



WANDER WÖRTER DAS SPIEL



SPIELANLEITUNG

DIDAKTISIERUNGSTIPPS

GOETHE
INSTITUT

Sprache. Kultur. Deutschland.

Hueber

Freude an Sprachen



Start

S



WANDER
WÖRTER
DAS SPIEL



Ziel



CHANCE

- 1 WIRKLICH WAHR?** Das deutsche Wort »Ferien« kommt vom französischen »faire rien« (»nichts tun«).
- 2 WORT-WAHL:** Ein Freund, ein guter Freund? Im Sudanesischen ist das deutsche Wort »Kollege« (»kollege«) die Bezeichnung für ...
 A zusammengebundenes Strohfutter.
 B ein gut arbeitendes Lasttier
 C nicht raffiniertes Erdöl.
- 3 WÖRTER-WISSEN:** Wozu bittet ein trinkfester Norweger, wenn er zum »vorspiel« einlädt?

1: falsch; von lateinisch »feriae« (=Festtage-)
 2: A
 3: Zum Alkoholgenuss vor einer Veranstaltung

»WANDERWÖRTER«

Ob morgens beim »**Latte Macchiato**«, beim »**Surfen**« im »**Internet**« oder beim abendlichen »**Rendezvous**« im »**Restaurant**« – täglich benutzen wir Wörter, die aus anderen Sprachen ins Deutsche »**eingewandert**« sind. Oft ist uns gar nicht mehr bewusst, dass sie aus einer anderen Sprache kommen. Umgekehrt entwickeln Schweden »**Fingerspitzengefühl**«, Russen geraten in »**Zeitnot**« und Nigerianer fragen sich: »**Is das so?**« – All dies sind lebendige Beispiele für den Austausch zwischen dem Deutschen und anderen Sprachen.

Der Deutsche Sprachrat und das Goethe-Institut wollten mehr dieser »**eingewanderten**« und »**ausgewanderten Wörter**« ausfindig machen und starteten 2006 eine internationale Spurensuche. Weltweit wurde dazu aufgerufen, sprachliche Fundstücke zusammenzutragen, die von Deutschland aus auf die Reise gingen oder ins Deutsche übernommen wurden. Über 10.000 Wort-Einsendungen aus mehr als 70 Ländern und aus 42 Sprachen trafen ein. Eine Auswahl der Einsendungen findet sich in den Büchern »**Eingewanderte Wörter**« und »**Ausgewanderte Wörter**« des Hueber Verlags.

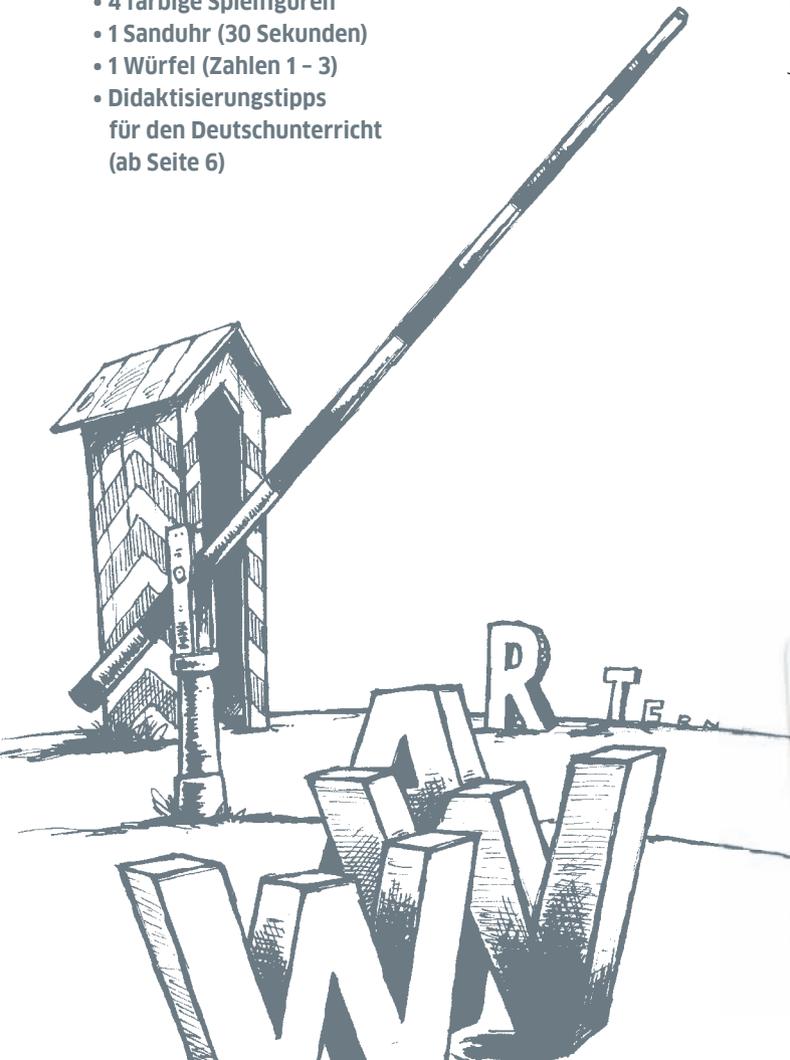
Auch in diesem Spiel, das sich an Freunde und Lernende der deutschen Sprache wendet, dreht sich alles um diese »**Wanderwörter**«. Gehen auch Sie auf eine Entdeckungsreise – und lernen Sie dabei spielerisch das Deutsche und noch viele weitere Sprachen näher kennen.



SPIELANLEITUNG

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett
- 75 Quizkarten »Eingewanderte Wörter«
- 75 Quizkarten »Ausgewanderte Wörter«
- 50 Quizkarten »Chance«
- 4 farbige Spielfiguren
- 1 Sanduhr (30 Sekunden)
- 1 Würfel (Zahlen 1 - 3)
- Didaktisierungstipps für den Deutschunterricht (ab Seite 6)



SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt. Die Quizkarten »Eingewanderte Wörter« und »Ausgewanderte Wörter« kommen gut gemischt als ein verdeckter Kartenstapel (Hauptstapel) daneben, ebenso wie die gut gemischten und verdeckten Quizkarten »Chance« (Nebenstapel).

Jeder Spieler sucht sich eine farbige Spielfigur aus und stellt sie auf das gleichfarbige Startfeld. Gespielt wird im Uhrzeigersinn, jeweils in Richtung des gleichfarbigen Zielfelds gegenüber. Der Spieler, der als Letzter im Ausland war, beginnt.

SPIELABLAUF

Der Startspieler würfelt und zieht seine Spielfigur entsprechend der Würfelzahl nach vorn. Der Spieler neben ihm (im Uhrzeigersinn) hebt daraufhin eine Quizkarte von dem Hauptstapel mit den ein- und ausgewanderten Wörtern ab und liest die Frage vor, die zu der gewürfelten Zahl gehört.

Kann der befragte Spieler die Frage beantworten, darf er auf dem Feld stehen bleiben. Weiß er die Antwort nicht oder gibt er eine falsche Antwort, muss er seine Figur um ein Feld zurückziehen.



DER FRAGETYP 3 (HAUPTSTAPEL)

Hat der aktive Spieler eine 3 gewürfelt, hebt er selbst die oberste Karte vom Hauptstapel ab und hält sie so vor sich, dass nur er den zu erratenden Begriff lesen kann. Ein Mitspieler dreht die Sanduhr um, und der aktive Spieler beginnt, den Begriff für alle anderen Mitspieler zu beschreiben.

Nicht erlaubt sind:

- Teilbegriffe aus dem Suchwort und deren direkte Abwandlung (zum Beispiel »Hängematte«: Hier dürfen die Worte »Matte«, »hängen«, »hängt« oder »aufhängen« nicht verwendet werden.)
- Pantomime

Alle nicht-aktiven Spieler versuchen nun gleichzeitig, den Begriff zu erraten und rufen ihren Vorschlag laut in die Gruppe hinein. Gelingt es dem aktiven Spieler, bevor die Sanduhr abläuft, den Begriff so zu beschreiben, dass dieser erraten wird, darf er auf seinem Spielfeld stehen bleiben. Derjenige Mitspieler, der das Wort oder die Bedeutung erraten hat, darf drei Felder vorrücken.

Gelingt dem aktiven Spieler in der vorgegebenen Zeit die Aufgabe nicht, muss er ein Feld zurückgehen. Unterstützend kann der aktive Spieler erwähnen, aus welcher Sprache/aus welchem Land das zu erratende Wort stammt.

DIE ORANGEN »CHANCE«-FELDER

Betritt oder überschreitet der aktive Spieler eines der beiden orangen »Chance«-Felder, kommt der Nebestapel zum Einsatz. Der aktive Spieler hebt die oberste Karte ab und fordert den am weitesten zurückliegenden Spieler auf, zu würfeln.

Nun liest er ihm die zur gewürfelten Zahl gehörende Frage vor.

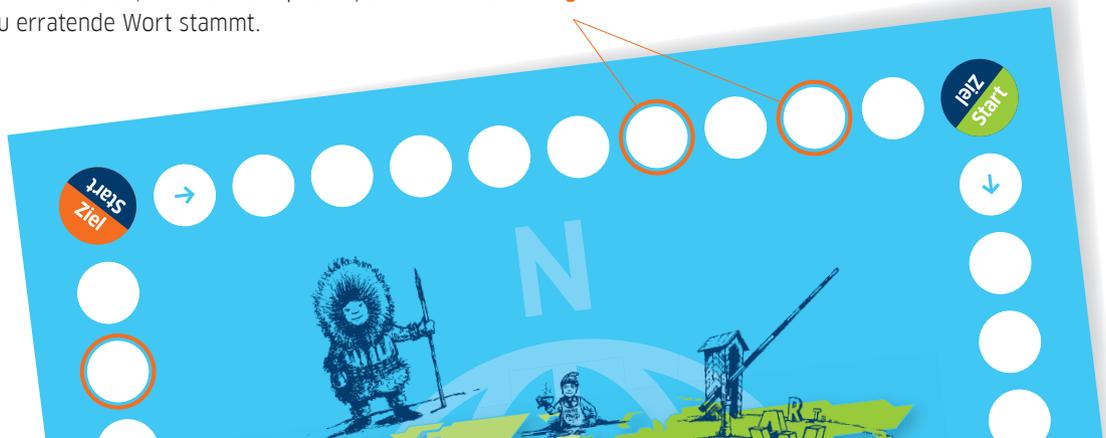
Antwortet der Befragte richtig, darf er die entsprechende Würfelzahl vorrücken. Wenn er dabei auf ein oranges Feld kommt, hat das keinerlei Auswirkung. Bei einer Falschantwort bleibt er auf seinem Feld stehen. Danach geht das Spiel mit dem Mitspieler weiter, der links neben dem aktiven Spieler sitzt. Der aktive Spieler setzt also aus und ein zurückliegender Spieler erhält die Chance, aufzuholen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler sein Zielfeld betreten oder überschritten hat.

HABEN SIE WEITERE WANDERWÖRTER ENTDECKT?
TEILEN SIE DIESE MIT UNS UNTER:
WWW.GOETHE.DE/SPIEL/WANDERWOERTER

Die orangen »Chance«-Felder



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