

„Das Domino der Mehrsprachigkeit“

Ansatz und Ziele:

Das oberste Ziel des Dominos stellt die Mehrsprachigkeit dar. Es begegnen sich unterschiedliche Sprachen, die sich durch das Spiel sehr gut bei den Schülerinnen und Schülern einprägen können. Dabei sind die Wörter nicht nur visuell sichtbar, sondern durch die QR-Codes auch akustisch hörbar. So kann man die korrekte Aussprache des jeweiligen Wortes erfahren und sich einprägen. Die Kinder befassen sich bei dem Domino mit dem Bereich der Tierwelt, die sie durch die unterschiedlichen Sprachen erleben. Das Ziel des Spiels ist es dabei nicht eine konkrete Lösung zu finden, sondern eine Untersuchung der Sprachen auf Gemeinsamkeiten und mögliche Unterschiede. Dieser Aspekt dient auch der Motivation des Spiels, dass die Kinder eine kognitive Aktivierung erfahren, indem sie überlegen welche Wörter sich ähneln und daher aneinandergelegt werden. Das Spiel bietet demnach das perfekte Potenzial, einen Einblick in die Mehrsprachigkeit zu bekommen und kann eine sehr gute Pausengestaltung oder ein interessanter Unterrichtseinstieg sein. Es kann auf unterschiedliche und vielfältige Arten gespielt werden, was die Individualität des Spiels noch einmal mehr hervorhebt. Denn das Spiel kann durch die zusätzlichen Karten erweitert werden. Zum einen können die bereits vorgefertigten Tierkarten mit neuen Sprachen ergänzt werden und zum anderen können auf den leeren Karten auch neue Tiere zum Spiel hinzugefügt werden. Dabei ist nicht vorgegeben, ob die Erweiterung durch die Lehrkraft stattfindet oder die Schülerinnen und Schüler nicht sogar selbst Ideen kreieren, was es für weitere Sprachen oder neue Tiere geben kann. Das Domino bietet also eine sehr gute Möglichkeit, sich mit unterschiedlichen Sprachen, wie ähnlich sie sich in ihrer Aussprache und Schreibweise sind und über das Thema Mehrsprachigkeit auseinanderzusetzen. Der Spielgedanke lautet nicht gegeneinander, sondern miteinander zu spielen. Es zählt nicht, wer am schnellsten das Domino richtig gelegt hat, da man es facettenreich spielen kann. Der Spielgedanke soll sein, miteinander die richtigen Wörter zu finden und dann darüber in Austausch zu kommen. Es soll ein gemeinsames Überlegen stattfinden.

Was wird für das Spiel benötigt:

Benötigt werden ein Domino- Spiel und ein abspielbares Gerät, damit die QR- Codes für die adäquate Aussprache der Wörter angehört werden können. Je nachdem, wie gespielt wird, können die leeren Karten des Dominos für individuelle Erweiterungen benutzt werden.

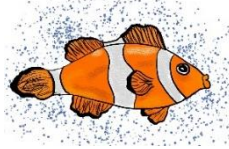
Erklärung des Spiels:

Und so wird gespielt: Es finden sich mindestens zwei Leute zusammen, die gemeinsam und nicht gegeneinander spielen. Vor ihnen liegen alle vorhandenen Domino- Karten, ohne die leeren Felder zur Erweiterung. Die Karten sind jeweils so aufgebaut, dass es zwei verschiedene Felder gibt, welche sich allerdings im Aufbau gleichen. Es gibt immer ein Wort, in Klammern befindet sich die Sprache und in der linken oberen Ecke das zugehörige Bild, um es den SchülerInnen leichter zu machen, die passenden Wortpaare zu erkennen. Zudem gibt es zu jedem Wort einen QR-Code, der die korrekte Aussprache des Wortes verrät. Dabei

gibt es vielfältige Sprachen, sodass die Untersuchung auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede immer spannend bleibt. Es gibt eine bestimmte Reihenfolge, wie das Domino schlussendlich liegen muss, wenn die Schülerinnen und Schüler die richtigen Wörter gefunden haben. Allerdings hat nur die Lehrkraft diese Reihenfolge, da die Kinder selbst überlegen müssen. Um es nicht utopisch zu machen, ähneln sich die Tiernamen, die zusammengehören in der jeweils anderen Sprache. Die Spielart und auch die Reihenfolge sind individuell anpassbar und veränderbar, durch das Hinzufügen eigener Karten, indem selbst Wörter und Tierbilder auf den leeren, vorgegebenen Karten gestaltet werden.



pas
(kroatisch)



魚
(japanisch)



koyun
(türkisch)



ех
(russisch)

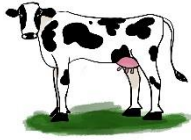


fugl
(dänisch)



pes
(tschechisch)





vaca
(spanisch)



ulv
(norwegisch)



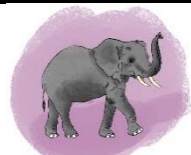
camello
(spanisch)



курица
(russisch)

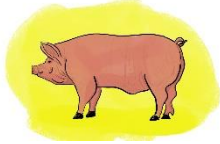


tigru
(rumänisch)



elefanti
(finnisch)





porc
(rumänisch)



τίγρη
(griechisch)



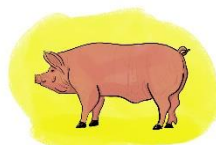
кyрчa
(ukrainisch)



žirafa
(kroatisch)



wolf
(deutsch)



porco
(portugiesisch)





cat
(englisch)



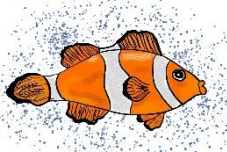
fågel
(schwedisch)



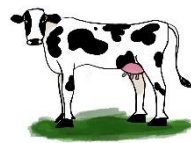
erizo
(spanisch)



cămilă
(rumänisch)



fisk
(norwegisch)



vache
(französisch)





zürafa

(türkisch)



mus

(norwegisch)



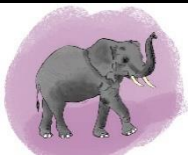
mysz

(polnisch)



con cừu

(vietnamesisch)



olifant

(niederländisch)

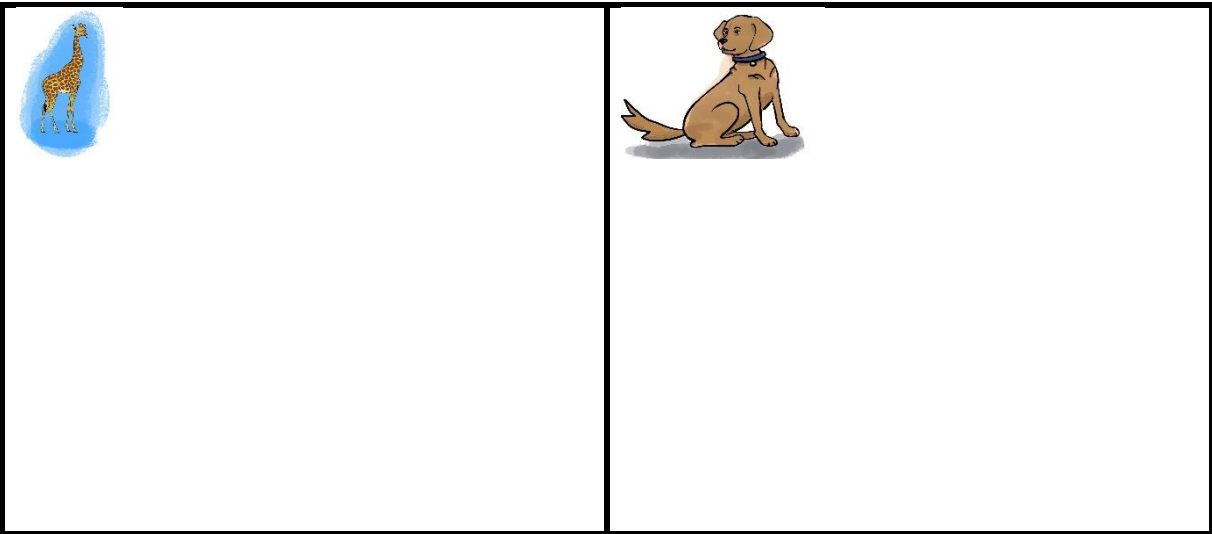
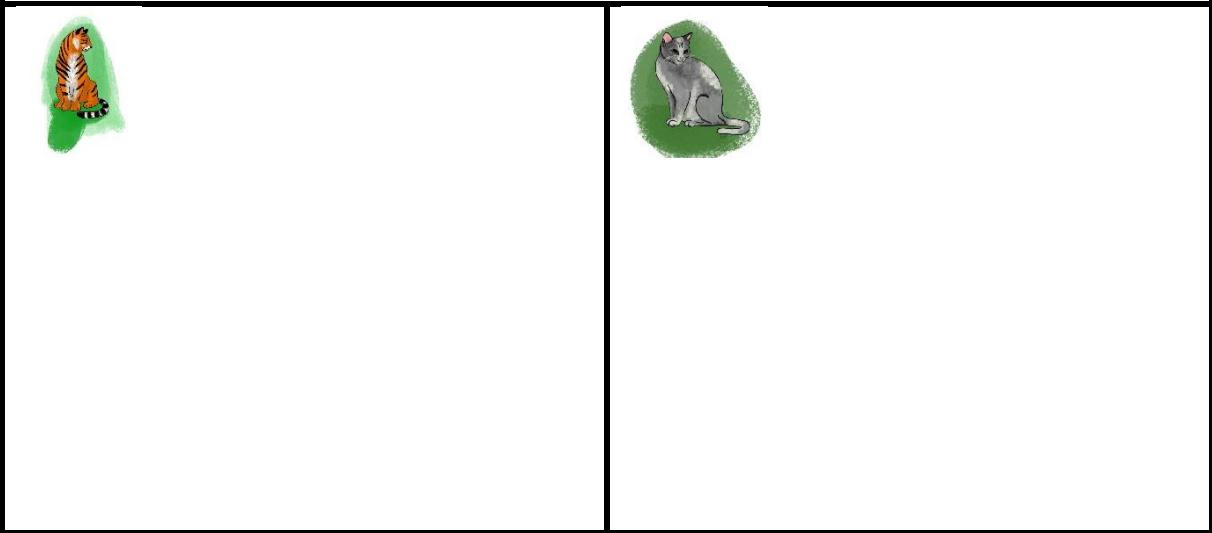
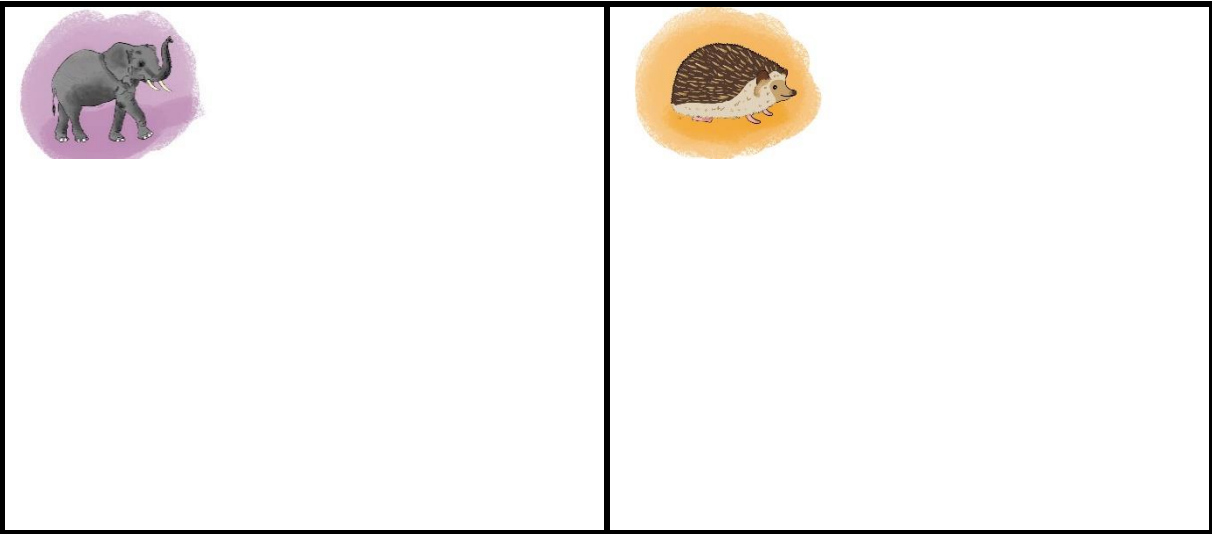


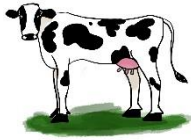
kit

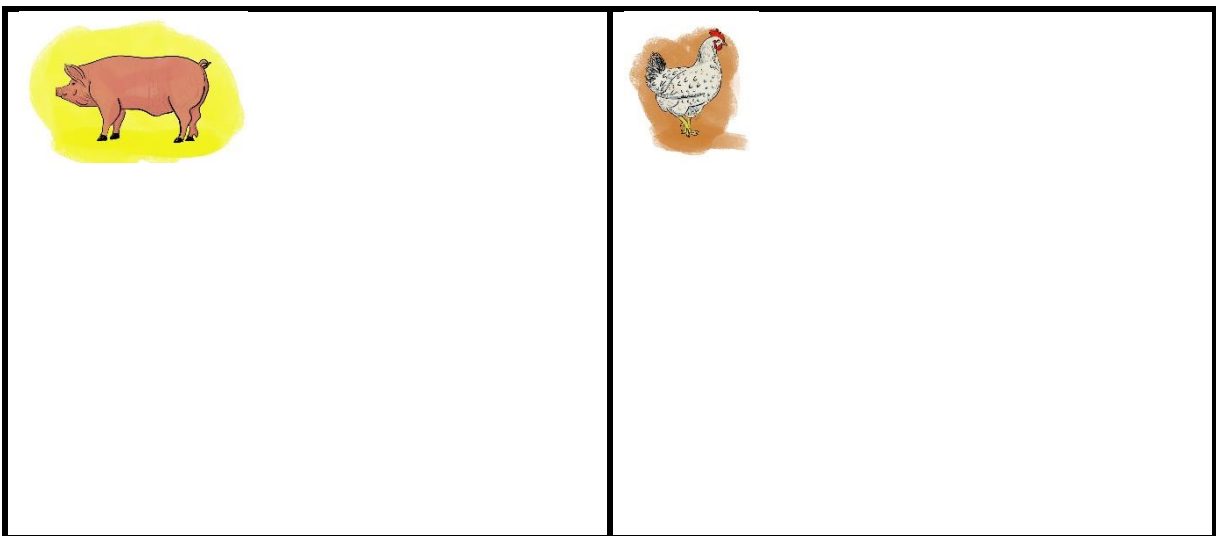
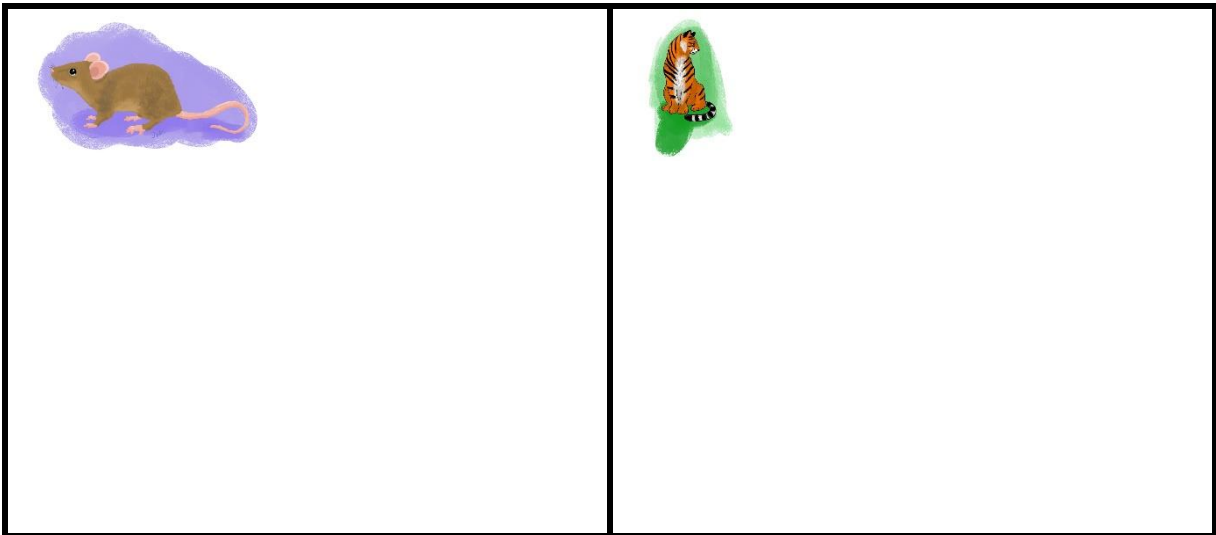
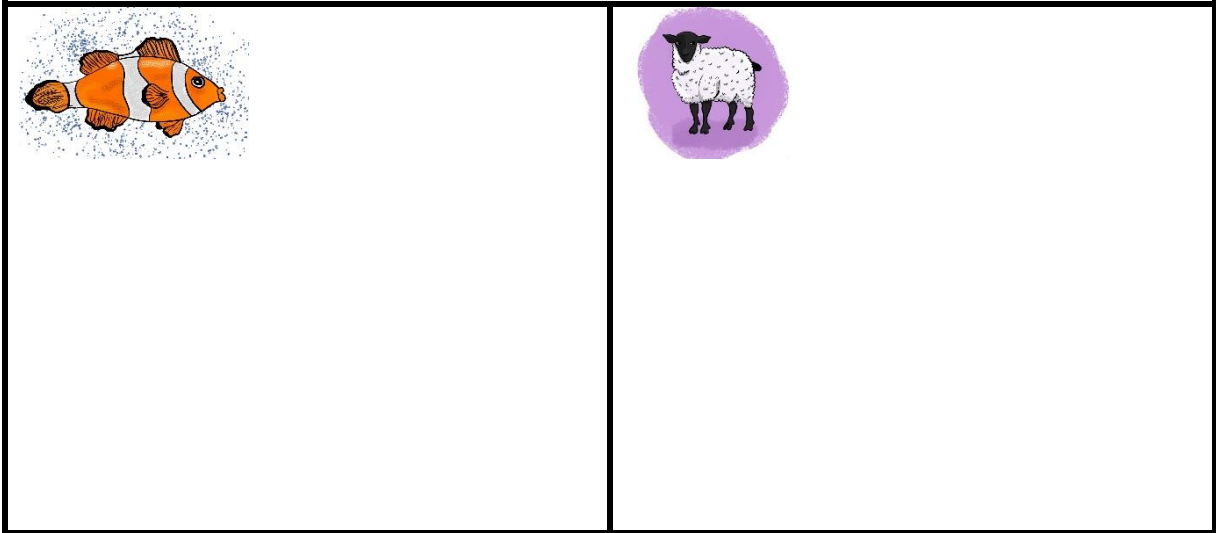
(ukrainisch)

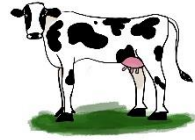


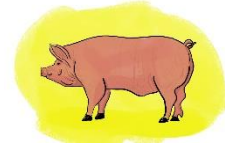
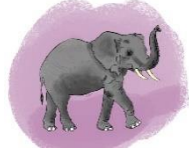
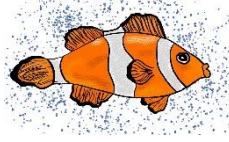
Erweiterung:











Vorlage:

--	--

--	--

--	--