

Spiel mit der Sprache!

Spieletipps für den Sprachunterricht

Brettspiele und Sprache sind eine tolle Kombination. Regelspiele bieten Kindern und Jugendlichen Sprechansätze, zum Beispiel um über Regeln zu diskutieren, zu handeln und gemeinsame Strategien zu besprechen. So fördern Spiele verschiedene sprachliche Bereiche, wie Wortschatzerweiterung, freies Erzählen, lautliche Wahrnehmung, Hörverständnis, Konzentration, grammatikalische Strukturen und Sprechfreude.

Wie finde ich das richtige Spiel?

Im Sprachförderbereich gibt es viele Spiele, um einen bestimmten Sprachbereich zu trainieren – vom Lernspiel für Präpositionen bis zur Bildersammlung für das freie Erzählen. Aber es muss nicht immer ein dezidiertes Lernspiel sein, denn auch Spiele ohne ausgewiesenen Lernfokus bieten viele Möglichkeiten, um Sprache zu thematisieren und zu üben.

Unsere Spieletipps bieten Anregungen für die Verwendung von Brettspielen im Sprachunterricht. Neben einer kurzen Spielbeschreibung werden Einsatzmöglichkeiten und Förderpotentiale aufgezeigt. Ergänzt werden die Spieletipps durch konkrete Tipps und verschiedene Spielvarianten.

Tipps fürs Spielen zur Sprachförderung

Spieleinstieg: Um die Teilhabe aller Kinder beim Spielen von Anfang an zu garantieren, stellt sicher, dass alle MitspielerInnen mit dem Spielmaterial und den Regeln vertraut sind. Benennt gemeinsam die Bilder, Gegenstände und Figuren, die im Spiel verwendet werden. Damit schafft ihr eine gemeinsame Basis für den Wortschatz beim Spielen.

Während des Spiels: Lasst das Spiel einfach laufen, der Spaß steht im Vordergrund! Für eventuelle Verbesserungen und Übungen ist anschließend noch genügend Zeit. Seid während des Spiels als Ansprechpersonen dabei, um die Spiele an die Bedürfnisse der Gruppe anpassen zu können.

Für mehrsprachige Gruppen bieten sich als Einstieg Brettspiele mit sprachneutralem Spielmaterial an.

Infos zu unseren Spieletipps

Sprachlevels

Die Spieletipps zur Sprachförderung enthalten auch Vorschläge, für welches Sprachlevel und in welchen Gruppengrößen die Spiele verwendet werden könnten. Die Angabe des Sprachlevels orientiert sich am GER – am Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen. Dieser teilt Sprachlevels in A1, A2, B1, B2, C1 und C2 ein. A1 beschreibt das Niveau von Lernenden in der Anfangsphase ihres Spracherwerbs. Auf dieser Stufe lernt man, sich selbst vorzustellen und einfache Gespräche zu meistern. C2 bezeichnet jenes Level, bei dem die Lernenden beinahe erstsprachliche (muttersprachliche) Kompetenzen haben. Nähere Infos zum GER findet ihr hier: <http://www.europaeischer-referenzrahmen.de/>

Auch die Bezeichnung A0 wird manchmal verwendet und meint Lernende, die noch gar keine Fähigkeiten in der Zielsprache (der zu erlernenden Sprache) haben. Auf diesem Sprachlevel können auch Brettspiele ohne sprachliche Äußerungen verwendet werden, da sich rund um das Spielen viel Kommunikation ergibt: „Wer fängt an?“ „Du bist dran!“... Die AnfängerInnen haben so die Möglichkeit, sich an den Sprachklang zu gewöhnen und haben erste Erfolgserlebnisse, wenn sie verstehen, was gemeint ist.

Gruppengrößen

Manche der vorgeschlagenen Spiele können in großen Gruppen gespielt werden, einige nur in kleineren Gruppen. Zum Spielen der Spiele, mit denen bestimmte Fähigkeiten gefördert werden, sollte eine Person mitspielen, die die Spiele kennt und die Sprache bereits spricht. Um die Spiele in größeren Gruppen zu verwenden, können die Lernenden in Kleingruppen aufgeteilt werden und verschiedene Spiele angeboten werden – darunter auch Spiele, bei denen die Regeln schnell verstanden werden und die auch ohne Begleitung gespielt werden können. Ihr könnt so einen „Brettspielzirkel“ machen, bei dem zwischen Sprachförderspielen und Spielen ohne sprachliche Äußerungen abgewechselt werden kann.

Spieltitle: ALLE VÖGEL SIND SCHON DA

Verlag: Amigo

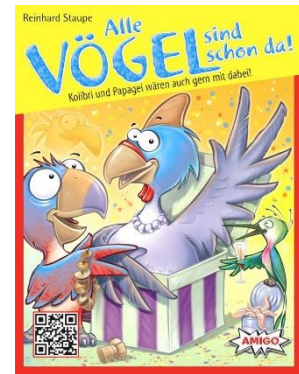
AutorInnen: Reinhard Staupe

Alter & SpielerInnenanzahl laut Schachtelangebe: ab 4 Jahren,
für 1 bis 4 SpielerInnen

Zielgruppenempfehlung: 4–10 Jahre, nur in Kleingruppen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Sprachlevel: A2–B1



Kurzbeschreibung:

Die Vögel feiern eine Geburtstagsparty und die Kinder helfen den Gästen bei der Geschenkeauswahl. Da der/die GastgeberIn aber sehr wählerisch ist, ist es gar nicht so einfach, das richtige Geschenk unter den verdeckten Karten zu finden. In der kleinen Schachtel versteckt sich ein ganz besonders pfiffiges, kooperatives Memo-Spiel, bei dem das gemeinsame Spielerlebnis im Vordergrund steht. Denn nur wenn sich die Kinder untereinander gut absprechen und einander bei der Suche kleine Tipps geben, werden sie am Ende das Spiel gewinnen. Die witzigen und liebevoll gestalteten Illustrationen machen „Alle Vögel sind schon da“ zu einem rundum gelungenen Kartenspiel.

Was wird geübt?

Wortschatz: Farben

Grammatik: Verben + Akkusativ, Adjektivdeklination

In der deutschen Sprache bestimmen neben anderen Wörtern auch die Verben, ob ein Nomen im Dativ (3. Fall) oder im Akkusativ (4. Fall) verwendet wird. Bei diesem Spiel ergeben sich Äußerungen, bei denen viele Verben verwendet werden, die den Akkusativ verlangen: brauchen, sehen, sich wünschen, suchen... + Akkusativ (4.Fall)

Zusätzlich kann das Üben von Adjektivdeklinationen mit bestimmtem und unbestimmtem Artikel ins Spiel eingebaut werden:

„Ich brauche ein blaues Geschenk.“ – „Ich sehe das blaue Geschenk.“

Tipps & Varianten:

Die Lernenden sollten vor Beginn des Spiels mit dem Material vertraut gemacht werden, sodass sie die Objekte und Farben benennen können. Wenn das Spiel zur konkreten Förderung bestimmter grammatischer Formen verwendet wird, können die Formen entweder vor oder nach dem Spiel besprochen werden, damit während des Spiels der Spaß ganz im Vordergrund steht. Die Begleitperson kann natürlich immer wieder die gewünschten Sätze einbauen, um richtigen sprachlichen Input einfließen zu lassen.

Spieltitle: DIXIT ODYSSEY

Verlag: Libellud (Asmodee)

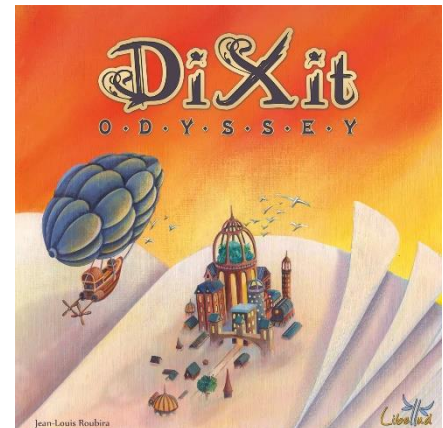
AutorInnen: Jean-Louis Roubira

Alter & SpielerInnenanzahl laut Schachtelangabe: ab 8 Jahren, für 3–12 SpielerInnen

Zielgruppenempfehlung: Kinder ab 8 und Erwachsene, bei Spielregelabwandlung auch für Gruppen bis 20 Personen

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Sprachlevel: A2–C1



Kurzbeschreibung:

Traumhaft illustrierte Bildkarten sind das Kernelement des Spiels „Dixit“. Eine Person gibt der Gruppe einen Hinweis zu einer – für die anderen SpielerInnen verdeckten – Bildkarte, die anderen spielen ebenfalls verdeckt Karten aus, die zum Hinweis passen könnten. Dann werden die Karten aufgedeckt – doch welche Karte ist die Originalkarte? „Dixit“ fördert detailliertes Schauen und Interpretieren und fantasievollen und assoziativen Umgang mit Bildern und Sprache. So facettenreich sich das Spielmaterial präsentiert, so vielfältig sind auch die didaktischen Einsatzmöglichkeiten: die Bildkarten regen die Fantasie für neue Spielideen an und bieten spannende Erzählanlässe. Die „Odyssey“-Ausgabe von „Dixit“ bietet verschiedene Spielvarianten an und eignet sich besonders gut für größere Gruppen.

Was wird geübt?

Bei „Dixit“ geht es darum, Begriffe nachvollziehbar, aber nicht zu exakt auszuwählen. Für diesen Vorgang muss man sich genauer mit dem gewählten Wort auseinandersetzen. Durch die intensive Beschäftigung mit so einem Wort bleibt es einerseits besser im Gedächtnis verankert, andererseits können sich neue Bedeutungen eröffnen. Nicht jeder verbindet mit dem Wort „Angst“ das gleiche und „Kindheit“ kann auf viele verschiedene Arten beschrieben werden. Du kannst die Lernenden auch dazu anregen sich über ihre Entscheidungen zu unterhalten: „Warum hast du genau dieses Bild ausgewählt? Was verbindest du mit diesem Wort?..“

Tipps & Varianten:

Durch die freie Wahl der verwendeten Wörter kann Dixit Odyssey sowohl mit SprachanfängerInnen gespielt als auch für das Üben von abstrakten oder seltenen Begriffen verwendet werden.

Die Begriffe können am Beginn des Spiels auch gemeinsam eingeschränkt werden: nur Adjektive, nur Gefühlswörter... Das macht es für die SpielerInnen oft leichter, sich für ein Wort zu entscheiden.

Spieltitel: ENE MENE MISTE

Verlag: Amigo

AutorInnen: Reinhard Staupe

Alter & SpielerInnenanzahl laut Schachtelangebe: ab 6 Jahren, für 2–6 SpielerInnen

Zielgruppenempfehlung: Für Kinder nur in Kleingruppen

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Sprachlevel: A1



Kurzbeschreibung:

Der süße Wombat räumt sein Kinderzimmer auf und findet in seinen Kisten allerlei Spielzeug. Die SpielerInnen schauen sich den Inhalt von jeweils drei Kistenkarten an und versuchen, darin gleiche Gegenstände zu entdecken. Alle Dinge, die mehr als einmal in einer Kiste vorkommen, werden zusammengezählt. Da heißt es: „Augen auf und Ruhe bewahren!“ Adлераugen und flottes Rechnen sind gefragt, um als ErsteR die richtige Lösung zu finden. „Ene Mene Miste“ ist ein kompaktes Kartenspiel, das für Spaß und ein unterhaltsames Wirrwarr am Spieltisch sorgt.

Was wird geübt?

„Ene Mene Miste“ ist ein Konzentrations- und Rechenspiel, das sich aber auch zum Üben des Wortschatzes eignet. Die Gegenstände, die die SpielerInnen in der Kiste finden können, sind bekannt, aber nicht alltäglich, wie z.B. eine Taschenlampe oder ein Regenschirm. Ebenfalls können natürlich Zahlenwörter geübt werden.

Beim Erlernen einer Fremd- oder Zweitsprache reicht es nicht aus, die Grammatik auswendig zu können oder ein Wort in mehreren Sprachen zu kennen. Um flüssiges Sprechen zu lernen, muss auch ein schneller Zugriff auf den neu erworbenen Wortschatz möglich sein. In der Neurolinguistik spricht man vom „mentalen Lexikon“, in dem, vereinfacht gesagt, der gesamte Wortschatz in allen beherrschten Sprachen gespeichert ist. Es reicht aber nicht aus, einen Eintrag in diesem Lexikon zu machen – um das Wort aktiv zu verwenden, muss auch das spontane Abrufen geübt werden.

Tipps & Varianten:

Wird nicht die Anzahl der häufigsten Objekte, sondern der Name oder ein ganzer Satz geübt, fördert das das schnelle Abrufen neu gelernter Begriffe oder das spontane Formulieren ganzer Sätze: „Ich sehe vier Taschenlampen.“

Es gibt einige Spiele mit ähnlichem Spielprinzip, bei denen ebenfalls Geschwindigkeit und Konzentration gefragt sind und durch die das spontane Abrufen des Wortschatzes trainiert wird: „Dobble“ (Asmodee), „Geistesblitz“ (Zoch), die „Ratz Fatz“-Reihe (Haba), „Viele Dinge“ (Adlung) ...

Spieltitle: ES WAR EINMAL – ERZÄHL DOCH MAL**Verlag:** logis**AutorInnen:** Laima Kikutiene**Alter & SpielerInnenanzahl laut Schachtelangabe:**
ab 7 Jahren, für 2–5 SpielerInnen**Zielgruppenempfehlung:** Für Kinder in Kleingruppen**Spieldauer:** ca. 30 Minuten**Sprachlevel:** A2–C2**Kurzbeschreibung:**

„Es war einmal ...“ Die SpielerInnen erzählen gemeinsam eine Geschichte und verwenden dabei die bunt illustrierten Bildkarten. Wer an der Reihe ist, erzählt den bisherigen Handlungsverlauf nach und fügt danach einen weiteren Satz hinzu. „Es war einmal – Erzähl doch mal“ ist ein lustiges Erzählspiel, bei dem immer wieder neue und skurrile Geschichten entstehen.

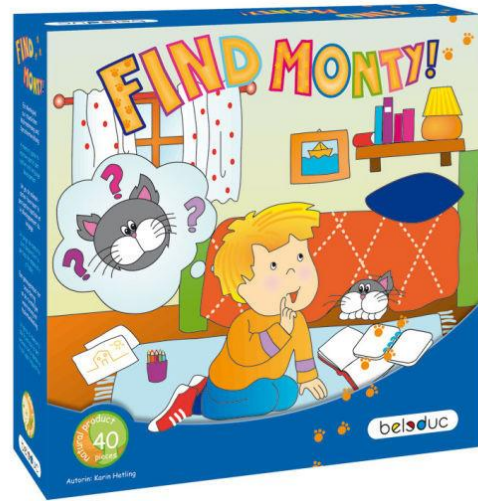
Was wird geübt?

Satz- und Textproduktion: In „Es war einmal – Erzähl doch mal“ werden mit Hilfe von Karten Sätze gebildet und gemeinsam zu Geschichten verbunden. Die Lernenden sind dazu angeregt, sich die Sätze auch zu merken und zu wiederholen. Das führt dazu, dass sich die Satzstruktur einprägt. Als Begleitperson hat man so die Möglichkeit, bestimmte Satzarten, Konstruktionen oder Wörter einfließen zu lassen und die Mitspielenden so dazu zu bringen, diese Sätze ebenfalls zu verwenden. Es ist hier besonders wichtig, dass die Begleitperson auch aktiv mitspielt, um immer wieder richtige Sätze einzubringen.

Tipps & Varianten:

Erfundene Geschichten ergeben anfangs oft (noch) keinen Sinn, was nicht weiter beirren sollte. Es ist für Kinder und auch für erwachsene LernerInnen nicht einfach, sich spontan Geschichten einfallen zu lassen, die in sich schlüssig sind. Hierfür werden Fantasie, Wortschatz, Merkfähigkeit, Grammatik und die Fähigkeit zur Satzproduktion gleichzeitig benötigt – das muss geübt werden und braucht Zeit.

Ihr könnt die Karten auch verwenden, um ohne Spielregeln Geschichten zu erfinden oder den Wortschatz zu erweitern.

Spieltitle: FIND MONTY!**Verlag:** beleduc**AutorInnen:** Karin Hetling**Alter & SpielerInnenanzahl laut****Schachtelangebe:** ab 4 Jahren,
für 2–5 SpielerInnen**Zielgruppenempfehlung:** Für Kinder in
Kleingruppen**Spieldauer:** ca. 15 Minuten**Sprachlevel:** A1–A2**Kurzbeschreibung:**

„Find Monty!“ lässt sich in verschiedenen Spielvarianten spielen und somit leicht an das Alter und die Erfahrung der Kinder anpassen. Im Spiel für EinsteigerInnen geben bunte Fotokarten eine Abbildung von Monty und seinem Bett vor. Wer am Zug ist, sieht sich die Karte an und versucht sich die Lage der Gegenstände und des Katers Monty einzuprägen. Anschließend wird die Bildkarte verdreht und der/die aktive SpielerIn baut die abgebildete Situation mit den vorhandenen Gegenständen nach. Merkfähigkeit und Konzentration sind gefragt, damit die Gegenstände am Ende auch wirklich am richtigen Platz stehen. Geübte SpielerInnen könne sich an den weiteren Spielvarianten erproben: Einmal stehen die Bildkarten auf dem Kopf, ein anderes Mal beschreiben die MitspielerInnen das dargestellte Bild mit Gesten und Worten.

Was wird geübt?

Bei „Find Monty!“ versteckt sich eine Katze in, auf, hinter, neben oder unter dem Bett. Beim Beschreiben und Besprechen dieser Positionen haben Wechselpräpositionen und Positionsverben eine ganz wichtige Bedeutung. Wechselpräpositionen haben ihren Namen von der Besonderheit, manchmal den Dativ und manchmal den Akkusativ zu verlangen. Ausschlaggebend dafür sind Bewegung oder Stillstand des Objekts. Bei Bewegung (wohin?) wird das Nomen nach der Wechselpräposition im Akkusativ verwendet, bei Stillstand (wo?) im Dativ. Bei einigen Positionsverben macht ebenfalls nur eine kleine Veränderung im Wort den Bedeutungsunterschied aus: *setzen – Bewegung, sitzen – Stillstand; legen – Bewegung, liegen – Stillstand*. Diese kleinen Unterschiede machen Deutschlernenden oft große Probleme und können mit „Find Monty!“ spielerisch geübt werden.

Tipps & Varianten:

Bei diesem Spiel werden verschiedene Spielvarianten vorgeschlagen. Zum Verinnerlichen der Ausdrücke können auch Varianten ohne Sprache gespielt werden. Das trägt zu Abwechslung beim Spielen bei und oft werden manuelle Tätigkeiten mit sprachlichen Äußerungen im Kopf begleitet.

Spieltitel: KARLA KUCHENFEE

Verlag: Edition Siebenschläfer

AutorInnen: Anja Wrede

Alter & SpielerInnenanzahl laut

Schachtelangabe: ab 5 Jahren,
für 3–6 SpielerInnen

Zielgruppenempfehlung: Für Kinder in
Kleingruppen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Sprachlevel: A1–C2



Kurzbeschreibung:

Karla Kuchenfee bäckt einen Kuchen mit Eiern, Rüben, Haselnüssen und Schokolade. Doch welche Zutaten kommen tatsächlich in den Kuchenteig? EinE SpielerIn klopft mit dem Kochlöffel das Rezept, die anderen SpielerInnen versuchen die richtige Karte durch genaues Hinhören zu erraten. Das Klopfen der Wörter fördert das Erkennen von Silbenstrukturen, da jeder Schlag einer Silbe entspricht. In der Obstsalat-Erweiterung wird das Spiel durch verschiedene Früchtekarten ausgebaut. Das liebevolle Design und die originelle Spielidee machen „Karla Kuchenfee“ zu einem besonders sympathischen Sprachspiel.

Was wird geübt?

Mit dem Spiel „Karla Kuchenfee“ übt man das genaue Zuhören und das Erkennen von Silben. Das ist besonders wichtig, um die neu gelernte Sprache auch lesen und schreiben zu können. Das Erkennen von Silben ist Teil der phonologischen Bewusstheit, die Kinder meist im Vorschulalter erlernen. Dabei wird auf Besonderheiten der gesprochenen Sprache aufmerksam gemacht. Der Zusammenhang zwischen Laut und Buchstabe wird zu erkennen gelernt und Wort- und Silbengrenzen werden erkannt. Mit „Karla Kuchenfee“ werden genau diese Fähigkeiten spielerisch geübt.

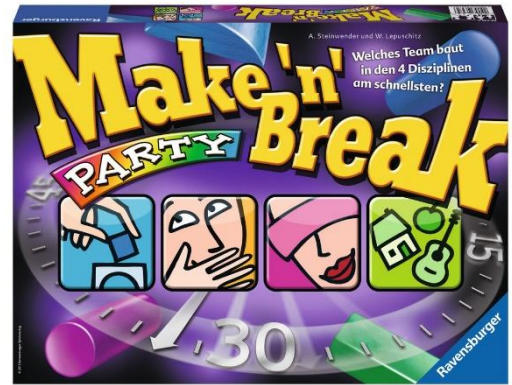
Tipps & Varianten:

Zu „Karla Kuchenfee“ gibt es eine Erweiterung namens „Obstsalat“, ihr könnt die Karten aber auch selbstständig, um für euch wichtige Wörter, erweitern.

Ein weiterer wichtiger Bereich der phonologischen Bewusstheit – das Reimen – ist Teil vieler anderer Spiele: z.B. „Die freche Sprechhexe“ (Ravensburger) oder „Der reimende Sprechdachs“ (Huch & friends).

Spieltitle: MAKE 'N' BREAK PARTY**Verlag:** Ravensburger**AutorInnen:** Arno Steinwender und Wilfried Lepuschitz**Alter & SpielerInnenanzahl laut Schachtelangabe:**

ab 10 Jahren, für 3–9 SpielerInnen

Zielgruppenempfehlung: Für Kinder und Erwachsene, in 3er Teams auch bis 15 Personen**Spieldauer:** ca. 45 Minuten**Sprachlevel:** A2–B2**Kurzbeschreibung:**

„Make 'n' break Party“ ist eine ganz besondere Variante aus der „Make 'n' break“-Spielreihe. Sie wird in Teams gespielt und eignet sich somit besonders gut für größere Gruppen. Vier verschiedene Aufgabenvarianten warten dabei auf die SpielerInnen. In der Grundform beschreibt ein Teammitglied ein Bauwerk, ein anderes baut es anhand der Anweisungen mit Hilfe der bunten Bauklötze nach. Wer etwas mehr Herausforderung sucht, kann die Aufgaben auch mit verbundenen Augen oder mit Tabuwörtern lösen. Für kreative Köpfe gibt es die „Bauen & Darstellen“-Variante: EinE SpielerIn baut einen Begriff mithilfe der Bausteine nach, die Teammitglieder versuchen zu erraten, was gerade gebaut wird. Spaß und jede Menge Abwechslung sind in diesem kommunikativen Spiel garantiert.

Was wird geübt?

Dieses Spiel eignet sich besonders gut zum Üben von Wechselpräpositionen: hinter, auf, neben, unter – werden oft gebraucht. Wer im Vorhinein schon Sätze wie: „*Leg den blauen Würfel auf das grüne Rechteck!*“ gelernt hat, wird erkennen, dass der/die TeamkollegIn schneller weiß, was zu tun ist, wenn der ganze Satz verwendet wird.

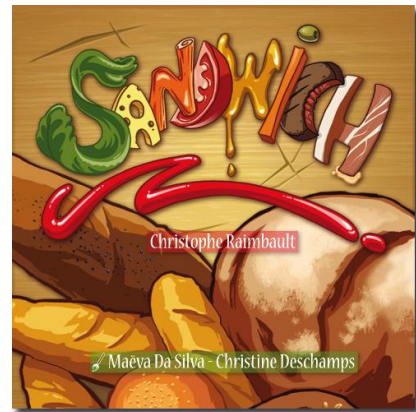
Es empfiehlt sich, vor Beginn des Spiels bereits gut mit dem Thema Wechselpräpositionen vertraut zu sein, um einen Übungseffekt zu erzielen. Als zusätzliche Herausforderung kann immer, wenn eine Karte nachgebaut wurde, die Zeit angehalten werden. Die Person, die gebaut hat, erklärt, wie die Konstruktion aussieht. *Der blaue Würfel liegt auf dem grünen Rechteck.* – So wird der Unterschied zwischen Bewegung (*legen + Akkusativ*) und Stillstand (*liegen + Dativ*) klar.

Tipps & Varianten:

Die Aufgabenvarianten „Tabuwörter“ oder „Begriffe Nachstellen“ sind für SprachanfängerInnen oft zu schwierig und können einfach weggelassen werden. Ebenfalls ist es oft notwendig, am Anfang mehr Zeit zu geben als der inkludierte Timer vorgibt.

Spieltitel: SANDWICH**Verlag:** Le Joueur (Neuaufgabe bei Asmodee)**AutorInnen:** Christophe Raimbault**Alter & SpielerInnenanzahl laut Schachtelangabe:**

ab 7 Jahren, für 3–6 SpielerInnen

Zielgruppenempfehlung: Für Kinder und Erwachsene in Gruppen bis 8 Personen**Spieldauer:** ca. 15 Minuten**Sprachlevel:** A1–B1**Kurzbeschreibung:**

Schinken oder Blauschimmelkäse, Schokolade oder Trauben, Oliven oder Paprika? Geschmäcker sind verschieden! Die SpielerInnen gestalten ihr eigenes Sandwich und verschenken es anschließend an die MitspielerInnen. Diese machen den Geschmackstest und entscheiden: Welches ist das köstlichste Sandwich? „Sandwich“ sorgt dabei für viel Gesprächsstoff am Spieltisch. Denn die SpielerInnen benennen, welche Lebensmittel sie gerne essen und welche nicht und tauschen sich untereinander aus: „Wieso hast du mir denn ein Hühnchen-Mango-Chili-Sandwich geschenkt?“ „Bäh, Schokolade und Essiggurken passen doch überhaupt nicht zusammen!“ Witzige Geschmackskombinationen sorgen für Gelächter und machen „Sandwich“ zu einem kurzweiligen Spielerlebnis.

Was wird geübt?

Wortschatz: Mit diesem Spiel erweitert sich spielerisch der Wortschatz rund um das Thema Essen und verschiedene Geschmäcker.

Grammatik: Die SpielerInnen müssen in diesem Spiel nicht nur die Sandwiches bewerten, sondern auch ihre Bewertung begründen. So ergeben sich ganz automatisch Satzkonstruktionen mit *weil* und *dass*.

Tipps & Varianten: Schaut euch vor Beginn des ersten Spiels die Lebensmittelkarten gemeinsam an, damit alle Mitspielenden die Begriffe kennen. Unbekannte Lebensmittel können auch herausgenommen werden. Bei AnfängerInnen kann auch mit wenigen Karten begonnen und mit der Zeit aufgestockt werden. Um die Mitspielenden zum Sprechen anzuregen, helfen Fragen wie: „Warum schmeckt dir das nicht?“ „Was würdest du lieber essen?“

Spieltitle: SILHOUETTE**Verlag:** Noris**AutorInnen:** Horst Pöppel**Alter & SpielerInnenanzahl laut Schachtelangabe:**

ab 8 Jahren, für 2–8 Personen

Zielgruppenempfehlung: Für Kinder und Erwachsene;
die Gruppengrößen können je nach Version variieren**Spieldauer:** ca. 20 Minuten**Sprachlevel:** A1–B2**Kurzbeschreibung:**

Ob als Karten- oder als Würfelspiel, als Junior-Version oder als Memo – die „Silhouette“-Varianten bieten vielfältige Möglichkeiten für das Sprach- und Wortschatztraining. Mit schwarzen Umrissen werden Gegenstände und Lebewesen aus dem alltäglichen Leben dargestellt. Die SpielerInnen kombinieren zwei der Schatten und schaffen daraus ein zusammengesetztes Wort. Aus einem „Apfel“ und einem „Kuchen“ wird so im Nu ein „Apfelkuchen“.

Was wird geübt?

Zusammengesetzte Wörter sind eine Eigenheit der deutschen Sprache, die es in vielen anderen Sprachen in dieser Form nicht gibt. Deshalb haben LernerInnen oft Schwierigkeiten mit diesem Thema. Die verschiedensten Möglichkeiten, wie man Wörter kombinieren kann und wie sich dadurch neue Bedeutungen ergeben, sind eine besondere Herausforderung. Gleichzeitig ist es wichtig, Lernende dazu anzuregen, sich die Bedeutung unbekannter zusammengesetzter Wörter selbst zu erschließen. Die Vermittlung von selbstständigen Wortschatzerschließungs-Strategien ist für die Unabhängigkeit der SprachanfängerInnen besonders wichtig.

Mit der „Silhouette“-Reihe können neue Wörter und vor allem neue *Wortkombinationen* entdeckt und geübt werden. Das Spielprinzip ist ganz einfach, die Möglichkeiten scheinbar unendlich. Dieses Spiel eignet sich für AnfängerInnen, um die Möglichkeiten der Wort-zusammensetzungen kennenzulernen, aber auch für Fortgeschrittene, um immer neue Wortkombinationen zu entdecken. Man übt nicht nur das Bilden neuer Wortkombinationen, sondern beschäftigt sich kreativ mit verschiedensten Begriffen. Zusätzlich bietet das Spiel natürliche Sprechansätze: „Gibt es dieses Wort?“ „Was könnte es bedeuten?“ „Wie würde es aussehen?“...

Tipps & Varianten:

Wenn die Lernenden noch Scheu haben, selbst neue Wortkombinationen auszuprobieren, kann man zu Beginn auch als Lehrperson die Begriffe nennen und die Spielenden um die Wette die passenden Karten suchen lassen. Wichtig ist dabei, dass alle die Wörter auch verstehen!



Spieltitle: TICK TACK BUMM**Verlag:** Piatnik**AutorInnen:** Los Rodriguez**Alter & SpielerInnenanzahl laut****Schachtelangebe:** ab 12 Jahren (ab 6 Jahren bei der Junior-Version), für 2–12 SpielerInnen**Zielgruppenempfehlung:** Für Kinder (Tick Tack Bumm Junior) und Erwachsene in Gruppen bis 20 Personen**Spieldauer:** ca. 30 Minuten**Sprachlevel:** A2–B2**Kurzbeschreibung:**

Tick, Tack, Tick, Tack ... die Zeit läuft! Reihum geben die SpielerInnen das Zeitmessgerät in Form einer Bombe im Kreis weiter. Jede Runde steht ein anderes Themengebiet im Fokus. Wer einen Begriff nennt, der zum Thema passt, darf den Zeitmesser an den/die NachbarIn weitergeben. Doch aufgepasst: Ein bereits genanntes Wort darf kein zweites Mal in derselben Runde verwendet werden! Wer wird zum/zur WortschatzmeisterIn und wen erwischt am Ende der Runde der Alarm?

Was wird geübt?

Die verschiedenen Versionen von „Tick Tack Bumm“ eignen sich toll zur Wiederholung von bereits gelerntem Wortschatz und Wortfeldern. Besonders das schnelle Abrufen der gelernten Wörter wird geübt, denn wenn einem nicht schnell genug ein Wort einfällt, kann es sein, dass die Bombe explodiert. Die LernerInnen sollten bei diesem Spiel mit den Themen bereits gut vertraut sein. Es bietet sich also an, anhand der Themenkarten bereits im Vorhinein Wörter zu sammeln oder Themen ohne Verbindungen herauszunehmen.

Tipps & Varianten:

Da die „Bombe“ bei vielen Zielgruppen kein angemessenes Spielzeug ist, kann diese durch ein Stofftier oder einen anderen Gegenstand und einen Timer ausgetauscht werden. Die Kinder reichen den Gegenstand weiter, das Stopp-Zeichen kommt vom Timer oder vom Handy. Wichtig ist dabei, dass die Zeit immer unterschiedlich eingestellt wird. So hast du als Begleitperson auch die Möglichkeit, die Zeit nach Sprachlevel oder Themen etwas anzupassen.

Du kannst die Übung auch auf bestimmte Wortarten festlegen – Namenwörter sollten immer mit dem richtigen Artikel genannt werden.