

# Rack your Brain! – A vocabulary game on 3 levels

*Nach einer Idee von Dorothea Buschmann, Möhnesee*

Sie möchten Abwechslung in Ihre Wortschatzarbeit bringen? Dann ist unser Kartenspiel genau das Richtige! Ihre Lerner erschließen sich anhand kurzer Definitionen die Bedeutung eines Wortes. Dabei haben sie die Wahl zwischen Wörtern auf drei sprachlichen Niveaus.



Jeder trainiert seinen Wortschatz auf dem eigenen Niveau!

## Das Wichtigste auf einen Blick

### Kompetenzen

- Worterklärungen in der Zielsprache verstehen und anwenden
- Sprachliche Fähigkeiten selbst einschätzen
- Sich über Regeln und Spielverlauf in der Zielsprache verständigen

### Dauer

1–4 Schulstunden

### Niveau

A2/B1

### Ihr Plus

ein Kartenspiel mit Dreifachdifferenzierung

## Didaktisch-methodische Hinweise

### An welches Niveau richtet sich die Unterrichtseinheit?

Die Unterrichtseinheit richtet sich an drei Niveaus: **A2, B1** und **B2**; in heterogenen Lerngruppen kann jeder Schüler sein Niveau selbst festlegen, sodass innerhalb einer Gruppe auf drei verschiedenen Niveaus gespielt werden kann.

### Welche Berufsgruppen werden berücksichtigt?

Der Wortschatz der Unterrichtsreihe ist für **Auszubildende aller Berufsgruppen** relevant.

### Grundidee und Ziel des Spiels

Die Schülerinnen und Schüler<sup>1</sup> erhalten die Definition eines Wortes und müssen das gesuchte Wort nennen. Sie haben die Wahl zwischen Wörtern **dreier verschiedener sprachlicher Niveaus**, können also entsprechend ihrer sprachlichen Möglichkeiten spielen. Diese Wahl besteht bei jedem neuen Wort, sodass sie mehr oder weniger risikofreudig vorgehen können. Nennen sie das richtige Wort, dürfen sie auf einem Spielfeld weiterziehen. Gewonnen hat, wer mit seiner Spielfigur als Erster in das Ziel einrückt.

<sup>1</sup> Im weiteren Verlauf wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur „Schüler“ verwendet.

### Spielverlauf

Alle Spieler stellen ihre Spielfiguren auf das Ausgangsfeld. Der Spielleiter (möglichst ein Schüler mit guter englischer Aussprache) hält die Wortkarten in der Hand und achtet darauf, dass auch die Wörter auf der Rückseite nicht gelesen werden können. Er liest reihum für jeden Spieler eine Definition aus dem von diesem gewählten Niveau vor. Der Spieler nennt das gesuchte Wort. Er hat drei Versuche, zwei Fehler darf er ungestraft machen. Findet der Schüler das richtige Wort, rückt er mit seiner Spielfigur weiter. Wird das Wort nicht gefunden, gibt der Spielleiter das Wort für alle Teilnehmer frei – wer es als erstes in die Runde ruft, darf weiterrücken. Um das Spiel spannender zu gestalten, gibt es zwei **Sonderfelder**. Insbesondere das Spielfeld „*Challenge*“ (CH) kann den besten Spieler noch kurz vor Schluss um den sicher geglaubten Sieg bringen.

### Mit oder ohne Risiko?

Die Lehrkraft oder auch jede Kleingruppe kann sich für einen „**gentle approach**“ oder einen „**competitive approach**“ entscheiden. „*Gentle approach*“ bedeutet, dass man grundsätzlich bei einer richtigen Antwort ein Feld weiter rücken darf, unabhängig davon, auf welchem Level man sich befindet. Dieser Ansatz beinhaltet echte Chancengleichheit und Binnendifferenzierung. Beim „**competitive approach**“ hingegen wird größere Risikofreude belohnt: die Spielfigur darf pro Level ein Feld weiterrücken.

*Decide on which approach you want to take. In the “gentle approach”, your token moves one space forward, no matter which word level you chose. In the “competitive approach”, your token moves one space forward for a correct answer from level 1, two spaces for a correct answer from level 2 and three spaces for a correct answer from level 3.*

### Alternativer Einsatz

Innerhalb einer Lerngruppe können Kleingruppen mit homogenem Lernstand gebildet werden, die sich für eines der drei Levels entscheiden, auf dem sie spielen wollen.

Um Kopieraufwand zu sparen, kann das Spielfeld über **Whiteboard/Beamer** oder Overheadprojektor präsentiert werden. Die Klasse wird dann in zwei Hälften geteilt, die gegeneinander antreten. Die Lehrkraft liest die Definitionen vor und zeigt den Spielfortschritt an.

### Verwendeter Wortschatz

Auf jeder Spielkarte befinden sich drei Wörter in verschiedenen Niveaus, wobei das oberste das einfachste ist. Der Wortschatz lehnt sich überwiegend, jedoch bewusst nicht ausschließlich, an den gängigen Lehrwerke an.

Auf der **CD 28** bzw. in der „Zip-Datei“ finden Sie auch **Blanko-Datei**, mit deren Hilfe Sie selbst zusätzliche Spielkarten erstellen können.



## Rack your brain – cards

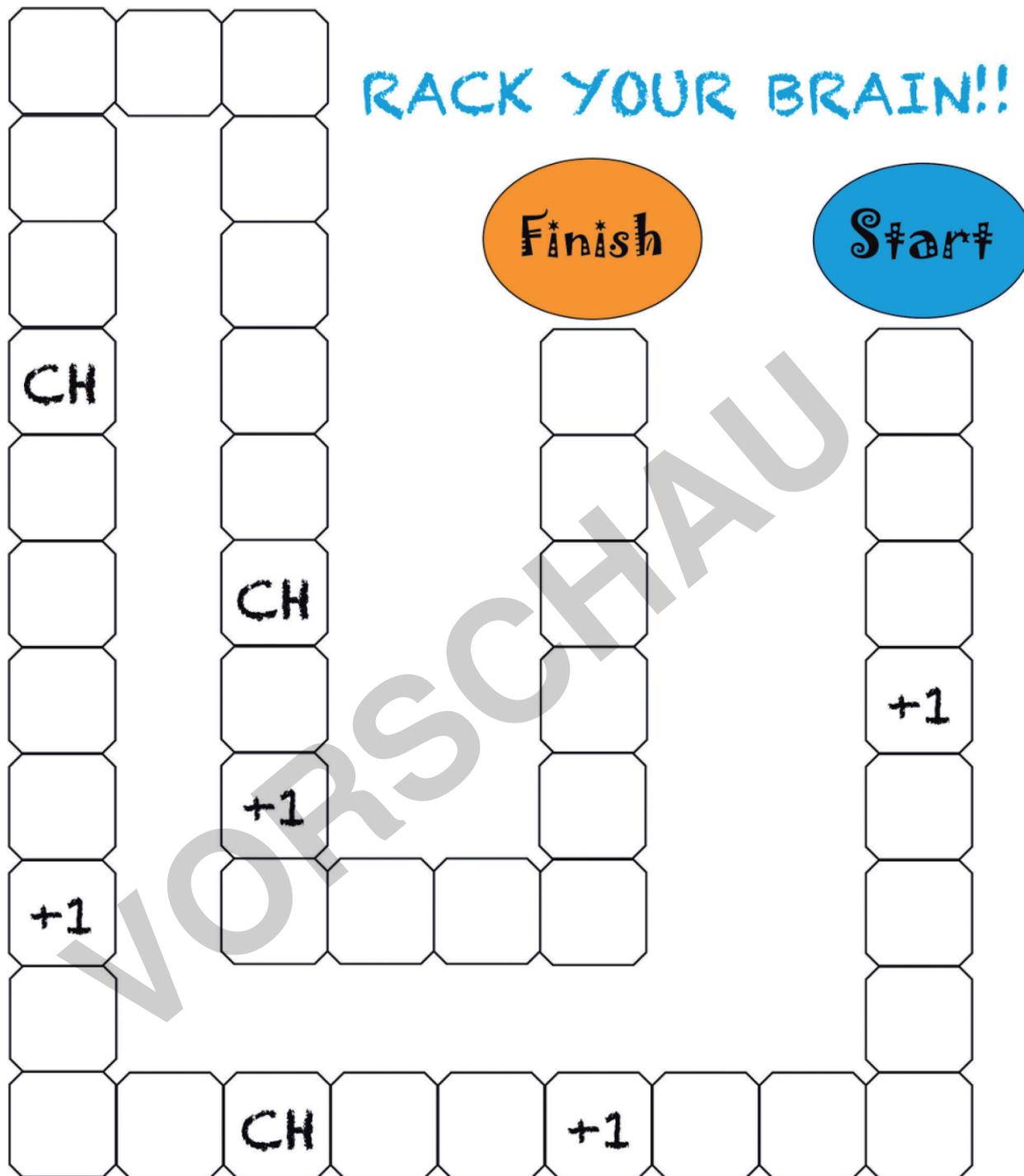
**M 1**


<p>☆</p> <p>An electronic message sent over the Internet</p> <p><b>EMAIL</b></p>	<p>☆</p> <p>A person you work with</p> <p><b>COLLEAGUE</b></p>
<p>☆☆</p> <p>When you are extremely angry, you are</p> <p><b>FURIOUS</b></p>	<p>☆☆</p> <p>A large group of people who are together in one place</p> <p><b>CROWD</b></p>
<p>☆☆☆</p> <p>A part of a company that deals with a specific area of work</p> <p><b>DEPARTMENT</b></p>	<p>☆☆☆</p> <p>A bus, train, plane etc. that travels regularly between two places</p> <p><b>SHUTTLE</b></p>
<p>☆</p> <p>A wireless phone that can be used everywhere a signal is received</p> <p><b>MOBILE PHONE</b></p>	<p>☆</p> <p>A place in a company where food is sold for a lower price</p> <p><b>CANTEEN</b></p>
<p>☆☆</p> <p>The feeling of not liking someone or something</p> <p><b>DISLIKE</b></p>	<p>☆☆</p> <p>The amount of money you get for doing your job</p> <p><b>SALARY</b></p>
<p>☆☆☆</p> <p>The space at the top of an email that tells you what the email is about</p> <p><b>SUBJECT LINE</b></p>	<p>☆☆☆</p> <p>An important event in the history or development of something or someone</p> <p><b>MILESTONE</b></p>

☆ When you come first in a game or contest or sport, you <b>WIN</b>	☆ When there is no dirt at all in a place, it is <b>CLEAN</b>
☆☆ Someone who is paid to work for someone else <b>EMPLOYEE</b>	☆☆ A piece of glass with a shiny, metal-covered back that reflects light and shows whatever is in front of it <b>MIRROR</b>
☆☆☆ The system by which a country produces and uses goods and money <b>ECONOMY</b>	☆☆☆ Too expensive and valuable for most people – brands of clothes for example <b>EXCLUSIVE</b>
☆ A room or building in which people work <b>WORKPLACE</b>	☆ A large container that uses electricity to keep food cold <b>FRIDGE</b>
☆☆ A small printed piece of paper you stick on a letter or postcard <b>STAMP</b>	☆☆ The rules about how words change their form and combine with other words to make sentences <b>GRAMMAR</b>
☆☆☆ A number of people living in a particular area <b>POPULATION</b>	☆☆☆ A feeling of sadness about something sad or wrong or about a mistake you made, and a wish that it could have been better <b>REGRET</b>
☆ What you give a person on their birthday <b>PRESENT</b>	☆ The person with the most important position in the company <b>CEO (CHIEF EXECUTIVE OFFICER)</b>
☆☆ Something you use for washing your body that is usually hard and smells good <b>SOAP</b>	☆☆ A person who is admired for great actions that show courage <b>HERO</b>
☆☆☆ An electric machine that cleans floors by sucking up dirt <b>VACUUM CLEANER</b>	☆☆☆ A boat or ship that takes passengers and often cars across a river or lake as a regular service <b>FERRY</b>

## Rack your brain – board

M2



## M3 Rack your brain – rules of the game

### You need ...

- Groups of 5–6 players
- 1 token<sup>2</sup> for every player
- 1 quizmaster who reads out the explanations<sup>1</sup>
- 1 game board
- 1 set of cards per group

### Rules of the game

- The quizmaster picks a card and the first player decides on level 1, 2 or 3. **Level 1 (\*)** is the easiest, **level 2 (\*\*)** is a bit more difficult and **level 3 (\*\*\*)** the most difficult one. (With every new move you can pick your level again.)
- The quizmaster reads out the explanation, the first player guesses the word.
- 😊 **Correct answer:** Move your token one field forward for level 1, two fields for level 2 and three fields for level 3. Then it's the next player's turn.
- 😞 **Wrong answer:** You can make two mistakes. If you still do not know the answer, stay where you are. The other players can now blurt out the correct word, the first one to do so moves on. You then continue with the next player whose turn it is.
- The **winner** is the player who reaches "**Finish**" first – but there might be some complications before he or she gets there ...

**Another one! (+ 1):** You can ask for another word which will give you a chance of moving further on.

**Challenge! (CH):** You have the right to challenge<sup>3</sup> the most advanced<sup>4</sup> player. Both of you have to answer all three questions on one card each. If you have more correct answers, you swap places with him or her. If the other player has more correct answers, both of you stay where you are.

1 **explanation:** die Erklärung – 2 **token:** die Spielfigur – 3 **to challenge:** herausfordern – 4 **the most advanced:** hier: der am weitesten vorgerückte ...

### Useful expressions

#### ... for the quizmaster

Tom, it's your turn now.  
 Which level would you like?  
 How about trying level 3 for a change?  
 No, I'm afraid that was wrong/not correct.  
 Try again.  
 Are you sure?  
 You've got one more chance.  
 Next player, please!  
 Lisa, I'm afraid you have to move back again.

#### ... for the players

Give me a word from level 2, please.  
 Could you read that again, please?  
 I didn't get the last word.  
 Let me think again.  
 That's a hard one./That's tricky.  
 That's obvious!  
 I'd like to have another question, please.  
 Marc, I would like to challenge you.  
 Dilara, let's fight about this field.

