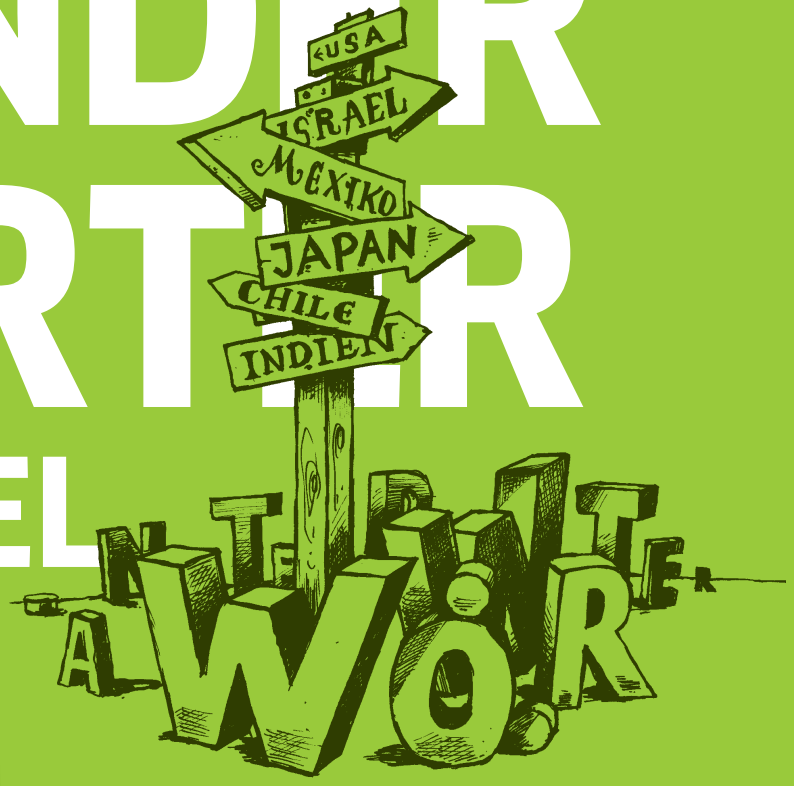
WANDER WÖRTER

DAS SPIEL



SPIELANLEITUNG

DIDAKTISIERUNGSTIPPS

GOETHE INSTITUT

Sprache. Kultur. Deutschland.

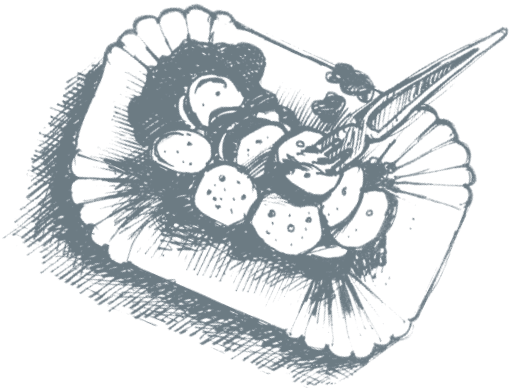
Hueber Freude an Sprachen

DIDAKTISIERUNG

VORSCHLÄGE FÜR DEN EINSATZ DES SPIELS »WANDERWÖRTER« IM UNTERRICHT »DEUTSCH ALS FREMDSPRACHE« (DAF)

ZIELGRUPPE

»Wanderwörter« eignet sich für den Einsatz in Gruppen mit fortgeschrittenen Deutsch Lernenden – gemäß dem Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen (GER) ab der Niveaustufe B2, und vor allem für C1. Als auflockerndes Spiel im Unterricht hilft es, Sprechhemmungen zu überwinden – und vermittelt zugleich interessantes, etymologisches Wissen über die deutsche Sprache. Zu sehen, wie viele deutsche Wörter in andere Sprachen »ausgewandert« und wie viele »eingewandert« sind, die oft amüsanten Bedeutungsveränderungen und das Entdecken zwischensprachlicher Zusammenhänge wirken motivierend und regen zur Diskussion an. Und gegebenenfalls sogar dazu, sich selbstständig mit ähnlichen Phänomenen zu beschäftigen, die den Lernenden aus ihren Mutter- oder gelernten Fremdsprachen bekannt sind.



VEREINFACHTE SPIELVARIANTEN (AB B2)

Das Spiel nach der originalen Spielanleitung zu spielen ist auch für fortgeschrittene Lernende recht anspruchsvoll. Vor allem die »Chance«-Karten richten sich, sowohl inhaltlich als auch die unterhaltsamen Formulierungen betreffend, eher an C1-/C2-Lernende, Muttersprachlerinnen und Muttersprachler. Gemäß der Einschätzung der Lehrkraft können die »Chance«-Karten ganz aus dem Spiel genommen und die orangen Felder zu einem normalen Feld für den Hauptstapel werden.

Die Spielkarten lassen sich zudem abweichend vom Originalspiel für verschiedene unterhaltsame und didaktisch wertvolle Spiel- und Quizarten verwenden und dabei an unterschiedliche Unterrichtsbedingungen und Niveaus der Lernenden ab der Niveaustufe B2 im Unterricht »Deutsch als Fremdsprache« (DaF) anpassen. Eine Auswahl wird im Folgenden vorgestellt.

EIGENE DIDAKTISIERUNGEN MIT ANDEREN LEHRKRÄFTEN TEILEN AUF: WWW.GOETHE.DE/SPIEL/WANDERWOERTER

Auf unserer Website können Sie Ihre eigenen Didaktisierungen zum Spiel »Wanderwörter« mit anderen Lehrkräften teilen. Oder haben Sie vielleicht mit Ihren Lernenden neue Wanderwörter entdeckt? Auch diese können Sie gerne auf der oben genannten Website einreichen.

MÖGLICHE SPIELVARIANTEN

»WOHER KOMMT …?«

GRUPPENARBEIT

Spieler: Lernende in Gruppen von zwei bis acht Spielern, ab B2.
Spielmaterial: Karten »Eingewanderte Wörter«, Spielbrett oder andere Weltkarte (Poster oder Ähnliches), circa 20 Fähnchen oder Spielfiguren.

Spielablauf: Jede Gruppe bekommt eine Weltkarte und circa 20 »Eingewanderte Wörter«-Karten. Diese werden auf die Spieler verteilt. Der Reihe nach berichten die Spieler, woher das auf ihrer Karte bezeichnete Wort kommt und was es im Deutschen bedeutet (beziehungsweise ursprünglich einmal bedeutet hat). Dabei markieren die Spieler die Herkunftsländer dieser Wörter mit einem Fähnchen oder einer Spielfigur auf der Weltkarte. Danach beginnt die Quizrunde: Ein Spieler fängt an und liest die Frage 1 vor: »Aus welcher Sprache stammt das Wort …?« Die Markierungen auf der Weltkarte helfen den ratenden Spielern. Derjenige, der am schnellsten die Antwort weiß, bekommt das Fähnchen/die Spielfigur, mit der das Land auf der Weltkarte markiert ist. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, seine Frage vorzulesen.
Übungsziel: Sprechen, Hörverständnis, etymologisches Wissen.

»WAS IST DAS …?«

GRUPPENARBEIT

Spieler: Zwei Mannschaften (mindestens zwei, maximal sechs Spieler pro Mannschaft), ab B2. Spielmaterial: Karten »Eingewanderte Wörter«, »Ausgewanderte Wörter«, eine Sanduhr (oder Stoppuhr). Relevant ist nur die Frage 3 (»Beschreibe …«). Je nach Sprachniveau der Lernenden kann die Lehrerin beziehungsweise der Lehrer im Vorfeld schwierige Wörter aussortieren. Außerdem sollte die Lehrkraft bei den »Ausgewanderte Wörter«-Karten vorher entscheiden, ob sie auch Wörter in den Bedeutungen, die diese im Ausland angenommen haben, erklären lassen möchte. (Frage 3 bezieht sich hier manchmal auf die Bedeutung im Deutschen, manchmal auf die veränderte Bedeutung in anderen Sprachen.)

Spielablauf: Die Karten werden gemischt und liegen auf einem Stapel verdeckt in der Mitte des Tisches. Die Spieler der Mannschaften A und B sitzen abwechselnd nebeneinander (Spieler A – Spieler B – Spieler A und so weiter). Ein Spieler der Mannschaft A beginnt. Er zieht die oberste Karte, liest für sich die Frage 3 und fängt an, das betreffende Wort zu beschreiben. Der Spieler darf dabei keine Teile des Wortes (»Matte« oder »hängen« bei »Hängematte«) verwenden. Die Mitspieler seiner eigenen Mannschaft versuchen, das Wort zu erraten, bevor die vorher vereinbarte Zeit abgelaufen ist.

Die Nachbarn des aktiven Spielers (die ja der anderen Mannschaft angehören) dürfen die Karte sehen und achten darauf, dass der Spieler die Spielregel einhält (keine verwandten Wörter) und die Zeit nicht überschritten wird. Schafft es die Mannschaft, das Wort rechtzeitig zu erraten, erhält sie die Karte und damit einen Punkt. Schafft sie es nicht, wird die Karte aus dem Spiel genommen. Sieger ist die Mannschaft, die am Ende die meisten Karten hält.

Für Gruppen mit weniger fortgeschrittenen Lernenden:
Um das flüssige Sprechen zu üben, kann die sprachliche Eingrenzung weggelassen werden. Die Spieler dürfen dann auch verwandte Wörter benutzen. Dies ist ebenfalls eine hervorragende Sprechübung, da es das schnelle Übersetzen in andere Wortarten und das Formulieren trainiert.

Die Lehrerin oder der Lehrer entscheidet dabei, ob die Lernenden maximal eines oder sogar alle Teile des Wortes in abgewandelter Form benutzen dürfen (zum Beispiel »Schadenfreude«: »Wenn ich mich freue, dass dir etwas Schlechtes passiert, dann ist das …« – oder sogar: »Wenn ich mich freue, weil dir etwas schadet …«).

Übungsziel: Paraphrasieren (mündlich), Wortschatztraining, Sprechfertigkeit, Hörverständnis.

VARIANTE: PANTOMIME

Die Spielvariante »Was ist das …?« lässt sich auch als Pantomime spielen. Abgesehen von dem unterhaltsamen Effekt der Pantomime, werden so auch sprachlich gehemmtere Lernende motiviert. Zudem trainieren pantomimische Spiele die für Fremdsprachen Lernende wichtige kommunikative Kompetenz, sprachliche Defizite mit Gesten und Mimik zu kompensieren.

PÄRCHEN: WORT – BEDEUTUNG

PARTNER- ODER GRUPPENARBEIT

Spielmaterial: Karten »Eingewanderte Wörter« (Frage 3), »Ausgewanderte Wörter« (Frage 2 + 3), blanko Karteikarten oder Ähnliches und gegebenenfalls ein einsprachiges Wörterbuch. Spieler: Partner- oder Gruppenarbeit (auch in großen Gruppen), ab B2.

Spielablauf: Die Lehrkraft verteilt an Kleingruppen oder Partner circa zehn Quizkarten und die doppelte Menge blanko Karteikarten. Vorher sollte die Lehrkraft prüfen, ob sich die betreffenden Wörter für das Umschreiben eignen. In Partner- oder Gruppenarbeit werden nun Karten-Pärchen hergestellt: Auf die eine Karteikarte schreiben die Lernenden das Wort, auf die andere dessen Umschreibung.
Zum Beispiel: Karteikarte 1: »Schadenfreude ist …«, Karteikarte 2: »… wenn man sich freut, dass jemandem, den man nicht leiden kann, ein Missgeschick passiert«.

Bei den Beschreibungen können sich die Spieler von den Formulierungen auf den Quizkarten leiten lassen, aber auch mit einem einsprachigen Wörterbuch arbeiten und eigene Beschreibungen beziehungsweise Definitionen formulieren. Gespielt wird hinterher ebenfalls in Paaren oder Gruppen: Die Karten-Pärchen werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt. Abwechselnd decken die Spieler zwei Karten auf und lesen laut vor, was darauf steht. Dabei versuchen sie, zusammen passende Pärchen zu finden. Wer ein Pärchen gefunden hat, behält es. Gewinner ist, wer die meisten Pärchen sammelt. Werden die Lernenden in mehrere Gruppen unterteilt, können die Gruppen beziehungsweise Paare entweder nur mit den von ihnen hergestellten Karten spielen oder im Anschluss ihre Karten mit den anderen Gruppen beziehungsweise Paaren tauschen.
Übungsziel: Paraphrasieren (schriftlich), Wortschatztraining, Umgang mit dem Wörterbuch.

EXPERTENQUIZ

KLASSENRAUM, PARTNERARBEIT

Spielmaterial: Für B2: Karten »Eingewanderte Wörter« (Frage 1 + 2), »Ausgewanderte Wörter« (Frage 1 + 2), für C1: zusätzlich die »Chance«-Karten (Frage 2: Wort-Wahl). Spieler: Partner und Gruppen ab B2, auch für größere Gruppen geeignet.

Spielablauf: Die Lernenden arbeiten zunächst zu zweit: Sie erhalten vier bis acht Karten und bereiten ein kurzes Referat über die betreffenden Wörter, ihre Herkunft beziehungsweise den Bedeutungswandel dieser Wörter vor. Um einen zusammenhängenden Vortrag zu ermöglichen, sollte die Lehrerin oder der Lehrer die Karten vorher nach Themen ordnen.
Zum Beispiel: Abstrakte Begriffe: »Angst«, »Schadenfreude«, »Weltanschauung«, »gemutlichkeit« …
Begriffsfeld Arbeit: »fertik«, »aberjetze«, »arbeito«, »berufsverbot« …
Lustige Bedeutungsänderungen: »nusu kaput«, »wiehajster«, »cimer(ka)«, »was-ist-das?« …
Kulinarisches: »Currywurst«, »Muckefuck«, »šlag«, »schnaps«, »Broiler«.

Wenn sämtliche »Experten« vor dem Plenum gesprochen haben, beginnt das Quiz: Alle Karten werden zu einem Quizstapel gemischt, die Lernenden werden in zwei Mannschaften unterteilt und ein Quizmaster wird ernannt. Der Quizmaster erhält die gesamten Karten und liest die Frage 1 oder 2 vor. Die Mannschaft, die zuerst die richtige Antwort ruft, bekommt einen Punkt.
Die »Experten« der jeweiligen Wörter dürfen sich natürlich nicht beteiligen.
Übungsziel: mündlicher Vortrag, Hörverstehen.

VON WÖRTERN, DIE UM DIE WELT ZIEHEN

Wörter wandern um die Welt, kehren zurück und finden sich so in allen Sprachen wieder. Als Wort-Schätze in ihrer schönsten Form kann man die Geschenkbände »Eingewanderte Wörter« und »Ausgewanderte Wörter« bezeichnen. Das Besondere an ihnen sind die Geschichten und Erinnerungen, die die Einsender mit ihrem ganz persönlichen Lieblingswort verbinden. Aus allen Wörtern, die bei den internationalen Wettbewerben eingereicht wurden, hat eine prominente Jury die interessantesten Vorschläge ausgewählt und ein Siegerwort gekürt. Die liebevolle Gestaltung und hochwertige Ausstattung der beiden Bücher taten ihr Übriges und machten sie zu Bestsellern.

»Eingewanderte Wörter«
ISBN 978-3-19-207891-0
152 Seiten
9,99 EUR (D)
14,90 CHF
10,30 EUR (A)

»Ausgewanderte Wörter«
ISBN 978-3-19-107891-1
144 Seiten
9,99 EUR (D)
14,90 CHF
10,30 EUR (A)

IMPRESSUM

Herausgeber:
Goethe-Institut e. V.
Zentrale
Abteilung Sprache
Dachauer Straße 122
80637 München
www.goethe.de

Projektkoordination: Rolf C. Peter und Tuğba Talas, Goethe-Institut
Spielkonzeption, Gestaltung und Illustration: d-signbureau, Matthias Schilling
Spieleautor: Dr. Thomas Daum
Konzeption Quizfragen: Dr. Thomas Daum, Sanja Köster, Dr. Thomas Köster
Didaktisierungstipps für den DaF-Unterricht: Sanja Köster
Redaktion: Südpol-Redaktionsbüro Köster & Vierecke
Lektorat: Dr. Frauke Severit
Produktion: Raum III, Kristian Krach
Druck Spielbox und Spielbrett: Hertel & Co. GmbH
Druck Spielkarten: Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH
Druck Spielanleitung: ulenspiegel druck gmbh, Andechs

1. Auflage November 2012

Wir danken dem Institut für Deutsche Sprache (IDS), Mannheim,
für die fachliche Unterstützung.

Alle Rechte vorbehalten.
Änderungen und Irrtümer vorbehalten.
Alle Angaben im Spiel ohne Gewähr. Das Werk und alle
seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.
Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen
bedarf der vorherigen Zustimmung des Goethe-Instituts.

»Wanderwörter. Das Spiel«
basiert auf den vom Goethe-Institut herausgegebenen Büchern,
die im Hueber Verlag erschienen sind.
»Eingewanderte Wörter« (ISBN 978-3-19-207891-0)
»Ausgewanderte Wörter« (ISBN 978-3-19-107891-1)

Mehr Informationen:
www.goethe.de/spiel/wanderwoerter

MIT FREUNDLICHER
UNTERSTÜTZUNG:

Auswärtiges Amt

»ANORAK«

Goethe-Institut e. V.
Zentrale
Abteilung Sprache
Dachauer Straße 122
80637 München
www.goethe.de