL 7: SVAGE VERBER I SAMMENSAT TID

INDHOLD: 15 SÆT – ET SÆT BESTÅR AF 30 KORT

VARIGHED: 15 – 25 minutter

ARBEJDSFORM: Par- eller gruppearbejde

Dette spil består af en række svage verber, der alle er bøjet i perfektum participium. Formålet med spillet er todelt: Først skal eleverne have fokus på, hvordan de svage verber danner perfektum participium, og dernæst skal de arbejde med ordstillingen i sammensat tid.

Spillet er bedst egnet til et pararbejde eller mindre gruppearbejde og kan spilles i to runder. I første runde skal eleverne sortere bunken af kort med verberne efter de regler, der gælder for dannelsen af perfektum participium. Her skal eleverne for hinanden begrunde, hvordan de har grupperet verberne. I næste runde skal eleverne mundtligt lave en sætning med hvert verbum, således at de træner ordstillingen i sammensat tid.



»Fass die Grammatik an«, s. 14-15.

ORDSTILLING

SPIL 8: LEDSÆTNINGSINDLEDERE

INDHOLD: 15 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 12 KORT

VARIGHED: 10 – 15 minutter

ARBEJDSFORM: Individuelt eller pararbejde (selvrettende)

Dette spil træner betydningen af 12 hyppigt forekommende ledsætningsindledere, der alle er underordnende konjunktioner. På den ene side af de 12 kort findes den tyske ledsætningsindleder og på den anden side af kortet den danske.

Spillet går i al sin enkelhed ud på, at eleverne på skift trækker et kort og oversætter til enten tysk eller dansk. Det egner sig godt til et pararbejde, fordi eleverne får mulighed for at høre hinanden i ledsætningsindlederne, men det kan også bruges individuelt.

Der kan også kobles en mundtlig dimension på spillet, så eleverne skal lave en sætning på tysk, hvori ledsætningsindlederen indgår.



»Fass die Grammatik an«, s. 16-19.

SPIL 9: SMÅ KORT TIL HOVED- OG LEDSÆTNINGER

INDHOLD: 10 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 116 KORT I 12 FORSKELLIGE FARVER

VARIGHED: 15 – 30 minutter

ARBEJDSFORM: Individuelt, par- eller gruppearbejde

Dette spil træner ordstilling i hoved- og ledsætninger og består af 12 sætninger med hver sin farve. Sætningerne er klippet fra hinanden på ordniveau, så hvert kort består af ét ord.



Spillet går ud på, at eleverne skal konstruere korrekte sætninger bestående af en hovedsætning og en ledsætning.

Eleverne kan bygge sætningerne enkeltvist, parvist eller i grupper. Der kan dog være en fordel ved at have en eller flere spillemakere, idet eleverne således på skift laver sætninger og forklarer hinanden reglerne for verbernes placering. Når eleverne er færdige med en sætning, kontrolleres den af læreren, inden den næste bygges.



»Fass die Grammatik an«, s. 16-19.

SPIL 10: STORE SÆTNINGSKORT TIL HOVED- OG LEDSÆTNINGER

INDHOLD: 3 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 70 STORE KORT I 5 FORSKELLIGE FARVER

VARIGHED: 15 – 25 minutter

ARBEJDSFORM: Gruppearbejde

Spil 10 består af en række ord, som eleverne skal danne sætninger med. Forskellen mellem dette og det forrige spil er dels, at kortene i dette spil er i stort format, og dels at kompleksiteten og sværhedsgraden er en anden. Derfor er der også kun fem sætninger med hver deres farve.

Spillet findes i tre sæt. Det er tænkt som et spil, hvor klassen deles i tre store grupper, der stående skal konkurrere mod hinanden. Eleverne i hver gruppe tager hver et kort, og gruppen skal nu i fællesskab danne en meningsfuld sætning. Den gruppe af elever, der først får lavet fem korrekte sætninger, har vundet.



»Fass die Grammatik an«, s. 16-19.

»I 3g blev vi præsenteret for grammatikspillet, der indbyder til fælles gennemgang og repetition af grammatikregler. Min oplevelse med anvendelse af dette spil i undervisningen har været meget positiv, da man to og to har fået lov til at snakke og diskutere den tyske grammatik. Det har på denne måde været rart at kunne sparre med andre, for at kunne hjælpe hinanden med at repetere nogle af de svære grammatiske regler. Grammatikspillet har samtidig haft den fordel, at man fastholder den nye viden om grammatikken, som man løbende får i undervisningen.« (Mathilde, 3e)

POSSESSIVE PRONOMINER

SPIL 11: KABALE TIL POSSESSIVE PRONOMINER

INDHOLD: 30 SÆT (15 SÆT I BLÅ OG 15 SÆT I GRØN) – 1 SÆT BESTÅR AF 30 BRIKKER OG 1 SPILLEPLADE

VARIGHED: 10 – 20 minutter

ARBEJDSFORM: Individuelt eller pararbejde

Kabalen til de possessive pronominer træner bøjningen i køn, tal og kasus – efter samme principper som spil 1 (se side 7).

Når bøjningen af de possessive pronominer er godt indøvet, kan kabalen trænes på andre måder, så man undgår, at den blot bliver en automatiseret remse. Enten kan eleverne på skift to og to høre hinanden i specifikke bøjninger, eller også kan man bede eleverne om at ændre på rækkefølgen af kolonnerne, når kabalen skal lægges (jf. spil 1, se side 7).

Den medfølgende spilleplade, som brikkerne lægges på gør, at eleverne kan flytte den lagte kabale. Således kan den blive liggende på bordet og fungere som »rettenøgle«, mens der laves opgaver til de possessive pronominer.



»Fass die Grammatik an«, s. 20-22.

»Grammatikspillene gør en mere motiveret, fordi man kan konkurrere mod sig selv og hinanden.«

(Mikkel, 1z)

SPIL 12: INDSÆTNINGSØVELSE TIL POSSESSIVE PRONOMINER

INDHOLD: 15 SÆT) – 1 SÆT BESTÅR AF 22 KORT

VARIGHED: 15 – 30 minutter

ARBEJDSFORM: Individuelt, par- eller gruppearbejde (selvrettende)

Spil 12 består af 22 sætninger på forskellige kort, hvor eleverne ved hjælp af sætningsanalyse skal indsætte den korrekte form af et possessivt pronomen.

De didaktiske overvejelser, som læreren kan gøre sig i forbindelse med spillet, er de samme som i spil 2 (jf. s. 8), og læreren kan her ligeledes vælge, om eleverne spiller individuelt, parvist eller i mindre grupper.

Laves spillene sammen med andre, giver det god mulighed for at træne den mundtlige forklaring på, hvordan bøjningen af possessive pronominer både afhænger af det ord, pronominerne lægger sig til, og af deres ledfunktion i sætningen. I spillet er der også sætninger, der træner skelnen mellem brugen af »hans«, »hendes« eller »sin«.



»Fass die Grammatik an«, s. 20-22.



»Brugen af spil i undervisningen gør grammatikken sjov og konkurrencepræget. Grammatik går således fra at være kedelig til at være en sjov og lærerig adspredelse. Den tyske grammatik hænger bedre fast, når den form ændres til noget positivt og sjovt.«

(Ulrikka, 2i)

PRÆPOSITIONER

SPIL 13: PRÆPOSITIONER

INDHOLD: 15 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 24 KORT

VARIGHED: 10 – 20 minutter

ARBEJDSFORM: Individuelt eller pararbejde (selvrettende)



Præpositionsbrækkerne bruges til at træne betydningen af forskellige præpositioner, både enkeltstyrende og dobbeltstyrende. Dette spil har de samme grundprincipper som spil 8 (se side 13), hvor læreren kan vælge at betone øvelsen fra tysk til dansk eller den modsatte vej.

Ud over at træne betydningen, kan man også træne, hvilke præpositioner der styrer hvilken kasus ved at bede eleverne om at sortere dem i forskellige bunker svarende til de forskellige præpositionsremser.

Ydermere kan man også bede eleverne om mundtligt at lave en sætning, hvori præpositionen indgår.



»Fass die Grammatik an«, s. 23-27.

SPIL 14: VERBUM + PRÆPOSITION

INDHOLD: 15 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 1 SPILLEPLADE

VARIGHED: 10 – 20 minutter

ARBEJDSFORM: Par- eller gruppearbejde

Dette spil har fokus på præpositionsforbindelser og giver eleverne mulighed for målrettet træning af nogle af de mest gængse verber med tilhørende præpositioner.

Selve spillet består af en spilleplade med 15 felter, og i hvert felt er der noteret et verbum, en præposition samt den kasus, den styrer. Spillet er et par- eller gruppearbejde, hvor eleverne på skift slår med en terning og rykker et antal felter frem svarende til terningens antal øjne. Når man lander på et felt, er der tre opgaver: Først skal præpositionsforbindelsen læses højt på tysk, så skal den oversættes til dansk, og derefter skal det forklares, hvilken regel der afgør, om styrelsen står i akkusativ eller dativ. Til sidst kan eleven eventuelt også lave en sætning på tysk, hvori præpositionsforbindelsen indgår.



»Fass die Grammatik an«, s. 23-27.

PERSONLIGE PRONOMINER

SPIL 15: KABALE TIL PERSONLIGE PRONOMINER

INDHOLD: 15 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 40 BRIKKER OG 1 SPILLEPLADE

VARIGHED: 10 – 20 minutter

ARBEJDSFORM: Pararbejde

Dette spil træner bøjningen af de personlige pronominer i person, tal og kasus. Som ved spil 1 og 11 (se side 7 og 15) går det ud på at få kabalen til at gå op, således at alle brikker bliver fordelt korrekt, og spillet har derfor også samme didaktiske muligheder som i de andre tilsvarende spil.

Når bøjningen af de personlige pronominer er godt indøvet, kan kabalen trænes på andre måder, så man undgår, at den blot bliver en automatiseret remse. Enten kan eleverne på skift to og to høre hinanden i specifikke bøjninger, eller også kan man bede eleverne om at ændre på rækkefølgen af kolonnerne, når kabalen skal lægges (jf. spil 1, side 7).

Den medfølgende spilleplade, som brikkerne lægges på, gør, at eleverne kan flytte den lagte kabale. Således kan den blive liggende på bordet og fungere som »rettenøgle«, mens der laves opgaver til de personlige pronominer.



»Fass die Grammatik an«, s. 28-30.

»Jeg synes, at grammatikspillene er vildt gode. Både til læring på en sjovere måde, men det er også et godt "break" fra lidt mindre sjove grammatikopgaver på et papir. Det er det godt redskab, som jeg finder sjov, lærerigt og genialt, når vi skal repetere grammatikemner.«

(Emilie, 3c)

SPIL 16: SPILLEPLADER TIL DE PERSONLIGE PRONOMINER.

INDHOLD: 5 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 7 SPILLEPLADER OG 35 BRIKKER (5 BRIKKER TIL HVER SPILLEPLADE)

VARIGHED: 15 – 45 minutter

ARBEJDSFORM: Individuelt, par- eller gruppearbejde (selvrettende)

Dette spil består af en spilleplade og en række mindre kort, der skal placeres på spillepladen. Spillepladen og de tilhørende kort findes i syv farver, som repræsenterer syv forskellige spil. Der er ingen forskel i sværhedsgraden mellem spillene.



På hver spilleplade er der et antal sætninger, hvori der optræder et fremhævet substantiv, som skal erstattes med et personligt pronomen. Dette pronomen findes på de små kort, og de lægges ud for den sætning, som de hører til.

Spillet til dels selvrettende på den måde, at de små kort med personlige pronominer kun kan passe bestemte steder.

Det er ikke afgørende, om eleverne spiller individuelt, parvist eller i grupper, men som ved mange af de øvrige spil er det en fordel,

at eleverne kan tale sammen om løsningerne og derved blive bedre til at argumentere for de grammatiske regler.

I dette spil er spillepladens sætninger formuleret som spørgsmål. Det er derfor tanken, at eleverne, når pladen er fuld, skal lave en mundtlig dialogisk øvelse hermed. Den ene elev læser spørgsmålet på spillepladen højt (fx »*Hast du **das Auto** auf dem Parkplatz geparkt?*«), og den anden elev besvarer spørgsmålet med »*ja*« eller »*nein*«, og lader det personlige pronomen, som er lagt på spillepladen, indgå i svaret som fx »*Ja, ich habe **es** auf dem Parkplatz geparkt*«. Har eleverne behov for yderligere udfordringer, kan svaret begrundes.



»Fass die Grammatik an«, s. 28-30.

STÆRKE VERBER

SPIL 17: SPILLEPLADE TIL STÆRKE VERBER

INDHOLD: 15 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 1 SPILLEPLADE OG 60 BRIKKER

VARIGHED: 10 – 15 minutter

ARBEJDSFORM: Pararbejde

Dette spil består af en spilleplade, hvorpå brikker med forskellige bøjninger af de stærke verber skal placeres ud for korrekt person, tal og tid. Verberne er kun bøjet i præsens og præteritum, og der er fem forskellige stærke verber i alt med hver deres farve, der repræsenterer de forskellige grupper af stærke verber med et fast mønster i stammens vokalændringer.

Eleverne skal undervejs læse alle bøjninger højt og forklare, hvorfor de forskellige brikker ligger, som de gør, så deres opmærksomhed skærpes på systemerne i vokalændringerne m.m. Når spillepladen er fuld, kontrollerer læreren, at løsningen er korrekt, hvorefter brikkerne til det næste stærke verbum lægges.



»Fass die Grammatik an«, s. 31-32.

»Det gode ved grammatikspil er, at man får øvet sin grammatiske forståelse på en anderledes måde, der gør det nemmere at huske. Spillene gør, at undervisningen bliver endnu mere spændende og ikke så tung, som tysk grammatik ellers kan være.« (Tobias, 2i)

SPIL 18: STÆRKE VERBER I DE FIRE HOVEDFORMER

INDHOLD: 3 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 56 KORT I 4 FARVER (14 STÆRKE VERBER AF HVER FARVE)

VARIGHED: 20 – 30 minutter

ARBEJDSFORM: Gruppearbejde

Spillet består af 56 kort, med ét stærkt verbum på hvert kort med angivelse af verbets bøjning i de fire hovedformer: infinitiv, præsens (3. pers. sg.), præteritum (3. pers. sg.) og perfektum participium.

Spillet er bedst egnet til et gruppearbejde, idet eleverne i hver gruppe spiller mod hinanden to og to, for at træne bøjningen af de stærke verber. Spillet består af verbumskort i 4 farver, som cirkulerer mellem grupperne. Der skal bruges to terninger i hver gruppe, eventuelt også i hver sin farve. Den ene terning bestemmer verbets tid (fx: 1 & 2 = *præsens*, 3 & 4 = *præteritum*, 5 & 6 = *perfektum*), og den anden terning afgør verbets person og tal (fx: 1 = 1. person singularis, 2 = 2. person singularis osv.).

Kortene lægges i en bunke midt på bordet, og eleverne skiftes holdvist til at trække et kort og bøje verbet i korrekt tid, person og tal. Det hold, der skal bøje et verbum, får kun oplyst infinitivformen. De anførte hovedformer, gør det muligt for det andet hold af afgøre, om vokalændringen er korrekt. Kan eleverne bøje verbet korrekt, må de beholde kortet som et point. Er bøjningen derimod forkert, lægges kortet tilbage i kortbunken. Det hold, der til sidst har flest kort, har vundet spillet.

Når gruppen har brugt alle kortene i én farve, roterer bunken af kort videre til en anden gruppe.



»Fass die Grammatik an«, s. 31-33.

SPIL 19: DOMINO TIL STÆRKE VERBER

INDHOLD: 15 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 10 DOMINOKORT

VARIGHED: 10 – 20 minutter

ARBEJDSFORM: Par- eller gruppearbejde

Dette dominospil har fokus på kongruens og verbernes bøjning, ligesom det også er tilfældet med spil 5 og 6 (se side 11 og 12). Til forskel fra de andre dominospil tager verberne på dominobrikkerne ved de stærke verber udgangspunkt i bøjningen i præteritum.

Når dominoen er lagt korrekt, kan eleverne eventuelt mundtligt bøje verberne i præsens, og måske også i de to sammensatte tider, perfektum og pluskvamperfektum. Det gør opgaven noget vanskeligere og forudsætter, at eleverne har en god fornemmelse for vokalændringerne ved de stærke verber.



»Fass die Grammatik an«, s. 31-33.

ADJEKTIVER

SPIL 20: SPILLEPLADER TIL ADJEKTIVER

INDHOLD: 15 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 2 SPILLEPLADER OG 24 BRIKKER I 2 FORSKELLIGE FARVER

VARIGHED: 10 – 15 minutter

ARBEJDSFORM: Pararbejde

Dette spil træner udelukkende bøjningen af adjektivet i attributiv stilling. Spillet består af to spilleplader, der repræsenterer de tre adjektivbøjninger, hhv. svag og blandet bøjning samt stærk bøjning. Hvert felt på spillepladerne angiver en adjektivendelse, som skal matches til en sætning med en manglende adjektivendelse på de tilhørende kort.

Når eleverne lægger et kort på et felt, skal de mundtligt forklare, hvorfor en given adjektivendelse er korrekt, idet de laver analyse af sætningen og bruger reglerne for adjektivernes forskellige bøjninger. Den færdige sætning læses eventuelt også højt.

Når spillepladen er fuld, kontrollerer læreren, at løsningen er korrekt.



»Fass die Grammatik an«, s. 34-36.

SPIL 21: INDSÆTNINGSØVELSE TIL ADJEKTIVER

INDHOLD: 15 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 14 KORT

VARIGHED: 10 – 15 minutter

ARBEJDSFORM: Individuelt, par- eller gruppearbejde (selvrettende)

Spillet består af 14 kort med sætninger, hvori adjektivernes endelse mangler. Dette spil træner bøjningen i både prædikativ og attributiv stilling. Det er elevernes opgave dels at analysere sætningerne og dels at bestemme, om og hvordan adjektiverne skal bøjes. Ligesom i de andre spil med indsætningsøvelse kan eleverne kontrollere deres besvarelse på kortenes bagside.

Spillet kan i lighed med spil 2 og 12 (se side 8 og 16) spilles individuelt, parvist eller i grupper. Der er i spillet god mulighed for mundtligt at træne argumentationen for de forskellige bøjninger af adjektiverne.



»Fass die Grammatik an«, s. 34-36.

MODALVERBER

SPIL 22: PARØVELSE TIL MODALVERBER

INDHOLD: 15 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 2 SPILLEPLADER

VARIGHED: 10 – 15 minutter

ARBEJDSFORM: Pararbejde (selvrettende)

Dette spil kan benyttes til at indøve bøjningen af modalverberne. Ligesom ved spil 4 (se side 10) skal eleverne på skift høre hinanden i de forskellige modalverber i forskellige tider. I dette spil optræder verberne dog kun i præsens og præteritum.



»Fass die Grammatik an«, s. 37-39.

»Spillene giver mere plads til det sociale i undervisningen, frem for at det er læreren, der siger alt. Den enkelte elev bliver også sat i gang.«

(Asger, 1z)

»Grammatikspil er en sjov og anderledes måde at lære og at repetere på. Det er et godt afbræk i undervisningen. Det hyggelige samvær er også et plus.«

Rebecca, 3c)

RELATIVE PRONOMINER

SPIL 23: SPILLEPLADER TIL DE RELATIVE PRONOMINER

INDHOLD: 15 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 5 SPILLEPLADER OG 25 BRIKKER I 4 FORSKELLIGE FARVER

VARIGHED: 15 – 30 minutter

ARBEJDSFORM: Pararbejde



Spillet består af fem sæt spilleplader i hver deres farve og et antal brikker, som skal placeres ud for en sætning. Brikkerne repræsenterer det relative pronomens forskellige former. Det er de samme otte brikker, der skal bruges til alle fem spilleplader.

De to sidste spilleplader træner også brugen af præposition foran relative pronominer, hvilket giver mulighed for progression i sværhedsgrad.



»Fass die Grammatik an«, s. 40-42.

»Jeg synes, spillene er gode til at gøre grammatikken overskuelig. Bl.a. fordi man får lov til at bruge grammatikken ikke bare på papiret, men i opgaver som er sjove og hyggelige. Jeg synes, tysk er ret svært, men spillene gør det lidt lettere at forstå den mere komplekse grammatik. Derudover husker man det også bedre, når man har spillet det.« (Johanne, 2i)

SAMMENSATTE VERBER

SPIL 24: SPILLEPLADE TIL SAMMENSATTE VERBER

INDHOLD: 8 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 1 SPILLEPLADE OG 45 OPGAVEKORT I 3 FORSKELLIGE FARVER

VARIGHED: 30 – 45 minutter

ARBEJDSFORM: Par- eller gruppearbejde (selvrettende)

Spil 24 består af en spilleplade med en række sammenhængende felter fra start til mål i tre forskellige farver og tre bunker kort i tilsvarende farve. På hvert kort er der en opgave til eleverne, der skal besvares mundtligt. De **hvide** kort består af forskellige faktaspørgsmål til de løst og fast sammensatte verber. På de **røde** kort er der spørgsmål til de løst sammensatte verber og på de **grønne** til de fast sammensatte verber. Spørgsmålene på kortene varierer i sværhedsgrad, men dækker til sammen centrale forhold om løst og fast sammensatte verber. På bagsiden af kortene kan eleverne se, om de har svaret korrekt. Spillet er tænkt som et par- eller gruppearbejde, hvor eleverne spiller mod hinanden.

Reglerne er følgende: Eleverne slår på skift med en terning. Det antal øjne, som terningen viser, svarer til det antal felter, som man må rykke frem. Når man lander på et felt, skal man besvare et spørgsmål på et kort i samme farve som feltet. Kan man ikke svare, skal man rykke et felt tilbage. Den elev, der først når målfeltet (eller er kommet længst på spillepladen), har vundet.



»Fass die Grammatik an«, s. 43-44.

»Det er en god og motiverende måde at lære den tyske grammatik på.« (Liv, 1z)

»Undervisningen bliver mere varieret. Man lærer på en ny måde.« (Sigrid 1z)

SPIL 25: SÆTNINGSKORT TIL LØST SAMMENSATTE VERBER

INDHOLD: 2 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 101 KORT I 8 FORSKELLIGE FARVER

VARIGHED: 15 – 25 minutter

ARBEJDSFORM: Par- eller gruppearbejde

Reglerne for ordstilling ved de løst sammensatte verber trænes i dette spil. Det består af i alt otte sætninger. På hvert kort står der ét ord og ordene skal sættes sammen, så de danner en meningsfuld sætning – ligesom i spil 9 og 10 (se side 13 og 14). Hver sætning har sin farve. Forstavelsen i de løst sammensatte verber udgør sit eget kort i hver sætning.

Flere af sætningerne er lidt svære, så eleverne bliver udfordret i dette spil – ikke blot på deres samarbejdsevner, men også på deres grammatiske kunnen.



»Fass die Grammatik an«, s. 43-44.

»Grammatikspillene har hjulpet og forbedret mig i høj grad. I tysk er det vigtigt at kunne de grammatiske regler. Især kasuskabalen har været god. Det at få blandet lidt konkurrence ind, har gjort, at jeg har kunnet koncentrere mig endnu mere. Før prøvede jeg at lære den over et helt år, men nåede det ikke. Nu lærte jeg den på kun en halv time.« (Anna, 1y)

UDVIDET INFINITIV

SPIL 26: SMÅ KORT TIL UDVIDET INFINITIV

INDHOLD: 15 SÆT – 1 SÆT BESTÅR AF 86 KORT I 8 FORSKELLIGE FARVER

VARIGHED: 15 – 25 minutter

ARBEJDSFORM: Individuelt, par- eller gruppearbejde

Dette spil består af otte sætninger med hver deres tekstfarve. Sætningerne er brudt i stykker, så der på hvert af kortene optræder ét ord.

Principperne for spillet er de samme som ved spil 9 (se side 13), nemlig at eleverne to og to skal danne sætninger og dermed træner placeringen af den udvidede infinitiv.

Når sætningerne er lagt, skal eleverne for hinanden forklare analysen af leddene i udvidelsen.



»Fass die Grammatik an«, s. 45-46.

»Jeg synes, grammatikspillene er gode, fordi de giver god variation i undervisningen. De giver også eleverne rigtig god mulighed for at lære i deres eget tempo.« (Christoffer, 2i)

»Jeg synes, at de grammatiske spil er en god ting, fordi man får trænet grammatikken på en sjov måde, samtidig med at man lærer systemerne bag.« (Mads, 1y)