

Rückenwind 2

Mittelstufen-Grammatik

Spielend leicht(er).

Triathlon

1	Ganz schön warm! Ganz rechts schwimmen. Eine Runde aussetzen.
2	Hungry! Wölfe! Auf Route A ausweichen.
3	Hemlich warm! Wasser im Fahrrad gebaut - und anweicht! Drei Felder zurück.
4	Sackgasse! Falscher Weg. Eine Runde aussetzen.
5	Gedopt - und erwischt! Sechs Felder zurück.
6	Sehr widerlicher Stier! Auf Route B ausweichen.
7	Falsche Strecke! Zurück zum Marathon-Start (Feld 27) und Laufschuhe ausziehen.
8	Aggressive Stiere! Sehr mutig oder lieber nicht? Schwere Route über C, mutige Route bis Feld 41 mit vier Aufgaben.
9	Nicht genügend Anzeiger! Ausruhen! Eine Runde aussetzen.
10	Hungry! Bären! Hochstapel! Eine Runde aussetzen und 6 Felder zurück!

●	Nominalisierungen
●	Nebensätze (verbal - nominal)
●	Nomen-Verb-Verbindungen
●	Passivsatz / trennbare und nicht trennbare Verben

15	21	24	34	37	41
----	----	----	----	----	----

Abkürzung Gefahr!
Nimmst du die Abkürzung, musst du alle 4 Aufgaben auf der Karte lösen.
1 Felder: 6 Felder zurück!
Oder ohne Risiko: Auf normaler Route weiter.

2 gegen 2: Das ist doch der Gipfel!

⚠	Absturz, Lawinengefahr! Mehr Glück als Verstand gehabt. Zurück auf die Route über A / B / C / D.
🏔	Sehr schwere Passage! Zwei beliebige Aufgaben der Karte lösen.
☠	Todeszone! Sofort in tiefere Lagen = 4 Felder zurück!
🏠	Nicht genügend Ausdauer! Ausruhen im Bergrestaurant. Eine Runde aussetzen.
🦅	Adlerhorst! Jetzt aber schnell weg hier! Auf der Flucht zwei Aufgaben lösen.
🌨	Gedopt - und erwischt! Sechs Felder zurück.
⚡	Gewitter! Sofort die Schutzhütte aufsuchen und warten, bis das Gewitter vorbei ist. Eine Runde aussetzen.

●	Attribute
●	Verben mit festen Präpositionen
●	Nebensätze
●	Modalpartizip
●	Relativsätze

Abkürzung Gefahr!
Nimmst du die Abkürzung bei ⚠, musst du 3 Aufgaben lösen.
1 Felder: 6 Felder zurück!
Oder ohne Risiko: Auf normaler Route weiter.

© 2020 Fabouda-Verlag Göttingen

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf deshalb der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Inhalt

Spiel 1 Triathlon 4 Spielbögen DIN A3 (gefaltet) 8 Aufgabenkarten (4 x 2 Seiten; A 1– 9, B 10 – 18) 4 Lösungen	Spiel 2 2 gegen 2: Das ist doch der Gipfel! 4 Spielbögen DIN A3 (gefaltet) 8 Aufgabenkarten (4 x 2 Seiten; A 1– 9, B 10 – 18) 8 Lösungen (4 x 2 Seiten)
--	---

Die Spiele wiederholen die Grammatik der Kapitel von Rückenwind 2. Spiel 1 kann nach Kapitel 5, Spiel 2 gegen Ende des Kurses, frühestens nach Kapitel 9 gespielt werden.




Zu jedem Spiel gehört ein Spielplan, der in vierfacher Ausfertigung vorliegt, sodass vier Gruppen gleichzeitig spielen können.

Erklären Sie vor jedem Spiel Aufgabentypen und welche Lösungen erwartet werden sowie die Spielregeln. Den SpielerInnen stehen die Lösungen zur Verfügung. Trotzdem sind Streitfälle unvermeidbar. Man wird Sie oft zur Schlichtung rufen ...









Tipp: Probieren Sie die Spiele mit KollegInnen oder mit der Familie aus.

Spiel 1 Triathlon

Was Sie noch tun müssen	<ol style="list-style-type: none"> Schneiden Sie die Spielkarten aus. Die Schneidelinien sind durch ✂ gekennzeichnet. Bewahren Sie die ausgeschnittenen Karten (18 pro Spiel) in einem Beutel oder einer Schachtel zusammen mit den Lösungen und dem Spielplan auf. Achten Sie darauf, dass Karten und Lösungen der beiden Spiele nicht miteinander vermischt werden! Zwischen den beiden Spielen gibt es ein Trennungsblatt.
Das wird geübt	Passiv, Passiversatzformen; Relativ- und Infinitivsätze; Konjunktiv II; Partizip-Attribute
Material	<p><i>Pro Gruppe:</i> 1 aufklappbarer Spielplan, 1 Würfel, 1 Lösungsblatt, 18 Aufgabenkarten mit je 4 Aufgaben. Bitte schneiden Sie die Aufgabenkarten aus.</p> <p><i>Pro Spieler:</i> 1 Spielfigur.</p> <p>Die Aufgabenkarten sind nummeriert, sodass die Lösungen (ebenfalls nummeriert) leicht aufzufinden sind.</p>
Start / Ziel	<i>Start:</i> Schwimmen; <i>Ziel:</i> Nach dem Marathon
Spielverlauf	<p>Die Aufgabenkarten werden mit dem Gesicht nach unten auf den Tisch gelegt, ebenso das Lösungsblatt. Alle Spieler beginnen mit dem Schwimmen. Es wird reihum gewürfelt und nach Anzahl der gewürfelten Augen vorgerückt. Der Spieler nimmt eine Aufgabenkarte. Den verschiedenfarbigen Feldern entsprechen Aufgaben auf den Aufgabenkarten: Bei einem roten Feld muss die mit einem roten Punkt markierte Aufgabe (Nominalisierungen) gelöst werden, bei einem grünen Feld die mit einem grünen Punkt usw. Ein Spieler kontrolliert mit dem Lösungsblatt, ob die Antwort richtig ist.</p> <p>Wird die Aufgabe nicht gelöst, muss der Spieler zum Ausgangsfeld zurück. Die Aufgabenkarte wird wieder unter den Haufen geschoben. Das Lösungsblatt wird wieder mit dem Gesicht nach unten auf den Tisch gelegt.</p> <p>Der Triathlon besteht aus Schwimmen (Feld 1 bis 7), Radfahren (Feld 8 bis 26) und dem Marathon (Feld 27 bis 45). Die Sportlerinnen und Sportler können natürlich nicht übergangslos von einer Disziplin zur anderen wechseln, sondern müssen sich auf den Felder 8 und 27 umziehen. Im Spiel bedeutet das, dass die Felder 8 und 27 erreicht werden müssen. Wer zum Beispiel vom Schwimmbereich 5 aus eine Vier würfelt, verbleibt auf Feld 5. Hingegen würde eine Drei zum Weiterspielen berechtigen.</p>

Besondere Felder	
	Die schwarzen Felder  sind Schikanen , die die Spieler daran hindern voranzukommen oder zwingen, Umwege zu laufen. Bei Umwegen verbleibt der Spieler auf dem Feld, löst keine Aufgabe und tritt den Umweg dann an, wenn er wieder an der Reihe ist.
	Bei anderen Schikanen muss der Spieler die Spielfigur mehrere Felder zurücksetzen (18, 23, 32, 38, 44) oder eine Runde aussetzen (6, 20, 35, 44). »Eine Runde aussetzen« bedeutet: Der Spieler bleibt auf dem Feld und darf nicht würfeln, wenn er das nächste Mal an der Reihe wäre. Die besonderen Felder sind in der Legende des Spielplans genauer beschrieben.

Spiel 2 2 gegen 2: Das ist doch der Gipfel!

Das wird geübt	Attribute, Verben mit festen Präpositionen, Nebensätze, Modalpartizip, Relativsätze
Material	<i>Pro Gruppe:</i> 1 aufklappbarer Spielplan, 1 Würfel, 2 Lösungsblätter, 18 Aufgabenkarten mit je 4 Aufgaben (Bitte schneiden Sie die Aufgabenkarten aus.) <i>Pro Spielerpaar:</i> 1 Spielfigur, 9 Aufgabenkarten mit der Aufschrift »Spielerpaar 1« oder »Spielerpaar 2«, ein Lösungsblatt. Die Aufgabenkarten sind nummeriert, sodass die Lösungen (ebenfalls nummeriert) leicht aufzufinden sind.
Start / Ziel	<i>Start:</i> Basislager (grüner Punkt); <i>Ziel:</i> Basislager (pinkfarbener Punkt)
Spielverlauf	Jeder Gruppe besteht aus zwei Spielerpaaren. Haben Sie in Ihrem Kurs mehr als 16 Teilnehmer, können auch mehrere Spielpaare gebildet werden, wobei dann die Zuordnung der Aufgaben festgelegt werden muss. Zum Beispiel muss ein mögliches Spielerpaar 3 dann die Aufgaben lösen, die mit »Spielerpaar 1« gekennzeichnet sind. Die Spielerpaare müssen unterschiedliche Parcours (gelb / blau) bewältigen. Sie sind ein Kollektiv, d. h. sie rücken zusammen vor und zurück, laufen die Umwege gemeinsam, stürzen zusammen ab und lösen die Aufgaben nach kurzer (!) Beratung gemeinsam . Ansonsten ähnelt der Spielverlauf dem von Spiel 1. Gewonnen hat, wer zuerst wieder das Basislager erreicht. Es werden zwei verschiedene Stapel Aufgabenkarten mit dem Gesicht nach unten auf den Spieltisch gelegt (»Spielerpaar 1« und »Spielerpaar 2«). Spielerpaar 1 erhält die Lösungen der Aufgaben von Spielerpaar 2 und umgekehrt. Gewürfelt wird abwechselnd.
besondere Felder	Bei Abstürzen / Lawinenunglücken gilt: Es muss keine Aufgabe gelöst werden, aber die Rückkehr zum Parcours darf erst in der übernächsten Runde angetreten werden.
besondere Felder Spielerpaar 1 (linker Parcours)	 Falls das Spielerpaar das Risiko scheut und auf der normalen Route weitergehen möchte, darf es eine beliebige Aufgabe der Karte lösen. Entscheidet es sich für die Abkürzung und löst die drei Aufgaben, darf es auf Feld 18 vorrücken. Hier muss die blaue Aufgabe nicht gelöst werden.  Es muss keine Aufgabe gelöst werden.  Es muss keine Aufgabe gelöst werden, aber die Rückkehr zum Parcours darf erst in der übernächsten Runde angetreten werden. Es muss keine Aufgabe gelöst werden.
besondere Felder Spielerpaar 2 (rechter Parcours)	 genau wie  bei Spielerpaar 1.  genau wie  bei Spielerpaar 1.  Es muss eine (beliebige) Aufgabe der Karte gelöst und in der nächsten Runde der Umweg gelaufen werden. Die besonderen Felder sind in der Legende des Spielplans genauer beschrieben.