

El desafío final. Spielerisch Wortschatz, Grammatik und landeskundliche Lerninhalte wiederholen (Klasse 9–11)

Nach einer Idee von Sandra Schartner, Stammham; Illustration: Julia Lenzmann, Stuttgart

M 1

El desafío final: Reglas del juego

Preparación del juego

- Formar grupos de cuatro personas.
- Cada jugador necesita una **ficha** y una **moneda**. La ficha se utiliza en el **tablero de juego** y la moneda para la **tarjeta de respuesta**.
- Todos los jugadores toman una **tarjeta de respuesta** y la ponen delante de ellas o ellos.
- Luego, se barajan todas las **tarjetas de preguntas** y se ponen boca abajo en una pila en el **tablero de juego**.
- Se necesita un cronómetro. Podrías usar un teléfono móvil para ello.

Cómo jugar

1. Todos los alumnos ponen sus fichas en la primera casilla del tablero de juego.
2. El jugador más joven es el **concursoante elegido** para empezar la primera ronda. Él o ella toma la primera **tarjeta de pregunta** que está en la pila.
3. **El concursante elegido** lee la pregunta de la tarjeta y las posibles respuestas. Luego, pone la tarjeta en el medio de la mesa para que todos los jugadores puedan verla claramente.
4. Es ahora cuando comienza la cuenta regresiva. Los jugadores tienen hasta 30 segundos para elegir la respuesta correcta (A, B, C, o D) colocando su moneda en la **tarjeta de respuesta**. Los jugadores deben tener cuidado de que nadie vea su respuesta.
5. Tan pronto como la cuenta regresiva haya terminado, el concursante elegido comprueba la respuesta correcta con la tabla de las **respuestas claves**.
6. Los jugadores que respondieron correctamente mueven sus fichas a la siguiente casilla del **tablero**. Mientras que los que no respondieron correctamente deben permanecer en la casilla donde están.
7. En la segunda ronda, el alumno siguiente de la derecha será el **concursoante elegido**. Luego, el juego continúa de la misma manera.

El final del juego

El primer alumno que llegue a la última casilla del tablero gana el juego.

¡Juega tú mismo!

¿Tienes más preguntas? Continúa el juego con tus propias ideas. Puedes usar tu libro de español o el Internet para encontrar más preguntas interesantes. ¡Sé creativo y diviértete!



M 2

Tablero de juego

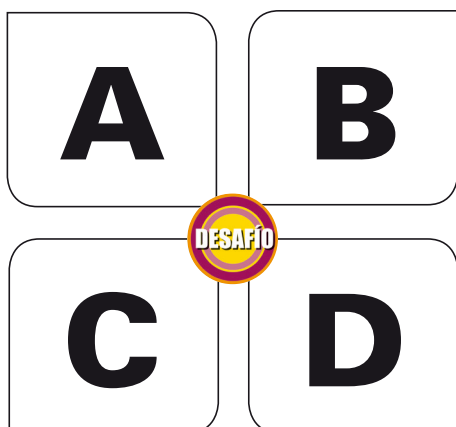


M 3

Tarjetas de respuesta

El desafío final

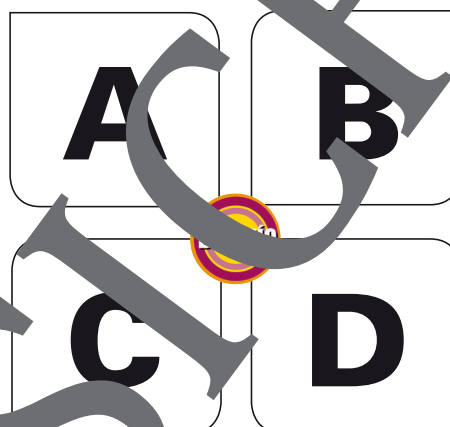
Jugador 1



¿Cuál es la respuesta correcta?
Coloca la moneda en una de las
letras (A–D). No dejes que los otros
jugadores vean tu respuesta.

El desafío final

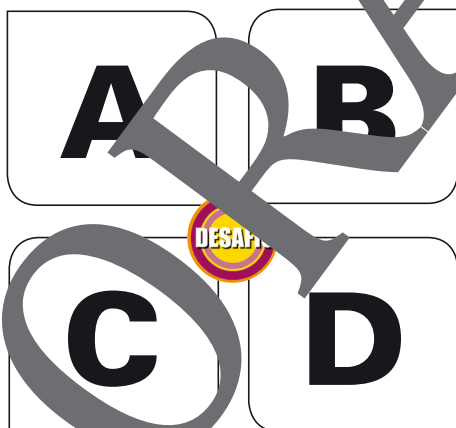
Jugador 2



¿Cuál es la respuesta correcta?
Coloca la moneda en una de las
letras (A–D). No dejes que los otros
jugadores vean tu respuesta.

El desafío final

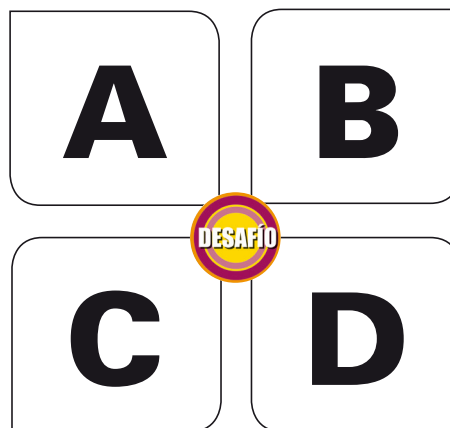
Jugador 3



¿Cuál es la respuesta correcta?
Coloca la moneda en una de las
letras (A–D). No dejes que los otros
jugadores vean tu respuesta.

El desafío final

Jugador 4



¿Cuál es la respuesta correcta?
Coloca la moneda en una de las
letras (A–D). No dejes que los otros
jugadores vean tu respuesta.



M 4

Categoría A: Modismos

Modismos

A 1: Du möchtest sagen, dass dir etwas völlig egal ist.
Was sagst du?

A) Me importa una ensalada.

B) Me importa un rábano.

DESAFÍO

C) Me importa una taza de café.

D) Me importa una naranja.

Modismos

A 2: Du möchtest sagen, dass etwas dich ärgert.
Was sagst du?

A) ¡Es un error!

B) ¡Es así y punto!

DESAFÍO

C) ¡Es una pasada!

D) ¡Es muy divertido!

Modismos

A 3: Du möchtest sagen, dass etwas sehr teuer ist.
Was sagst du?

A) Eso no vale la pena.

B) Eso no vale nada.

DESAFÍO

C) Eso cuesta una mano.

D) Eso cuesta un ojo de la cara.

Modismos

A 4: Du möchtest sagen, dass jemand ein wenig verrückt ist.
Was sagst du?

A) ... le falta un tornillo.

B) ... le falta experiencia.

DESAFÍO

C) ... le falta tiempo.

D) ... le falta pensar.



Actualidad

G 9: ¿De dónde es el Papa Francisco?

A) Colombia

B) Chile

C) Venezuela

D) Argentina

Actualidad

G 10: Diego Luna es un actor mexicano que interpreta a Cassian Andor en...

A) "El Toro"

B) "La guerra de las galaxias"

C) "El gran Hotel"

D) "Merlí"

M 11

Respuestas Clave

Categoría A		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		B	C	D	A	B	C	A	B	A	C
Categoría B		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		C	A	B	A	B	A	A	D	A	B
Categoría C		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		C	B	D	A	C	B	A	B	C	A
Categoría D		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		D	B	A	B	B	A	A	B	D	B
Categoría E		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		B	C	C	A	B	C	B	C	B	D
Categoría F		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		B	D	C	C	B	A	B	D	D	A
Categoría G		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		C	A	C	A	B	A	A	C	D	B

KOMPETENZEN

- Lesekompetenz: eine spanische Spielanleitung verstehen
- Methodenkompetenz: bekannte Inhalte selbstständig wiederholen
- Verfügbarkeit sprachlicher Mittel: bekannten Wortschatz und grundlegende grammatische Phänomene korrekt identifizieren und zuordnen
- Interkulturelle Kompetenz: landeskundliches Orientierungswissen anwenden

DAUER

1 Schulstunde oder regelmäßig kurze Spieleinheiten

EINBETTUNG

Das Quiz ist lehrbuchunabhängig einsetzbar und eignet sich sowohl für Vertretungsstunden als auch zum Aufwärmen für den Stundenbeginn.

Hinweise

Wer kennt das nicht? Sollen zentrale Unterrichtsinhalte wiederholt werden, hält sich das Interesse der Lernenden oftmals in überschaubaren Grenzen. Mit diesem Unterrichtsvorschlag, der sich an die beliebte App „Quizduell“ anlehnt, motivieren Sie Schülerinnen und Schüler den Lernstoff, indem sie auf spielerische Weise Wortschatz, Grammatikthemen und landeskundliche Inhalte wiederholen.

Zur Frage B5: „*ninot*“ ist der valencianische Begriff für „*muñeco*“.

Zur Frage G3: Auf Deutsch lautet der Titel „*Das Spiel des Geldes*“.

Zum Einsatz der Materialien**Vorbereitung (pro Gruppe)**

- Antwortkarten (M 3) und Quizkarten (M 4-10) kopieren, eventuell laminieren und ausschneiden
- Spielplan (M 2) vervielfältigen und bereitlegen, Spielfiguren bereitstellen (zum Beispiel Münzen), eine Stopuhr bereitlegen (zum Beispiel auf dem Handy einer Schülerin/eines Schülers)
- Spielregeln (M 1) und Lösungen (M 11) kopieren

Durchführung

- die Lerngruppe in Kleingruppen einteilen, jeder Gruppe einen Satz Spielmaterialien zur Verfügung stellen
- Spielregeln (M 1) selbstständig oder in Gruppen lesen lassen und falls nötig gemeinsam besprechen
- je nach Jahrgangsstufe und Leistungsstärke der Lerngruppe eine zeitliche Obergrenze von 30, 20 oder 15 Sekunden für jede Antwort festlegen

Zusatzmaterial auf der RAAbits Spanisch CD 32

- ZM 1: Blankovorlage für Zusatzkarten
- ZM 2: Farbiger Spielplan in DIN A3

