

**ZIELE**

**Wortschatz:** Worterklärungen in der Zielsprache verstehen und anwenden

**Evaluationskompetenz:** Sprachliche Fähigkeiten selbst einschätzen

**Sprechen:** Sich über Regeln und Spielverlauf in der Zielsprache verständigen

**NIVEAU**

ab 3. Lernjahr, Sekundarstufe II

Drei verschiedene Niveaus, die dem Wortschatz der **Kompetenzniveaus A 1/A 2, B 1 und B 2 des Gemeinsamen europäischen Referenzrahmens (GER)** entsprechen; in heterogenen Lerngruppen kann jeder Schüler sein Niveau selbst festlegen, sodass innerhalb einer Gruppe auf drei verschiedenen Niveaus gespielt werden kann.

**DAUER**

Kurze Phasen zwischendurch bis hin zu einer Unterrichts-/Doppelstunde

**EINBETTUNG**

Die Karten sind lehrwerksunabhängig einsetzbar und auch für Vertretungsstunden gut geeignet. Sie bieten sich aufgrund ihrer inhaltlichen Ausrichtung besonders auch für eine Vertiefung und Umwälzung des themenspezifischen Vokabulars an.

**Zum Gegenstand**

Vokabelarbeit ist auch und gerade für den fortgeschrittenen Spanischunterricht ganz zentral – aber häufig für die Lernenden eine recht trockene und mühsame Angelegenheit. Mithilfe der vorliegenden Materialien können die Schülerinnen und Schüler auf spielerische und motivierende Weise ihre Wortschatzkenntnisse zu drei oberstufenrelevanten Themenbereichen des Spanischunterrichts („*Migración*“, „*Jóvenes en España/La crisis financiera*“, „*Las nuevas tecnologías/El mundo digital*“) vertiefen und überprüfen. Dazu steht differenziertes Vokabular auf drei Niveaus zur Verfügung.

**Vorbereitung**

- Karten mit Vorderseite und Rückseite auf Karton kopieren und laminieren
- Ein Set **Karten (M 1)** pro Gruppe (maximal fünf Spieler) bereithalten
- **Spielfeld (M 2)** und **Regelblatt (M 3)** kopieren und laminieren
- Eine Spielfigur pro Schüler (z. B. bunte Büroklammern oder verschiedene Münzen)

**Grundidee und Ziel des Spiels**

Die Schülerinnen und Schüler<sup>1</sup> erhalten die Definition eines Wortes (oder andere Erklärungen zu einem Wort) 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 jeder neuen Karte, sodass die Spieler mehr oder weniger risikofreudig operieren 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 spanischer 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 „¡El desafío!“ (DE) 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 die „**opción moderada**“ oder die „**opción competitiva**“ entscheiden. „**Opción moderada**“ bedeutet, dass man grundsätzlich bei einer richtigen Antwort ein Feld weiter rücken darf, unabhängig davon, auf welchem Niveau man sich befindet. Dieser Ansatz beinhaltet echte Chancengleichheit und Binnendifferenzierung. Bei der „**opción competitiva**“ hingegen wird größere Risikofreude belohnt: Die Spielfigur darf pro Niveau ein Feld weiterrücken.

*Decide cuál de las dos opciones quieres seguir. En la “opción moderada”, tu ficha avanza una casilla, no importa cuál de los niveles de vocabulario elijas. En la “opción competitiva”, tu ficha avanza una casilla por una respuesta correcta del nivel 1, dos casillas por una respuesta correcta del nivel 2 y tres casillas por una respuesta correcta del nivel 3.*



**Tipp:** Neben der sprachlichen Leistung ist die abstrahierende Denkleistung bei diesem Spiel nicht zu unterschätzen. Es ist zu erwarten, dass Schüler sagen, sie wüssten genau, was gemeint ist, kämen aber nicht einmal im Deutschen auf das richtige Wort. Damit das Spiel nicht stockt, ist das **Nennen des Anfangsbuchstaben**

grundsätzlich erlaubt.

### Alternativer Einsatz

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

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



Der Einsatz einzelner Karten durch die Lehrkraft bietet sich auch für einen motivierenden Beginn von Unterrichtsstunden oder zum Methodenwechsel zwischen Arbeitsphasen an.

### Verwendeter Wortschatz

Auf jeder Spielkarte befinden sich **drei Wörter in verschiedenen Niveaus**. Das oberste entstammt dem Wortschatz des Anforderungsbereichs A 1/A 2 des europäischen Referenzrahmens, das mittlere B 1, das untere B 2. Bei Wörtern mit multiplen Bedeutungen wird immer die Bedeutung des entsprechenden Niveaus erfragt.

Diese Klassifizierung ist nicht zwangsläufig an die Progression der Lehrwerke gekoppelt. Hierdurch wird auf angenehme Weise die Unberechenbarkeit des Spiels gesteigert: Die Schüler sollten sich also nicht grundsätzlich auf ein Niveau einschließen, sondern **Risikofreude** zeigen.

Auf der **CD 27 bzw. in der Zip-Datei** finden Sie **Zusatzkarten zum Themenbereich „Migración“ (ZM 1)** sowie eine **Blanko-Datei (ZM 2)**, mit deren Hilfe Sie sich selbst zusätzliche Spielkarten erstellen können. Außerdem steht dort der **verwendete Wortschatz (ZM 3)** in Form von Wortlisten zur Verfügung, die nach Niveaus und Themen geordnet sind und auch vor dem Spiel zur Vorentlastung und Besprechung an die Lernenden ausgeteilt werden können.



## ¿Conoces la palabra? Spielerisches Vokabeltraining auf 3 Niveaus (ab 3. Lernjahr, Sek II)

nach einer Idee von Dorothea Buschmann, Möhnesee

### M 1 ¿Conoces la palabra? – tarjetas

Tema: Migración



<p>☆</p> <p>Adjetivo: Cuando estás tan cansado/-a que ya no quieres hacer nada más, estás ...</p> <p><b>AGOTADO/-A</b></p>	<p>☆</p> <p>Identificación para ir de un país a otro</p> <p><b>EL PASAPORTE</b></p>
<p>☆☆</p> <p>Es lo que los seres vivos comen y beben para sobrevivir</p> <p><b>LA ALIMENTACIÓN</b></p>	<p>☆☆</p> <p>Un problema físico o daño que puede causar mucho dolor</p> <p><b>UNA HERIDA</b></p>
<p>☆☆☆</p> <p>Ayuda incondicional en situaciones difíciles</p> <p><b>LA SOLIDARIDAD</b></p>	<p>☆☆☆</p> <p>El proceso de aprender a vivir juntos en una sociedad multicultural</p> <p><b>LA INTEGRACIÓN</b></p>
<p>☆</p> <p>El día de tu cumpleaños en tu identificación oficial</p> <p><b>(LA) FECHA DE NACIMIENTO</b></p>	<p>☆</p> <p>Adjetivo: La frontera siempre está ... para los sin papeles.</p> <p><b>CERRADA</b></p>
<p>☆☆</p> <p>Persona que sale de su país para vivir en otro</p> <p><b>EL/LA EMIGRANTE</b></p>	<p>☆☆</p> <p>Porción de tierra dividida por océanos</p> <p><b>UN CONTINENTE</b></p>
<p>☆☆☆</p> <p>Cuando las personas reciben medicinas y atención de un profesional de la salud</p> <p><b>LA ASISTENCIA MÉDICA</b></p>	<p>☆☆☆</p> <p>Es el lugar de acogida a donde llegan los inmigrantes</p> <p><b>EL PAÍS DE DESTINO</b></p>

M 2 ¿Conoces la palabra? – el tablero de juego

# ¿CONOCES LA PALABRA?

The crossword puzzle board consists of a grid of cells. The starting cell contains the word "DE". A blue oval labeled "Salida" is positioned at the end of the word. An orange oval labeled "Meta" is positioned at the end of the word. The word is followed by a cell containing "+1". The word "DE" is also present in another cell. The board is surrounded by empty cells, and a large watermark "VORSCHEITAU" is visible across the board.