

KLASSENSPIELE:

DANIEL BERNSEN

Für **Wortschatz-Twister**
und **Vokabel-Champions**



Kallmeyer



Daniel Bernsen

Klassenspiele:

Für Wortschatz-Twister und Vokabel-Champions

Klett | Kallmeyer

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Impressum

Daniel Bernsen
Klassenspiele: Für Wortschatz-Twister und Vokabel-Champions

1. Auflage 2024

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich
zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

© 2024. Kallmeyer in Verbindung mit Klett
Friedrich Verlag GmbH
Luisenstr. 9
D-30159 Hannover
Alle Rechte vorbehalten.
www.friedrich-verlag.de

Redaktion: Dirk Haupt, Berlin
E-Book Erstellung: Friedrich Verlag GmbH, Hannover

ISBN: 978-3-7727-1797-0

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster,
Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text- and Datamining“) zu gewinnen, ist untersagt.

Daniel Bernsen

Klassenspiele: Für Wortschatz-Twister und Vokabel-Champions

Klett | Kallmeyer

Inhalt

Einleitung 6

Schwerpunkt Sprechen



Becher-Wurf-Duell	13
Bild-Detektive	15
Bildersuche	17
Errate – Legespiel der Wörter	19
Geheimnisverrat	21
Maze Mission	23
Paar-Satz-Rallye	25
Satz-Slam	27
Slide-Surprise-Show	29
Stafetten-Wörterlauf	31
Strich – Strich – weiß ich nich'	33
Vokabel-Versum	35
Wortschatz-Twister	37
Würfel-Wörter-Duell	39

Schwerpunkt Schreiben



Buchstabier-Duell	41
Eine-Minute-Würfelspiel	43
Hoher Wörter-Turm	45
Königreich der Wörter	47
Mein liebstes Monster	49
Rasende Würfel	51
Schneeballschlacht	53
VocabMentor	55
Wortmeister	57
Wort-Skulpturen	59
Zauberwort-Pfad	61

Schwerpunkt Lesen



Geheimbotschaften entziffern	63
Geheime Wörter	65
Pyramiden-Puzzle	67
Schlangenwörter	69
Schnipseljagd	71
Vokabel-Schnapp	73
Vokabel-Skat	75
Wörterauktion	77
Wort-Wirrwarr	79

Schwerpunkt Hören



Hör-Rallye	81
Kategorien-Klatsch	83
Vokabel-Vibes	85
Übersicht: Schwierigkeitsgrad der Spiele	87
Hinweise zum Download-Material	88

Einleitung

Vokabeln zu lernen und das Üben generell gehört für Schüler:innen – wie auch für Lehrer:innen – eher zu den Herausforderungen des schulischen Fremdsprachenunterrichts – gerade, wenn der Wortschatz regelmäßig und nachhaltig erweitert werden soll.

Das eigenständige Vokabellernen findet oft außerhalb des Unterrichts statt, führt nicht selten zu Stress in den Familien und verstärkt die Ungleichheit häuslicher Voraussetzungen der Kinder. Es gibt Schulen, die Hausaufgaben abgeschafft haben, womit sich dann allerdings die Frage stellt, wie nun die Vokabeln so gelernt werden können, dass sie dauerhaft im Gedächtnis bleiben.

Mündliches Abfragen, Zudecken einer Seite im Vokabelheft, Lernen mit Karteikarten oder in ihrer digitalen Form als Flashcards sind die wohl am weitest verbreiteten Formen des Vokabellernens. Im Unterricht changiert das Überprüfen des Vokabellernens zwischen Spielen wie „Vokabelkönig“, dem mehr oder weniger bewussten

Aufbauen von Druck durch Vokabeltests und der netten Verpackung in Form von digitalen Quizformaten.

Was gibt es in diesem Buch?

Dieses Buch möchte Anregungen geben, wie sich im schulischen Fremdsprachenunterricht auf spielerische Art und Weise neue Wörter lernen und einprägen lassen. Die vorgestellten Methoden bieten spielerische Zugänge. Das Spiel ist dabei nicht nur nette Verpackung, sondern dessen Kern sind die Anwendung und Wiederholung der Wörter. Es geht also um das Spielen mit Wörtern und um das Lernen mit Spielen.

Spiele ermöglichen eine gezielte und konzentrierte Übung und Wiederholung von spezifischen Aspekten der Zielsprache. Es geht darum, bestimmte Fähigkeiten oder Aspekte der Sprache zu verbessern. In den Spielen konzentrieren sich die Lernenden vollständig auf das Wortschatzlernen, das ein regelmäßiges Üben und Wiederholen einschließt. In den meisten Spielen gibt es

durch das Material oder die Mitspieler:innen ein direktes Feedback und die Möglichkeit, Fehler zu erkennen und zu beheben. Aufgrund des spielerischen Kontexts besteht eine hohe Motivation zur Fehlervermeidung und -korrektur.

Die spielerischen Methoden in diesem Buch sind in alphabetischer Reihenfolge angeordnet. Grundlegend orientieren sie sich an den vier Kompetenzbereichen des Europäischen Referenzrahmens: Hörverstehen, Leseverstehen, Sprechen und Schreiben.

Alle Methoden sind zudem einer Kategorie zugeordnet, die das zentrale Spielprinzip benennt. Das sind in diesem Buch:

- Sich bewegen,
- Gestalten und bauen,
- Erkennen und reagieren,
- Sätze bilden,
- Geschicklichkeit,
- Rätsel / Quiz,

- Taktik- / Strategie-Spiel,
- Spiel mit hohem Glücks- / Zufallsanteil.

Zusätzlich werden die Gruppengröße und Sozialform sowie die benötigten Materialien aufgelistet. Die angegebene Spieldauer bezieht sich auf die Summe von Zeit für die Erklärung und die Durchführung des Spiels. Sie kann je nach Lerngruppe mehr oder weniger stark variieren. In der Zusammenschau ist mit diesen Angaben ein schneller Überblick gewährleistet, welches Angebot sich für welche Lerngruppe und Lernsituation eignet.

Gemeinsam haben die meisten Methoden in diesem Buch, dass sie durch das Spiel eine hohe kognitive Aktivierung bei allen Schüler:innen fördern und damit ein wesentliches Merkmal guten Unterrichts und nachhaltigen Lernens erfüllen.

Im Gegensatz zum einfachen Auswendiglernen fördern Spiele nebenher weitere nicht-sprachliche Kompetenzen wie Reaktionsvermögen, Geschicklichkeit usw.

Die Zufallselemente im Spiel bieten Abwechslung und stellen sicher, dass nicht immer dieselben Schüler:innen gewinnen, weil es neben dem Können auch eine notwendige Portion Glück braucht. Dies fördert die Bereitschaft, sich einzubringen, und senkt die Frustration, wie viele sie in Spielen erleben, in denen immer gewinnt, wer etwas am besten kann oder am meisten weiß. Darüber hinaus fördern Spiele die Interaktion und die Kommunikationsfähigkeit in einem situativen Kontext. Trotzdem wurden auch einzelne Solo-Spiele, also Spiele, die von einer Person allein gespielt werden können, in das Buch aufgenommen. Diese können zur Binnendifferenzierung und individuellen Förderung im Unterricht eingesetzt werden.

Am Ende des Buchs findet sich zudem eine Übersicht, in der für alle Spiele in einer Skala von * (leicht, einfach) bis *** (aufwendig, schwierig) sowohl der Aufwand für die Vorbereitung des Materials und die Regelerklärung als auch die Komplexität und Herausforderung im Spiel für die Lernenden dargestellt sind. Die Übersicht bietet einen anderen Zugang als das Inhaltsverzeichnis und

lohnt gerade dann den Blick, wenn die Klasse und / oder die Lehrkraft wenig spielerfahren sind. In diesem Fall ist es empfehlenswert, mit den Spielen zu beginnen, die in beiden Bereichen mit nur 1* gekennzeichnet sind.

Mehr als Vokabeln lernen: Grammatik üben und Sachfächer sprachsensibel unterrichten

Über die engere Wortschatzarbeit hinaus lassen sich viele der hier vorgestellten Spielideen anpassen für das Einüben von Konjugationsformen, Wiederholung von Grammatikthemen oder die Förderung zusammenhängenden Sprechens oder Schreibens. So können z. B. anstelle der Wortarten und Themen für die Grammatikarbeit die erste bis dritte Person Singular / Plural und / oder die unterschiedlichen Zeiten treten.

Blickt man auf die Spracharbeit in den musischen, gesellschafts- und naturwissenschaftlichen Fächern, so besteht eine der Aufgaben des schulischen Unterrichts darin, die Schüler:innen ausgehend von der weitgehenden Verwendung der Alltagssprache über die Bildungssprache hin zur richtigen Verwendung der Fachsprache