



## FACHDIDAKTISCHER KONTEXT

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

## LINKS

Board games selbst erstellen	<a href="https://t1p.de/y5b1l">https://t1p.de/y5b1l</a>	
------------------------------	---	---

## 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. (2006<sup>3</sup>). Games for Language Learning. Cambridge: Cambridge University Press.

## DOWNLOADS



Link zur Website	<a href="http://www.bastkowski.de">www.bastkowski.de</a>	
Download Handout und Materialien	<a href="https://t1p.de/nj2zw">https://t1p.de/nj2zw</a>	