

## ¿Conoces la palabra? Spielerisches Vokabeltraining auf 3 Niveaus (ab 3. Lernjahr, Sek II)

nach einer Idee von Dorothea Buschmann, Möhnesee

### M 1 ¿Conoces la palabra? – tarjetas

Tema: Migración



<p>☆</p> <p>Adjetivo: Cuando estás tan cansado/-a que ya no quieres hacer nada más, estás ...</p> <p><b>AGOTADO/-A</b></p>	<p>☆</p> <p>Identificación para ir de un país a otro</p> <p><b>EL PASAPORTE</b></p>
<p>☆☆</p> <p>Es lo que los seres vivos comen y beben para sobrevivir</p> <p><b>LA ALIMENTACIÓN</b></p>	<p>☆☆</p> <p>Un problema físico o daño que puede causar mucho dolor</p> <p><b>UNA HERIDA</b></p>
<p>☆☆☆</p> <p>Ayuda incondicional en situaciones difíciles</p> <p><b>LA SOLIDARIDAD</b></p>	<p>☆☆☆</p> <p>El proceso de aprender a vivir juntos en una sociedad multicultural</p> <p><b>LA INTEGRACIÓN</b></p>
<p>☆</p> <p>El día de tu cumpleaños en tu identificación oficial</p> <p><b>(LA) FECHA DE NACIMIENTO</b></p>	<p>☆</p> <p>Adjetivo: La frontera siempre está ... para los sin papeles.</p> <p><b>CERRADA</b></p>
<p>☆☆</p> <p>Persona que sale de su país para vivir en otro</p> <p><b>EL/LA EMIGRANTE</b></p>	<p>☆☆</p> <p>Porción de tierra dividida por océanos</p> <p><b>UN CONTINENTE</b></p>
<p>☆☆☆</p> <p>Cuando las personas reciben medicinas y atención de un profesional de la salud</p> <p><b>LA ASISTENCIA MÉDICA</b></p>	<p>☆☆☆</p> <p>Es el lugar de acogida a donde llegan los inmigrantes</p> <p><b>EL PAÍS DE DESTINO</b></p>

M 2 ¿Conoces la palabra? – el tablero de juego

¿CONOCES LA PALABRA?

Salida

Meta

DE

+1

+1

+1

DE

+1

## M 3

### ¿Conoces la palabra? – las reglas del juego

#### Necesitas ...

- Grupos de 4–5 jugadores
- 1 presentador/-a que lee las explicaciones en voz alta
- 1 juego de tarjetas por grupo
- 1 ficha<sup>1</sup> para cada jugador/-a
- 1 tablero de juego

#### Las reglas del juego

- El/la presentador/-a tira una tarjeta y el/la primer/-a jugador/-a elige el nivel 1, 2 o 3. El **nivel 1** (\*) es el más fácil, el **nivel 2** (\*\*) es un poco más difícil y el **nivel 3** (\*\*\*) es el más difícil. (Con cada palabra nueva puedes elegir otra vez un nuevo nivel.)
- El/la presentador/-a lee la explicación en voz alta, y el/la primer/-a jugador/-a adivina la palabra.
- ☺ **Respuesta correcta:** Avanza<sup>2</sup> tu ficha **una casilla** al nivel 1, **dos casillas** al nivel 2 y **tres casillas** al nivel 3. Luego le toca el turno al próximo jugador.
- ☹ **Respuesta incorrecta:** Puedes equivocarte<sup>3</sup> **dos veces**. Si aún no sabes la respuesta correcta, quédate donde estás. En este momento, los demás jugadores pueden decir la palabra correcta y el/la primero/-a en hacerlo avanza. Luego, continúa el próximo jugador al que le toca el turno.
- **Gana** el/la primer/-a jugador/-a en cruzar la meta<sup>4</sup> – pero podría haber algunas **complicaciones** para que llegue ahí.

¡Otra palabra! (+ 1): Puedes pedir otra palabra que te dará la oportunidad de avanzar más.

¡El desafío! (DE): Tienes derecho de desafiar<sup>5</sup> al/a la jugador/-a más avanzado/-a. Ambos tenéis que contestar a las tres preguntas de cada tarjeta. Si tú tienes más respuestas correctas, cambias de lugar con él/ella. Si el/la otro/-a jugador/-a tiene más respuestas correctas, los/las dos os quedáis donde estáis.

1 **ficha:** hier: die Spielfigur – 2 **avanzar:** vorrücken – 3 **equivocarse:** sich irren, einen Fehler machen – 4  **cruzar la meta:** ins Ziel kommen – 5 **desafiar a alguien:** jmdn. herausfordern

#### Expresiones útiles

##### ... para el/la presentador/-a

Max, ahora te toca a ti.

¿Qué nivel eliges?

¿Qué te parece intentar el nivel 3 para variar?

No, lo siento. Esto no ha sido correcto.

¡Intenta de nuevo!

¿Estás seguro/-a?

Tienes otra oportunidad.

¡El/la siguiente, por favor!

Lo siento, pero tienes que cambiar de casilla.

##### ... para los jugadores

Dame una palabra del nivel 2, por favor.

¿Podrías repetirlo, por favor?

No he entendido la última palabra.

Déjame pensar un rato.

Esta (palabra) sí es difícil.

Esto es obvio.

Me gustaría pedir otra palabra, por favor.

Deniz, me gustaría desafiarte.

Alina, ¡luchemos por tu casilla!



**ZIELE**

**Wortschatz:** Worterklärungen in der Zielsprache verstehen und anwenden

**Evaluationskompetenz:** Sprachliche Fähigkeiten selbst einschätzen

**Sprechen:** Sich über Regeln und Spielverlauf in der Zielsprache verständigen

**NIVEAU**

ab 3. Lernjahr, Sekundarstufe II

Drei verschiedene Niveaus, die dem Wortschatz der **Kompetenzniveaus A 1/A 2, B 1 und B 2 des Gemeinsamen europäischen Referenzrahmens (GER)** entsprechen; in heterogenen Lerngruppen kann jeder Schüler sein Niveau selbst festlegen, sodass innerhalb einer Gruppe auf drei verschiedenen Niveaus gespielt werden kann.

**DAUER**

Kurze Phasen zwischendurch bis hin zu einer Unterrichts-/Doppelstunde

**EINBETTUNG**

Die Karten sind lehrwerksunabhängig einsetzbar und auch für Vertretungsstunden gut geeignet. Sie bieten sich aufgrund ihrer inhaltlichen Ausrichtung besonders auch für eine Vertiefung und Umwälzung des themenspezifischen Vokabulars an.

**Zum Gegenstand**

Vokabelarbeit ist auch und gerade für den fortgeschrittenen Spanischunterricht ganz zentral – aber häufig für die Lernenden eine recht trockene und mühsame Angelegenheit. Mithilfe der vorliegenden Materialien können die Schülerinnen und Schüler auf spielerische und motivierende Weise ihre Wortschatzkenntnisse zu drei oberstufenrelevanten Themenbereichen des Spanischunterrichts („*Migración*“, „*Jóvenes en España/La crisis financiera*“, „*Las nuevas tecnologías/El mundo digital*“) vertiefen und überprüfen. Dazu steht differenziertes Vokabular auf drei Niveaus zur Verfügung.

**Vorbereitung**

- Karten mit Vorderseite und Rückseite auf Karton kopieren und laminieren
- Ein Set **Karten (M 1)** pro Gruppe (maximal fünf Spieler) bereithalten
- **Spielfeld (M 2)** und **Regelblatt (M 3)** kopieren und laminieren
- Eine Spielfigur pro Schüler (z. B. bunte Büroklammern oder verschiedene Münzen)

**Grundidee und Ziel des Spiels**

Die Schülerinnen und Schüler<sup>1</sup> erhalten die Definition eines Wortes (oder andere Erklärungen zu einem Wort) und müssen das gesuchte Wort nennen. Sie haben die Wahl zwischen Wörtern dreier verschiedener sprachlicher Niveaus, können also entsprechend ihrer sprachlichen Möglichkeiten spielen. Diese Wahl besteht bei jeder neuen Karte, sodass die Spieler mehr oder weniger risikofreudig operieren können. Nennen sie das richtige Wort, dürfen sie auf einem Spielfeld weiterziehen. Gewonnen hat, wer mit seiner Spielfigur als Erster in das Ziel einrückt.

1 Im weiteren Verlauf wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur „Schüler“ verwendet.

**Spielverlauf**

Alle Spieler stellen ihre Spielfiguren auf das Ausgangsfeld. Der Spielleiter (möglichst ein Schüler mit guter spanischer Aussprache) hält die Wortkarten in der Hand und achtet darauf, dass auch die Wörter auf der Rückseite nicht gelesen werden können. Er liest reihum für