

„Sprachen spielend lernen

– die Memo-Box“

Grundspielregeln:

Auf den Karten sind Schulsachen abgebildet. Jedes Motiv gibt es doppelt, damit also 20 Kartenpaare. Ziel des Spiels ist es, so viele Kartenpaare wie möglich zu finden und den Gegenstand in einer oder mehreren Sprachen zu benennen.

Alle Karten werden gemischt und mit der Bildseite nach unten ausgelegt. Die Spieler*innen drehen der Reihe nach (im Uhrzeigersinn) jeweils 2 Karten um. Wenn eine Person ein Pärchen, also 2 identische Karten, findet und diese auch benennen kann, darf sie diese behalten und 2 weitere Karten aufdecken. Wenn nicht, dreht sie die Karten wieder um und die nächste Person ist an der Reihe.

Die Person, die am Ende die meisten Paare hat (und benennen) kann, gewinnt.

Das Spielideen lassen sich grundsätzlich mit jedem beliebigen Memo-Spiel mit beliebigen Motiven/Begriffspaaren spielen. Sie können auch auf verschiedene andere Bereiche (Fächer) übertragen und dort angewendet werden. Dazu müssen dann passende Kartenpaare gefunden und/oder vorbereitet werden.

Spielideen, die die Mehrsprachigkeit fördern:

Um die Familiensprachen, Deutsch als Zweit-/Fremdsprache oder die erlernten Fremdsprachen zu fördern, kann entweder das gesamte Spiel (durchgängig) in der einen oder anderen Sprache gespielt werden; das setzt voraus, dass alle Mitspieler über eine gemeinsame Sprache verfügen.

Es können jedoch alternativ auch mehrere Sprachen gleichzeitig verwendet werden, wenn die Mitspieler unterschiedliche Sprachen sprechen. Am Ende gewinnt die Person, die die meisten Paare gefunden und die Begriffe in einer oder mehreren weiteren Sprache(n) benannt hat (pro weitere Sprache 1 Zusatzpunkt).

Spielideen zur Einübung und Förderung bestimmter Sprachbereiche:

Zur Einübung

des Artikels: Karten sortieren lassen nach grammatischem Geschlecht/Artikeln (*der/die/das*), nach Kategorien (Spielsachen/Schulsachen/Möbel...)

der Pluralbildung: Einzahl und Mehrzahl bilden lassen

von Präpositionen: Bilder werden im Raum platziert, Spieler müssen beschreiben, wo sich die Karte befindet (*unter* dem Stuhl, *auf* der Fensterbank, *neben* der Kiste usw.) – und holen (bewegungsfördernd)

der Satzbildung: einen ganzen Satz bilden mit dem Begriff

des Erzählens (Textproduktion): eine Geschichte (weiter)erzählen mit gezogenen Karten (mündlich oder schriftlich)

Spielideen, die (zusätzlich) die Bewegung fördern:

Alle Spieler*innen erhalten eine Bildkarte und bewegen sich frei im Raum. Jede/r trifft auf eine andere Person. Jedes Paar fragt sich gegenseitig, was auf der Karte zu sehen ist und benennt den Begriff (evtl. auch mit o.g. Varianten zur Artikelbildung, Pluralbildung, Satzbildung, evtl. auch zur Verbkonjugation zu erweitern).

Sind alle Begriffe von allen benannt worden, können in der nächsten Runde einzelne oder alle Bildkarten ausgetauscht werden.

Spielideen ohne Karten/Personen- oder Gegenstände-Memory (in größeren Gruppen):

1. 2 Spieler*innen (Schüler*innen) warten außerhalb des Raums, während der Rest der Spieler (größere Gruppe/Klasse) zufällige Begriffspaare bildet.
2. Jedes Paar wählt ein Wort und eine Sprache, in der dieses Wort gesagt werden soll – zusätzlich kann das Wort schriftlich festgehalten werden. Oder: Jedes Paar erhält eine Karte mit einem Wort und wählt aus, in welcher Sprache es sein Wort sagen will.
(Die Spieler*innen sollten ermutigt werden, die Wörter in verschiedenen Sprachen zu wählen, die sie kennen, auch wenn in einem Paar nur einer von beiden die Sprache mehr oder weniger gut beherrscht.)
3. Die Spieler*innen bewegen sich im Raum und nehmen entweder einen zufälligen Platz oder eine Position (im Stehen) ein.
4. Die beiden Spieler*innen, die außerhalb des Raums warten, dürfen wieder hereinkommen und sich vor die Gruppe stellen.

Sie wählen nun abwechselnd zwei verschiedene Personen im Raum aus, die „ihren“ Begriffe einmal in der ausgewählten Sprache nennen, und entdecken so viele Paare wie möglich. Wenn eine/r der beiden Spieler*innen ein Paar entdeckt, verlassen diese „Paare“ ihren Platz und stellen sich hinter den/die Spielerin, der/die sie erraten hat. Oder die Punkte werden notiert und das erratene Paar muss sich hinsetzen, um anzuzeigen, dass sein Wort bereits erraten wurde. Varianten sind auch möglich.

Viel Spaß beim Spielen und Lernen!

Für mehr Ideen und weitere Links:

