

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Klassenspiele für Wortschatz-Twister und Vokabel-Champions*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



## 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, die 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

zu bilden. Die vorliegenden Spielideen können im Sinne eines sprachsensiblen Fachunterrichts auch in anderen Fächern sowie im deutschsprachigen Fachunterricht (DFU) an Deutschen Auslandsschulen genutzt werden, um zentrale Fachbegriffe zu wiederholen, einzuüben und zu vernetzen.

### **Praxistipps für die Einführung neuer Wörter im Unterricht**

Sofern nicht mit einem Schulbuch gearbeitet wird, das den Wortschatz strukturiert und eine Progression vorgibt, ist es bei Wörtern wichtig, die für die Schüler:innen neu sind und im Unterricht vorkommen, eine Auswahl zu treffen. Leitende Frage dabei: Ist das Wort relevant für die mündliche und schriftliche Kommunikation und sollte es daher in den aktiven Wortschatz übernommen werden?

In der Literatur wird eine breite Spanne bei der Anzahl möglicher neu eingeführter Wörter pro Unterrichtsstunde genannt. Die Werte bewegen sich zwischen 6 und 20 neuen Wörtern. Der obere Wert scheint sehr hoch ge-

griffen. Zentral ist, dass der Umfang der neuen Vokabeln angemessen ist für das Alter und die Lernerfahrung der Schüler:innen – also zur Lerngruppe und Lernsituation passt. Kriterien für die Auswahl bieten die Fragen, ob das neue Wort auch in anderen Zusammenhängen eingesetzt werden kann, ob es besondere Schwierigkeiten aufwirft, wie häufig es vorkommt und wie nützlich es für die Lernenden ist.

Das gesamte Lernsetting in der Schule sollte es ermöglichen, Begriffe wie Sprachstrukturen in einen größeren Kontext einzubetten und deren Bedeutung möglichst anschaulich über Sätze, Geschichten, Bilder, Realien usw. zu klären und zu vernetzen. Dabei sollte auf die doppelte Schrittfolge geachtet werden: zum einen vom Hören (Klang) über das Sprechen zum Lesen (Schriftbild), Anwenden und schließlich zum Schreiben (Sicherung), zum anderen in semantischer Einbettung ausgehend vom Wort über den Satz zum Text.

Daran anschließend lassen sich vier bis fünf Stufen des Wortschatzerwerbs definieren, die von einer ersten Begegnung mit dem neuen Wort bis hin zur Festigung

führen. Die hier im Buch vorgestellten spielerischen Methoden eignen sich vor allem für die Stufen drei und vier:

1. Entdecken – begreifen
2. Bedeutungen klären und festhalten / sichern
3. Anwenden
4. Einüben und behalten
5. ggf. Reflektieren und linguistische Beziehungen herstellen

Hilfreich sind für die Einführung neuer Wörter bestimmte Orte und Rituale, die idealerweise in der Fachschaft der Schule vereinbart werden – und ggf. sogar sprachübergreifend genutzt werden. Dies hilft den Schüler:innen bei der Orientierung und entlastet sie durch Routinen kognitiv, was wiederum eine Konzentration auf neue Inhalte erlaubt.

Eine mögliche Routine und Vereinbarung ist z. B.: Neue Wörter werden immer auf die rechte Tafelseite geschrieben. Bei der Einführung von Nomen wird der bestimmte Artikel dazu geschrieben. Der Artikel erhält je nach Geschlecht eine festgelegte Farbe.

## Wer spielt mit wem und wer fängt an?

Abschließend folgen ein paar methodische Tipps für die bei fast allen Spielen notwendige Bildung von Kleingruppen in der Klasse sowie die zufällige Auswahl eines Startspielers / einer Startspielerin.

Hinweise zur Kleingruppenbildung:

- Abzählen: alle mit der gleichen Zahl bilden eine Gruppe
- Skat-Set mit 32 Karten: Überzählige Karten werden aussortiert. Schüler:innen mit demselben Wert (7, 8, Bube, König) oder demselben Symbol (Karo, Kreuz etc.) bilden eine Gruppe. Besonders geeignet ist für die Bildung von 4er-Gruppen als Expertenpuzzle: erst setzen sich die Schüler:innen mit derselben Farbe (zwei rote 8er, zwei schwarze Damen usw.) zusammen, danach dann in der 4er-Gruppe alle 8er, alle Damen usw.
- Zuordnung von Farbe und Symbolen, gleichfalls sinnvoll für das Bilden von Expertengruppen: Jede:r Schüler:in bekommt eine Karte mit einem Symbol in einer Farbe. Es gibt z. B. Dreiecke, Kreise, Quadrate jeweils einmal in blau, grün, rot usw. Die Gruppenein-

teilung erfolgt dann anhand der Farben oder Symbole auf den Karten bzw. erst alle roten, dann alle mit dem gleichen Symbol oder umgekehrt.

- Zerschneiden von so viel Bildern wie Gruppen in der Klasse gebildet werden, in so viele Teile wie die Gruppen Mitglieder haben sollen. Zufälliges Ziehen der Bildschnipsel: Bildung der Gruppen durch Zusammenfügen der passenden Bildpuzzle-Teile.
  - Farb- / Tier- / Wortarten-Gruppen: Die Schüler:innen ziehen zufällig Zettel mit einer Farbe / einem Tier / einer Wortart oder etwas anderem und finden dann passende Gruppen z. B. alle mit einem roten Zettel, alle mit Wirbeltieren, alle mit Verben etc.
  - Online-Zufallsgenerator zur Gruppenbildung wie z. B. <https://learningapps.org/75643>
  - Verschiedene Wörter oder Einzelbilder aus Comic-Strips auf Zetteln, die an die Schüler:innen verteilt werden. Die Schüler:innen gehen umher und suchen je nach gewünschter Gruppengröße zwei, drei oder vier andere Schüler:innen, um mit ihren Wörtern Sätze oder Geschichten zu bilden.
- Im Klassenzimmer werden Bilder oder Symbole aufgehängt, die verschiedene Konzepte oder Themen repräsentieren. Die Schüler:innen bewegen sich zu dem Bild, das sie am meisten anspricht oder mit dem sie sich identifizieren. Diejenigen, die sich für dasselbe Bild entscheiden, bilden eine Gruppe. Dabei kann je nach Gruppengröße festgelegt werden, dass sich pro Bild maximal drei, vier oder fünf Personen treffen dürfen.

Anschaulich beschrieben finden sich Tipps zur Gruppenbildung in folgendem Video: <https://www.youtube.com/watch?v=Mov4Famzvc> (Zugriff: 26.03.2024).

Zufällige Auswahl eines Startspielers / einer Startspielerin:

- Alle werfen einen Würfel. Wer die höchste Zahl würfelt, ist Startspieler:in.
- Lose ziehen: Alle Namen werden auf kleine Zettel geschrieben und einer wird zufällig gezogen.
- Alle Spielfiguren mit beiden Händen umschließen: Die Figuren werden geschüttelt und eine wird zufällig aus den Händen fallen gelassen. Die vorher den

Spieler:innen zugeordnete Farbe bestimmt den / die Startspieler:in.

- Startspieler:in wird jüngste:r / älteste:r, kleinste:r / größte Spieler:in; Spielerreihenfolge orientiert sich an Anfangsbuchstaben des Vor- oder Nachnamens
- bei Zweiergruppen: Schnick-Schnack-Schnuck (Sche-re, Stein, Papier) oder Münzwurf
- Schätzfrage: z. B. wie viele Spielsteine befinden sich in einem Beutel, wie viele Kreidestücke in einer Box oder Ähnliches – wer am nächsten an der richtigen Zahl dran ist, wird Startspieler:in.
- Stiftsdrehen: Alle Spieler:innen der Kleingruppen sitzen im Kreis um einen Tisch. In der Mitte wird ein Stift gedreht. Auf wen die Stiftspitze zeigt, wird Startspieler:in.
- Falls sich eine Gruppe nicht einigen kann, hilft eine Geschwindigkeitsfrage: Die Lehrkraft stellt der Gruppe eine Frage, wer sie zuerst beantwortet, ist Startspieler:in.

Die Spielideen in diesem Buch wurden intensiv getestet; ein Dankeschön geht an alle Tester:innen, an die Lehrer-

kolleg:innen mit ihren Schulklassen für ihre Zeit und die konstruktiven Rückmeldungen.

Ein besonders großes Dankeschön geht an: die DaF- und DFU-Fachleitungen der Deutschen Schulen in Ecuador, Kolumbien und Venezuela, die Englisch-, DaF- und DFU-Lehrer:innen der Deutschen Schulen Barranquilla, Cali, Medellín und Mexiko-Stadt West (La Herradura), den Familien und Besucher:innen am Tag des Spiels 2019 in Göttingen, beim Spiele-Fest 2020 in Nürnberg und auf der SPIEL 2023 in Essen sowie an Anne Bernsen, Andreas Krieg, Conrad Hamel, Tatjana Hanke, Lukas, Michelle Scherf, René Weinert, Alexander Falk, Norman & Nina, Hilko Drude, Axel Hennig, Marcel, Tobias Eisenmenger, Moritz Mehlem, Bernd Bocklage, Andreas Sauerbrey, Nicolas Straccia, Sebastian Pfaller, Daniel Bartschat, Daniel Behnke, Richard & Martina Lenherr, Sebastian Schwägele, Katja Wörz, Johannes Krämer, Julian Krüger, Sven, Jannis, Patrick & Felix ...

... und ab jetzt gilt dann völlig ohne Ironie: Viel Spaß beim Vokabellernen! 😊

*Daniel Bernsen*

# Becher-Wurf-Duell



**Kompetenzbereich – Schwerpunkt:**  
Sprechen



**Spielkategorie:**  
Sich bewegen / Geschicklichkeit



**Spieldauer:**  
ca. 15 Minuten



**Sozialform:**  
in Kleingruppen von 5 – 8 Schüler:innen,  
kompetitiv



**Material:**  
pro Gruppe 1 Plastikbecher,  
1 Tischtennisball

## Beschreibung\*

Jede Gruppe erhält einen Plastikbecher und einen Tischtennisball. Der Becher wird in ca. zwei bis drei Metern Entfernung von der Gruppe platziert und in dieser Entfernung ein Abwurfpunkt auf dem Boden markiert, z. B. mit einem Buch, Mäppchen oder Radiergummi.

Alle Gruppen erhalten ein Oberthema für den Start (z. B. Sport, Tiere oder Verkehrsmittel). Es dürfen jeweils nur Vokabeln genannt werden, die zum jeweiligen Oberthema passen. Wörter dürfen nur höchstens einmal verwendet werden.

Die Gruppen bestimmen zufällig, wer anfängt. Diese:r Schüler:in erhält den Tischtennisball. Die anderen stellen sich in einer Reihe dahinter auf.

Wer am Zug ist, wirft den Tischtennisball: Wer den Tischtennisball in den Becher wirft, sodass dieser im Becher liegen bleibt, braucht kein Wort zu nennen, sondern nennt ein anderes Thema und stellt sich wieder hinten in die Reihe.

Trifft man nicht, muss man ein Wort zum aktuellen Thema nennen.

Die genannten Worte dürfen sich nicht wiederholen. Wiederholt jemand ein bereits genanntes Wort oder kann kein weiteres mehr nennen, scheidet diese:r Schüler:in aus.

Wer am Ende noch als letztes im Spiel ist, ist Gewinner:in, oder alle, die nach zehn Minuten noch im Spiel sind, gewinnen das Spiel.

### **Hinweise**

Es kann hilfreich sein, den Schüler:innen, die aus dem Spiel ausscheiden, Aufgaben und Rollen zuzuweisen. Sie können z. B. die genannten Wörter aufschreiben und so kontrollieren, dass es keine Dopplungen gibt oder die Rolle als Zeitwächter:in einnehmen, wenn auf maximal zehn Minuten gespielt wird.

Größe des Bechers und Abstand zum Becher bestimmen den Schwierigkeitsgrad des Wurfs. Das Treffen sollte nicht zu einfach sein, da es das Ziel des Spiels ist, dass möglichst viele Vokabeln genannt und wiederholt werden. Alternativ können auch drei bis vier Becher verschiedener Farben aufgestellt werden. Die Farbe des

Bechers bestimmt dann das nächste Thema bei einem Treffer. Die Themen werden mit den entsprechenden Farben vorab an die Tafel geschrieben.

Als Spielmaterial kann auch das Spiel „Crazy Coco-nuts“ (Pegasus) genutzt werden: Hier versucht man mit Plastikäffchen kleine, gummiüberzogene „Kokosnüsse“ in Becher zu werfen. Das Spielmaterial reicht für vier Gruppen.

### **Erhöhung des Schwierigkeitsgrads**

- Die Themen werden vorab festgelegt und an die Tafel geschrieben. Es darf nur zwischen den vorgegebenen Themen gewechselt werden.
- Es muss erst ein Wort genannt und dann mit diesem Wort ein Satz gebildet werden.
- Zusätzlich wird ein Timer genutzt: Wer den Ball neben den Becher geworfen hat, hat dann z. B. nur fünf oder zehn Sekunden Zeit, um ein Wort zu nennen.

\* Ein großes Dankeschön an Daniela de Rivero von der Deutschen Schule Medellín für die Idee.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Klassenspiele für Wortschatz-Twister und Vokabel-Champions*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

