

Wortschatzkarten

Für jedes Wort gibt es zwei Karten:



Wortkarte



Bildkarte

Am besten druckt man die Karten auf Karton aus. Man kann sie aber auch auf Papier ausdrucken und dann auf Karton kleben.

Folgende Spiele können Sie mit den Wortschatzkarten machen:

Memory®

Gespielt wird zu zweit oder in kleinen Gruppen. Man nimmt maximal acht Karten-Paare zu einem Wortfeld (Bild und Wort). Die Karten werden gemischt und offen in beliebiger Reihenfolge auf dem Tisch ausgelegt, am besten in einem Quadrat, z.B. 4 x 4. Der L lässt den S eine Minute Zeit, um sich zu merken, welche Karte wo liegt. Dann werden die Karten umgedreht, wobei man darauf achtet, dass die Karten an derselben Stelle bleiben. Der erste S deckt nacheinander zwei Karten auf. Sind es Wortkarten, liest er das Wort vor. Sind es Bildkarten, nennt er das entsprechende Wort dazu. Ziel des S ist es, ein Karten-Paar zu finden. Wenn der S zwei zueinander passende Karten gefunden hat, darf er das Karten-Paar behalten und weiterspielen. Hat er aber keine passenden Karten aufgedeckt, muss er diese wieder umgedreht an ihre Stelle zurücklegen und der nächste S spielt weiter. Wenn alle Karten-Paare gefunden sind, gewinnt, wer die meisten Karten hat.

Ratespiel

Gespielt wird in Paaren oder kleinen Gruppen nur mit den Bildkarten zu einem Wortfeld (am besten 6-8 Karten). Das Wortfeld muss den S bekannt sein. Die Karten werden von einem S, der zu einer anderen Gruppe gehört, gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Die S raten, welche Abbildung auf jeder Karte zu sehen ist. Sie tippen mit dem Finger auf eine Karte und nennen ein Wort aus dem Wortfeld, z.B.: *Hier ist schwimmen.* oder *Das ist ein Sessel.* Dann wird die Karte aufgedeckt. Die anderen S kontrollieren und sagen: *Ja, richtig.* oder *Nein, falsch.* Hat der S richtig geraten, darf er die Karte behalten und weiterspielen. Wenn nicht, dann spielt der nächste S weiter. Wenn alle Karten aufgedeckt sind, gewinnt, wer die meisten Karten hat.

Partnersuchspiel

Das Spiel eignet sich, um Nomen zu lernen. Maximal 20 S, jedoch immer eine gerade Anzahl, können mitspielen. Gespielt wird mit Karten-Paaren zu einem Wortfeld (je nach Klassengröße kann man zwischen 4-10 Karten-Paare nehmen). Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt. Die S der Gruppe 1 bekommen je eine Bildkarte, die Schüler der Gruppe 2 je eine Wortkarte. Die S stehen dann auf, gehen in der Klasse herum und versuchen den S zu finden, der die dazu passende Karte hat. Dabei fragen sie die anderen S und reagieren auf Fragen:

- ◆ Hast du einen Kuli? oder ◆ Ich brauche einen Kuli. Und du?
- ▲ Ja./Nein. Tut mir leid. ▲ Ich auch./Ich nicht.

Die S, die ihren Partner gefunden haben, dürfen sich wieder hinsetzen. Gespielt wird, bis alle einen Partner gefunden haben.

Pantomime

Gespielt wird mit Wortkarten zu Aktivitäten. Die Karten liegen auf einem Stapel vorne beim L. Ein S steht auf, kommt nach vorne, zieht eine Wortkarte und stellt die abgebildete Aktivität pantomimisch dar. Die S müssen raten, welche Aktivität er darstellt.

Bingo

Das Spiel wird mit mindestens sechs, höchstens zehn Bildkarten zu einem Wortfeld gespielt. Zeigen Sie den S, welche Bildkarten vorkommen. Ein S kommt nach vorne. Die anderen S zeichnen ein Bingo-Feld auf ein Blatt oder in ihr Heft (2 x 2 oder 3 x 2 Bingo-Felder) und schreiben in jedes Bingo-Feld ein Wort aus dem Wortfeld. Die Bildkarten werden gemischt und verdeckt als Stapel auf einen Tisch vorne gelegt. Der S vorne zieht dann nacheinander beliebige Bildkarten und nennt das abgebildete Wort laut. Hat ein S das Wort in seinem Bingo-Feld, streicht er dieses durch. Wer zuerst alle seine Wörter durchgestrichen hat, ruft *Bingo* und kommt nach vorne für die nächste Runde.

Unordnung

Gespielt wird in Paaren. Der L legt auf jeden Tisch eine Bildkarte. Die Wortkarten dazu wirft er an verschiedenen Stellen auf den Boden. Auf ein Zeichen des Lehrers stehen die S auf und versuchen so schnell wie möglich, das passende Wort zu ihrer Bildkarte zu finden. Das Schülerpaar, das als erste die Wortkarte gefunden hat, gewinnt und darf die Rolle des L übernehmen.

Bilderlotto

Gespielt wird zu zweit. Jeder S bekommt 6 Karten-Paare und legt damit ein Bilderlotto für seinen Partner. Unten liegt die Wortkarte und oben die Bildkarte. Die Bildkarte verdeckt die darunterliegende Wortkarte. Partner sieht die Bildkarte und versucht, das entsprechende Wort zu erraten. Dann hebt er die Bildkarte hoch, um zu kontrollieren. Wenn er richtig geraten hat, darf er das Bild behalten, wenn nicht, muss er die Bildkarte wieder auf die Wortkarte legen und der andere Partner ist dran. Beide Partner spielen abwechselnd. Wer von den beiden Partnern als Erster alle Bildkarten hat, hat gewonnen.

Wörterkartei

Jeder S kann sich eine Wörterkartei anlegen und damit die Wörter immer wieder wiederholen. Benötigt wird außer den Karten auch eine kleine Schachtel, in der die S ihre Karten aufbewahren. Idealerweise hat diese Schachtel zwei Fächer.

Die S nehmen zuerst die Wortkarten zu einem Wortfeld und schreiben jeweils auf die Rückseite das Wort in ihrer Muttersprache. Man kann die Wörter dann allein oder mit einem Partner üben. Ist man allein, dann liest man zuerst das deutsche Wort, nennt die Übersetzung und dreht die Karte um, um zu kontrollieren. Übt man mit einem Partner, dann kontrolliert der Partner anhand der Rückseite die richtige Übersetzung. Dann nehmen die S die Bildkarten und schreiben auf die Rückseite das deutsche Wort. Geübt wird wie oben beschrieben.

Nach der Übungsphase werden die Bildkarten in der Schachtel aufbewahrt. Möchte man die Wörter wiederholen, nimmt man die Schachtel und holt sich die Karten der Reihe nach heraus. Die S sehen sich das Bild an, nennen das deutsche Wort dazu und kontrollieren mithilfe des Wortes auf der Rückseite. Wenn man sich gut an das Wort erinnern kann, dann wird diese Karte ans Ende bzw. in das zweite Fach der Schachtel gestellt. Hat man aber Schwierigkeiten, dann bleibt die Karte im ersten Fach, damit man sie noch einmal wiederholen kann.