



Projekt „Lernen durch Spielen“



Vorstellung und Reflexion eines Lernspiels zur Sprachförderung

Namen der Gruppenmitglieder	Lisa Schmelzing
Name des Lernspiels:	Silhouette junior (Memo-Spiel)
Altersgruppe und Anzahl der Spieler:	Altersgruppe: 3 Jahre aufwärts Anzahl der Spieler: 1-6 Spieler
Ziele/ didaktische Funktion:	Ziel des Spiels: Wer die meisten Kartenpaare/ Wortkombinationen sammelt gewinnt das Spiel! Didaktische Funktion: 1) Wortschatztraining 2) Komposita aus zwei zusammengesetzten Nomen kennenlernen 2) Merkfähigkeit schulen
Forderung/ Förderung von Kompetenzen/bereichen (LP GS und/ oder Rahmenrichtlinien DaZ HH):	Kommunikative Kompetenzen: - Wortschatztraining - Aussprache und Intonation sowie Rechtschreibung bei entsprechender Differenzierung Interkulturelle Kompetenzen: - Soziokulturelles Orientierungswissen Methodische Kompetenzen: - Sprachenlernen
Differenzierungsmöglichkeiten:	Sprachliche Handlungen können unterstützt werden, indem der oder die Mitspieler das aufgedeckte Wort zu dem Bild nennen Schriftsprachliche Kompetenzen: - grammatikalisch richtige Schreibung der insgesamt 15 Komposita können unterstützt werden, wenn die Wörter zusätzlich aufgeschrieben werden - es können mit den Wörtern Sätze gebildet werden - die Artikel zu den Wörtern können

	<p>gelernt werden mithilfe der Regel, dass sich das Genus von dem letzten Grundwort ableiten lässt (hierzu ist es sinnvoll mit den drei konventionellen Farben und Formen zu arbeiten, z. B. roter Kreis=feminin)</p>
<p>Vor- und Nachteile (kriteriengeleitet, siehe Übersicht Kriterien Lernspiele):</p>	<p>Vorteile:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) motivationaler Aspekt: <ul style="list-style-type: none"> - Die 15 zu lernenden Wörter greifen idR kindliche Erfahrungen und Interessen auf. Wörter entsprechen denen der Alltagssprache (z. B. Sandburg, Fußballtor) 2) Selbstständigkeit: <ul style="list-style-type: none"> - Die Regeln des Spiels sind leicht verständlich (Variante 1: gleiche Regeln wie beim klassischen Memory, Variante 2-4: Wortkombinationen. Sie zeichnen sich durch die gleiche Farbe aus) 3) selbstständig spielbar (Spieleranzahl 1+) 4) selbstständiges Lernen durch Lernkontrolle <ul style="list-style-type: none"> - Die Schüler können sich mithilfe der Lösungen hinten in der Spielanleitung den passenden Begriff zu einem Bild erschließen. Dafür stehen die Bildpaare und das entsprechende Kompositum direkt untereinander. Die Komposita sind auf separaten Seiten in die Sprachen Englisch, Italienisch und Französisch übersetzt. 5) Lernen in einem angstfreien Raum (siehe Punkt 6. und 7.) 6) Leistungs- und Lernprozesse werden nicht als Anstrengung wahrgenommen <ul style="list-style-type: none"> - Mithilfe der Spielvarianten sind Differenzierungsmöglichkeiten gegeben. 7) Spielcharakter bleibt erhalten z.

	<p>B. durch Wettkampfcharakter <u>Nachteile:</u>1) Förderung von problemlösendem und forschendem Verhalten nicht gegeben 2) Konstruktiver Umgang mit Fehlern nicht gegeben -die richtige Schreibung der Wörter ist zwar in der Anleitung abgebildet, dennoch müsste sie darüber hinaus thematisiert werden</p>
<p>Zusammenfassende Beurteilung in fünf Sätzen...</p>	<p>Das Spiel greift Wörter auf, die sich an der Lebenswelt der Kinder orientieren. Außerdem ist die Anzahl der zu lernenden Komposita überschaubar (15 Wörter). Aus diesen Gründen würde ich das Spiel anbieten, wenn sich der/ die DaZ-Schüler in der Grundstufe befindet/ befinden (Vgl. Rahmenrichtlinien DaZ HH, S. 10). Es bietet sich an, das Spiel für zwei oder mehr Spieler zu nutzen, damit die Schüler in Kommunikation treten. Die Karten sind stabil und haben eine gute Haptik.</p>
<p>Verlag, Erscheinungsjahr, Preis:</p>	<p>Verlag: Noris Erscheinungsjahr: vermutlich 2016 Preis: 14,94 (bei Amazon) ISBN: 4000826014768</p>