

Spielanleitungen

Tipp 4: Präzise Wortwahl

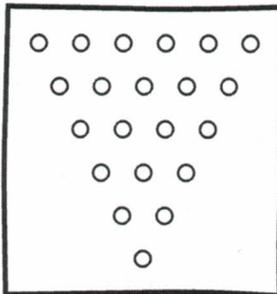
AUFTRAG 4

Kriterium Arbeitsheft S. 54				
1	2	3	4	5

- 1 **Auftrag 4:**
~~Schreib den Text neu und~~ Ersetz **die** * durch ein passendes Verb.
In der unten stehenden Liste findest du eine Auswahl von Verben,
die im Infinitiv stehen. Wähl ein Verb aus, setz es in die passende Form
und füg es in den Satz ein.
Einzelne Verben kannst du mehrfach brauchen.

- ~~⊗~~ Vergleich deinen Text mit jenem einer Partnerin oder eines Partners.
Besprecht eure Lösungen.

- ~~⊗~~ Legt euer Ergebnis in der Sammelmappe ab.



Kuschwanz

Dieses Spiel * man zu zweit. Man * dazu Papier, Bleistift und einen Würfel. Zunächst wird die abgebildete Figur aufs Papier *: sechs Reihen mit Punkten, die den Augenzahlen auf den sechs Seiten eines Würfels *. Das Papier * zwischen den beiden Spielern, die abwechselnd *. Die Augenzahl, die ein Spieler *, kann auf dem «Kuschwanz» (siehe Abbildung) * werden, aber immer nur in einer Reihe. Wer eine Vier *, * entweder die Augen der Viererreihe oder * in der Fünfer- oder Sechserreihe vier Augen. Es * nicht Kringel in zwei oder drei Reihen * werden: Wer eine Vier *, und es * keine Kringel in einer Reihe, * nichts streichen. Man kann *, den Gegner zu *, indem man auch bei niedrigen Würfel-ergebnissen Kringel aus den längeren Reihen * und erst gegen Ende des Spiels die geringere Augenzahl aus den kürzeren Reihen *. Damit aber kann man sich *: Wenn man dann eine Sechs oder Fünf *, kann man sie nicht mehr *. Wer den letzten Zug machen *, * die Runde.

Nach: Diem, Walter (2006): Duelle auf dem Papier. Köln: Fleurus Verlag, S. 78

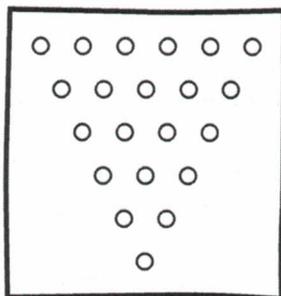
abstreichen	durchführen	haben	sein	verwenden
addieren	durchstreichen	hereinlegen	sich befinden	verwirren
anlegen	dürfen	hinzuzählen	sollen	wegstreichen
ärgern	einbüßen	können	spielen	werden
bekommen	entfernen	liegen	streichen	werfen
benachteiligen	entsprechen	mögen	summieren	wollen
benötigen	erreichen	müssen	tilgen	würfeln
benutzen	erzielen	neckern	übermalen	zeichnen
betrügen	experimentieren	probieren	verlieren	zusammenzählen
bluffen	geben	radieren	versuchen	
brauchen	gleichen	schaden	verunsichern	

Spielanleitungen

Tipp 4: Präzise Wortwahl – Mögliche Lösung

Kriterium Arbeitsheft S. 54				
1	2	3	4	5

- 1 Schreibe den Text neu und ersetze dabei die ✖ durch ein passendes Verb. In der unten stehenden Liste findest du eine Auswahl von Verben, die im Infinitiv stehen. Wähle ein Verb aus, setze es in die passende Form und füge es in den Satz ein. Einzelne Verben kannst du mehrfach brauchen.
- 2 Vergleiche deinen Text mit jenem einer Partnerin oder eines Partners. Besprecht eure Lösungen.
- 3 Legt euer Ergebnis in der Sammelmappe ab.



Kuhschwanz

Dieses Spiel **spielt** man zu zweit. Man **braucht** dazu Papier, Bleistift und einen Würfel. Zunächst wird die abgebildete Figur aufs Papier **gezeichnet**: sechs Reihen mit Punkten, die den Augenzahlen auf den sechs Seiten eines Würfels **entsprechen**. Das Papier **liegt** zwischen den beiden Spielern, die abwechselnd **würfeln**. Die Augenzahl, die ein Spieler **würfelt**, kann auf dem «Kuhschwanz» (siehe Abbildung) **durchgestrichen** werden, aber immer nur in einer Reihe. Wer eine Vier **würfelt**, **streicht** entweder die Augen der Viererreihe oder **streicht** in der Fünfer- oder Sechserreihe vier Augen. Es **dürfen** nicht Kringel in zwei oder drei Reihen **addiert** werden: Wer eine Vier **würfelt**, und es **gibt** keine Kringel in einer Reihe, **kann** nichts streichen. Man kann **versuchen**, den Gegner zu **ärgern**, indem man auch bei niedrigen Würfelerggebnissen Kringel aus den längeren Reihen **streicht** und erst gegen Ende des Spiels die geringere Augenzahl aus den kürzeren Reihen **entfernt**. Damit aber kann man sich **schaden**: Wenn man dann eine Sechs oder Fünf **würfelt**, kann man sie nicht mehr **streichen**. Wer den letzten Zug machen **muss**, **verliert** die Runde.

Nach: Diem, Walter (2006): Duelle auf dem Papier. Köln: Fleurus Verlag, S. 78

Auch andere Lösungen, die Sinn machen sind richtig !!