



SPIELEND SPRECHEN

Mit Brettspielen
Deutsch lernen

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|----|--|
| 6 | Brettspiele zur Sprachförderung |
| 6 | Die Welt der Brettspiele |
| 7 | Wie können Brettspiele eingesetzt werden? |
| 8 | Wie finde ich das richtige Spiel? |
| 10 | Einsteigen |
| 11 | Geschicklichkeitsspiele |
| 13 | Einfache Spiele ohne Sprache |
| 15 | Sprachlernspiele |
| 16 | Wortschatz ... |
| 17 | ... lernen |
| 18 | ... vertiefen |
| 19 | ... abrufen |
| 20 | Grammatik |
| 21 | Fälle und Präpositionen |
| 22 | Zusammengesetzte Wörter |
| 23 | Satzgrammatik |
| 24 | Verstehen von Texten und Geschichten |
| 26 | Erzählen |
| 28 | Kommunikation |
| 29 | Tipps zur Verwendung von Kommunikationsspielen |
| 30 | Kooperationsspiele |
| 32 | Party- und Quizspiele |
| 34 | Spiele mit verdeckten Rollen |
| 36 | Spieleübersicht |

IMPRESSUM

Medieninhaber & Hersteller: Verein WIENXTRA
in Kooperation mit Stadt Wien – Bildung und Jugend.
F.d.l.v.: Sonnja Altrichter
Redaktion: Magdalena Adamski, Johanna France, Stefan Graf
Alle: Friedrich-Schmidt-Platz 5, 1082 Wien.

Design: Matthäus Zinner, typothese.at
Illustrationen: Anna Hazod, Hazod Schlagintweit Designbureau
Druck: Walla, 1050 Wien.

WAS

Die WIENXTRA-Spielebox ist Österreichs größter Brettspielverleih mit über 7000 Brettspielen zum Ausprobieren und kostengünstig Ausborgen.

WER

Für alle spielbegeisterten Menschen in Wien, die etwas Neues ausprobieren möchten oder alte Liebling wiederentdecken wollen.

WIENXTRA-SPIELEBOX

Albertgasse 37

spielebox.at

spielebox@wienextra.at

ÖFFNUNGSZEITEN

Mo, Mi, Fr: 13:00-18:30

Di, Do: 10:00-12:00

Sa (Okt-März): 10:00-14:00



Liebe Pädagoginnen und Pädagogen!

Brettspiele sind nicht nur ein schöner Zeitvertreib, sie bieten auch viele Möglichkeiten, um Sprache zu üben. Vom Lernspiel bis zum kommunikativen Partyspiel – für Spielerinnen und Spieler jedes Sprachniveaus und Alters gibt es tolle Spiele.

In dieser Broschüre finden Sie Tipps zur Verwendung von Brettspielen in der Sprachförderung aus der Spielpraxis der WIENXTRA-Spielebox. Sie enthält Handreichungen zum Spieleinstieg und zu Spielen, die wenig Sprache benötigen sowie Empfehlungen, wie Sie mit Brettspielen das Lernen von Grammatik, Sprechen und Erzählen unterstützen können.

Alle erwähnten Spiele können Sie in der Spielebox ausprobieren und günstig ausborgen. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter unterstützen Sie gerne bei der Spielauswahl für Ihre Gruppe.

Ich wünsche Ihnen viel Erfolg!



© NEOS

CHRISTOPH WIEDERKEHR
Kinder- und Jugendstadtrat

BRETTSPIELE ZUR SPRACHFÖRDERUNG

Brettspiele und Sprache sind eine tolle Kombination und bieten Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen Sprechansätze, zum Beispiel um über Regeln zu diskutieren und gemeinsame Strategien zu besprechen.

So fördern Spiele verschiedene sprachliche Bereiche wie Wortschatz, freies Erzählen, lautliche Wahrnehmung, Hörverständnis, Konzentration, grammatikalische Strukturen und Sprechfreude.

Oft heben Brettspiele einen bestimmten Sprachbereich gezielt hervor, um diesen zu trainieren – vom Lernspiel für Präpositionen bis zur Bildersammlung für das freie Erzählen. Auch mit Spielen ohne ausgewiesenen Lernfokus lässt sich Sprache gut thematisieren und üben. Brettspiele bieten einen unendlichen Pool an ansprechenden Materialien für jeden Geschmack, jedes Thema und jede Altersgruppe.

Diese Broschüre gibt einen Überblick über die verschiedenen Kategorien von Brettspielen, die sich zur Sprachförderung eignen.

DIE WELT DER BRETTSPIELE

Spracherwerb funktioniert einfacher und langfristiger, wenn er mit Erfahrungen und Gefühlen verbunden ist und wenn das Sprechen im Rahmen von Handlungen und Aktionen passiert. Lernende sollen mit ihren sprachlichen Handlungen ein selbst erwünschtes Ziel erreichen. Im Sprachunterricht ist es oft schwer, solche Szenarien künstlich herzustellen. Brettspiele sind dafür ideal.

Zusätzlich bieten Brettspiele einen Rahmen. Sie sind zeitlich und örtlich begrenzt

und durch ganz bestimmte, festgeschriebene Regeln abgesteckt. Sie bieten einen sicheren Bereich sich auszuprobieren und Themen kennenzulernen. Gerade bei Kindern, die negative Erfahrungen beim Erlernen der deutschen Sprache gemacht haben, sind geschützte Szenarien oft sehr hilfreich. Was im Spiel passiert, endet mit Ende des Spiels.

Nicht vergessen: Der Spielspaß steht im Vordergrund!

WIE KÖNNEN BRETTSPIELE EINGESETZT WERDEN?

SPIELEINSTIEG

Um die Teilhabe aller Kinder beim Spielen von Anfang an zu garantieren, stellen Sie sicher, dass alle Mitspieler_innen mit dem Spielmaterial und den Regeln vertraut sind. Benennen Sie gemeinsam die Bilder, Gegenstände und Figuren, die im Spiel verwendet werden. So schaffen Sie eine gemeinsame Basis für den Wortschatz beim Spielen. Sie können das Material auch je nach Sprachlevel reduzieren und erst im Laufe der Zeit erweitern, wenn die Kinder mit dem Spiel schon vertraut sind.

WÄHREND DES SPIELS

Lassen Sie das Spiel einfach laufen, der Spaß steht im Vordergrund! Für eventuelle Verbesserungen und Übungen ist anschließend noch genügend Zeit. Seien Sie während des Spiels als Ansprechperson

dabei, um die Spiele an die Bedürfnisse der Gruppe anzupassen. Oft hilft es auch selbst mitzuspielen, um Spielzüge vorzuzeigen und den Spielablauf zu beeinflussen. Außerdem können Sie beim Mitspielen sprachlich unterstützen und eventuell wichtige Wörter und Sätze beisteuern. Für mehrsprachige Gruppen bieten sich als Einstieg Brettspiele mit sprachneutralem Spielmaterial an.

ALLEINE SPIELEN LASSEN

Brettspielen ist eine Kultur, die erst erlernt werden muss. Wenn eine Gruppe ohne Betreuung ein Brettspiel spielen soll, stellen Sie sicher, dass sowohl die Regeln rund um das Brettspiel als auch das Spiel selbst allen bekannt sind. Wenn das gut klappt, können auch mehrere Kleingruppen parallel spielen.



WIE FINDE ICH DAS RICHTIGE SPIEL?

Um das richtige Spiel für Ihre Gruppe zu finden, sind ein paar Überlegungen vorab oft sinnvoll. Besonders in der Anfangsphase zählt es sich aus, Spiele sorgfältig auszusuchen, damit Sie die Kinder und Jugendlichen fürs Spielen begeistern können. Wir haben deshalb unseren Spieleempfehlungen Tipps hinzugefügt, die Ihnen die Auswahl erleichtern sollen.

SPRACHLEVELS

Brettspiele sind auf jedem sprachlichen Level einsetzbar, manche bereits für Sprachanfänger_innen, andere für jene, die ihre Sprachkompetenz verfeinern und erweitern möchten. In dieser Broschüre finden Sie Vorschläge, auf welchen Levels, die vorgestellten Spiele einsetzbar sein können. A0 bezeichnet das Level für Anfänger_innen ohne Sprachkenntnisse, C2 ist das höchste erreichbare Niveau.

GRUPPENGROSSEN

Die mögliche Gruppengröße ist auf der Schachtel angegeben. Gerade bei Spielen für mehrere Personen ist die obere Begrenzung oft dehnbar. Es zählt sich ein Blick ins Spiel aus, um festzustellen, ob es vielleicht auch mit noch größeren Gruppen spielbar ist.

Wir geben Tipps, welche Spiele auch für größere Gruppen möglich sind.

THEMEN

Zu fast jedem Thema gibt es auch ein Brettspiel. Wählen Sie Spiele nach den Interessen der Spieler_innen aus. Die Schlagwörtersuche im Online-Katalog der WIENXTRA-Spielebox kann da praktisch sein.

BRETTSPIELALTER

Auf den Spieleschachteln finden Sie normalerweise eine Altersempfehlung. Diese Empfehlung gilt meist für Kinder, die mit Brettspielen aufgewachsen sind, und kann vom eigentlichen Alter der Kinder stark abweichen. Viele Spiele mit der Angabe „ab 4“ können auch für Erwachsene lustig sein und Spiele „ab 8“ können manchmal

schon sehr komplex sein. Wichtig ist hier, bei der Auswahl nicht nur das natürliche Alter des Kindes zu beachten, sondern auch, wie lange es schon mit Brettspielen zu tun hat. Die Altersangaben bei unseren Spieletipps entsprechen unserer Altersempfehlung und nicht immer der auf der Spielschachtel.

GRAFIK

Das Design der Schachtel und des Spielmaterials ist oft ausschlaggebend dafür, welche Spiele von Kindern und Jugendlichen angenommen werden. Einfache Spiele schauen oft zu „kindisch“ aus, obwohl sie auch für ältere Kinder gut geeignet sind.

Wir zeigen in dieser Broschüre Spiele, die auch Jugendliche und Erwachsene ansprechen.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Hat man sich noch wenig mit Brettspielen auseinandergesetzt, kann es schwerfallen, sich auf ein längeres Spiel mit komplizierten Regeln einzulassen. Auf vielen Spielen ist die geschätzte Dauer des Spiels angegeben, die bei der Entscheidung helfen kann. Es kann auch bei manchem Spiel hilfreich sein, die Spielregeln zu Beginn zu vereinfachen und erst nach und nach zu erweitern. Es ist auch in Ordnung, neue Spieler_innen anfangs mal gezielt gewinnen zu lassen. Oft ist die Frustrationstoleranz noch nicht auf Verlieren eingestellt.



EINSTEIGEN

Rund ums Spielen gibt es viele Gelegenheiten, sprachliches Handeln zu üben. Schon Material und Spielsetting fordern und fördern den Einsatz von neuen Worten, Sätzen und Kommunikationsformen:

Wer beginnt?

Wer gewinnt?

Was hat euch am besten gefallen?

Neben Sprachlichem gibt es bei Brettspielen aber noch viel mehr zu entdecken. Brettspiele sind eine besondere Kulturform, und wer noch wenig mit ihnen zu tun hatte, wird auch folgende Punkte erst kennenlernen:

- Brettspiele folgen bestimmten Regeln, die in einer Anleitung festgeschrieben sind.
- Man spielt im Uhrzeigersinn reihum.
- Spielmaterial wird oft den Mitspielenden zugewiesen, sie sind während des Spiels alleine dafür zuständig.
- Man wartet, wenn eine andere Person dran ist, auch wenn man die Aufgabe selbst vielleicht besser lösen könnte.
- Oft gibt es Gewinner_innen und Verlierer_innen - das gehört zum Spiel.
- Das Spiel wird gemeinsam bis zum Ende gespielt.

Sind die Kinder oder Erwachsenen schon ein wenig mit der Brettspielkultur vertraut und fühlen sich mit der Sprache sicherer, zahlt es sich aus, mit ihnen gemeinsam die Anleitung zu lesen. Es findet eine Auseinandersetzung auf einer anderen sprachlichen Ebene statt und die Spieler_innen lernen, sich selbst Spielregeln zu erarbeiten.

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

Geschicklichkeitsspiele haben meist ganz einfache Regeln, die weder Sprache noch Brettspielerfahrung erfordern.

HILFE! EIN YETI IN DEN SPAGHETTI



ab 5 Jahren
für 2 bis 4
Spieler_innen
Verlag: Megableu



Hilfe, auf unseren Spaghetti sitzt ein Yeti! Reihum ziehen die Spieler_innen vorsichtig Spaghetti unter dem Yeti raus und müssen dabei aufpassen, dass er nicht in den Teller fällt. Das einfache Spielprinzip ist zugänglich und witzig und eignet sich gut zum Kennenlernen von Brettspielen und zur Auflockerung zwischendurch.

PANIC MANSION



ab 6 Jahren
für 2 bis 4
Spieler_innen
Verlag: Blue Orange



In diesem verrückten Haus tummeln sich Geister, Abenteurer und verschiedene Gegenstände. Doch die Spieler_innen bringen Ordnung in das Chaos: Durch Schütteln ihres Hauses müssen sie die Figuren schnell in den richtigen Raum befördern, um einen Punkt zu kassieren. Mit wenig Sprache erklärt und doch knifflig, eignet sich „Panic Mansion“ auch gut in Runden mit älteren Spieler_innen.

MAKE ,N' BREAK



Altersangabe
variiert nach Spiel
für 2 bis 4
Spieler_innen
Verlag:
Ravensburger



Die Spieler_innen bauen mit bunten Klötzen Bauwerke nach. Dabei werden die Konstrukte schnell aufgebaut und wieder zerstört, um möglichst viele Aufgaben zu erfüllen. Make ,n' Break kann gut durch Vorzeigen erklärt werden und ist in verschiedenen Ausführungen verfügbar, sodass es sowohl für Kinder als auch für Erwachsene passende Varianten gibt.

SPEED CUPS



ab 6 Jahren
für 2 bis 4 Spieler_innen
Verlag: Amigo



In Speed Cups werden Becher nach einer Vorlage gestapelt oder neben einander aufgestellt. Wer die Aufgabe zuerst erfüllt, erhält einen Punkt. Das Spiel erfordert ein schnelles Reaktionsvermögen, Genauigkeit und logisches Denken. Zudem sind auf den Bildern Alltagsgegenstände abgebildet, womit schon erste Worte gelernt werden können.

EINFACHE SPIELE OHNE SPRACHE

Diese Spiele haben ganz einfache Spielregeln, die auch ohne Sprache vorgezeigt werden können. Sie erfordern Geschwindigkeit, Aufmerksamkeit und genaues Schauen. Das Spielmaterial unterstützt dabei, den Wortschatz auf- und auszubauen: Farben, Gesichter, Gegenstände ...

COOKIE BOX



ab 6 Jahren
für 2 bis
4 Spieler_innen
Verlag: Piatnik



Die Spieler_innen sortieren gleichzeitig unterschiedliche Plättchen, um eine Keksbestellung zu erfüllen. Die Plättchen sind doppelseitig, sodass sie die richtige Kombination finden müssen. Cookie Box fördert logisches Denken, durch die farbenfrohe Gestaltung eignet es sich aber auch gut, um Farben zu üben.

MONSTER MATCH



ab 6 Jahren
für 2 bis 6
Spieler_innen
Verlag: Kosmos



In dieser wilden Monsterjagd liegen auf dem Tisch viele bunte Monster. Zwei Würfel geben an, für welche Monster es in dieser Runde Punkte gibt: Ist es ein Monster mit drei Armen, eines mit fünf Beinen oder eines mit nur einem Auge? Die Spieler_innen versuchen, sich so schnell wie möglich ein Monster zu schnappen, um nicht leer auszugehen. Wie auch schon bei Speed Cups ist hier schnelles Reaktionsvermögen gefragt. Zusätzlich lernen die Spieler_innen einzelne Körperteile und Zahlen kennen.

GEISTESBLITZ JUNIOR



ab 4 Jahren
für 2 bis 6
Spieler_innen
Verlag: Zoch



Geistesblitz Junior ist ein flottes Reaktionsspiel und ein richtiger Gehirnverdrehher. Auf dem Spieltisch stehen ein rosa Ferkel, ein grüner Frosch, ein weißer Geist und ein gelbes Küken. Wer schnappt sich schnell die richtigen Tiere und so einen Punkt? Jede Runde wird eine Karte mit drei von den vier Figuren aufgedeckt. Nun gilt es möglichst schnell zu erkennen, welche Spielsteine in der richtigen Farbe abgebildet sind und diese dann gleich zu schnappen. Für jede passende Figur gibt es einen Punkt – doch Vorsicht: Wenn der schwarze Geist auftaucht, darf gar nicht geschnappt werden!

Für ältere Spieler_innen gibt es das klassische Geistesblitz, ein Reaktions- und Logikspiel, das sich gut für Jugendliche eignet.

ABRA KAZAM!



ab 8 Jahren
für 3 bis 8 Spieler_innen
Verlag: Pegasus



In Abra Kazam! werden die Spieler_innen zu Zauberschüler_innen ausgebildet. Runde für Runde zaubern die Spieler_innen mit dem Holzzauberstab einen Spruch nach. Doch erkennen die anderen Personen, welcher Zauber gerade ausgesprochen wurde? So ist bei diesem Spiel die Aufmerksamkeit der Spieler_innen gefragt. Durch das Thema und die einfachen Regeln eignet es sich gut für den Spieleinstieg mit Jugendlichen.

SPRACHLERNSPIELE

Immer mehr Brettspieleautor_innen machen es sich zur Aufgabe, Spiele für bestimmte Förderbereiche zu entwickeln – so auch zur Sprachförderung.

SPRECHDACHS-REIHE



Altersangabe und Spieler_innen-Anzahl variieren nach Spiel
Verlag: Huch



Diese Reihe ist sehr umfassend und vielseitig einsetzbar. Die größte Spielesammlung in der Serie inkludiert verschiedene Spiele rund um Wortschatz, Artikel, Präpositionen, Laute und freies Erzählen. Zusätzlich kann das Spielmaterial auch gut abseits der Anleitung als Lernmaterial verwendet werden. Außerdem gibt es weitere Spiele in der Serie zu Personenbeschreibung, Reimen und freiem Erzählen. Die Spiele sind für verschiedene Sprachniveaus geeignet und auch der Anspruch der Spiele unterscheidet sich, sodass sie für Spieler_innen unterschiedlichen Alters verwendet werden können.

SCHATZSUCHE IM GARTEN



ab 4 Jahren
für 2 bis 4
Spieler_innen
Verlag: nikalog



Schatzsuche im Garten ist ein Lernspiel mit Fokus auf Pluralbildung. Gemeinsam begeben sich die Spieler_innen in den Garten, auf der Suche nach verschiedenen Schätzen. Diese liegen auf dem Spielplan verdeckt aus. Die Spieler_innen würfeln, ziehen mit ihrer Figur und raten dann, welcher Schatz sich unter dem Plättchen versteckt, auf dem sie landen. Raten sie richtig, dürfen sie versuchen, das zweite Plättchen mit demselben Schatz aufzudecken. Auf den Kärtchen sind die Schätze in einfacher oder mehrfacher Ausführung abgebildet, wodurch die Spieler_innen zwischen dem Singular und dem Plural unterscheiden müssen. Für die unterschiedlichen Pluralformen stehen mehrere Begriffe zur Auswahl, sodass auch gezielt einzelne Formen geübt werden können. Neben der „Schatzsuche im Garten“ hält der Verlag „nikalog“ noch viele weitere Grammatik- und Sprachspiele bereit, die für unterschiedliche Sprachniveaus geeignet sind.

WORTSCHATZ ...

Der Wortschatz ist für jede Art der sprachlichen Kommunikation essentiell. Um diesen anzuwenden, reicht einfaches Vokabellernen meist nicht aus.

Wichtig beim Erlernen des Wortschatzes ist, dass die neuen Wörter in Kontexte eingebettet und oft wiederholt werden. Ein Begriff ist ein großes Netzwerk an Informationen, in das Bilder, Gefühle, Erinnerungen, Aussprache, Artikel und grammatikalische Besonderheiten eingebunden sind.

All diese Informationen sind im „mentalen Lexikon“ gespeichert. Neue Begriffe müssen „erfahren“ und verwendet werden. Ebenso muss das Abrufen der Wörter geübt werden, sodass sie auch in Stresssituationen zur Verfügung stehen.



Die Artikelverteilung im Deutschen folgt keinen nachvollziehbaren Regeln. Es ist leichter, den richtigen Artikel von Anfang an mitzulernen.

... LERNEN

Der Aufbau des Wortschatzes wird von vielen Brettspielen unterstützt. Für Anfänger_innen sind Spiele mit Bildern von Gegenständen aus dem Alltag gut geeignet, da diese auch die ersten Kommunikationsanlässe bieten.

REGENBOGEN-RUTSCHE



ab 2 Jahren
für 1 bis 4
Spieler_innen
Verlag: Haba



Zwei kooperative Spielideen rund ums Erkennen von Farben und um erstes Zählen stecken in der kunterbunten Schachtel. Gemeinsam bauen die Spieler_innen die Regenbogenrutsche zusammen und üben sich im „Regenbogen-Memo“. Große Spielfiguren aus Holz und liebevolle Illustrationen laden zum Eintauchen in die Welt der Regelspiele ein.

WIMMELSPIEL



ab 3 Jahren
für 2 bis 6
Spieler_innen
Verlag: Noris



Auf vielen bunten Bildern wollen die Spieler_innen so schnell wie möglich bestimmte Motive finden: von verschiedenen Gegenständen bis hin zu Tieren. Die Bilder zeigen Situationen aus dem Alltag wie einen Sportplatz, ein Schwimmbad oder einen Bauernhof. Die Wimmelbilder können auch motivieren, Geschichten zu erfinden oder Situationen zu beschreiben. Mit seinen freundlichen Illustrationen ist „Wimmelspiel“ gut geeignet für Sprachanfänger_innen zwischen 3 und 12.

Verschiedene Wimmelbilder gibt es auch in der Sprechdachs-Reihe (siehe Seite 15).

... VERTIEFEN

Manche Spiele erfordern eine intensivere Auseinandersetzung mit Wörtern und ihren Bedeutungen. Mit diesen Spielen können Lernende abstrakte Begriffe, Wortfamilien und Wortfelder erforschen, festigen und erweitern.

DIXIT ODYSSEY



ab 8 Jahren
für 3 bis 12
Spieler_innen
Verlag: Libellud



Eine Person wählt eine der Bildkarten auf ihrer Hand aus und gibt einen Hinweis zu der Karte. Alle anderen Personen suchen sich ebenfalls eine Karte verdeckt aus, die zu diesem Hinweis passen könnte. Anschließend werden alle Karten aufgedeckt, doch welches ist die Originalkarte? Ist der Hinweis zu genau und es tippen alle auf die Originalkarte, geht der/die Erklärer_in leer aus. Daher müssen die Begriffe zwar nachvollziehbar, aber nicht zu genau gewählt werden. Dafür ist eine genaue Auseinandersetzung mit der Bedeutung der Wörter notwendig. Durch die freie Wahl der verwendeten Begriffe kann Dixit Odyssey sowohl mit Sprachanfänger_innen gespielt als auch für das Üben von abstrakten Begriffen verwendet werden. Auch die Wortart kann zuvor festgelegt werden.

JUST ONE



ab 8 Jahren
für 3 bis 7 Spieler_innen
Verlag: Repos



Gemeinsam gilt es in „Just One“, möglichst viele Worte zu erraten. Eine Person ist jeweils mit Raten an der Reihe und erhält Tipps von den anderen Spieler_innen. Doch jeder Tipp darf nur aus einem Wort bestehen und bevor die Spieler_innen ihre Hinweise präsentieren, vergleichen sie die Wörter untereinander. Wenn dabei zwei oder mehr Personen das gleiche Wort geschrieben haben, scheidet dieser Hinweis aus. „Just One“ lässt sich gut an das Sprachniveau der Spieler_innen angleichen, in dem man die Regeln etwas vereinfacht bzw. die zu erratenden Worte an das Sprachlevel der Spieler_innen anpasst. Mit „Just One“ lassen sich dadurch besonders gut Vokabeln üben. Aber auch für Spieler_innen mit einem höheren Sprachniveau bietet das Spiel durch das Finden von Beschreibungen und Synonymen viel Reiz.

... ABRUFEN

Um flüssig zu sprechen, müssen wir Wörter kennen und verstehen. Wichtig ist auch, dass wir schnell auf sie zugreifen können. Diese Spiele erweitern und festigen den Wortschatz und trainieren außerdem den schnellen Zugang. Die Lernenden gewöhnen sich spielerisch daran, auch in Stresssituationen das richtige Wort zu finden.

SAG'S MIR! JUNIOR



ab 5 Jahren
für 2 bis 12 Spieler_innen
Verlag: Repos



Über zwei Runden spielen die Spieler_innen in Teams und versuchen, möglichst viele Begriffe zu erraten. In der ersten Runde erklärt eine Person die Begriffe, in der zweiten Runde werden dieselben Begriffe pantomimisch dargestellt. Mit einfachen Bildern ausgestattet ist dieses Partyspiel gut geeignet, um den Wortschatz rund um Tiere und Alltagsgegenstände auszubauen. Je nach Sprachniveau der Spieler_innen kann der/die Spielleiter_in entscheiden, ob Kinder die Begriffe selbst erklären oder nur erraten. Für ältere Spieler_innen eignen sich auch die „Family“ und „Party“-Editionen mit etwas schwierigeren Begriffen.

SLAPZI



ab 8 Jahren
für 2 bis 8 Spieler_innen
Verlag: HCM Kinzel



Die Spieler_innen erhalten verschiedenste Bildkarten und versuchen, diese so schnell wie möglich loszuwerden. In jeder Runde wird eine neue Aufgabe aufgedeckt: „Ist im Kühlschrank zu finden“, „Ist rund“ oder „Kann ich essen“. Wer zuerst eine passende Karte zur aktuellen Kategorie findet, darf sie ablegen. Durch mehrere Spielvarianten lässt sich das Spiel besonders gut an das Sprachlevel der Spieler_innen anpassen. Das Spielmaterial ist auch sonst vielseitig einsetzbar, um den Wortschatz zu üben.

GRAMMATIK

Manche Regeln sind ganz einfach zu durchschauen, in anderen Bereichen gibt es keine nachvollziehbaren Regeln. Auch das Alter des Kindes und die Bildung in der Erstsprache haben einen Einfluss auf das Grammatikverständnis.

IN ALLEN FÄLLEN GILT ABER

Vom ersten Kennenlernen der Regeln bis zum Umsetzen braucht es Zeit. Wie beim Wortschatz gilt auch bei der Grammatik: Es reicht nicht, die Regeln nur zu kennen. Auch Zugriff und Anwendung müssen geübt werden. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie man Brettspiele dafür einsetzen kann. Verschiedene Spiele verlangen unterschiedliche Satz- und Wortkonstruktionen, die gezielt geübt werden können.

VOR DEM SPIEL

Besprechen Sie grammatische Konstruktionen, die Sie im Spiel vertiefen wollen. Je nach Alter und Thema – klären Sie die Regeln, üben Sie die Konstruktionen und schaffen Sie ein Bewusstsein dafür. Damit die neuen Sätze verwendet werden können, sollen sich die Lernenden im Vorhinein schon sicher fühlen und wissen, worum es geht.

WÄHREND DES SPIELS

Halten Sie sich mit Korrekturen zurück, wenn es nicht direkt zu den Spielregeln gehört. Jetzt geht es nur ums Spiel. Sie können die zuvor besprochenen grammatikalischen Regeln neben dem Spieltisch aufhängen oder die Spielenden nachschauen lassen. So können die neuen Äußerungen verinnerlicht werden, ohne das Spiel zu unterbrechen.

NACH DEM SPIEL

Sind Ihnen sprachliche Schwierigkeiten aufgefallen, können Sie diese noch einmal besprechen – im Idealfall aber nicht direkt im Anschluss an das Spiel. Beim Sprachenlernen ist ein positives Gefühl wichtig, das nicht durch zu viel Fehlerbesprechen beeinflusst werden soll.

FÄLLE UND PRÄPOSITIONEN

Präpositionen verlangen im Deutschen immer einen fixen Fall, bei Wechselpräpositionen ändert er sich abhängig von Bewegung oder Stillstand. Diese Spiele helfen beim Üben.

FIND MONTY

LEVEL
A2-B2

ab 4 Jahren
für 2 bis 5
Spieler_innen
Verlag: beleduc



Vor den Spieler_innen befinden sich eine Katze, ein Teppich und ein Bett mit Kissen und Decke. Reihum ziehen die Spieler_innen eine Karte und müssen jemand anderem beschreiben, wie die Gegenstände darauf abgebildet sind. Steht die Katze neben oder auf dem Bett? Liegt das Kissen daneben? Das Spiel eignet sich gut für jüngere Spieler_innen, um die Präpositionen und die dazugehörigen Fälle zu üben. Zudem gibt es verschiedene Spielvarianten, bei denen auch Konzentration und Merkfähigkeit gefragt sind.

MEISTERWERKE

LEVEL
B2-C1

ab 10 Jahren
für 3 bis 7
Spieler_innen
Verlag: Asmodee



Reihum beschreiben die Spieler_innen ein Bild, das von den anderen nachgezeichnet wird. Dabei muss sehr darauf geachtet werden, dass die verschiedenen Gegenstände an den richtigen Positionen sind, damit es Punkte gibt. „Meisterwerke“ eignet sich gut für ältere Sprachlernende, da es viel Genauigkeit erfordert. Durch das Beschreiben werden die Präpositionen, die zugehörigen Fälle und der Wortschatz trainiert, während beim Zeichnen das Hörverständnis wichtig ist.

ZUSAMMENSETZTE WÖRTER

In der deutschen Sprache werden oft mehrere Wörter zusammengesetzt. Mit der folgenden Spielereihe können sie trainiert werden.

SILHOUETTE

LEVEL
A2-B2

ab 10 Jahren
ab 2
Spieler_innen
Verlag:
Spieleverlag
Horst Pöppel

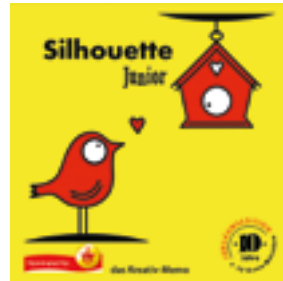


In Silhouette dreht sich alles um zusammengesetzte Wörter. Für Erwachsene und Spieler_innen mit einem höheren Deutschniveau gibt es das klassische Silhouette. Hier werden Plättchen mit verschiedenen Bildern verdeckt ausgelegt. Dann werden zwei Plättchen gleichzeitig aufgedeckt und nach der Reihe dürfen die Spieler_innen ein Wort nennen, das aus beiden Bildern besteht. Wer das als Erstes schafft, darf die Karten nehmen. Zusätzlich gibt es auch eine Karten- und eine Würfelvariante, die für Abwechslung sorgen.

SILHOUETTE JUNIOR

LEVEL
A1-A2

ab 3 Jahren
ab 2
Spieler_innen
Verlag:
Spieleverlag
Horst Pöppel



Auch in Silhouette Junior dreht sich alles um zusammengesetzte Wörter. Kinder und Sprachanfänger_innen lernen in dieser Variante, verschiedene Wortkombinationen kennen. Diese gilt es dann, wie bei einem Memo-Spiel zu kombinieren und so die Komposita zu verinnerlichen. Die Karten des Spiels zeigen viele Alltagsgegenstände und eignen sich somit auch gut, um den Wortschatz zu trainieren.

SATZGRAMMATIK

Einige Spiele erfordern immer die gleiche Art von Satzkonstruktion. So gibt es z.B. Spiele, mit denen die Wortstellung von Fragen gelernt werden kann, oder Äußerungen mit „dass“- und „weil“-Sätzen.

HEDBANZ

LEVEL
A1-B1

ab 7 Jahren
für 2 bis 6
Spieler_innen
Verlag: Spin
Master



In dieser Variante des bekannten Kommunikationsspiels tragen die Spieler_innen auf ihrer Stirn eine Karte mit einem Gegenstand oder Tier. Ihre Aufgabe ist es, so schnell wie möglich zu erraten, was auf ihrer Karte drauf ist, dazu dürfen sie aber nur ja/nein-Fragen an ihre Mitspieler_innen stellen. Beispielfragen helfen den Spieler_innen beim Einstieg. Die Karten sind mit einfachen Illustrationen ausgestattet, die bei unbekanntem Wörtern unterstützen. Das Spiel kann gut in größeren Gruppen gespielt werden und eignet sich für Sprachanfänger_innen. Das Spiel kann auch um beliebige Begriffe erweitert werden, um so gezielt bestimmte Vokabeln zu üben oder anspruchsvollere Begriffe für Spieler_innen mit einem höheren Sprachniveau zu verwenden.

SIMILO

LEVEL
B1-C1

ab 7 Jahren
für 2 bis 6 Spieler_innen
Verlag: Horrible Games



In diesem kooperativen Spiel liegen zwölf Figurenkarten in der Tischmitte aus. Doch nur eine davon wird gesucht. Während eine Person den Ratenden Hinweise in Form von Bildkarten gibt, knobelt das Team an der richtigen Lösung. Hier ist es wichtig, dass die Spieler_innen miteinander besprechen, wie sie die Karten interpretieren. Dadurch können sowohl „dass“- als auch „weil“-Sätze gut geübt werden. Mehrere Themensets (Märchen, Geschichte, Mythen) sorgen für Abwechslung.

VERSTEHEN VON TEXTEN UND GESCHICHTEN

Das Nachvollziehen von Zusammenhängen, das Herausfiltern von wichtiger Information und die Konzentration beim Zuhören fallen ohne Übung schwer. Gerade Kinder, die wenig Erfahrung mit Büchern haben, denen wenig vorgelesen wurde oder die nie zum Geschichten-Erfinden angeregt wurden, haben auch Probleme dabei, Geschichten zu verstehen.

Brettspiele können helfen, gezieltes Zuhören und Verstehen von Texten zu üben. Die Kinder lernen die Besonderheiten von geschriebener Sprache kennen: längere Sätze, andere Zeiten und sprachliche Verweise. Auch der Wortschatz kann sich bei geschriebenen Texten stark von der gesprochenen Sprache unterscheiden.

Damit Geschichten Sinn ergeben, müssen Zuhörende in Gedanken oft selbst Informationen hinzufügen oder unwichtige ignorieren. Dieser sehr komplexe Denkvorgang, der bei geübten Leser_innen unbemerkt abläuft, lässt sich spielerisch trainieren und gezielt einsetzen.

Diese beiden Spielereihen heben bestimmte Aspekte des Geschichtenverstehens hervor und regen zu einer spielerischen Beschäftigung mit Texten an.

RATZ FATZ

LEVEL
A2-C1

für unterschiedliche
Gruppen-
größen und
Altersgruppen
Verlag: Haba

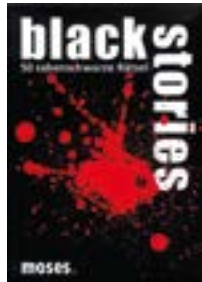


Bei den Spielen der Ratz Fatz Reihe wird durch vorgelesene Geschichten und dazu passenden Gegenständen der Fokus beim Zuhören auf verschiedene Themen gelenkt. Die Kinder lernen sich zu konzentrieren und genau aufzupassen. Sie machen Erfahrungen damit, wie Geschichten aufgebaut sind. Die Reihe umfasst verschiedene Reaktionsspiele sowie ein Bingo. Die Spiele beinhalten immer verschiedene Textarten wie Geschichten, Gedichte und Rätsel, die sich in ihrer Länge und Schwierigkeit unterscheiden und so an das Alter und Sprachniveau der Spieler_innen angepasst werden können.

BLACK STORIES

LEVEL
B2-C1

je nach Variante ab
12 oder ab 8
ab 2 Spieler_innen
Verlag: moses.



Bei Black Stories werden sehr kurze Krimi-Geschichten vorgelesen, bei denen die Mitspielenden herausfinden sollen, was genau passiert ist. Mit Black Stories lernen die Spieler_innen die Balance von zu viel und zu wenig Information beim Verstehen von Texten kennen. Zudem ist es wichtig genau zuzuhören, damit sie das Rätsel lösen können. Black Stories eignet sich gut für große und kleine Gruppen und es gibt viele verschiedene Themensets sowie einfachere Geschichten für jüngere Spieler_innen und/oder mit niedrigerem Sprachniveau.

ERZÄHLEN

Das Erfinden von Geschichten und die fantasievolle Beschäftigung mit Themen lassen sich durch Brettspiele ganz besonders gut üben.

Oft ist es schwierig, gleich mit dem Erfinden von Geschichten zu beginnen. Ein guter Einstieg sind einerseits das Hören und Nachbesprechen, andererseits auch vorbereitende Übungen zur sanften Einführung ins Vorstellungsvermögen. Dazu eignet sich Spielmaterial wie die Karten von „Dixit“ oder von „Mysterium“. Fragen wie: Wer glaubst du, ist das? Wo wohnt er? Was könnten seine Hobbys sein? ebnet Kindern den Weg zu ausgedachten Geschichten.

Um das selbstständige Erfinden zu unterstützen, gibt es einige Spiele, die mit Bilder- und Wortkärtchen eine gute Orientierung bieten.

Für die sprachliche Weiterentwicklung ist es zusätzlich hilfreich, wenn gerade bei diesen Spielen eine Person mit Deutsch als Erstsprache mitspielt. Spiele, bei denen Sätze wiederholt werden sollen, wie bei „Memo-Palace“, bringen Lernende dazu, richtige Sätze nachzusprechen und so auch zu verinnerlichen.

STORIEZ

LEVEL
B2-C1

ab 8 Jahren
für 2 bis 5 Spieler_innen
Verlag: Amigo



Gemeinsam erzählen die Spieler_innen eine Geschichte. Nach und nach werden Bildkarten aufgedeckt und in den Verlauf der Erzählung eingebaut. Die Geschichte wird immer länger, bis zu dem Punkt, an dem eine Person „Stopp!“ ruft. Nun liegt es an den anderen Spieler_innen, sich als Gruppe an alle Bildkarten zu erinnern. Mit „Storiez“ können die Sprachlernenden spielerisch Geschichten erzählen üben. Gleichzeitig gibt das Spiel durch das Nacherzählen der Handlung die Möglichkeit, Sätze zu wiederholen und so zu festigen.

MEMO-PALACE

LEVEL
A1-B1

ab 5 Jahren
für 2 bis 4 Spieler_innen
Verlag: Piatnik



In „Memo-Palace“ ziehen die Spieler_innen reihum ein Tierplättchen, das sie auf eine Raumkarte legen müssen, die am Spieltisch liegt. Dazu erzählen sie eine kurze Geschichte, wieso zum Beispiel der Pinguin beim Klavier sitzt. Das geht reihum so lange weiter, bis alle Plättchen verteilt sind. Jetzt ist die Aufgabe, alle Tiere wieder einzusammeln und sich zu erinnern, wieso sie an diesem Ort sind. Durch das Wiederholen der Geschichten prägt sich die Satzstruktur ein und durch das Erzählen üben die Spieler_innen freies Sprechen und vergrößern ihren Wortschatz. Bei Sprachanfänger_innen ist es einfach, den Anspruch zu senken, indem die Spieler_innen beispielsweise nur einen Satz als Beschreibung brauchen.

KOMMUNIKATION

Wir lernen Sprachen, um zu kommunizieren. Die Lernenden sollen über ihre Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft erzählen können, ihre Wünsche äußern, ihre Fantasie in Worte fassen, sich mit anderen beraten, diskutieren und vieles mehr.

Im Sprachunterricht ist es nicht leicht, Situationen künstlich herzustellen, die Lernende dazu anregen, miteinander zu sprechen. Brettspiele bieten mit ihren unterschiedlichen Settings, mit den Materialien und Themen eine ideale Ausgangsbasis, um Kommunikation zu ermöglichen.

Wir stellen einige Spielkategorien vor, die sich besonders gut zum Üben von Kommunikation eignen.

Bei Kooperationsspielen werden Strategien und Spielverläufe besprochen, Handelsspiele verlangen sprachliches Geschick beim Verhandeln. Partyspiele eignen sich, um Erklären zu üben und bei Spielen mit verdeckten Rollen spricht und handelt man als anderer Charakter.

TIPPS ZUR VERWENDUNG VON KOMMUNIKATIONSSPIELEN

REDEMITTEL

Kommunikationsspiele erfordern sehr unterschiedliche Wörter und Sätze. Nehmen Sie sich vor dem Spiel genug Zeit, um Wortschatz und Redemittel zu erarbeiten. Sie können vorab auch ganze Dialoge einstudieren, um den Spielenden die nötige sprachliche Sicherheit für das Spiel zu geben. Stellen Sie Wörter und Redemittel auch während des Spiels zur Verfügung – in diesem Fall ist schummeln erlaubt!

SPRACHVERWENDUNG

Ebenfalls mit den Lernenden erarbeiten kann man die Fähigkeit, Register zu wechseln, also verschiedene Sprechweisen an Situationen anzupassen.

KORRIGIEREN

Unterbrechen und korrigieren Sie nicht während des Spielens. Es geht darum, sprachliche Sicherheit zu bekommen und eigene Äußerungen zu machen. Sie können notieren, in welchen Bereichen noch Übungsbedarf besteht und das zu einem anderen Zeitpunkt thematisieren.

GRUPPENDYNAMIK

Kommunikationsspiele können gruppendynamisch sehr viel bewirken. Wenn sie richtig eingesetzt werden, beeinflussen sie Prozesse positiv. Sie sollten allerdings vorsichtig sein, wenn es mitgenommene Konflikte gibt oder die Stimmung in der Gruppe umschlägt. In diesem Fall ist es in Ordnung, das Spiel zu unterbrechen oder sogar zu beenden und auf einen anderen Tag zu verschieben.



KOOPERATIONSSPIELE

In Kooperationsspielen gewinnen alle Mitspielenden gemeinsam. Um das Ziel zu erreichen, heißt es: besprechen, beraten und diskutieren. Was ist die beste Strategie? Wer macht den nächsten Zug? Wer erinnert sich woran? Durch die Zusammenarbeit eignen sich diese Spiele besonders gut für unterschiedliche Sprachlevels und auch für Gruppen mit Spieler_innen unterschiedlichen Alters.

SPACE ESCAPE



ab 7 Jahren
für 2 bis 4
Spieler_innen
Verlag: Game Factory



In Space Escape arbeiten alle Spieler_innen zusammen, um die Nacktmulle vor den Schlangen in Sicherheit zu bringen. Dabei sind Teamwork und Taktik gefragt, um die Spielfiguren mithilfe der Aktionskarten auf den richtigen Weg zur Raumkapsel zu schicken. Das Spiel ist eine moderne und kooperative Version des bekannten „Leiternspiels“. Da das grundlegende Spielprinzip vielen Kindern schon vertraut ist, fällt der Einstieg ins Spielgeschehen besonders leicht. Das witzige Thema und die tolle Ausstattung haben zudem einen hohen Aufforderungscharakter.

LEO MUSS ZUM FRISEUR



ab 6 Jahren
für 2 bis 5 Spieler_innen
Verlag: Abacus Spiele



Der Löwe Leo hat ein Problem: seine Mähne ist zu lang! Deshalb will er zum Friseur, doch im Wald sind viele Tiere, die mit ihm plaudern wollen und ihn aufhalten. Die Spieler_innen helfen ihm und spielen Karten aus, um den Löwen schnell durch den Wald zu bewegen. Im Laufe des Spiels erhalten sie immer mehr Informationen, wo sich welche Tiere befinden und sprechen sich ab, wer wann welche seiner Karten ausspielt. Dabei gilt es sich einzuprägen, wo sich welche Tiere aufhalten und gleichzeitig das Ausspielen der Karten abzustimmen.

TEAM3



ab 8 Jahren
für 3 Spieler_innen
Verlag: Abacus Spiele



Die Spieler_innen bauen gemeinsam ein Bauwerk, sind dabei aber in ihrer Kommunikation stark eingeschränkt. Eine Person sieht eine Konstruktion auf einer Karte, kann aber nicht sprechen und darf nur durch Pantomime kommunizieren. Die zweite Person versucht, dieses mimisch dargestellte Bauwerk der dritten Person so zu beschreiben, dass diese es wiederum nachbauen kann. Doch Person Nummer drei kann nichts sehen. Dabei ist viel Konzentration sowie räumliches Vorstellungsvermögen gefragt. Gleichzeitig bietet das Spiel viele Möglichkeiten, um Präpositionen zu üben.

CONCEPT KIDS



ab 4 Jahren
für 2 bis 12
Spieler_innen
Verlag: Repos



Reihum beschreiben die Spieler_innen mit verschiedenen Piktogrammen Tiere. Dabei wählt die Person, die gerade an der Reihe ist, zwischen unterschiedlichen Merkmalen aus: Wie und wo lebt das Tier? Welche Farbe hat es? Was frisst es gerne? Dann sind die Mitspieler_innen an der Reihe und versuchen zu erraten, welches Tier gesucht wird. Dabei gilt es, gemeinsam möglichst viele Punkte zu sammeln, um zu gewinnen. Das gemeinsame Raten und Rätseln, um welche Tiere es sich handeln könnte, steht dabei im Vordergrund und animiert die Spieler_innen zum Austausch untereinander.

PARTY- UND QUIZSPIELE

Party- und Quizspiele zeichnen sich durch ihre meist einfachen Regeln und ihren „Gute-Laune-Charakter“ aus. Dadurch eignen sie sich gut zur Auflockerung, wobei dabei oft sowohl Hör- und Leseverständnis als auch freies Sprechen geübt wird. Partyspiele sind meist erst ab 3 bis 4 Personen spielbar und machen besonders in größeren Gruppen viel Spaß.

MUTABO



ab 12 Jahren
für 3-6 Spieler_innen
Verlag: Drei Hasen in der
Abendsonne

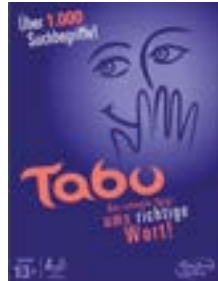


In „Mutabo“ erhalten die Spieler_innen einen Satz, den sie gleichzeitig auf ein Blatt zeichnen und dann weitergeben. Mit Sätzen wie „Ein schnauzbärtiger Zirkusdirektor spielt Schlagzeug“ ist das aber gar nicht so einfach. Der/die nächste Spieler_in versucht dann, die Situation zu beschreiben. Dieser Satz wird wiederum gezeichnet und so geht es weiter bis das Blatt voll ist. „Mutabo“ richtet sich an Sprachschüler_innen mit höherem Sprachniveau und eignet sich besonders gut für erwachsene Spieler_innen. Die Sätze können vereinfacht werden, um das Spiel auch für Teenager interessant zu machen. Bei jüngeren Spieler_innen und Sprachanfänger_innen kann man stattdessen zur „Mutabo – Family & Kids“ Edition greifen, die sprachlich einfacher ist.

TABU



ab 12 (ab 8 für
Juniorvariante)
ab 4 Spieler_innen
Hasbro



Das bekannte Partyspiel ist nicht nur bei Feiern immer noch beliebt, es eignet sich auch gut zur Sprachförderung. Reihum erklären die Spieler_innen Begriffe, dabei dürfen sie jedoch bestimmte Wörter nicht nennen. Wenn das eigene Team das Wort errät, gibt es einen Punkt. Das Spiel funktioniert mit den gewöhnlichen Regeln gut, für Gruppen mit einem niedrigeren Sprachniveau können die Tabuwörter als Hilfe und Unterstützung für die Lernenden verwendet werden. Zusätzlich ist das Spiel auch in einer Juniorvariante mit einfachen Begriffen verfügbar und kann mit jüngeren Spieler_innen und in Gruppen mit einem niedrigen Sprachniveau verwendet werden.

SMALL TALK BINGO



ab 14 Jahren
für 4 bis 8
Spieler_innen
Verlag:
moses.

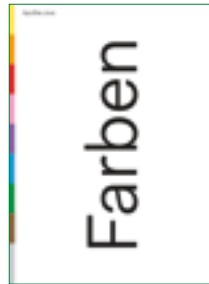


Ein Thema, zwei Minuten zur Vorbereitung und dann geht es los: Zwei Personen führen zu einem klassischen Small Talk-Thema wie Lieblingssüßigkeiten, beliebte Reiseziele oder Online-Shopping ein Gespräch. Davon dürfen die anderen Spieler_innen in einem 3x3 Raster neun Begriffe aufschreiben, von denen sie glauben, dass sie im Laufe des Gesprächs vorkommen könnten. Jedes Mal, wenn einer der eigenen Begriffe im Gespräch genannt wird, darf er weggestrichen werden. Sobald eine Person drei Begriffe in einer Reihe oder Spalte markieren konnte, heißt es Bingo! „Small Talk Bingo“ ist vielseitig in verschiedenen sprachlichen Bereichen einsetzbar. Zum einen steht das freie Sprechen oft im Vordergrund, gleichzeitig eignet sich das Spiel auch gut, um Vokabular zu einem bestimmten Thema abzurufen und zu üben.

FARBEN



ab 10 Jahren
Für 3 bis 5 Spieler_innen
Verlag: Pegasus



Welche Farbe hat die Angst? Oder das Glück? In Farben geben die Spieler_innen verschiedenen Gefühlen, Gegenständen oder Personen eine Farbe und erzählen, wieso sie diese Farbe gewählt haben. Am Ende des Spiels müssen sie sich an die Farben der Mitspieler_innen erinnern, um zu punkten. Dabei bietet Farben viele Sprechanlässe für etwas geübtere Sprecher_innen und eignet sich auch gut zum Kennenlernen, besonders im Spielen mit Jugendlichen und Erwachsenen.

SPIELE MIT VERDECKTEN ROLLEN

In diesen Spielen erhalten die Spieler_innen verdeckte Rollen und spielen im Team oder alleine gegen die anderen. Geschicktes Argumentieren ist gefragt und sprachliche Sicherheit beim Lügen, um sich nicht verdächtig zu machen. Diese Spiele fördern Diskussionsfertigkeit und freies Sprechen und helfen dabei, sich in verschiedenen Sprechweisen und Rollen zu üben. Sie eignen sich ab 4 Spieler_innen und sind in großen heterogenen Gruppen gut spielbar.

WERWÖRTER

LEVEL
A2-C1

ab 10 Jahren
für 3 bis 10 Spieler_innen
Verlag: Ravensburger



Innerhalb von vier Minuten wollen die Spieler_innen einen Begriff erraten. Dabei stellen sie dem_der Bürgermeister_in der aktuellen Runde Ja/Nein-Fragen und versuchen so, den Begriff einzugrenzen und zu ermitteln. Neben dem zeitlichen Druck wird das Erraten dadurch erschwert, dass sich unter den Spieler_innen Werwölfe befinden. Deren Ziel ist es, die Spieler_innen auf die falsche Fährte zu locken und dabei unerkannt zu bleiben. Neben kurzen Diskussionen zu den verdeckten Figuren bietet das Spiel den perfekten Rahmen, um Ja/Nein-Fragen zu üben.

AGENT UNDERCOVER

LEVEL
B1-C1

ab 12 Jahren
für 3 bis 8 Spieler_innen
Verlag: Piatnik



Die Spieler_innen schlüpfen in die Rollen von Geheimagent_innen und treffen sich an einem geheimen Ort. Doch es ist Vorsicht geboten, denn unter ihnen befindet sich ein_e Spion_in. Durch geschickte Fragen gilt es herauszufinden, wer den geheimen Ort kennt, ohne dem_der Spion_in zu viele Hinweise zu geben. Dabei kann der Wortschatz zu verschiedenen Themen erweitert werden. Zusätzlich gibt es am Rundenende eine Diskussion, die zum freien Sprechen einlädt.



SPIELEÜBERSICHT

| Spiel | Sprachlevel | | Alter / Spieler_innenanzahl | Autor_in / Verlag | Seite |
|----------------------------------|-------------|--|---------------------------------------|---|-------|
| Abra Kazam! | A0 | Spieleinstieg ohne Sprache | ab 8 Jahren 3 bis 8 Spieler_innen | Antonin Boccara Verlag: Pegasus | 14 |
| Agent Undercover | B1 bis C1 | Kommunikation, Wortschatz abrufen | ab 12 Jahren 3 bis 8 Spieler_innen | Alexander Ushan & Sergey Dulin Verlag: Piatnik | 34 |
| Black Stories | B2 bis C1 | Texte verstehen, Wortschatz vertiefen | ab 12 Jahren ab 2 Spieler_innen | Holger Bösch Verlag: moses. | 25 |
| Concept Kids | A2 bis B2 | Kommunikation, Wortschatz vertiefen | ab 4 Jahren 2 bis 12 Spieler_innen | Alain Rivollet & Gaetan Beaujannot Verlag: Repos | 31 |
| Cookie Box | A0 | ohne Sprache | ab 6 Jahren 2 bis 4 Spieler_innen | Jean-Claude Pellin Verlag: Piatnik | 13 |
| Dixit Odyssey | A1 bis C1 | Wortschatz abrufen und vertiefen, Spieleinstieg | ab 8 Jahren 3 bis 12 Spieler_innen | J. Roubira & M. Cardouat Verlag: Libellud | 18 |
| Farben | B1-C1 | Kommunikation, Wortschatz abrufen | ab 10 Jahren 3 bis 5 Spieler_innen | Apolline Jove Verlag: Pegasus | 33 |
| Find Monty | A2 bis B2 | Fälle und Präpositionen | ab 4 Jahren 2 bis 5 Spieler_innen | Karin Hetling Verlag: beleduc | 21 |
| Geistesblitz Junior | A0 | Spieleinstieg, ohne Sprache | ab 4 Jahren 2 bis 6 Spieler_innen | Jacques Zeimet Verlag: Zoch | 14 |
| Hedbanz | A1 bis B1 | Satzgrammatik, Wortschatz vertiefen | ab 7 Jahren 2 bis 6 Spieler_innen | Verlag: Spin Master | 23 |
| Hilfe! Ein Yeti in den Spaghetti | A0 | Spieleinstieg, ohne Sprache | ab 5 Jahren 2 bis 4 Spieler_innen | Verlag: Megableu | 11 |
| Just One | A2 bis C1 | Wortschatz vertiefen und abrufen | ab 8 Jahren 3 bis 7 Spieler_innen | Ludovic Roudy & Bruno Sautter Verlag: Repos | 18 |
| Leo muss zum Friseur | A2 bis B2 | Kommunikation | ab 6 Jahren 2 bis 5 Spieler_innen | Leo Colovini Verlag: Abacus Spiele | 30 |
| Make ,n' Break | A0 | Spieleinstieg, ohne Sprache | ab 8 Jahren 2 bis 4 Spieler_innen | Andrew & Jack Lawson Verlag: Ravensburger | 12 |
| Meisterwerke | B2 bis C1 | Fälle und Präpositionen | ab 10 Jahren 3 bis 7 Spieler_innen | W. P. Jacobson & A. A. Kohout Verlag: Asmodee | 21 |
| Memo-Palace | A1 bis B1 | Erzählen, Wortschatz abrufen und vertiefen | ab 5 Jahren 2 bis 4 Spieler_innen | Don Ullmann Verlag: Piatnik | 27 |
| Monster Match | A0 | Spieleinstieg, ohne Sprache | ab 6 Jahren 2 bis 6 Spieler_innen | Ken Gruhl & Quentin Weir Verlag: Kosmos | 13 |
| Mutabo | B2 bis C1 | Kommunikation, Wortschatz abrufen | ab 12 Jahren 3 bis 6 Spieler_innen | K. Kappler & J. Rüttinger Verlag: Drei Hasen in der Abendsonne | 32 |

SPIELEÜBERSICHT

| Spiel | Sprachlevel | | Alter / Spieler_innenanzahl | Autor_in / Verlag | Seite |
|-----------------------|-------------|---------------------------------------|--|---|-------|
| Panic Mansion | A0 | Spieleinstieg, ohne Sprache | ab 6 Jahren 2 bis 4 Spieler_innen | A. H. Granerud & D. S. Pedersen Verlag: Blue Orange | 11 |
| Ratz Fatz Bingo | A2 bis C1 | Texte verstehen, Wortschatz vertiefen | ab 4 Jahren 2 bis 4 Spieler_innen | Hajo Bücken Verlag: Haba | 25 |
| Regenbogenrutsche | ab A1 | Wortschatz lernen | ab 2 Jahren 1 bis 4 Spieler_innen | Tim Rogasch Verlag: Haba | 17 |
| Sag's mir! Junior | A2 bis B2 | Wortschatz abrufen und vertiefen | ab 5 Jahren 2 bis 12 Spieler_innen | Peter Sarett Verlag: Repos | 19 |
| Schatzsuche im Garten | A1 bis A2 | Sprachlernspiel | ab 4 Jahren 2 bis 4 Spieler_innen | Katharina & Nikolaus Friedrich Verlag: nikalog | 15 |
| Silhouette | A2 bis B2 | Zusammengesetzte Wörter | ab 8 Jahren 2 bis 8 Spieler_innen | Horst Pöppel Verlag: Spieleverlag Horst Pöppel | 22 |
| Silhouette Junior | A1 bis A2 | Zusammengesetzte Wörter | ab 3 Jahren ab 1 Spieler_in | Horst Pöppel Verlag: Spieleverlag Horst Pöppel | 22 |
| Similo | B1 bis C1 | Satzgrammatik, Wortschatz vertiefen | ab 7 Jahren 2 bis 6 Spieler_innen | Hjalmar Hach & Pierluca Zizzi Verlag: Horrible Games | 23 |
| Slapzi | A2 bis C1 | Wortschatz abrufen, Wortschatz lernen | ab 8 Jahren 2 bis 8 Spieler_innen | Verlag: HCM Kinzel | 19 |
| Small Talk Bingo | B1 bis C1 | Kommunikation, Wortschatz abrufen | ab 14 Jahren 4 bis 8 Spieler_innen | Marco Teubner & Jens Merkl Verlag: moses. | 33 |
| Space Escape | A2 bis B2 | Kommunikation | ab 7 Jahren 2 bis 4 Spieler_innen | Matt Leacock Verlag: Game Factory | 30 |
| Speed Cups | A0 | Spieleinstieg, ohne Sprache | ab 6 Jahren 2 bis 4 Spieler_innen | Haim Shafir Verlag: Amigo | 12 |
| Sprehdachs | A1 bis A2 | Sprachlernspiel | ab 5 Jahren 1 bis 6 Spieler_innen | Verlag: Huch! | 15 |
| Storiez | B1 bis C1 | Erzählen | ab 8 Jahren 2 bis 5 Spieler_innen | Jürgen Heel Verlag: Amigo | 27 |
| Tabu | A2 bis C1 | Kommunikation, Wortschatz abrufen | ab 12 Jahren ab 4 Spieler_innen | Verlag: Hasbro | 32 |
| Team 3 | A2 bis B2 | Kommunikation | ab 8 Jahren 3 Spieler_innen | Matt Fantastic & Alex Cutler Verlag: Abacus Spiele | 31 |
| Werwörter | A2 bis C1 | Wortschatz vertiefen, Satzgrammatik | ab 10 Jahren 3 bis 10 Spieler_innen | Ted Alspach Verlag: Ravensburger | 34 |
| Wimmelspiel | A1 bis A2 | Wortschatz lernen | ab 3 Jahren 2 bis 6 Spieler_innen | Daniel Fehr Verlag: Noris | 17 |