



FACHDIDAKTISCHER KONTEXT

Spiel- formen	<i>game</i>	regelgeleitetes Spiel
	<i>play</i>	freies Spiel
	<i>role play</i>	szenisches Spiel
	<i>competitive game</i>	Wettbewerbsspiel
	<i>cooperative game</i>	Zusammenarbeit notwendig

POSITIVA VON SPIELEN

Lernstoff wird angewendet und geübt	Aufbau der Kommunikationsfähigkeit	gelungene Abwechslung im Unterricht	Funktion als Energizer
alle Schüler:innen sind involviert	Erhöhung der Motivation für das Fach	Ausbau der Konzentrationsfähigkeit und Ausdauer	positive Haltung zur Fremdsprache wird geschaffen

GELINGENSBEDINGUNGEN

Der Schwerpunkt liegt auf einer erfolgreichen Kommunikation während des Spiels.

Die Sprachkorrektheit hat nur eine untergeordnete Rolle, solange es nicht zu Verständnisschwierigkeiten kommt.

Es gilt die klare Devise, dass Aufwand und Nutzen in einem angemessenen Verhältnis zueinander stehen müssen (nicht 2h Vorbereitung für 2-minütige Spielphase).

Die Lehrkraft fungiert als Spielleiter:in, kann jedoch auch beobachtend und mitspielend agieren.

Das Spiel hat ein Lernziel und Spielziel, wobei klare, faire und gemeinsam besprochene Spielregeln vorliegen.

Eine Siegerprämie, z.B. eine Hausaufgaben-Freikarte oder Süßigkeiten, kann zudem die Spielmotivation steigern.

SPIELE IN DER PRAXIS

Name des Spiels	Form des Spiels	Fokus	Material	Zeit
				
5 seconds!	<i>digital</i>	▪ Wortschatz	▪ https://t1p.de/bz8l8	5'
B ingo	<i>classic</i>	▪ Wortschatz	▪ Bingofeld	5-10'
B oard games	<i>digital</i>	▪ Grammatik	▪ https://t1p.de/be8ej	15'
C hinese whispers	<i>classic</i>	▪ Sprechen	▪ /	10'
G uess the word	<i>digital</i>	▪ Wortschatz	▪ https://t1p.de/k7ypk	5'
H angman	<i>classic oder digital</i>	▪ Wortschatz	▪ Tafel ▪ https://t1p.de/l70kr	5-10'
J eopardy	<i>more complex oder digital</i>	▪ Mix	▪ Quizfragen ▪ https://t1p.de/z2pg	20-25'
J umbled words	<i>classic</i>	▪ Wortschatz	▪ Tafel	10'
L ie auction	<i>more complex</i>	▪ Sprechen	▪ Arbeitsblatt	20'
O pen the box	<i>digital</i>	▪ Sprechen	▪ https://t1p.de/bve9g	10-15'
P ictionary	<i>classic</i>	▪ Sprechen	▪ Tafel	10'
R iddle of the day	<i>digital</i>	▪ Quiz, Wortschatz	▪ https://www.riddles.com/	5'
S ay it!	<i>digital</i>	▪ Wortschatz	▪ https://t1p.de/w4lih	5'
S tory dice	<i>digital</i>	▪ Sprechen	▪ https://t1p.de/9m1l	15'
T aboo	<i>classic</i>	▪ Wortschatz	▪ Wortkarten	10-15'
T he human Tic-Tac-Toe	<i>more complex</i>	▪ Mix	▪ Fragekarten	15-20'
T hingy	<i>classic</i>	▪ Wortschatz	▪ Hinweiskarten	10-15'
T ongue Twister	<i>classic oder digital</i>	▪ Aussprache	▪ Tafel ▪ https://t1p.de/g6d5o	10'
W hack-a-mole	<i>digital</i>	▪ Grammatik	▪ https://t1p.de/9u0zd	10'
W hat's the topic?	<i>more complex</i>	▪ Sprechen	▪ Topic cards, Board game	20-25'
W ord search	<i>digital</i>	▪ Wortschatz	▪ https://t1p.de/mrbl1	5'
W ord snake	<i>classic</i>	▪ Wortschatz	▪ /	10'
W ord wheel	<i>digital</i>	▪ Wortschatz	▪ https://t1p.de/ws3aw	5'
X Words	<i>digital</i>	▪ Wortschatz	▪ https://t1p.de/h9gr	15'

LINKS

Board games selbst erstellen	https://t1p.de/y5b1l	
------------------------------	---	---

LITERATURHINWEISE



- Anderson, J. (2015). The uniqueness of gameplay. English Teaching professional, 96, 4-7. Brighton: Pavilion Publishing.
- Bastkowski, M. (2023). Digital games in the EFL classroom. Praxis Englisch, 2, 47-48. Braunschweig: Westermann Verlag.
- Bastkowski, M. (2017). Spiele im Englischunterricht. Englisch 5-10, 38, 30-33. Seelze: Friedrich Verlag.
- Der Fremdsprachliche Unterricht Englisch, 165, 2010, Themenheft: Games. Hannover: Friedrich Verlag.
- Hempel, S., Schnoor, M. (2011). „Können wir heute mal etwas spielen?“. Vom Nutzen des Spiels im Englischunterricht. Praxis Englisch, 2, 6-7. Braunschweig: Westermann.
- Hirschman, S. (2017). Games people play. English Teaching professional, 108, 4-8. Brighton: Pavilion Publishing.
- Jones, R.-D., Schmidt, T. (2020). Wanna play? Using games, gaming, and gamification in the EFL classroom. Der Fremdsprachliche Unterricht Englisch, 165, 2-7. Hannover: Friedrich Verlag.
- Klippel, F. (2016). Spiel. Praxis Fremdsprachenunterricht, Basisheft, 3, 15-16. München: Oldenbourg Schulbuchverlag.
- Praxis Fremdsprachenunterricht, 6, 2016, Themenheft: Spiele. München: Oldenbourg Schulbuchverlag.
- Thaler, E. (2012). Englisch unterrichten: Grundlagen – Kompetenzen – Methoden. Berlin: Cornelsen Schulverlag, 134-137.
- Wright, A./Betteridge, D./Buckby, M. (2006³). Games for Language Learning. Cambridge: Cambridge University Press.

DOWNLOADS



Link zur Website	www.bastkowski.de	
Download Handout und Materialien	https://t1p.de/nj2zw	