

M 6

Palabras en el escenario

¡Si conoces las palabras, eres la estrella del escenario!

Reglas del juego

1. Cada alumno escribe cinco palabras que quiere preguntar a los demás.
2. Seis jugadores voluntarios se ponen frente a la clase en el "escenario" y reciben un número (1–6).
3. Ahora, el público pregunta por las palabras:

El alumno que tiene el turno lee una palabra y tira el dado. El número que muestra el dado indica qué jugador en el escenario tiene que traducir la palabra.



traducción correcta ⇒ El jugador sale del escenario y decide qué alumno del público tiene que reemplazarlo.

traducción incorrecta o ninguna respuesta ⇒ Los demás jugadores en el escenario tienen la posibilidad de traducir la palabra. El dado decide quién puede dar una respuesta.

4. Luego es el turno de otro alumno del público para hacer una pregunta de vocabulario.

Ojo: El alumno que hace la pregunta es "seguro" y no puede ser mandado al escenario.



Hinweise: *Palabras en el escenario* (M 6)

<p>Das Spiel ist geeignet ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ für den Stundeneinstieg ✓ für das Ende einer Stunde oder Arbeitsphase ✓ für Vertretungsstunden ✓ zur Wiederholung von Vokabeln 	<p>Dauer</p> <p>mind. 15 Minuten</p>
<p>Vorbereitung</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Spielregeln M 6 auf Folie kopieren und über OHP (oder PC-Beamer-Einheit/Whiteboard und CD 24/ZIP-Download) präsentieren ○ eventuell „Bühne“ im Klassenraum aufstellen, zum Beispiel Sitzreihe mit sechs Stühlen ○ Zahlenkarten von 1–6 → Vorlage ZM 3 (CD 24 bzw. ZIP-Download) ○ Würfel 	



Das Spiel „**Palabras en el escenario**“ ist jederzeit zur Wiederholung von Vokabeln einsetzbar. Ein großer Vorteil ist, dass **alle Schüler beteiligt** werden und nicht allein die Lehrkraft für das Abfragen verantwortlich ist.

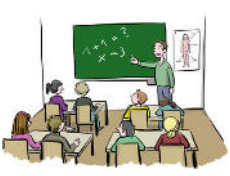




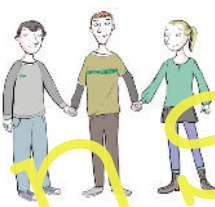





Regeln: Zunächst schreibt jeder Schüler mindestens **fünf Vokabelfragen** auf, die er stellen möchte. Danach werden sechs Freiwillige gesucht, die sich auf die „Bühne“ vor der Klasse stellen oder setzen. Jeder dieser Schüler zieht jeweils eine Nummer von 1–6.

Nun stellt der erste Schüler aus dem Publikum eine Frage. Durch Würfeln wird ermittelt, welcher der Schüler auf der Bühne die Frage beantworten soll. Kann der entsprechende Schüler die Frage richtig beantworten, darf er die Bühne verlassen und einen neuen Schüler für seinen Platz auf der Bühne bestimmen. Der Schüler, der die Frage gestellt hat, darf in dieser Runde nicht ausgewählt werden.

Wird die Frage falsch beantwortet, können die anderen Schüler auf der Bühne die Antwort geben. Sollten mehrere die Antwort geben wollen, entscheidet der Würfel, wer antworten darf.

M 9

El camino de las palabras: tablero

<p>Salida</p>				
				
				
				
				
				<p>Fin</p>

Voransicht

ZIELE

Wortschatz: Wortschatz erweitern und festigen; Memorierfähigkeit fördern

NIVEAU

ab 1. Lernjahr

DAUER

5–45 Minuten, je nach Auswahl der Spiele

EINBETTUNG

Die Spiele können in jeder Unterrichtsphase und **unabhängig vom Lehrwerk** eingesetzt werden, für nähere Empfehlungen siehe die Hinweise zu den einzelnen Spielen. Es ist notwendig, zuvor Vokabular auszuwählen, das gefestigt werden soll.

Nur beim Spiel „*Tarjetas parlantes de vocabulario*“ (M 2) sind Verben vorgeschlagen, die entnommen sind aus *Unidad 1 (A–C)* aus dem Lehrwerk „*Encuentros, Edición 3000*“, Band 1 (Cornelsen).

Zum Gegenstand

Kaum etwas steigert die **Motivation** von Schülerinnen und Schülern¹ so sehr wie ein gelegentliches Unterrichtsspiel. Spiele können auch Teil eines Rituals darstellen, zum Beispiel kann jede Spanischstunde montags mit einem Spiel beginnen.

Leider fehlt im Schulalltag aber häufig die Zeit, sich neue Spiele auszudenken – und vor allem fehlt die Zeit, um die benötigten Materialien zu erstellen. Daher bietet diese Sammlung sechs Spiele für den Spanischunterricht, die ab dem ersten Lernjahr und lehrwerkunabhängig eingesetzt werden können. Sie sind für den Stundeneinstieg, Vertretungs- oder Randstunden geeignet.

¹ In diesem Beitrag wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit der Begriff „Schüler“ verwendet.

Zur Vorgehensweise

Anhand der kreativen Spiele, die unabhängig voneinander einsetzbar sind, erarbeiten und wiederholen die Lernenden den Wortschatz.

Außer für die *tarjetas parlantes de vocabulario* (M 1 und M 2) und für das Spiel „*El camino de las palabras*“ (M 8–M 10) müssen Vokabeln ausgewählt werden, die von den Lernenden geübt werden sollen. Hierzu können **Vokabellisten** der aktuell behandelten Lehrbuchlektion verwendet werden oder eigene, thematische Wortschatzsammlungen.

Tipp: Viele der Spiele basieren darauf, dass Vokabeln vom Spanischen ins Deutsche oder umgekehrt übersetzt werden müssen, um sich die Bedeutung einzuprägen. Alternativ – vor allem in **fortgeschrittenen Lerngruppen** – ist es möglich, nicht die Bedeutung von Wörtern abzufragen, sondern **grammatische Strukturen** zu trainieren, indem zu den Infinitiven beispielsweise das Partizip Perfekt, eine (unregelmäßige) Form des *pretérito indefinido* oder das Gerundium verlangt werden. Auch die Einbindung weiterer (Fremd-)Sprachen, derer die Lernenden mächtig sind, ist denkbar.

Hinweis: Zu vielen der Spiele gibt es Zusatzmaterialien oder Varianten auf der **RAA-bits Spanisch CD 24** bzw. im ZIP-Download. Zudem können die Spiele mithilfe der Word-Datei abgeändert oder ergänzt werden. Für den Anfangsunterricht oder in schwächeren Lerngruppen finden Sie auf der CD außerdem alle **Spielanleitungen** noch einmal **auf Deutsch (ZM 5)**.

