

WIEN TRA

#BILDUNG



SPIELBOX.AT



SPIELEND SPRECHEN

Mit Brettspielen
Deutsch lernen

INTRO

Die WIENXTRA-Spielebox ist Österreichs größter Brettspielverleih mit 9.000 Brettspielen zum Ausprobieren und kostengünstig Ausborgen – für alle spielbegeisterten Menschen in Wien, die etwas Neues ausprobieren möchten oder alte Lieblinge wiederentdecken wollen.

IMPRESSUM

Medieninhaber & Hersteller: Verein WIENXTRA in Kooperation mit Stadt Wien – Bildung und Jugend. F.d.l.v.: Michaela Schierhuber.
Redaktion: Christoph Berndt, Johanna France, Stefan Graf. Alle: Lassallestraße 3, 1020 Wien. Foto: NEOS (Christoph Wiederkehr).
Illustrationen: Anna Hazod, Hazod Schlagintweit Designbureau. Design: Zwupp. Grafik: Matthäus Zinner, typothese.at (2021),
Barbara Stöhr, WIENXTRA (Neuaufgabe 2024). Druck: Walla, 1050 Wien. Stand: August 2024.

INHALTSVERZEICHNIS

6	DIE WELT DER BRETTSPIELE
6	BRETTSPIELE ZUR SPRACHFÖRDERUNG
7	WIE KÖNNEN BRETTSPIELE EINGESETZT WERDEN?
8	WIE FINDE ICH DAS RICHTIGE SPIEL?
10	EINSTEIGEN
11	GESCHICKLICHKEITSSPIELE
13	EINFACHE SPIELE OHNE SPRACHE
15	SPRACHSPIELE
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

LIEBE PÄDAGOGINNEN UND PÄDAGOGEN,

Brettspiele sind mehr als nur Unterhaltung – sie bieten eine spielerische Möglichkeit, Deutsch zu erlernen. Für jedes Alter und Sprachniveau gibt es passende Spiele, die den Sprachlernprozess effektiv unterstützen.

In dieser Broschüre finden Sie praxisnahe Tipps der Wienextra-Spielebox, wie Brettspiele gezielt zur Sprachförderung eingesetzt werden können. Die Spiele eignen sich besonders für das Üben von Grammatik, Sprechen und Erzählen, selbst bei geringen Sprachkenntnissen. Alle empfohlenen Spiele können Sie in der Spielebox ausprobieren und ausleihen. Das Wienextra-Team berät Sie gerne bei der Auswahl.

Viel Erfolg beim spielerischen Lernen und herzlichen Dank für Ihr wertvolles Engagement.



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'C. Wiederkehr', written in a cursive style.

CHRISTOPH WIEDERKEHR
Vizebürgermeister,
Stadtrat für Jugend und Bildung

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, wenn das Spiel vorbei ist.

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, stelle sicher, dass alle mit dem Spielmaterial und den Regeln vertraut sind. Benennt gemeinsam die Bilder, Gegenstände und Figuren, die im Spiel verwendet werden. So schaffst du eine gemeinsame Basis für den Wortschatz beim Spielen. Man kann 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

Lasse das Spiel einfach laufen, der Spaß steht im Vordergrund! Für eventuelle Verbesserungen und Übungen ist anschließend noch genügend Zeit. Sei 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 kannst du 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. Nacheinander dran sein, den Zug der anderen nicht unterbrechen, Gewinnen und Verlieren – wenn eine Gruppe ohne Betreuung ein Brettspiel spielen soll, stelle sicher, dass die Kinder neben den Spielregeln auch mit diesen Konventionen vertraut sind. Wenn das gut klappt, können auch mehrere Kleingruppen parallel spielen.



WIE FINDE ICH DAS RICHTIGE SPIEL?

Um das richtige Spiel für deine Gruppe zu finden, sind ein paar Überlegungen vorab oft sinnvoll. Besonders in der Anfangsphase zahlt es sich aus, Spiele sorgfältig auszusuchen, damit du die Kinder und Jugendlichen fürs Spielen begeistern kannst. Wir haben deshalb für dich Tipps zusammengestellt, die dir die Auswahl erleichtern.

SPRACHLEVELS

Brettspiele sind auf jedem sprachlichen Level einsetzbar, manche bereits für Sprachanfänger_innen, andere für jene, die ihre Sprachkompetenz verfeinern und erweitern möchten. Achte daher in unserer Broschüre auf die Level-Angaben, die wir für die vorgestellten Spiele empfehlen. 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 zahlt sich ein Blick ins Spiel aus, um festzustellen, ob es vielleicht auch mit noch größeren Gruppen spielbar ist.

In dieser Broschüre findest du auch Spiele für größere Gruppen.

THEMEN

Zu fast jedem Thema gibt es auch ein Brettspiel. Wähle Spiele nach den Interessen der Spieler_innen aus. Im Onlinekatalog der WIENXTRA-Spielebox kannst du z.B. nach den folgenden Schlagwörtern suchen:

Bauernhof
Tiere
Piraten
Natur
Weltraum

BRETTSPIELALTER

Auf den Spieleschachteln findest du 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 viel Erfahrung es schon mit Brettspielen hat. Die Altersangaben bei unseren Spieletipps entsprechen unserer Altersempfehlung und nicht immer der auf der Spielschachtel.

DESIGN

Das Aussehen der Schachtel und des Spielmaterials ist oft entscheidend 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.
- Bei den meisten Spielen 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.

TINDERBLOX



ab 6 Jahren
für 2 bis 6
Spieler_innen
Verlag: The Game
Builders



Die Spieler_innen versuchen mit einer Pinzette, kleine Holzscheite und Feuerwürfel auf einem Lagerfeuer zu platzieren. Wie die Spielmaterialien gelegt oder gestellt werden müssen, geben sehr einfach verständliche Karten vor, sodass das Spielprinzip auch mit wenig Sprachkenntnissen erlernbar ist. Aber Achtung: Mit dem Lagerfeuer wächst auch die Spannung, denn wer es zum Einsturz bringt, scheidet aus.

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.

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 ...

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 nebeneinander 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.

TACO KATZE PIZZA JUNIOR



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



Das Spielprinzip ist simpel: wir versuchen vorherzusagen, ob auf unserer Karte ein Taco, eine Katze oder ein Stück Pizza zu sehen ist. Sagen wir richtig an, sind wir noch mal dran. Doch wenn wir ein Bonbon aufdecken, müssen alle schnell zuschlagen. „Taco Katze Pizza Junior.“ eignet sich gut, um Kinder an einfache Spielprinzipien heranzuführen und eignet sich dank der witzigen Grafik auch für ältere Kinder. Für eine etwas größere Herausforderung kann man aber auch zum Ursprungsspiel „Taco Katze Ziege Käse Pizza“ (ab 7) greifen, das auch mit wenig Sprache auskommt.

NINE TILES EXTREME



ab 6 Jahren für 2 bis 4 Spieler_innen
Verlag: Oink Games



Die Spieler_innen sortieren gleichzeitig Kärtchen mit unterschiedlichen Farben und Formen, um das Muster der Aufgabenkarte möglichst schnell zu erfüllen. Die Kärtchen sind doppelseitig, sodass sie die richtige Kombination finden müssen. „Nine Tiles Extreme“ fördert logisches Denken, durch die farbenfrohe Gestaltung eignet es sich aber auch gut, um das Benennen von Farben zu üben.

SPRACHSPIELE

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

GEISTESBLITZ JUNIOR



ab 4 Jahren
für 2 bis 6
Spieler_innen
Verlag: Zoch



„Geistesblitz Junior“ ist ein flottes Reaktionsspiel und ein richtiger Gehirnverdrehler. 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

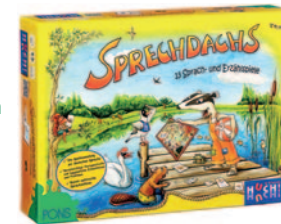


In „Abra Kazam!“ werden die Spieler_innen zu Zauberschüler_innen ausgebildet. Runde für Runde zaubern die Spieler_innen mit dem Holzzauberstab einen Spruch nach. Doch erkennen die anderen Personen, welcher Zauber gerade ausgesprochen wurde? So ist bei diesem Spiel die Aufmerksamkeit der Spieler_innen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

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.

SYLLABA



ab 4 Jahren
für 2 bis 4
Spieler_innen
Verlag: Board
Game Box



In „Syllaba“ setzen sich Kinder verspielt und kreativ mit dem Konzept von Silben auseinander. Auf einem Plan versuchen die Spieler_innen, Sterne in ihrer Farbe aufzusammeln. Um sich zu bewegen, benennen sie den Gegenstand auf dem Feld, auf dem sie stehen und dürfen dann so weit fahren, wie das Wort Silben hat. „Kaffeetasse“ – vier Felder. Oder nur „Tasse“ für zwei Felder? Dabei üben die Kinder nicht nur das Erkennen von Silben, sondern können ihren Wortschatz vergrößern.

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.

SPY GUY



ab 5 Jahren
für 1 bis 4
Spieler_innen
Verlag: Trefl



Die Reihe „Spy Guy“ macht aus dem klassischen Wimmelbild ein kooperatives Suchspiel. Gemeinsam versuchen wir jede Runde einen bestimmten Gegenstand möglichst oft auf dem Spielplan zu finden. Denn je mehr Exemplare wir entdecken, umso mehr Felder darf unsere Figur vorgehen. Und nur so können wir den Bösewicht Dr. Moritz einholen. Viele der Gegenstände in „Spy Guy“ sind alltagsnah und auch das abgebildete dörfliche Leben auf dem Spielplan lädt zum Erzählen ein.

THATS NOT A HAT



ab 8 Jahren
für 3 bis 8
Spieler_innen
Verlag:
Ravensburger



Zu Beginn des Spiels werden Karten offen ausgeteilt, auf denen verschiedene Objekte abgebildet sind. In der Gruppe werden diese zusammen benannt, was sich zum gemeinsamen Wiederholen von neuen Vokabeln sehr gut eignet. Anschließend drehen alle Spieler_innen die Karten um und beginnen sie an ihre Nachbar_innen weiterzugeben. Doch manche Karten wandern mit dem Uhrzeigersinn und manche entgegen und bei jeder Weitergabe muss man dazu sagen, was sich auf der Unterseite der Karte befindet. Mit ein bisschen Vorbereitungszeit kann man das Kartenset auf bestimmte Themenbereiche („Möbel“, „Essen“, etc.) filtern, um gezielter Vokabeln zu üben.

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



ab 8 Jahren
für 3 bis 8
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“ 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.

TIME'S UP! FAMILY



ab 8 Jahren
für 4 bis 12
Spieler_innen
Verlag: Repos



Über drei Runden spielen die Spieler_innen in Teams und versuchen, möglichst viele Begriffe zu erraten. In den ersten beiden Runden erklärt eine Person die Begriffe, in der dritten Runde werden dieselben Begriffe pantomimisch dargestellt. Mit einfachen Begriffen 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 die Mitspielenden die Begriffe selbst erklären oder nur erraten.

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

Besprich grammatische Konstruktionen, die du im Spiel vertiefen willst. Je nach Alter und Thema – kläre die Regeln, übe die Konstruktionen und schaffe 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

Halte dich mit Korrekturen zurück, wenn es nicht direkt zu den Spielregeln gehört. Jetzt geht es nur ums Spiel. Man kann 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 dir sprachliche Schwierigkeiten aufgefallen, kannst du 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 Richtung oder Position. Diese Spiele helfen beim Üben.

FIND MONTY



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



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.

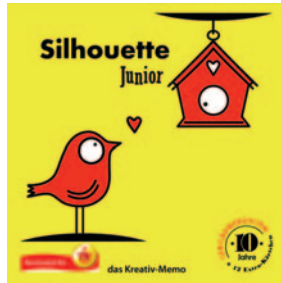
ZUSAMMENGESetzte WÖRTER

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

SILHOUETTE



für unterschiedliche Gruppengrößen und Altersgruppen
Verlag: Spielverlag Horst Pöppel



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. Für Erwachsene und Spieler_innen mit einem höheren Deutschniveau gibt es auch 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 Würfelvariante, die für Abwechslung sorgen.

ACTIVITY: DAS GIBT'S JA GAR NICHT!



ab 12 Jahren
für 4 bis 16
Spieler_innen
Verlag: Piatnik



Bei „Activity“ werden Begriffe durch Sprechen, Zeichnen und Pantomime erklärt und von den Mitspielenden erraten. In dieser speziellen Variante wird mit Wortkreationen aus zusammengesetzten Wörtern gespielt und so entstehen lustige Wortschöpfungen wie das Radiergummibärchen oder die Blumenzwiebelsuppe. Das Spiel eignet sich als Wortschatztraining und es wird die Zusammensetzung von Wörtern zu Komposita geübt. Da „Activity“ besonders gut in Teams gespielt werden kann, eignet es sich auch für den Einsatz in größeren Gruppen.

SATZGRAMMATIK

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

HEDBANZ



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 abgebildet 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. „Hedbanz“ 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



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

FABELWELTEN



Ab 5 Jahren
Für 2 bis 6
Spieler_innen
Verlag: Lifestyle
Boardgames

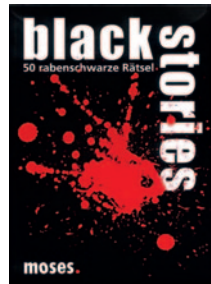


In „Fabelwelten“ gestaltet ihr gemeinsam eine Geschichte. Karte für Karte entfaltet sich die Erzählung und in jedem Kapitel müsst ihr entscheiden, mit welchem Tier ihr einen bestimmten Charakter besetzt. Ist der mürrische Kapitän ein Storch, eine Krabbe oder doch eher ein Walross? Wählt aus euren Handkarten das passendste Tier aus und schätzt eure Mitspieler_innen richtig ein, um Punkte zu erhalten. „Fabelwelten“ lässt Spieler_innen auf eine ganz andere Art in Geschichten eintauchen. Die Kinder hören nicht nur der Erzählung zu, sondern sie entscheiden in der Gruppe von Partie zu Partie, welche Eigenschaften zu welchen Tieren passen und bringen mit diesen die Fantasiewelt zum Leben.

BLACK STORIES



je nach Variante
ab 12/ab 8 Jahren
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“. 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 „Tapikékoi“, bringen Lernende dazu, richtige Sätze nachzusprechen und so auch zu verinnerlichen.

TAPIKÉKOI



ab 5 Jahren
für 2 bis 4
Spieler_innen
Verlag: Djeco



In "Tapikékoi" liegen vor den Spieler_innen die vier Räume eines Wohnhauses aus. Darin befinden sich verschiedenste Gegenstände. Eine Person schließt die Augen, die anderen Spieler_innen dürfen in der Zwischenzeit Dinge aus dem Haus verschwinden lassen. Wenn die Augen wieder geöffnet werden, versucht die Person die fehlenden Gegenstände an den Orten zu benennen. Richtig erratene Plättchen darf sich der_die Spieler_in behalten, alle Plättchen, die nicht erraten wurden, wandern in den Punktevorrat der Dieb_innen. Durch das Wiederholen der Gegenstände und der Orte prägt sich die Satzstruktur ein und es wird die Verwendung von Präpositionen geübt. Die Spieler_innen üben freies Sprechen und vergrößern ihren Wortschatz.

STORIEZ



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.

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 eignen.

Bei Kooperationsspielen werden Strategien und Spielverläufe besprochen, 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. Nimm dir vor dem Spiel genug Zeit, um Wortschatz und Redemittel zu erarbeiten. Ihr könnt vorab auch ganze Dialoge einstudieren, um den Spielenden die nötige sprachliche Sicherheit für das Spiel zu geben. Stelle Wörter und Redemittel auch während des Spiels zur Verfügung – in diesem Fall ist schummeln erlaubt!

SPRACHVERWENDUNG

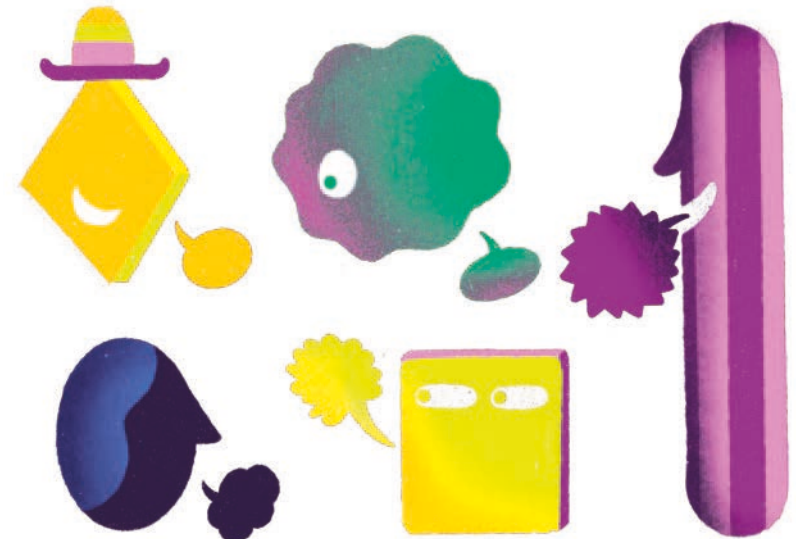
Ebenfalls mit den Lernenden erarbeiten kann man die Fähigkeit, Register zu wechseln, also verschiedene Sprechweisen an Situationen anzupassen.

KORRIGIEREN

Unterbrich und korrigiere nicht während des Spielens. Es geht darum, sprachliche Sicherheit zu bekommen und eigene Äußerungen zu machen. Man kann 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. Allerdings sollte man 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.

MYSTERIUM KIDS



ab 6 Jahren
für 2 bis 6
Spieler_innen
Verlag: Libellud



Ein_e Spieler_in verkörpert Kapitän Buh und versucht uns Hinweise zu einem gesuchten Gegenstand zu geben. Doch kommunizieren kann er nur per Tamburin. Das Kratzen von Krallen, eine laute Kanonenkugel oder das vorsichtige Tapsen einer Maus – die Spieler_innen müssen gut zuhören, um herauszufinden, was dargestellt wurde. Und dann folgt die Diskussion, denn die Zuhörenden müssen sich darauf einigen, was sie gehört haben. „Mysterium Kids“ bietet einen kreativen Ansatz um Begriffe zu „erklären“ – durch die Diskussion geschieht aber oft ganz nebenbei ein reger Austausch über die verschiedenen Gegenstände.

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 bis 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 Junior- und einer Familienvariante mit einfachen Begriffen verfügbar. So kann es mit jüngeren Spieler_innen und in Gruppen mit einem niedrigen Sprachniveau verwendet werden.

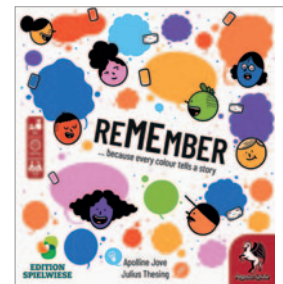
FUN FACTS



Ab 8 Jahren
Für 4 bis 8
Spieler_innen
Verlag: Repos

In „Fun Facts“ erhält die Spielrunde eine Frage. Wie viele Pflanzen hast du daheim? Wie oft bist du umgezogen? Wie tierlieb bist du von 0 bis 100? Anhand der angegebenen Zahl versucht ihr euch im Verhältnis zu den anderen in einer Zahlenreihe einzusortieren. Wer am seltensten umgezogen ist, sollte das Plättchen an die unterste Stelle legen, wer oft umgezogen ist, ganz oben. Und danach gibt es Punkte, je nachdem wie viele Plättchen an der richtigen Position liegen. Die Fragen reichen von alltäglichen bis hin zu philosophischen Themen, die witzige, spannende und zum Teil auch sehr nachdenkliche Gespräche in Gang setzen.

REMEMBER



ab 8 Jahren
Für 3 bis 5
Spieler_innen
Verlag: Edition
Spielwiese

Welche Farbe hat die Angst? Oder das Glück? In „reMEMber“ 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 „reMEMber“ 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



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.

KÄSEDIEB



ab 8 Jahren
für 4 bis 8
Spieler_innen
Verlag: Jolly
Thinkers



Alle Spieler_innen bekommen zu Beginn des Spiels eine Mäusekarte verdeckt zugeteilt. Zwischen vielen schlafenden Mäusen versteckt sich jedoch ein Käsedieb. Ein Würfelwurf gibt vor, wann jede_r Spieler_in in der Nacht aufwacht. Am Morgen ist der Käse verschwunden und es folgt eine hitzige Debatte darüber, wann er gestohlen wurde und wer als Dieb in Frage kommt. Ein Spiel, bei dem sich die Spieler_innen gegenseitig täuschen, anschuldigen und verteidigen, bei dem aber auch viel gelacht wird.



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
Activity: Das gibt's ja gar nicht	B1 bis C1	Zusammengesetzte Wörter, Wortschatz abrufen und vertiefen	ab 12 Jahren 4 bis 16 Spieler_innen	Paul Catty & Ernst Führer Verlag: Piatnik	22
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
Dixit	A1 bis C1	Wortschatz abrufen und vertiefen, Spieleinstieg	ab 8 Jahren 3 bis 8 Spieler_innen	Jean-Louis Roubira & M. Cardouat Verlag: Libellud	18
Fabelwelten	B1 bis C1	Texte verstehen, Wortschatz vertiefen	ab 5 Jahren 2 bis 6 Spieler_innen	Marie & Wilfried Fort Verlag: Lifestyle Boardgames	25
Find Monty	A2 bis B2	Fälle und Präpositionen	ab 4 Jahren 2 bis 5 Spieler_innen	Karin Hetling Verlag: beleduc	21
Fun Facts	B1 bis C1	Kommunikation, Wortschatz abrufen	ab 8 Jahren 4 bis 8 Spieler_innen	Kasper Lapp Verlag: Repos	33
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	Design Edge Verlag: Spin Master	23
Just One	A2 bis C1	Wortschatz vertiefen und abrufen	ab 8 Jahren 3 bis 7 Spieler_innen	Ludovic Roudy & Bruno Sautter Verlag: Repos	18
Käsedieb	A2 bis C1	Kommunikation, Wortschatz abrufen	ab 8 Jahren 4 bis 8 Spieler_innen	Dongxu Li Verlag: Jolly Thinkers	34
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
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
Mysterium Kids	A2 bis C1	Kommunikation	ab 6 Jahren 2 bis 6 Spieler_innen	Antonin Boccara & Yves Hirschfeld Verlag: Libellud	30
Nine Tiles Extreme	A0	Spieleinstieg, ohne Sprache	ab 6 Jahren 2 bis 4 Spieler_innen	Jens Merkl & Jean-Claude Pellin Verlag: Oink Games	13

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
reMEMber	B1 bis C1	Kommunikation, Wortschatz abrufen	ab 8 Jahren 3 bis 5 Spieler_innen	Apolline Jove Verlag: Edition Spielwiese	33
Silhouette-Reihe	A1 bis B2	Zusammengesetzte Wörter	ab 3/ab 8 Jahren 1 bis 8 Spieler_innen	Horst Pöppel Verlag: Spieleverlag Horst Pöppel	22
Similo	B1 bis C1	Satzgrammatik, Wortschatz vertiefen	ab 7 Jahren 2 bis 6 Spieler_innen	M. Chiacchiera, H. Hach & P. 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
Speed Cups	A0	Spieleinstieg, ohne Sprache	ab 6 Jahren 2 bis 4 Spieler_innen	Haim Shafir Verlag: Amigo	12
Sprehdachs	ab A2	Sprachlernspiel	ab 5 Jahren 1 bis 6 Spieler_innen	Verlag: Huch!	15
Spy Guy	ab A2	Wortschatz lernen, Erzählen	ab 5 Jahren für 2 bis 6 Spieler_innen	Mariusz Majchrowski Verlag: Trefl	17
Storiez	B1 bis C1	Erzählen	ab 8 Jahren 2 bis 5 Spieler_innen	Jürgen Heel Verlag: Amigo	27
Syllaba	ab A2	Wortschatz lernen, Erzählen	ab 4 Jahren für 2 bis 4 Spieler_innen	Urtis Šulinskis & Harris Tsagas Verlag: Board Game Box	15
Taco Katze Pizza Junior	ab A1	Spieleinstieg, ohne Sprache	ab 4 Jahren 2 bis 6 Spieler_innen	Dave Campbell (II) & Thierry Denoual Verlag: Blue Orange	13
Tabu	A2 bis C1	Kommunikation, Wortschatz abrufen	ab 12 Jahren ab 4 Spieler_innen	Brian Hersch Verlag: Hasbro	32
Tapikékoi	A1 bis B1	Erzählen, Wortschatz abrufen und vertiefen	ab 5 Jahren 2 bis 4 Spieler_innen	Romarc Galonnier & Laurent Toulouse Verlag: Djeco	27
Team 3	A2 bis B2	Kommunikation	ab 8 Jahren 3 Spieler_innen	Matt Fantastic & Alex Cutler Verlag: Abacus Spiele	31
That's not a hat	A1 bis B1	Wortschatz lernen und abrufen	ab 8 Jahren 3 bis 8 Spieler_innen	Kasper Lapp Verlag: Ravensburger	17
Time's Up Family	A2 bis C2	Wortschatz abrufen und vertiefen	ab 8 Jahren 4 bis 12 Spieler_innen	Peter Sarrett Verlag: Repos	19
Tinderbloxx	A0	Spieleinstieg, ohne Sprache, Fälle und Präpositionen	ab 6 Jahren 2 bis 6 Spieler_innen	Rob Sparks Verlag: The Game Builders	11
Werwörter	A2 bis C1	Wortschatz vertiefen, Satzgrammatik	ab 10 Jahren 3 bis 10 Spieler_innen	Ted Alspach Verlag: Ravensburger	34

WIENXTRA- SPIELEBOX

8., Albertgasse 37

☎ 01 909 4000 83424

spielebox@wienextra.at

spielebox.at

Öffnungszeiten:

Mo, Mi, Fr: 13:00–18:30

Di, Do: 10:00–12:00

Sa (Oktober–März): 10:00–14:00



📷 wienextra_spielebox

🚶 U6-Station „Josefstädter Straße“

Straßenbahnlinien 2, 5, 33 🚊-Station „Albertgasse“