ALLES ÜBER MICH

21

**GEH 2 FELDER WEITER**

23

Wo ist deine Schule?

22

Treibst du einen Sport?

Welchen?

8

Was ist dein Papa von Beruf?

13

Welche ist deine liebste Fernseh-sendung?

32

**WARTE EINE RUNDE**

37

Magst du lieber den Sommer oder den Winter?

START

1

Wie heiβt du?

4

Wo wohnst du?

3

Wie alt bist du?

2

Woher bist du?

6

Welche ist deine Telefon-nummer?

7

**WARTE EINE RUNDE**

9

Was ist deine Mama von Beruf?

11

Welches Tier magst du am liebsten?

12

Hast du ein Haustier? Welches?

16



31

Was machst du am Wochenende?

26



27

Welches Fach magst du nicht?

17

Wann ist dein Geburtstag?

33

Was gibt es in deinem Zimmer?

36

Was machst du in den Ferien?

38

Was isst du am liebsten?

39



41

**GEH 3 FELDER ZURÜCK**

42

Was machst du, wenn du mit deinen Freunden bist?

43

Was machst du mit deiner Familie?

44

Was kaufst du mit deinem Taschengeld?

45

Musst du im Haus helfen?

Was muβt du machen?

5



10

Welche ist deine Lieblingsfarbe?

14

Welche ist deine Adresse?

18

Wie ist das Wetter heute?

28

Wie viele Schüler sind in deiner Klasse?

34

Wohnst du in einem Haus oder in einer Wohnung?

40

Spielst du Computer-spiele?

ENDE

15

Um wie viel Uhr stehst du auf?

19

Was trägst du heute?

24

Um wie viel Uhr beginnt der Unterricht?

25

Welches Fach magst du am liebsten?

29

**GEH 3 FELDER ZURÜCK**

20

Was isst und trinkst du zum Früstück?

30

Hast du ein Hobby?

35

Hast du Geschwister?

**Spiele Instruktionen für die Lehrer.**

**Vorbereitung**

* Drucken Sie Das Spiel auf Pappe oder dickes Papier; laminieren Sie es, damit es länger hält.
* Geben Sie den Schülern Spielfiguren ( Knöpfe, Steinchen, Bonbons).
* Würfel.
* Teilen Sie Ihre Klasse in Gruppen von 3 – 4 Schülern.
* Geben Sie jeder Gruppe ein Brett und einen Würfel.
* Geben Sie jedem Schüler eine Spielfigur.

**Spielregeln**

* Die Schüler stellen ihre Figur auf Feld 1.
* Der erste Schüler würfelt und rückt die angegebene Zahl vor.
* Die Schüler beantworten die Fragen mit ganzen Sätzen.
* Wenn die Antwort korrekt ist, bleibt der Schüler auf dem angekommenen Platz, wenn sie falsch ist, geht er zurück woher er gekommen ist.
* Wenn der Schüler auf ein Feld mit diesem Symbol kommt , würfelt er noch einmal.