



Arbeitsblätter zum Ausdrucken von [sofatutor.com](https://www.sofatutor.com)

## Asking Questions – Wie stelle ich Fragen?



- 1 Vervollständige den Dialog mit den richtigen Fragewörtern.
- 2 Fasse zusammen, wie Fragen im Englischen gebildet werden.
- 3 Entscheide, welches das richtige Fragewort ist.
- 4 Vervollständige die Fragesätze.
- 5 Bilde Fragen aus den Aussagen, indem du nach dem markierten Satzteil fragst.
- + mit vielen Tipps, Lösungsschlüsseln und Lösungswegen zu allen Aufgaben



Das komplette Paket, inkl. aller Aufgaben, Tipps, Lösungen und Lösungswege gibt es für alle Abonnenten von [sofatutor.com](https://www.sofatutor.com)



## Vervollständige den Dialog mit den richtigen Fragewörtern.

Fülle die Lücken mit den passenden Fragewörtern.



Do    Who    Where    When    Are    What

- 1 Frank: "Hello! .....<sub>1</sub> are you?"
- 2 John: "Hi, my name is John. ....<sub>2</sub> is your name?"
- 3 Frank: "I am Frank. ....<sub>3</sub> you new in this neighbourhood?"
- 4 John: "Yes, we moved here from Berlin. ....<sub>4</sub> do you live?"
- 5 Frank: "We live in the yellow house over there. ....<sub>5</sub> you want to come and play?"
- 6 John: "Yes, I do! ....<sub>6</sub> do you have time?"



## Unsere Tipps für die Aufgaben

1  
von 5

### Vervollständige den Dialog mit den richtigen Fragewörtern.

#### 1. Tipp

*Who* bedeutet „wer“.

---

#### 2. Tipp

*When* fragt nach der Zeit.

---



## Lösungen und Lösungswege für die Aufgaben

1  
von 5

### Vervollständige den Dialog mit den richtigen Fragewörtern.

**Lösungsschlüssel:** 1: Who // 2: What // 3: Are // 4: Where // 5: Do // 6: When

Diese Aufgabe ist ein Gespräch zwischen den beiden Jungen Frank und John.

Frank beginnt das Gespräch und fragt John, **wer** (*who*) er denn sei. Daraufhin fragt ihn John nach seinem Namen ("*What's your name?*").

Frank stellt ihm dann eine **Entscheidungsfrage** mit *to be* ("*Are you new in this neighborhood?*"), die mit dem Verb beginnt.

Um zu erfahren, **wo** Frank lebt, fragt John mit *where*. Frank will ihn zum Spielen einladen, stellt also eine **Entscheidungsfrage**, die mit *do* beginnen muss.

Zum Abschluss fragt John mit *when*, **wann** Frank denn Zeit habe.