

Franziska Bauer

Давай поиграем!

Komm, spiel mit mir!

Spielesammlung für den Russischunterricht



SBNr. 155108

E. Weber Verlag

Franziska Bauer

Давай поиграем! - Komm, spiel mit mir!

Spielesammlung für den Russischunterricht

SBNr 155108

Das vorliegende Unterrichtsmittel wurde zur Aufnahme in den Anhang zu den Schulbuchlisten für die 5. - 7. Klasse an AHS im Unterrichtsgegenstand Russisch empfohlen.

ISBN 978-385253-432-9

Layout: Franziska Bauer

© 2010 E. Weber Verlag GmbH, A -7000 Eisenstadt
Gedruckt in Österreich

Alle Rechte vorbehalten: Nachdruck sowie auszugsweise Vervielfältigung, Übertragung auf Ton-, Bild- und Datenträgern nur mit Genehmigung des Verlages.

Liebe Russischlernende und Russischlehrende!

Mit der vorliegenden Sammlung russischer Sprachspiele soll auf eine bestehende Marktlücke reagiert werden. Das Vorhandensein einer Fülle von modernen Lernmaterialien für den offenen Englischunterricht lässt uns Russischlehrende vergleichbare Materialien für den Russischunterricht umso dringlicher vermissen. Der neue Lernansatz des offenen Lernens mit seiner Betonung der Lernereigentätigkeit und des mehrkanaligen Lernens ist in der Russischdidaktik leider noch nicht sehr verbreitet. Schade, denn diese neuen Lernformen bieten Anregung und Abwechslung beim Lernen und gewährleisten mehr Freude am Üben.

Die vorliegenden 45 Brettspiele sind durch ihre Farbigkeit besonders anschaulich und anregend gestaltet und größtenteils selbsterklärend. Sie eignen sich zum schriftlichen und mündlichen Üben, decken schwerpunktmäßig die wichtigsten Kapitel der russischen Grammatik ab und versuchen wichtige Lexik abzuüben. Durch zahlreiche Musterdialoge wird auch dem Aspekt der Kommunikativität Rechnung getragen. Daneben enthalten die Spiele auch wichtige landeskundliche Informationen, die erfahrungsgemäß zu zahlreichen Fragen anregen und Interesse an Sprache und Kultur wecken. Damit wird "Давай поиграем!" vielen der neuen Anforderungen des GERS gerecht, vor allem dem Postulat des handlungsorientierten Erwerbs von Grammatik und Wortschatz im Sinne eines entdeckenden Lernens. "Давай поиграем!" enthält eine Vielzahl von Sprechansätzen, die im Unterricht leider oft zu kurz kommen, nebst den entsprechenden Redemitteln. Die Spiele decken die GERS-Niveaus A1 bis B2 ab. Sie sind mehrfach im Unterricht erprobt und ausgetestet.

Gegenüber diversen Kartenspielen und Lernkärtchen bietet die Beschränkung auf Brettspiele in Form eines Buches mit Spiralbindung den Vorteil der leichten Manipulierbarkeit und gewährleistet, dass die Spielmaterialien nicht so leicht verloren gehen. Für all jene, die auch andere Spieloptionen nützen und

ein wenig mit Lerntechniken experimentieren wollen, enthält das Lehr- und Lernbeiheft etliche Lerntipps und Anregungen zum Herstellen anderer Spiele.

"Давай поиграем!" ist als Zusatzmaterial zu jedem gängigen Lehrbuch geeignet. Es leistet hervorragende Dienste beim Wiederholen und Festigen und ermöglicht das sinnvolle Nutzen der Zeit in Supplierstunden und in klassenübergreifenden Lerngruppen, die durch organisationsbedingte Absenzen eines Teiles der Schüler/innen längerfristig unvollständig bleiben. Meine Schüler/innen fordern mittlerweile das Spielen im Unterricht (quasi als Belohnung) geradezu ein.

Neben neueren Englischlehrbüchern waren meine Inspirationsquellen auch viele moderne russische Lehrbücher des Verlages Русский язык, die unserer Schule dankenswerter Weise vom Russischen Kulturinstitut Wien durch Herrn Oleg Jurjewitsch Ksenofontov zur Verfügung gestellt wurden. Sie sind im Lehr- und Lernbeiheft zitiert.

Mein persönlicher Dank ergeht auch an meine russischen Freundinnen, allen voran Olga Mitterer, Lena Gmasz, Elena Schefberger und Svetlana Draxler, für das kritische Korrekturlesen und Beseitigen meiner sprachlichen Entgleisungen. Daneben haben auch meine Kolleginnen Heidi Aubell, Vera Novotny, Martina Mittermaier und Gabi Gstettenhofer mit ihrer russischen Freundin Mascha meine Entwürfe einem sorgfältigen Lektorat unterzogen, wofür Ihnen aufrichtig gedankt sei. Dank auch an meine Schüler/innen und Kurs- teilnehmer/innen für ihre konstruktive Kritik und das geduldige Austesten der Materialien, Dank an den Verlag für die Bereitschaft zur Veröffentlichung, Dank im Vorhinein auch für Anregungen, Vorschläge und Feedback aller Art, die Sie mir an die Adresse franziska-bauer@inode.at mailen können.

Viel Spaß beim Spielen!

Die Autorin

Inhaltsverzeichnis Spielebuch

Vorwort	Seite 2
Inhaltsverzeichnis	Seite 4

Spiele mit dem Schwerpunkt Grammatik:

1. Чьй это вёщи?	A1	Seite 6
2. Нёкоторые продукты питания: Какóго они цвёта?	A1	Seite 8
3. Как раз наоборот	A1	Seite 10
4. У тебя есть ... ?	A1	Seite 12
5. Кругосвётное путешёвие	A1	Seite 14
6. Где продаётся/продаются ...?	A1	Seite 16
7. Какóй хорóший портрёт!	A1	Seite 18
8. Ты ёто любишь? Да или нет?	A1	Seite 20
9. Умёю, но не могу	A1	Seite 22
10. Глаголы на -овать	A1	Seite 24
11. Игроки и музыканты	A1	Seite 26
12. Куда или где?	A2	Seite 28
13. Динь-динь-дйнь!	A2	Seite 30
14. Нравится, не нравится – ешь моя красавица!	A2	Seite 32
15. Кому пришла почта	A2	Seite 34
16. Дарёному коню в зубы не смóтрят	A2	Seite 36
17. Что полóжено Юпитеру	B1	Seite 38
18. Что нужно кáждому/всем?	B1	Seite 40
19. Вóля не вóля	B1	Seite 42
20. Мёткие прóзвища пáмятников	B2	Seite 44
21. У Вáдика день рождёния	A2	Seite 46
22. Поздравляю с прáздником	B2	Seite 48
23. Когда родились ёти люди?	A2	Seite 50
24. Ско́лько врёмени?	A2	Seite 52
25. Расписáние уро́ков	A2	Seite 54
26. Режй́м дня	A2	Seite 56

27. Кто старше/моложе кого?	A2	Seite 58
28. Совет от всего сердца	B1	Seite 60
29. Ох уж эти виды I	B1	Seite 62
30. Ох уж эти виды II	B1	Seite 64
31. Давай, ...! Хочешь?	B1	Seite 66
32. А царь велел	B1	Seite 68
33. Процесс или результат?	B2	Seite 70
34. Частица "ЛИ" - "вечно вторая"!	B2	Seite 72

Spiele mit dem Schwerpunkt Wortschatz:

35. Братья наши меньшие	A1	Seite 74
36. Ведение домашнего хозяйства	A2	Seite 76
37. Весной и летом	A2	Seite 78
38. Пришла волшебница-зима	A2	Seite 80
39. Позволь полюбопытствовать?	B1	Seite 82
40. Капризы погоды	B1	Seite 84
41. У Доктора Айболита	B1	Seite 86
42. По одежке встречают, а по уму провожают	B1	Seite 88
43. В гостях хорошо, а дома лучше	B1	Seite 90
44. Ходят слухи	B2	Seite 92
45. Шестью шесть	↔	Seite 94
Wie man einen russischen Brief adressiert		Seite 96
Abbildungsverzeichnis		Seite 97

Чьё это вещь?

Spielregeln:

- Das Spiel eignet sich für 2 bis 4 Spieler/innen. Es kann zu Übungszwecken auch solo gespielt werden.
Benötigtes Material: Ein Spielbrett, ein Würfel, eine Spielfigur pro Spieler/in, eine Münze als Ja-Nein-Jeton
- Die Spieldauer beträgt mindestens zwei Runden, eine Ja-Runde und eine Nein-Runde, oder mehr (nach Übereinkunft). Die Münze wird auf + oder – gelegt, dementsprechend müssen dann die Antworten sein.
- Der jüngste Spieler/die jüngste Spielerin beginnt, es wird im Uhrzeigersinn gewürfelt.
- Jeder Spieler/jede Spielerin würfelt, rückt mit der Spielfigur die entsprechende Zahl vor und stellt sie auf das erreichte Spielfeld. Dann würfelt er/sie ein zweites Mal, um ein besitzanzeigendes Fürwort auszuwählen. Sodann bildet er/sie mit Hilfe der Signalfarben (blau - maskulin, rosa - feminin, grün - neutrum, gelb- Plural) die Frage nach dem Besitzer, z.B. erster Wurf – vier, zweiter Wurf zwei: **Чьё это яблоко? Твоё?**
- Der/die nächste Spieler/in muss auf die Frage (je nachdem, ob die Münze auf + oder - liegt) positiv (**Да, моё.**) oder negativ (**Нет, не моё, не знаю, чьё.**) reagieren. Danach darf er/sie zweimal würfeln usf.
- Jeder Spieler/jede Spielerin schreibt je einen Minidialog pro Signalfarbe in sein/ihr Übungsheft. Unbekannte Vokabel bitte ins Vokabelheft eintragen!
- Gewonnen hat derjenige Spieler/diejenige Spielerin, der/die am Ende der Spielzeit die meisten richtigen Minidialoge im Übungsheft stehen hat.

Anmerkung: Das Spiel sollte erst mit schriftlicher Dokumentation, dann nur mündlich auf Tempo gespielt werden, wobei die Antwort frei gewählt werden darf. Gewonnen hat in der mündlichen Version dabei das Team, das in fünf Minuten die meisten Runden geschafft hat.

A1



Trainiert werden das besitzanzeigende Fürwort und dessen Übereinstimmung mit dem Hauptwort nach dem grammatischen Geschlecht, 17 Hauptwörter und die Frage nach dem Besitz mit "Wessen?"

яблоко



плоскогубцы



пáспорт



кúкла



мы́ло



очки́



щётка



Чей?

Чья?

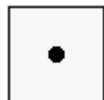
Чьё?

Чьи?

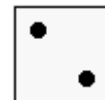
собáка



хлеб



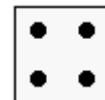
мой/моя /моё/ мой



твой/твоя /твоё/ твой



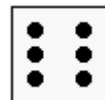
наш/наша /наше/ наши



ваш/ваша /ваше/ ваши



его / её / их



6 Felder zurück!

НОЖ



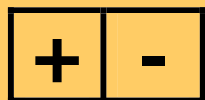
часы́



пальто́



старт



финиш

учитель



идея



дéньги



вопрóс



едá



Некоторые продукты питания: Какого они цвета?

Spielregeln:

- Die Farben der Spielfelder haben Signalcharakter, sie weisen auf das grammatische Geschlecht hin.
- Das Spiel eignet sich für 2 bis 4 Spieler/innen. Es kann zu Übungszwecken auch solo gespielt werden.
- Benötigtes Material: Ein Spielbrett, ein Würfel, eine Spielfigur pro Spieler/in.
- Die Spieldauer beträgt mindestens zwei Runden oder mehr (nach Übereinkunft).
- Der jüngste Spieler/die jüngste Spielerin beginnt, es wird im Uhrzeigersinn gewürfelt. Jeder Spieler/jede Spielerin würfelt, rückt mit der Spielfigur die entsprechende Zahl vor und stellt sie auf das erreichte Spielfeld. Sodann fragt er/sie den Spieler/die Spielerin zur linken Hand "**Что это такое?**", worauf dieser/diese die Frage beantwortet und nach der Farbe fragt: "**Это сахар. Какого он цвета?**". Nun antwortet der erste Spieler/die erste Spielerin "**Он белый.**" Die Signalfarbe des Hintergrundes hilft beim Finden der Geschlechtsendung. (männlich - blau, weiblich - rosa, sächlich - grün, Plural - gelb) Die Musterdialoge auf dem Spielbrett geben Hilfestellung bei der Bildung und Beantwortung der Fragen.
- Jeder Spieler/jede Spielerin schreibt mindestens drei Minidialoge in sein/ihr Übungsheft. Unbekannte Vokabel bitte bei der Lehrkraft erfragen oder im Wörterbuch nachschlagen!
- Gewonnen hat derjenige Spieler/diejenige Spielerin, der oder die am Ende der Spielzeit die meisten richtigen Minidialoge im Übungsheft stehen hat.

Anmerkung: Wenn die Übereinstimmung nach dem Geschlecht und die Farbbezeichnungen schon einigermaßen sitzen, kann das Spiel als Variante fünf Minuten nur mündlich auf Tempo gespielt werden. Gewonnen hat dabei das Team, das in fünf Minuten die meisten Runden schafft.

A1



Trainiert werden die Übereinstimmung von Haupt- und Eigenschaftswort im 1. Fall, neunzehn Bezeichnungen für Lebensmittel, sieben Farbadjektive und die Frage nach der Farbe.



апельси́н



икра́



вино́



помидо́р/тома́т



кукуру́за



лимо́н



бу́лочка



со́ль

Некоторые продукты питания: Какого они цвета?

<p>Что это такое? Это са́хар.</p> <p>Какого он цвета? Он бе́лый.</p>	<p>Что это такое? Это со́ль.</p> <p>Какого она́ цвета? Она́ бе́лая.</p>	<p>Что это такое? Это молоко́.</p> <p>Какого оно́ цвета? Оно́ бе́лое.</p>	<p>Что это такое? Это гриба́.</p> <p>Какого они́ цвета? Они́ бе́лые.</p>
---	--	--	---



зерно́



са́хар



шпинат

Einige Farbadjektive:

бе́лый ³	кра́сный ³	зеле́ный ³	же́лтый ³	ора́нжевый ³	кори́чневый ³	голубо́й ³
weiß	rot	grün	gelb	orange	braun	hellblau



конфе́та



ябло́ко

**СТАРТ
ФИНИШ**



молоко́



гриба́



пи́во



спа́ржа



хлеб



морко́вка

Как раз наоборот

Spielregeln:

















- Die Farbe der Hauptwörter und Eigenschaftswortendungen hat Signalcharakter, sie weist auf das grammatische Geschlecht hin.
- Das Spiel eignet sich für 2 bis 4 Spieler/innen. Benötigtes Material: Ein Spielbrett, ein Würfel, eine Spielfigur pro Spieler/in.
- Die Spieldauer beträgt zumindest eine kleine und eine große Runde oder mehr (nach Übereinkunft).
- Der jüngste Spieler/die jüngste Spielerin beginnt, es wird im Uhrzeigersinn gewürfelt.
- Jeder Spieler/jede Spielerin würfelt und kommt auf einem Feld mit zwei Hauptwörtern und zwei Eigenschaftswörtern zu stehen. Würfelt er/sie beispielsweise 4 (ab "старт" in der kleinen Runde), so lautet die Frage an den/die Nächste(n): "Студэнт какой, богáтый?" Der/die Nächste beantwortet diese Frage mit "Как раз наоборот. Студэнт бедный!" Die nächsten Dialogteile lauten: "А миллионёрша какáя?"
"Миллионёрша богáтая."
- Jeder Spieler/jede Spielerin schreibt mindestens zwei Minidialoge in sein/ihr Übungsheft. Unbekannte Vokabel bitte bei der Lehrkraft erfragen und ins Vokabelheft eintragen!
- Gewonnen hat derjenige Spieler/diejenige Spielerin, der/die am Ende der Spielzeit die meisten richtigen Minidialoge im Übungsheft stehen hat.

Anmerkung: Das Spiel sollte erst mit schriftlicher Dokumentation, dann nur mündlich auf Tempo gespielt werden. Gewonnen hat in der mündlichen Version dabei das Team, das in fünf Minuten die meisten Runden geschafft hat.

A1



Trainiert werden die Übereinstimmung von Hauptwort und Eigenschaftswort nach dem grammatischen Geschlecht, Wörter für 15 wichtige Eigenschaften und deren Gegenteil und die Frage nach der Beschaffenheit mit "Какóй?"

вѣтер 	водá 	переулок 	у́лица 	пѣсня 	чۇвство 	гóлос 	мѣсто 
холóдный kalt тѣплый warm	~ая ~ое ~ая ~ое	узкий eng широкий breit	~ая ~ое ~ая ~ое	веселый lustig грустный traurig	~ая ~ое ~ая ~ое	громкий laut тихий still	~ая ~ое ~ая ~ое
отмѣтка 5 5	отмѣтка 1 1	<i>Как раз наоборот</i>				вопрóс ?	задáча 
хорóший gut плохóй schlecht	~ая ~ее ~ая ~о́е					лёгкий leicht трудо́ный schwer	~ая ~ое ~ая ~ое
горá 	óзеро 	поцелу́й 	яблоко 	студѣнт 	миллионѣрша 	мáшина 	пальтó 
высóкий hoch глубóкий tief	~ая ~ое ~ая ~ое	слáдкий süß кислый sauer	~ая ~ое ~ая ~ое	бѣдный arm богáтый reich	~ая ~ое ~ая ~ое	нóвый neu старый alt	~ая ~ое ~ая ~ое
слон 	мышь 	- Слон как ой , мáленький? - Как раз наоборот. Слон больш ой ! - А мышь как ая ? - Мышь мáленькая.				вальс 	реáкция 
большóй groß мáленький klein	~ая ~о́е ~ая ~ое					бы́стрый schnell мѣдленн ый langsam	~ая ~ое ~ая ~ое
СТАРТ ФИНИШ	отвѣт 	идѣя 	день 	кнѣга 	открѣтка 	письмó 	
	умн ый klug глуп ый dumm	~ая ~ое ~ая ~ое	интересн ый interessant скучн ый fad	~ая ~ое ~ая ~ое	корóткий kurz длѣнн ый lang	~ая ~ое ~ая ~ое	

У тебя́ есть ... ?

Spielregeln:

- Das Spiel eignet sich für 2 bis 4 Spieler/innen. Es kann zu Übungszwecken auch solo gespielt werden.
- Bildhintergrundfarbe der Cliparts und Schriftfarbe bei den Formen von «тако́й» haben Signalcharakter (blau - maskulin, rosa - feminin, grün - neutrum, gelb - Plural).
- Benötigtes Material: Ein Spielbrett, ein Würfel, eine Spielfigur pro Spieler/in, eine Münze als Ja-Nein-Jeton.
- Die Spieldauer beträgt mindestens zwei Runden, eine Ja-Runde und eine Nein-Runde, oder mehr (nach Übereinkunft). Die Münze wird auf + oder – gelegt, dementsprechend müssen dann die Antworten sein.
- Der jüngste Spieler/die jüngste Spielerin beginnt, es wird im Uhrzeigersinn gewürfelt. Jeder Spieler/jede Spielerin würfelt, rückt mit der Spielfigur die entsprechende Zahl vor und stellt sie auf das erreichte Spielfeld. Sodann bildet er/sie mit Hilfe der Signalfarben die Frage nach dem Besitz, ist der Wurf ab Start z.B. drei, lautet die Frage: «У тебя́ есть **така́я** щётка?» Der/die nächste Spieler/-in muss auf die Frage (je nachdem, ob die Münze auf + oder - liegt) positiv («Да, есть.») oder negativ («Нет, у меня́ нет **тако́й** щётки.») reagieren. Danach darf er/sie würfeln usf.
- Jeder Spieler/jede Spielerin schreibt je einen Minidialog pro Signalfarbe in sein/ihr Übungsheft. Unbekannte Vokabel bitte ins Vokabelheft eintragen!
- Gewonnen hat derjenige Spieler/diejenige Spielerin, der oder die am Ende der Spielzeit die meisten richtigen Minidialoge im Übungsheft stehen hat.

Anmerkung: Wenn die neuen Redewendungen schon einigermaßen sitzen, kann das Spiel als Variante fünf Minuten nur mündlich auf Tempo gespielt werden, wobei die Antwort frei gewählt werden darf. Gewonnen hat dabei das Team, das in fünf Minuten die meisten Runden geschafft hat.

A1



Trainiert werden die so genannte Kongruenz (die Übereinstimmung nach dem grammatischen Geschlecht und der Zahl) von Eigenschaftswort und Hauptwort, die Antwort auf die Frage "Hast du ...?" und die Bildung des Verneinungsgenitivs nach dem Wort нет/nicht haben.

1 я́блоко



2 я́блока

1 плоскогубцы



2 плоскогубцев

1 па́спорт



2 па́спорта

1 ла́мпа



2 ла́мпы

1 мы́ло



2 мы́ла

1 очки́



2 очко́в

1 щётка



2 щётки

1 зóнтик



2 зóнтика

1 часы́



2 часо́в

У тебя́ есть ... ?

Да, у меня́ есть + 1 Нет, у меня́ нет + 2

<p>тако́й ...</p> <p>такáя ...</p> <p>такóе ...</p> <p>такíе ...</p>	<p>тако́го ...</p> <p>тако́й ...</p> <p>тако́го ...</p> <p>такíх ...</p>		
<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 40px; height: 40px; text-align: center;">+</td> <td style="width: 40px; height: 40px; text-align: center;">-</td> </tr> </table>		+	-
+	-		

1 гита́ра



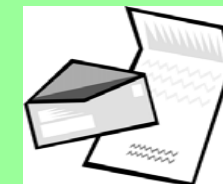
2 гита́ры

1 нож



2 ножа́

1 письмо́



2 письма́

1 велосипéд



2 велосипéда

1 идéя



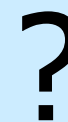
2 идéи

1 джiнсы



2 джiнсов

1 вопро́с



2 вопро́са

1 маши́на



2 маши́ны

старт
финиш