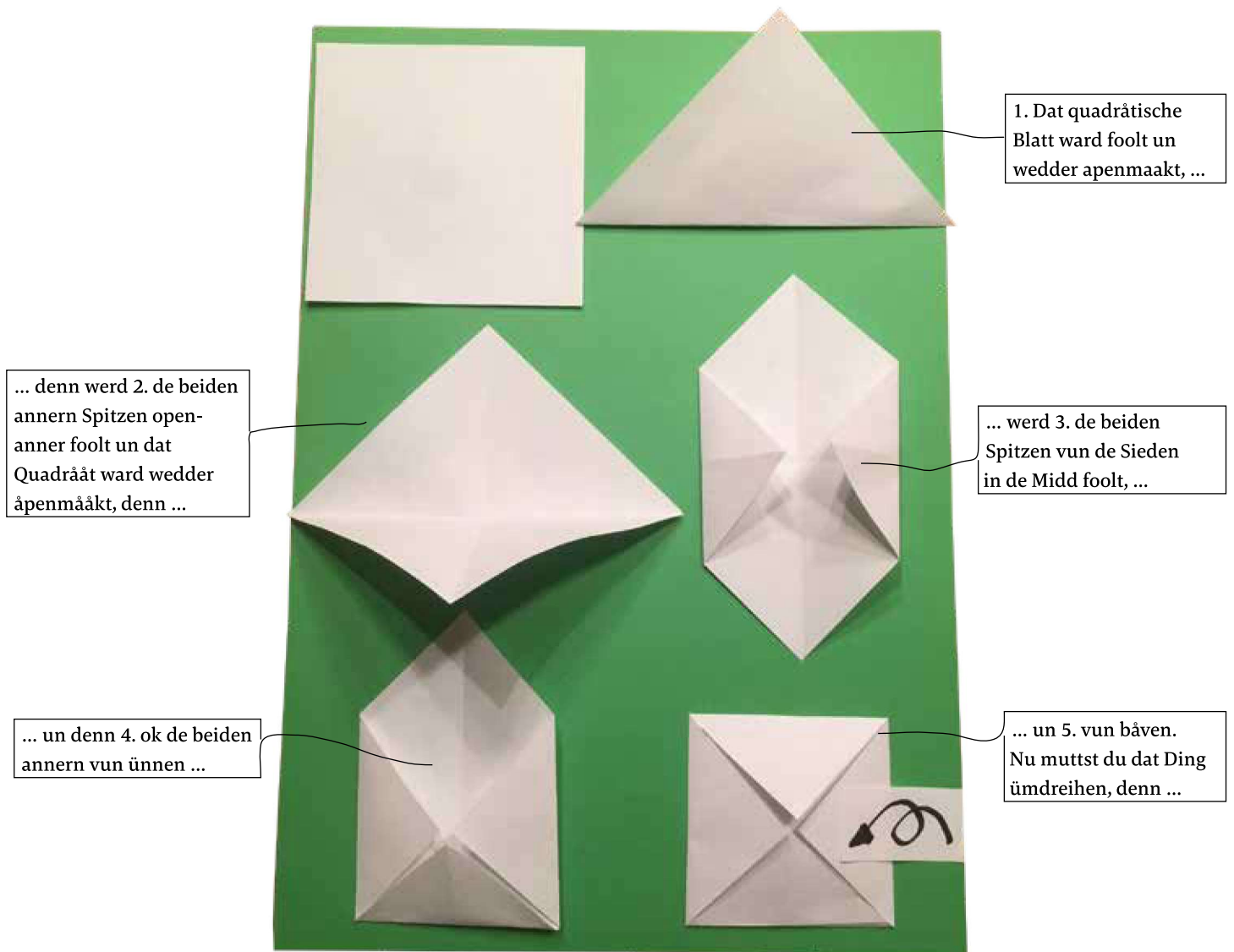


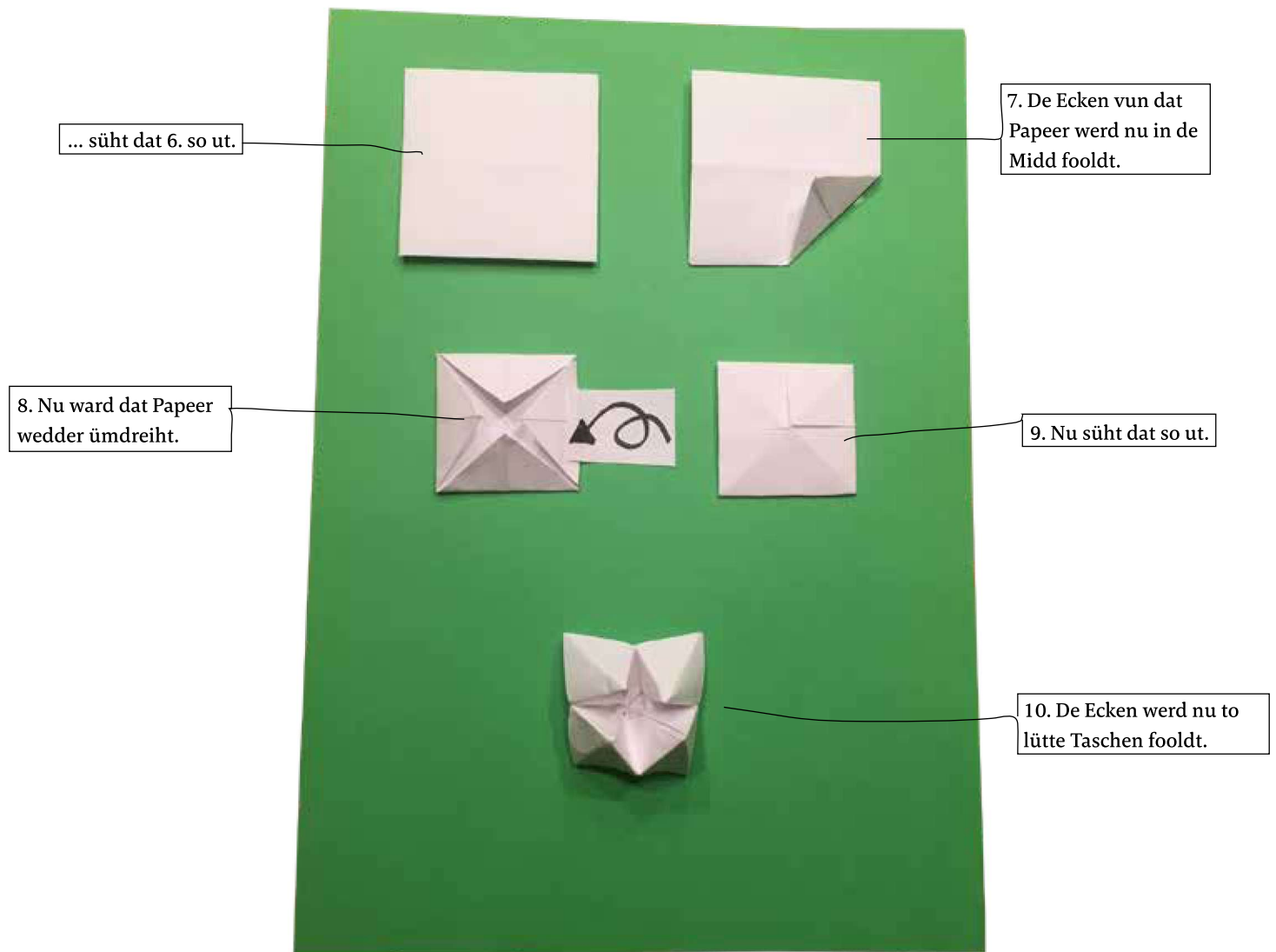
## 2. \_\_\_ HEVEN ODER HÖLL (HIMMEL ODER HÖLLE) \_\_\_

DU BRUUKST:

- een quadratisch Blatt Papeer
- wat to'n Anmålen

TOEERST WARD DAT SPEEL BASTELT:





Toletzt werd „Heven oder Höll“ beschreven – Ideen dorför sünd op de nächsten Sieden to finnen.

## DENN GEIHT DAT LOS MIT SPELEN:

Wi speelt mit 2 Speelers, A un B. A höllt Himmel un Höll släten. B seggt eene Tahl, de em toseggt, nehme wi mál an, eene 7. Dann mutt B 7 mál afwesselnd Himmel un Höll ápen- un tomáken. Dann höllt he dat Spill ápen.

B mutt nu eene vun de Táhlen nómen, de dor to sehn sünd, nehme wi mál an, de 2. A kickt dann ná, wat för een Begriff ünner de 2 steiht. Den mutt A nu översetten, vun Hoch- na Plattdüütsch oder jüst annersrüm.

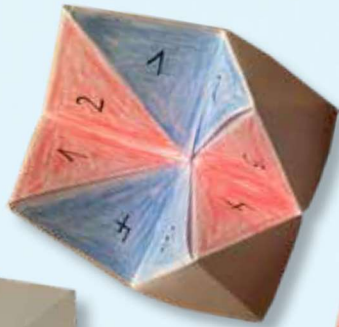
Hett A dat richtig máakt, wesselt de Rullen vun de Spelers.

Das Spiel wird mit 2 Spielern gespielt. Der eine Spieler (A) hält Himmel oder Hölle geschlossen. Der andere Spieler (B) sagt eine beliebige Zahl, angenommen 6. Dann muss A sechsmal abwechselnd Himmel (blau) und Hölle (rot) öffnen und schließen.

Dann hält er das Spiel geöffnet (Himmel oder Hölle). B muss eine der sichtbaren Zahlen nennen, angenommen 2. Dann schaut A nach, welcher Begriff unter 2 steht. B soll diesen Begriff in die jeweils andere Sprache übersetzen. Hat er es richtig gemacht, wechseln die Rollen der Spieler.



# BISPILLE



Hoch-Plattdeutsche Wortpaare  
für „Himmel oder Hölle“ -  
**einige Begriffe zum selbst Eintragen:**

## HIMMEL

de Sünnesschien	<i>der Sonnenschein</i>
butjern	<i>umherstreifen</i>
een Söten	<i>ein Kuss</i>
de Schoolmestersche	<i>die Lehrerin</i>
Dor nich för!	<i>Gern geschehen!</i>
Deit mi leed.	<i>Tut mir leid.</i>
dat Puttfarken	<i>das (dreckige) Ferkel</i>
de Dräken	<i>der Drachen</i>

## HÖLLE

de Düvel	<i>der Teufel</i>
dat Malöör	<i>das Unglück</i>
Dummtüch	<i>Unsinn</i>
de Fuuljack	<i>Faulpelz</i>
de Döspaddel	<i>der dumme Mensch</i>
dat Kaschott	<i>der Kerker</i>
mall	<i>verrückt</i>
plietsch	<i>schlau</i>