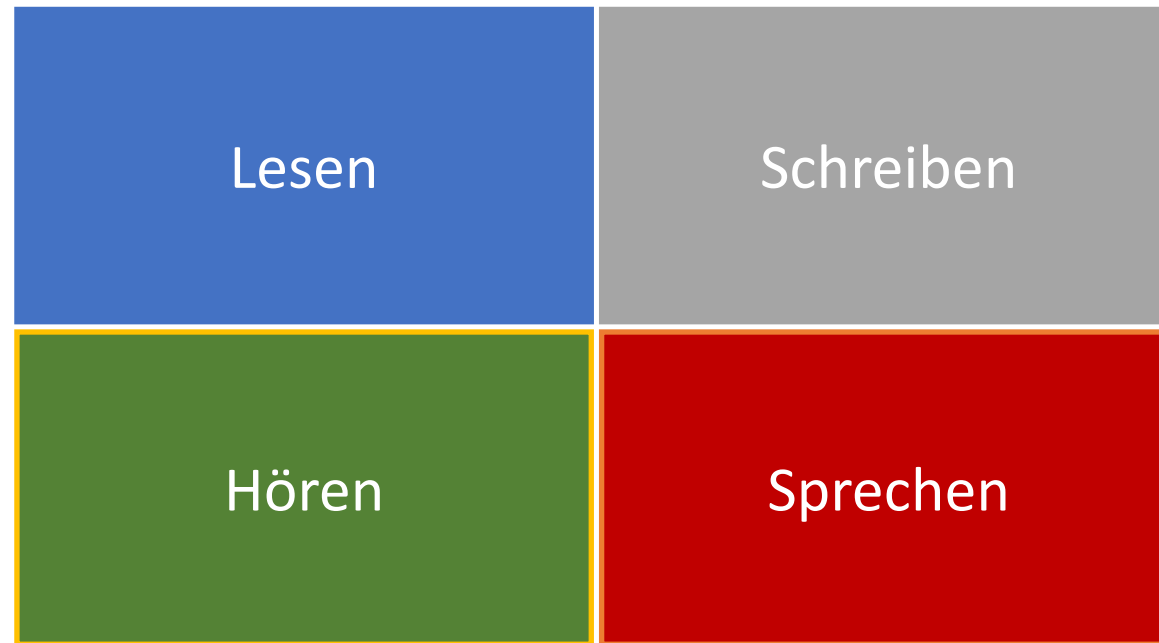


Praxisworkshop: Spielend Fachbegriffe und Vokabeln lernen



Wörter lernen

Kompetenzbereiche



Wortschatzarbeit = wiederholen & vernetzen



Vorteile von spielendem (Wörter-) Lernen

Dazu gehören u.a.

- Zufall und Abwechslung bei Wiederholung und Übung
- hohe Aktivierung und Selbsttätigkeit
- Motivation durch Wettbewerb, Setting/Story oder Kreativität
- direktes (gegenseitiges Peer-) Feedback
- anpassbare Herausforderungen
- Problemlösen
- Selbstwirksamkeit
- sanktionsfreier Übungsraum
- authentische Sprech- /Schreibanlässe
- ...



3 spielerische Methoden zum Wörterlernen

1. Wiederholen

Sprechen

Hören

1. Wiederholen

Lesen

Schreiben

1. Vernetzen

Schreiben

Sprechen

Hören

3x ist kein Mal

- Aussprachetraining, Wörter auswendig lernen
- Dauer: ca. 10 Minuten
- Sozialform: in Kleingruppen
- Materialien: Vokabelkarten (Bildkarten, ggf. mit Wort, auf Zettel – können auch durch Schüler*innen erstellt werden)
- Vorbereitung: Material her- und bereitstellen
- Kompetenzschwerpunkte: Sprechen, Hören

Sprechen

Hören

Die Schüler*innen bilden Kleingruppen von 5-8 Personen (entsprechend der Anzahl der zu lernenden Wörter). Jede*r Spieler*in erhält einen Zettel mit einem Bild und dem zugehörigen Wort.

Alle stellen sich im Kreis auf und halten das Blatt mit ihrem Wort sichtbar vor sich. Ein*e Startspieler*in wird zufällig als aktive Spieler bestimmt und liest laut 3x schnell hintereinander das Wort eines anderen Spielers vor:

- Reagiert dieser nicht, wird er zum aktiven Spieler.
- Sagt er sein eigenes Wort 1x bevor der*die aktive Spieler*in sein Wort 3x gesagt hat, bleibt der*die aktive Spieler*in unverändert und sucht sich ein neues Wort aus dem Kreis.

Das Spiel endet nach einer vorab festgelegten Zeit, z.B. 5 Minuten. Es gibt keinen Gewinner oder Verlierer.

Varianten/Differenzierung:

- Konnte jemand 3x die Rolle des Rufenden nicht abgeben, geben alle ihr Wortblatt im Uhrzeigersinn 1 oder 2 Personen weiter.
- Spielen in Teams zur Unterstützung: 2 Spielende stehen hintereinander und können beide reagieren.
- Reaktionsschnelle Spielende erhalten zwei Wortblätter, die sie vor sich halten.

3x ist kein Mal



palanta



chiwilla



yaku



sara



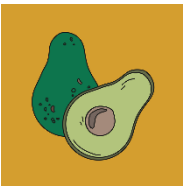
chilina



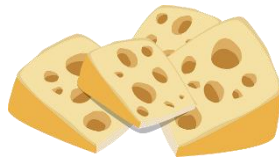
papa



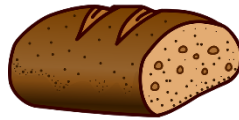
yaku wira



palta



makinchu



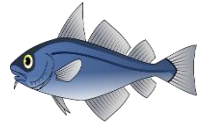
tanta



ñuñu



chuchi aycha



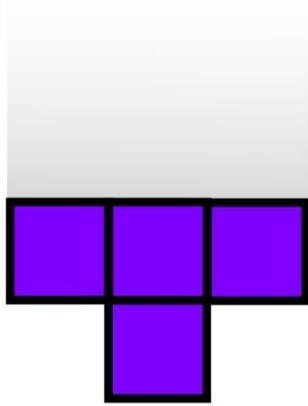
challwa

Wortris

- Lese- und Rechtschreibtraining einzelner Wörter
- Dauer: ca. 10 Minuten
- Sozialform: in Kleingruppen
- Materialien: Stift, Papier, Vokabelkarten
- Vorbereitung: Material her- und bereitstellen
- Kompetenzschwerpunkte: Lesen, Schreiben

Lesen

Schreiben



Die Schüler*innen spielen in Kleingruppen.

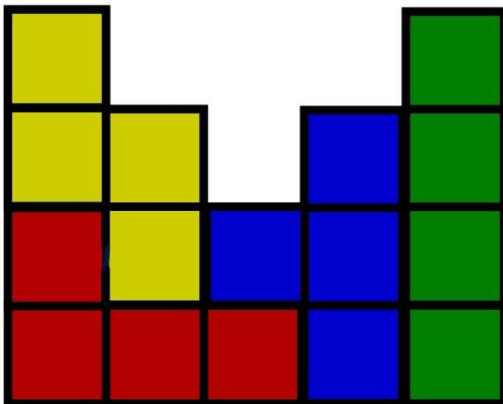
Jede*r erhält oder gestaltet ein (thematisches) Kästchenraster. Der Umfang ist abhängig Anzahl der Wörter (Dauer) und Anzahl der Buchstaben des längstens Wortes.

Je nach Thema (z.B. Zahlen 1-12, Kleidung, Möbel) wird ein Themenset mit 12 Wortschatzkarten (Variante: Vorderseite = Wort, Rückseite = Bild) benötigt.

Die Karten werden gemischt, dann jeweils 1 Karte aufgedeckt und das Wort laut vorgelesen. Das entsprechende Wort muss - ähnlich wie bei Tetris - in das Kästchenraster eingetragen werden. Wer als letzte*r ein Wort eintragen kann, gewinnt das Spiel. Das können auch mehrere Spielende sein.

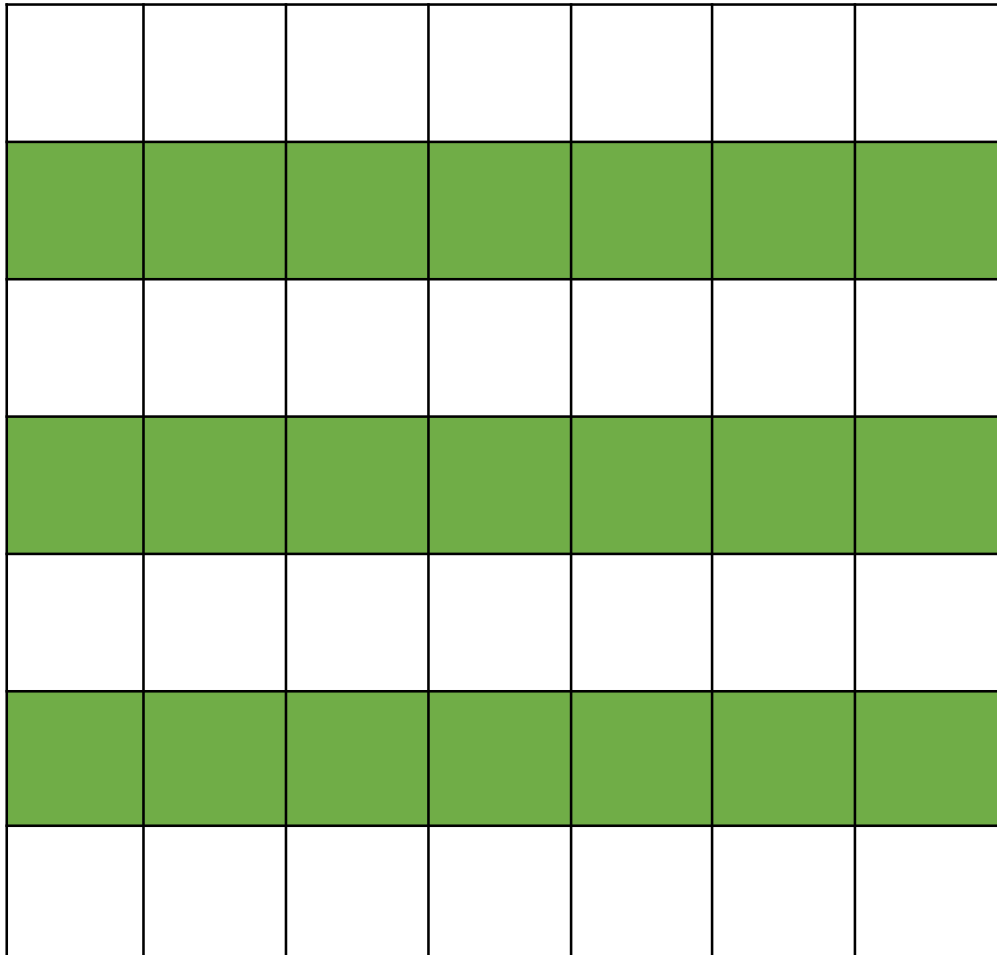
Varianten/Differenzierung:

- Die Wörter können auch rückwärts oder diagonal eingetragen werden.
- Wie bei einem Kreuzworträtsel dürfen einzelne Buchstaben anderer Wörter mehrfach verwendet werden.



Wortris

Raster: 7x7



palanta

yaku

papa

chilina

ñuñu

challwa

sara

tanta

palta

chuchi

Just One!



Adaptation für die Schule:

- Passende Auswahl der zu ratenden Begriffe
- Anzahl der Wörter variabel
- Klasse / Lerngruppe spielt gemeinsam
- Gewinnt, wenn z.B. mehr als Hälfte der Wörter richtig geraten
- 2-3 Ratende (Stühle vor Tafel / Whiteboard)
- Haben pro Wort nur 1 Rateversuch
- Jede/r 1 Blatt und 1 Stift (pro Blatt 4 Ratebegriffe)

Didaktische Aspekte:

- ✓ Vernetzung
- ✓ Wortfeld
- ✓ (einsprachige) Begriffsdefinition
- ✓ alle aktiv beteiligt

Schreiben

Sprechen

Hören

Just One!



Zu erratendes Wort:

Mehr?



LernLudoLab

<https://lernludolab.de/>



<https://www.friedrich-verlag.de/shop/klassenspiele-fuer-wortschatz-twister-und-vokabel-champions-31796>



<https://das-spielende-klassenzimmer.de/>

Spieleschachtel

SPIEL	FÄCHER	LERNEN	SPIELANLEITUNGEN	FOLGE
Agent Undercover	Deutsch, DaF/DaZ, Englisch, Französisch, Spanisch, Fremdsprachen	Üben von Small Talk, Fragen formulieren, Alltagssituationen	PDF ODT	Staffel 3 Folge 8
Codenames	Deutsch, DaF/DaZ, Englisch, Französisch, Spanisch, Fremdsprachen, Geschichte, Politik, Erdkunde, Ethik, Philosophie, Wirtschaft, Biologie, Physik usw.	Wiederholen und Vernetzen von Vokabeln und Fachbegriffen	PDF ODT	Staffel 3 Folge 2
Concept	Deutsch, DaF/DaZ, Englisch, Französisch, Spanisch, Fremdsprachen	Eigenschaften und Merkmale beschreiben, Sprechen, Wortschatz / Vokabeln (Adjektive), Raten, Deduzieren / Schlussfolgern	PDF ODT	Staffel 3 Folge 2
Concept Kids	Deutsch, DaF, Englisch, Französisch, Spanisch, Fremdsprachen	Eigenschaften und Merkmale beschreiben, Sprechen, Wortschatz / Vokabeln (Adjektive), Raten, Deduzieren / Schlussfolgern	PDF ODT	Staffel 3 Folge 2

Wimmelbild-Dialoge



- Wiederholung Wortschatz
- Dauer: ca. 10 Minuten
- Sozialform: in Kleingruppen
- Materialien: Stift, Wimmelbild
- Vorbereitung: 1 Kopie pro Gruppe
- Kompetenzschwerpunkte: Hören, Sprechen

Gegenstände finden, z.B. in Kleingruppen – wer zuerst Gegenstand findet, erhält 1 Punkt.

Spielbar mit Fragen: z.B. Wo ist die Schildkröte? Wie viele Affen gibt es? Oder Aussagesätzen: Ich sehe eine Sonne.

Ansage durch Lehrer/in oder aktive/n Spieler/in. Die Spielenden müssen Gegenstand auf dem Bild zeigen oder mit Stift umkreisen.