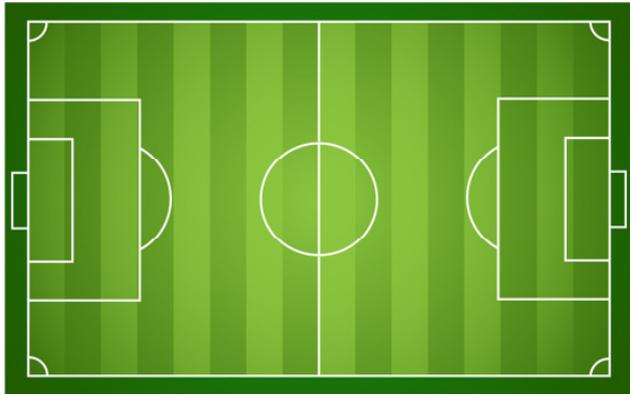


Vokabelfussball:

Material: Tafel + Magnet oder Overheadprojektor + Kreidestück

Ziel: Durch Nennung richtiger Vokabelformen und –bedeutungen soll die Spielfigur in das gegnerische Tor befördert und ein Punkt erzielt werden. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.



Spielablauf:

1. Die Klasse wird in zwei Teams geteilt, die gegeneinander spielen.
2. An der Tafel ist ein Fußballfeld (s.o.) gezeichnet mit einem Magneten als Spielball.
3. Per Losverfahren wird ermittelt, welche Mannschaft zu Spielbeginn im „Ballbesitz“ ist.
4. Der ballbesitzenden Mannschaft wird eine Vokabel genannt. Kann sie die korrekte Lernform und Bedeutung(en) der Vokabel nennen, wird der Ball eine Linie in die Richtung des gegnerischen Tores geschoben. War die Antwort fehlerhaft, dann wird der Ball Richtung eigenes Tor geschoben.
5. Bei korrekten Antworten behält die Mannschaft den „Ballbesitz“ und hat die Möglichkeit, mit der nächsten Antwort den Ball weiter in Richtung Tor zu treiben. Bei falschen Antworten wechselt der „Ballbesitz“, und das andere Team wird abgefragt.
6. Landet der Ball im Tor, bekommt die erfolgreiche Mannschaft einen Punkt und, wie beim Fußball, startet die Mannschaft, die das Tor kassiert hat, an der Mittellinie.

Variationen:

- Wenn immer nur einige wenige Spieler aktiv sind, kann eingeführt werden, dass einzelne Spieler einer Mannschaft nur in bestimmten Abständen drankommen dürfen.
- Das Spiel kann in kleinen Gruppen mit laminierten Spielfeldern gespielt werden, wenn die Klasse ausreichend motiviert und diszipliniert ist. Dann fragen sich die Spieler einfach gegenseitig ab.

Beiträge aus dem Schreibgespräch zum Vokabelfussball:

Stärken:

- simple (bekannte) Regeln
- geringer Zeitaufwand
- gute Motivation für Fußballfans (Jungen?)

Schwächen:

- Durcheinanderrufen?
- Magnettafel? (OHP + Folie / Farbkopie auf dem Tisch)
- Linien? (Mähstreifen! / Mittellinie / Mittelfeldkreis / Sechzehnmeterraum / Fünfmeterraum / Tor)
- Wer ist aus der Gruppe jeweils dran? Nur die Starken?

Tips zur Durchführung:

- Gegenüber aufstellen / „Duell“ entscheidet Ballbesitz und beide Mannschaften sind ruhig und konzentriert (2x Sieg = Tor).
- Schüler als Schiedsrichter / Organisatoren
- Fußball mit Kreide einzeichnen reicht völlig aus.
- Streuung innerhalb der Gruppe sicherstellen (→ Zettel für Mannschaftsauswahl?).

Eckenparcour:

Material: Vokabeln

Ziel: Durch schnelle Nennung von Vokabelbedeutung und –lernformen auf dem Eckenparcour vorrücken und dadurch Punkte für die eigene Mannschaft erzielen.

**1.Teams bilden****2.Team sendet Vertreter****3.Wettkampf****Spielverlauf:**

1. Die Klasse wird 4 oder mehr gleich große Gruppen geteilt.
2. Jedes Team schickt einen Spieler ins Rennen, der sich selbst eine Raumecke aussucht.
3. Es wird laut und deutlich eine Vokabel vorgelesen. Wer zuerst die korrekte Lernform und Bedeutung(en) der Vokabel in den Raum ruft, darf eine Ecke weitergehen.
4. Wer zuerst seine „Startecke“ wieder erreicht, erzielt einen Punkt für seine Mannschaft und beendet gleichzeitig diesen Durchlauf.
5. Nach jedem Durchlauf werden die Spieler ausgetauscht und die nächsten Spieler stellen sich auf.
6. Es werden so viele Durchläufe gemacht, wie die Zeit es erlaubt. Die von jeder Mannschaft gesammelten Punkte werden von Spiel zu Spiel summiert. Nach einer festgelegten Zeitspanne wird die Siegmansschaft belohnt.

Variationen:

- Die Lehrkraft kann festlegen, welche SuS jeweils in den Ecken gegeneinander antreten und dabei dafür sorgen, dass die Gruppe leistungsmäßig homogen ist.
- Es kann festgelegt werden, dass niemand zweimal spielen darf, bevor jeder aus der Mannschaft einmal dran war.
- Es ist variabel, was abgefragt wird.

Beiträge aus dem Schreibgespräch zum Eckenparcour:**Stärken:**

- Bewegung
- Das Spiel lässt sich ohne größeren Vorbereitungsaufwand durchführen.

Schwächen:

- Sitzende Spieler müssen sich raushalten.
- Je nach Gruppe oder Raumakustik ist es nicht immer leicht, den schnellsten Rufer zu identifizieren.
- Es kommen pro Durchgang nur etwa 4 SuS dran.
- Gefahr der Bloßstellung einzelner SuS.

Tips zur Durchführung:

- Schaffung von Heterogenität durch zufällige Einteilung der Teams.

Pictores verborum¹

Material: Vokabelliste oder besser -karten / Uhr mit Timer bzw. Smartphone oder Sanduhr

Ziel: Innerhalb von einer definierten Zeitspanne (1-2 min) möglichst viele Vokabeln so zeichnen, dass die Mitspieler die korrekte Bedeutung erkennen

**Spielverlauf:**

1. Die Klasse wird in 2 Gruppen geteilt.
2. Beide Gruppen stellen je eine Person, die nach vorne geht (Spieler A und Spieler B).
3. Mannschaft A beginnt. Dann ist Spieler A Zeichner und Spieler B Schiedsrichter.
4. Der Schiedsrichter zeigt dem Zeichner eine Vokabel. Unmittelbar darauf startet der Schiedsrichter den Zeitnehmer mit der Laufzeit von 1 (2?) Minute(n), und der Zeichner beginnt, den Begriff zu zeichnerisch darzustellen.
5. Der Zeichner darf keine Buchstaben malen und keine Geräusche machen oder auf irgendwelche Gegenstände zeigen. Er darf lediglich kopfschüttelnd, nickend und zeichnend Hinweise geben.
6. Wenn ein Mitspieler die Vokabellernformen und –bedeutungen korrekt nennt, zeigt der Schiedsrichter dem Zeichner die nächste Vokabel. Die korrekt genannten Begriffe werden als Punkt für die Mannschaft des Zeichners angerechnet.
7. Ist die Zeit abgelaufen, wird Spieler B zum Zeichner und Spieler A ist Schiedsrichter.
8. Am Ende der Spielzeit gewinnt die Mannschaft, welche die meisten Begriffe korrekt benennen konnte.

**Sine verbis (Scharade):**

Material: Timer (Sanduhr, Armbanduhr oder Smartphone)

Ziel: Vokabeln pantomimisch so darstellen, dass die Mitspieler innerhalb von einer Minute möglichst viele korrekt benennen können.

Spielverlauf:

1. s. „pictores verborum“ mit dem Unterschied, dass nicht gezeichnet, sondern pantomimisch dargestellt wird.

Variationen: Pictores verborum und Vokabelscharade können kombiniert werden. Dann können die SuS jeweils wählen ob sie malen oder mimen.

¹ Pictores verborum und sine verbis stammen aus Groß, Christine: Thesauruli verborum, Wortschatztraining mit Rätseln und Spielen, AU 48, 2005, S.30-37.

Beiträge aus dem Schreibgespräch zu Pictores verborum und**Sine verbis:**

Stärken:

- Ikonographische Verknüpfung
- Förderung der Motivation (sehr stark in allen Klassenstufen)
- Spaßfaktor

Schwächen:

- Zeit: Das Bild auf die Tafel zu zeichnen, dauert recht lange.
- Nicht für jedes Wort anwendbar.

Tips zur Durchführung:

- Vorgefertigte Folien von ausgewählten SuS erstellen lassen. Das so erstellte Bild kann in der nächsten Stunde schnell aufgelegt werden.
- Die Bilder können langfristig als Lernhilfe genutzt werden, indem sie in einer Mappe gesammelt werden (etwa lektionsweise). So können die SuS es zur Wiederholung und die Lehrkraft es als Kopiervorlage nutzen.
- Die SuS malen auf DIN A6 – Zettel die Bilder (bspw. als HA) und bringen sie mit in den Unterricht, die Lehrkraft sammelt diese, sortiert die prägnantesten (bei evtl. Doppelung) heraus und man ertell so eine „Kartei“ pro Lektion für alle SuS, die beispielsweise zu Stundenbeginn als Einstieg dienen kann.
- Nicht zu wenige Vokabeln vorgeben.

Vokabelkette?:**Material:** Vokabeln

Ziel: Eine Mannschaft bildet eine möglichst lange Vokabelkette, indem die unterschiedlichen Mitglieder möglichst viele Vokabeln nacheinander korrekt übersetzen.

**Spielverlauf:**

1. Das Spiel wird im Plenum in 2 Gruppen gespielt.
2. Zu Beginn des Spieles schreibt sich jeder Spieler aus dem aktuell zu lernenden Wortschatz 3 Vokabeln auf einen Zettel und schließt dann das Buch.
3. Zuerst ist Team A dran. Spieler A nennt eine Vokabel, Spieler B (aus demselben Team) nennt Lernformen und Bedeutung(en). Waren diese korrekt nennt Spieler B eine seiner Vokabeln. Spieler C nennt Lernform und Bedeutung. Das geht solange weiter, bis ein Fehler gemacht wird. Die Anzahl der korrekt genannten Vokabeln werden als Punkte angerechnet.
4. Jetzt versucht Team B eine längere „Vokabelkette“ zu bilden.

Vokabelschlacht:**Material:** Vokabeln

Ziel: Zwei Mannschaften fordern sich gegenseitig heraus, indem sie sich Vokabeln abfragen. Wer zuerst einen Fehler macht, bekommt einen Minuspunkt.

**Spielverlauf:**

1. Das Spiel wird ebenfalls im Plenum in 2 Gruppen gespielt.
2. Wieder schreibt jeder Spieler 3 Vokabeln auf einen Zettel. Aber jetzt ruft man nicht Spieler der eigenen, sondern die der anderen Mannschaft auf. Spieler A nennt also eine Vokabel, deren Bedeutung ein Spieler aus dem anderen Team nennen muss um Minuspunkte zu vermeiden.
3. Wurde die korrekte Lernform mit Bedeutung(en) genannt, darf Spieler B wieder das gegnerische Team herausfordern.

Beiträge aus dem Schreibgespräch zum Eckenparcour:**Stärken:**

- Aufschreiben wiederholt.
- Alle TeilnehmerInnen sind gleich wichtig.
- Eher Vokabelschlacht als –kette, da Wettkampfgefühl und Motivation in der Schlacht höher sind.

Schwächen:

- Bei der Vokabelkette sind zu wenige SuS (immer nur 2) beschäftigt → fehlende Aktivierung.
- Die Länge der Kette hängt auch davon ab, wie viele Vokabeln in der jeweiligen Gruppe von mehreren Schülern gleichzeitig aufgeschrieben wurden.
- Bei der Vokabelschlacht besteht die Gefahr, dass sich stets nur die starken SuS beteiligen.

Tips zur Durchführung:

- Um zu verhindern, dass sich nur die starken SuS beteiligen, müssen alle zu Beginn aufstehen, und wer eine Vokabel genannt hat, setzt sich. Das Spiel endet, wenn jeder seinen Beitrag geleistet hat.
- Spiel mit den gleichen Vokabeln wiederholen! Dann ist es auch ein Spiel zum Lernen von Vokabeln und nicht nur zum Abfragen des Lernerfolgs.

² Diese beiden Spiele habe ich aus Hey, Gerhard: Lernen durch Spielen, Bamberg 1984.

BOOOM

Material: Vokabeln; Timer mit Zufallsgenerator á la Tick Tack Bumm; Ball

Spielidee: Die Eieruhr läuft ab und klingelt nach Zufallsprinzip innerhalb von 60 sec. Wer zu diesem Zeitpunkt die Uhr in der Hand hält bekommt einen Minuspunkt. Weitergeben, darf man sie aber nur, wenn die Gruppe eine Vokabel korrekt übersetzt hat.

**Spielablauf:**

1. Die Klasse wird in zwei – sechs Gruppen gespielt.
2. Die Klasse sitzt in den Gruppen. Von jeder Gruppe wird ein Repräsentant so platziert, dass er die Eieruhr von einer Nachbargruppe empfangen und an die andere Nachbargruppe weitergeben kann.
3. Der Spielleiter liest eine lateinische Vokabel vor, startet die Eieruhr und gibt sie dem Repräsentanten der ersten Gruppe. Dieser behält die Uhr so lange, bis seine Gruppe die korrekte Lernform und Bedeutung der Vokabel nennen konnte. Dann gibt er sie kontrolliert an die nächste Gruppe weiter.
4. Der Spielleiter hat in der Zeit die nächste Vokabel vorbereitet und liest sie vor.
5. Die Runde ist beendet, wenn der Timer klingelt. Die Gruppe, die zu dem Zeitpunkt die Eieruhr hält, bekommt einen Minuspunkt.
6. Die nächste Runde fängt bei dieser Gruppe an.

Variationen:

- Um zu verhindern, dass in der Gruppe jeweils nur wenige vokabelfeste Spieler aktiviert werden, kann eingeführt werden, dass die SuS in der Gruppe in einer festgelegten Reihenfolge dran sind. Können sie die korrekte Bedeutung nicht nennen, dürfen sie das Übersetzungsrecht weitergeben. Die nächste Spielerin muss aber 3 Sekunden warten, bevor er sprechen darf.
- Wenn keine Eieruhr mit Zufallstimer verfügbar ist, kann eine App auf das Smartphone geladen werden. Weitergegeben wird dann ein Ball, Mäppchen, oder Stück Kreide und die Runde endet, wenn das Smartphone klingelt. Diese Apps haben außerdem den Vorteil, dass sich die maximale Laufzeit der Runde variabel einstellen lässt.

Beiträge aus dem Schreibgespräch zu Boom:**Stärken:**

- erzeugt Spannung
- neue Idee

Schwächen:

- „Wartezeit“ verstreicht ungenutzt → Verschwendung von Lernzeit
- Negative Konditionierung zur Bestrafung → Erhöhung des Stresslevels → Inhibition
- bei hyperaktiven SuS schwierig

Tips zur Durchführung:

- Anstatt Minuspunkte bei Nichtbeantworten Pluspunkt pro richtiger Antwort
- Variation 1 spielen