

Alias – Game

Zielgruppe: Zuwanderer, die Vokabeln zu einem bestimmten Thema lernen müssen	
Methode: Spiel zur Verbesserung des Wortschatzes zu einem bestimmten Thema	Benötigte Zeit: 15-30 min
<p>Hintergrundinformation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Einsatz verschiedener pädagogischer Instrumente für den Unterricht von Zuwanderern</i> - <i>Verbesserung des Lehrmaterials</i> - <i>neue Arten von Unterrichtsmaterialien entwickeln</i> <p><i>Fachkompetenz;</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Fähigkeit, Hindernisse und Schwierigkeiten beim Lernen (aus kultureller und sprachlicher Sicht) zu erkennen</i> - <i>Kenntnisse verschiedener Methoden für den Unterricht von Nicht-Muttersprachlern</i> <p><i>Kommunikations- und Sprachkenntnisse</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Kenntnisse des Fachvokabulars für den Unterricht</i> - <i>Fähigkeit, mit Zuwanderern zu interagieren</i> - <i>Kenntnisse der verschiedenen Kommunikationsmittel</i> 	
<p>Lernergebnisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die S*S lernen spezifisches Vokabular - Die S*S lernen, in einer Gruppe zu arbeiten - Die S*S lernen zu warten, bis sie an der Reihe sind. 	



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Soziale Kompetenz

- Fähigkeit das gegenseitige Verständnis zu verbessern
- Fähigkeit zur Entwicklung von Gruppenbildung und Zugehörigkeit

Kurze Beschreibung der Unterrichtssequenz:

- Die S*S lernen Vokabeln zu dem vom Lehrer gewählten Thema.
- Das Spiel kann für einen Teil der Gruppe verwendet werden, während die anderen S*S etwas anderes lernen
- oder, falls S*S schneller fertig sind, als Pausen- bzw. Zusatzaufgabe.

Benötigtes Material:

- laminierte Karten mit einem Wort oder einem Bild zu einem bestimmten Thema (Es können die gleichen Karten wie beim Memory-Spiel verwendet werden).
- Der Schwierigkeitsgrad kann an die Fähigkeiten der S*S angepasst werden (Schwierigkeit der Wörter, Schwierigkeit der Bilder, etc.).
- Die Anzahl der benötigten Karten hängt von der Anzahl der S*S ab. Bei einer großen Gruppe ist es besser, mehrere Spiele vorzubereiten und die Gruppe in kleinere Lerngruppen aufzuteilen.

Anwendung::

- Entscheiden Sie, ob Sie einen Wettbewerb veranstalten wollen und wie spannend dieser sein soll.
- Erklären Sie den S*S die Idee und die Regeln.
- Mischen Sie die Karten und legen Sie sie als Stapel mit der Rückseite nach oben auf einen Tisch, der von der Gruppe entfernt ist (mehr körperliche Aktivität) oder in die Mitte des Tisches, an dem die S*S sitzen.
- Jeweils ein S*S nimmt eine Karte, zeigt sie den anderen S*S jedoch nicht (oder geht, um eine Karte zu nehmen).



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

- Ein S*S versucht, den anderen zu erklären, was auf der Karte steht, indem er erklärt, wie der abgebildete Gegenstand verwendet wird, welche Farbe er hat usw.: Es ist nicht erlaubt, den genauen Namen des Gegenstandes zu nennen.
- Wenn auf der Karte ein Wort steht, darf dieses Wort oder Teile davon beim Erklären nicht verwendet werden, andernfalls übernimmt ein anderer S*S die Karte.
- Der S*S / das Team, der / das den Inhalt der Karte errät, bekommt diese.
- Dann ist die nächste Person an der Reihe, die die Karte umdreht.
- Wenn die Karte zu schwierig zu erklären ist, kann sie weitergegeben bzw. weggelegt werden.
- Sie entscheiden, ob Sie die Zeitressourcen begrenzen möchten.
- Zum Ende des Spiels:
 - A) Das Team, das den Inhalt der Karten am schnellsten erklärt hat, gewinnt
 - B) Der Schüler, der am meisten geraten hat, gewinnt
 - C) Die Gruppe, die es schafft, die meisten Karten in einer bestimmten Zeit zu erklären, gewinnt
- Sie können das Spiel je nach S*S variieren. Punkte müssen nicht gezählt werden, wenn es kein Wettbewerb sein soll.
- Erinnern Sie die S*S daran, dass sie warten müssen, bis sie an der Reihe sind.
- Vereinbaren Sie, ob sich die S*S gegenseitig helfen dürfen oder nicht.
- Am Ende: Sprechen Sie mit den S*S darüber, was sie gelernt haben, welche Gegenstände auf den Karten stehen und wie sie verwendet werden.

Additional information (pictures, links, forms, etc.)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

