

<b>31 Alibi</b>	
<b>Zeit – Sozialform</b> 30 – 45 min 2 – 3 Spieler + Plenum	<b>Material</b>
<b>Redeabsichten</b> Alibis verabreden Verhörfragen stellen Sich gegen Behauptungen wehren	<b>Grammatik</b> Fragen und Antworten
<b>Redemittel</b> Komplex, nach Stand der Klasse	<b>Wörter</b> Entsprechend den Fragen des Plenums
<b>Spielbeschreibung</b> <p>Den Spielern wird erklärt, daß gestern abend um 9 ein Verbrechen geschehen sei und daß ein Verhör stattfinden solle, weil die Polizei 2 bis 3 Verdächtige gefunden habe. 2 oder 3 Spieler, die „verdächtig“ sind, verlassen den Raum mit dem Auftrag, ein möglichst lückenloses Alibi für 21 Uhr zu vereinbaren. Während die „Verdächtigen“ draußen sind, bekommt das Plenum den Auftrag, das Alibi der abwesenden Spieler zu erschüttern. Nach 5 bis 10 min werden die Verdächtigen nacheinander in den „Sitzungssaal“ gerufen und müssen Rede und Antwort stehen. Der Spielleiter erteilt dem Plenum das Wort. Die „Verdächtigen“ gelten als überführt, wenn einer von ihnen 3 Angaben gemacht hat, die sich oder mit den Angaben der anderen widersprechen. Der Spielleiter entscheidet als „Richter“ den Ausgang des Verhörs.</p>	
<b>Anmerkungen</b> <p>Es kann auch ein „Rechtsanwalt“ bestellt werden, der unbequeme Fragen an die „Verdächtigen“ abwehrt und sich wegen der Beantwortung von Fragen mit seinen Klienten bespricht. Der Rechtsanwalt sollte auch bei der Verabredung des Alibis beteiligt sein. Das Spiel ist eher für fortgeschrittene Lerner der Grundstufe geeignet.</p>	