



Zur Kasse bitte !

Was für ein Spieltyp:	Gedächtnisspiel mit Karten
Einsatz im DaF-Unterricht:	Wortschatz Einkaufen: diverses Warenvokabular lernen und merken, Preise benennen und zusammenzählen Aussprache beim Verlesen der Wörter Hörverstehen beim Wiederholen der Wörter
Niveau:	A1.1.
Gruppengröße:	2-6 SpielerInnen
Mehrere Gruppen möglich ?	nein
Dauer:	15-30 Minuten, Ende kann selbst festgelegt werden
Was das Spiel enthält:	60 Spielkarten: 51 bebilderte und beschriftete Warenkarten, 5 Kassenzettel, 4 Psst-Karten (Aussetzen) und eine Sanduhr (1 Minute)
Worum geht es:	Reihum deckt jede/r eine Warenkarte (z.B. Milch, Brötchen, Zahnbürste, Papiertaschentücher, Äpfel...) vom Stapel auf, bis eine/r in der Gruppe: „zur Kasse bitte“ sagt und den aufgedeckten Stapel an sich nimmt. Nun wird die Sanduhr umgedreht und alle spielen gegen diese eine Person. Es müssen alle Waren von der Gruppe genannt werden, die bisher „eingekauft“ wurden und der/die EinzelspielerIn muss die genannten Karten ablegen. Wenn eine falsche Karte genannt wird, bekommt die entsprechende Person eine Aussetzen-Karte, d.h. darf in dieser Runde nichts mehr sagen. Wenn alle Begriffe in der vorgegebenen Zeit genannt wurden, hat der/die HerausforderIn die Runde verloren und muss die teuerste Warenkarte behalten (auf jeder Karte ist der Preis der Ware verzeichnet). Wurden nicht alle Begriffe genannt, darf er/sie die restlichen Karten unter den MitspielerInnen verteilen. Eine neue Runde beginnt, bis wieder jemand „Zur Kasse bitte“ ruft. Nach

beliebig vielen Runden wird Kasse gemacht, d.h. alle SpielerInnen zählen den Wert ihrer im Spiel erhaltenen Warenkarten zusammen. Wer am meisten Geld ausgegeben hat, hat das Spiel verloren.

Variationen/Erfahrungen mit dem Spiel im DaF-Unterricht:	<p>Es ist zu kompliziert, alle Regeln der Spielanleitung im Anfängerkurs zu erklären. Daher das Spiel möglichst einfach halten (z.B. die Kassenzettel, deren Rolle hier jetzt nicht weiter erläutert wurde, aus dem Spiel nehmen oder wie die Warenkarten behandeln), einmal demonstrieren (Proberunde) und den Punktezahlmodus während des Spiels deutlich machen.</p> <p>Die Wörter lasse ich beim Aufdecken immer laut aussprechen. Es ist für mich jedes Mal erstaunlich, an wie viele Wörter sich die TeilnehmerInnen beim Reptieren erinnern und die TN freuen sich über den Erfolg, der sich durch das das Spiel begleitende Lernen der Wörter einstellt. Wenn nur ein Bild, aber nicht das Wort erinnert wird, helfe ich natürlich entsprechend nach.</p> <p>Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, einfach die Karten neu mischen und weiterspielen, solange die Gruppe Spaß daran hat. Am Ende werden beim Zusammenzählen der Preise die eingekauften Waren, Zahlen und Redemittel wie: was kostet...? Wie viel musst du bezahlen? etc. wiederholt. Das Spiel eignet sich gut für zwischendurch im Rahmen oder nach einer Lerneinheit „Einkaufen“. Auch kann man danach mit den Warenkarten ein Rollenspiel im Laden oder Supermarkt initiieren.</p>
Unsere Wertung:	<ul style="list-style-type: none">+ dynamisches und schnelles Spiel+ klare Bebilderung und Beschriftung+ günstiges Schnäppchen- die Spielanleitung ist komplizierter als das Spiel
Autor/Spieleverlag:	Von Jürgen Heel bei Amigo
Anmerkungen:	Kinderspiel mit einigen Waren(karten), die Kinder mögen.
Preiskategorie:	1
Felicitas Eckert – Mai 2007 – www.ludolingua.de	