

Rollenspiel

Nedenstående sætninger klippes ud, og eleverne samarbejder i par. Hver sætning angiver nogle personer, deres alder i parentes og en situation. Parret trækker en seddel fra bordet og udformer nu et lille rollespil, hvor de anvender deres viden om *duzen oder siezen?* fra s. 133-134 i *Melde dich mal!* Herefter trækkes en ny seddel, og et nyt rollespil opstår.

Fokus i øvelsen ligger på det kommunikative og på at få en forståelse for, hvornår man på tysk anvender *du* og *Sie*, snarere end på at lave grammatisk korrekte sætninger.

Ein junger Mann (17) kauft fünf Brötchen beim Bäcker (56).	Ein Junge (8) fragt seine Mutter (35), ob er Computer spielen darf.
In der Schule stellt die Lehrerin (49) einer Schülerin (17) eine Frage darüber, wann man auf Deutsch das Duzen und das Siezen benutzt.	Ein Tourist (19) fragt einen Deutschen (63) in Berlin nach dem Weg. Er sucht den Potsdamer Platz.
Zwei Freunde (16 + 17) treffen sich und entscheiden sich, ins Kino zu gehen.	Ein Schüler (18) stellt seiner Lehrerin (29) eine Frage über die Hausaufgaben für morgen.
Zwei Lehrer (52 + 60) sprechen in der Pause über eine problematische Schülerin.	Ein Mann (21) geht ins Restaurant und bestellt bei der Kellnerin (21) ein Bier und eine Pizza.
Eine alte Dame (89) ruft bei dem Verkäufer (23) in der Buchhandlung an. Sie will wissen, welches Buch der Bestseller des Monats ist.	Eine Frau (37) führt ihren großen Hund aus und trifft im Park einen Mann (42), der seinen kleinen Hund ausführt. Der Mann findet ihren Hund zu groß für den Park.
Der deutsche Bundeskanzler (59) ruft seine Sekretärin (33) an, weil er sich zu einem Treffen verspätet.	Ein Polizist (51) erklärt einer Dame (25), dass sie falsch geparkt hat.

