

Vokabelfußball

Ein Konzept, um Mehrsprachigkeit im Schulalltag zu fördern.

Eine Idee von Vincent Kreuzfeld, Justin Kader und Dinah-Elies Witzel

Die Idee

In Ihrer Klasse sind verschiedene Sprachen vertreten? Dann nutzen Sie dies als Chance, Mehrsprachigkeit alltäglich in Ihren Unterricht einzubauen.

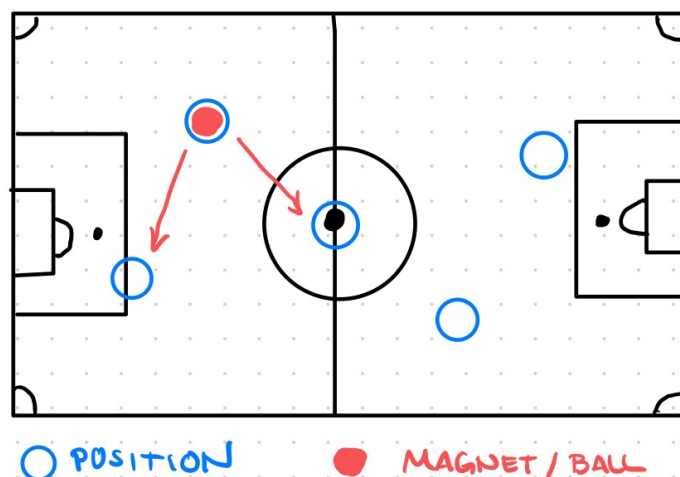
Dieses Material bietet Ihnen die Möglichkeit, täglich verwendete Wörter in anderen Sprachen in Ihren Unterricht spielerisch zu integrieren und so die sprachlichen Kompetenzen aller Kinder zu fördern. Das Spiel ist zeitlich flexibel und kann für wenige Minuten spontan in den Unterricht integriert werden. Somit kann es auch als kleine Lockerungsübung im Schulalltag dienen oder zur Aktivierung der SuS in Pausen oder zum Stundenbeginn genutzt werden.

Außerdem entstehen Teams, die den Zusammenhalt und den Austausch der SuS in und außerhalb des Unterrichtsgeschehens befördern können.

Natürlich ist das Material auch gut in einsprachigen Klassen geeignet, um Mehrsprachigkeit im Unterricht zu etablieren.

Was wird benötigt?

Zunächst benötigt man für das Spiel zwei ungefähr gleich starke Gruppen von SuS und eine Tafel auf der ein simples Fußballfeld skizziert wird. Dieses muss zwei Tore und fünf verschiedene Positionen beinhalten, auf denen der Ball bewegt werden kann. Als Ball eignet sich ein handelsüblicher Magnet.



Zusätzlich werden dann noch Spielkarten benötigt. Dies sind Vokabelkarten, auf denen Wörter des Schulalltags auf fünf verschiedenen Sprachen repräsentiert werden. Dabei steht eine Karte für ein Wort. In der nachfolgenden Tabelle finden sie exemplarische Karten dafür. Diese sind keinesfalls festgelegt, sondern können von der Lehrkraft an die benötigten Wörter im Unterricht oder die vorhandenen Sprachen in der Klasse angepasst werden.

Beispielkarten zum Thema Klassenraum

TAFEL	FÜLLER	SCHULRANZEN	LINEAL	SCHERE	FEDERMAPPE
BLACKBOARD	PEN	SCHOOLBAG	RULER	SCISSORS	PENCIL CASE
TABLEAU NOIR	STYLO - PLUME	CARTABLE	RÈGLE	CISEAUX	TROUSSE
класна дошка	чорнильна ручка	ранець	лінійка	ножиці	пенал
YAZI TAHTISI	MÜRE KKEPLI	EL ÇANTASI	ÇİZGİSEL	MAKAS	KALEM KUTUSU
BLEISTIFT	LEHRER*IN	HEFTER	BÜCHER	PFLANZEN	BROT BÜCHSE
PENCIL	TEACHER	FOLDER	BOOKS	PLANTS	LUNCHBOX
CRAYON	PROF	AGRAFEUSE	LIVRE	VÉGÉTÉAUX	BOÎTE À DEJENER
олівець	викладач	степлер	Книги	рослини	ланчбокс
KALEM	ÖĞRETMEN	ZIMBA	KİTAPIN	BITKILER	SEFER TASI
KLEBER	FENSTER	TÜR	DIENTST	PAUSE	MILCH
GLUE	WINDOW	DOOR	SERVICE	BREAK	MILK
COLLE	FENÊTRE	PORTE	SERVICE	CASSER	LAIT
Клей	вікно	двері	обслуговування	Перерву	МОЛОКО
ZANK	PENLERE	KAPI	HİZMET	KIRMAK	SÜT
GETRÄNK	LEISE	LAUT	GUTEN MORGEN	HAUSAUFGABEN	TEST
DRINK	QUIET / SILENCE	LOUD	GOOD MORNING	HOME WORK	TEST
BOISSON	TRANQUILLEMENT	BRUYANT	BONJOUR	DEVOIRS	TEST
ПИТИ	ТИХО	ШУМНИЙ	Доброго ранку	домашнє завдання	ТЕСТ
İŞMEK	SESSİZCE	GÜRÜLTÜLÜ	Günaydin	EV ÖDEVİ	TEST

● DEUTSCH
 ● ENGLISCH
 ● FRANZÖSISCH
 ● UKRAINISCH
 ● TÜRKİSCH

Was ist das Ziel?

Durch das Verwenden Schulinterner Begriffe auf verschiedenen Sprachen, soll die tägliche Kommunikation der Schüler*innen untereinander und mit der Lehrperson gefördert werden.

Wörter wie Füller, Heft, Federmappe, Pause oder Brotdose werden auf den Sprachen der Klasse mit Hilfe von den Kärtchen eingeführt. So können die Kinder die Sprachen ihrer Mitschüler erlernen und eine Mehrsprachige Kommunikation wird ermöglicht.

Für eine spielerische Wiederholung und Festigung der Wörter, die leicht in den Unterricht eingebaut werden können, folgt nun eine Anleitung.

Wie funktioniert das Material?

1) Ziehen einer Karte

Die Lehrperson oder wahlweise auch die SuS ziehen eine Karte vom Stapel, wählen ein Wort in einer beliebigen Sprache aus und liest sie vor der Klasse vor.

Schülerin Alexandra zieht die Karte mit der Vokabel „Bleistift“, entscheidet sich für Englisch und trägt folgend das Wort „Pencil“ vor der Klasse vor.

2) Schülerantworten

SuS der beiden Teams müssen sich nun melden und anschließend die Vokabel in einer anderen Sprache wiedergeben. Dabei geht es sowohl um Geschwindigkeit, als auch um die Korrektheit der Antwort.

Mira aus Team A meldet sich am schnellsten und übersetzt das Wort „Pencil“ auf Französisch.

3) Ball wird verschoben

Ist die gegebene Antwort richtig, wird der Ball eine Position Richtung gegnerisches Tor verschoben.

Mira antwortet korrekt „crayon“ und folgerichtig der Ball verschiebt sich in Richtung Tor des gegnerischen Teams.

4) Tore schießen

Befindet sich der Ball auf der letzten Position vorm Tor, wird erneut eine Karte gezogen und das Team hat mit der nächsten richtigen Antwort die Möglichkeit ein Tor zu erzielen. Ein Tor gibt hierbei einen Punkt, welche von der Lehrperson z.B. in einer Strichliste gesammelt werden kann. Wird die Frage falsch beantwortet oder das gegnerische Team ist schneller, wird der Ball wieder in Richtung Mittellinie verschoben.

Miras Team A steht auf der Position vor dem Tor. Erneut wird eine Karte gezogen. Ist Miras Team schneller und antwortet zudem richtig erzielen sie ein Tor. Team A bekommt einen Punkt. Ist Team B allerdings schneller wird wie oben beschrieben der Ball zurück verschoben.

5) Ende des Spiels

Wurde ein Tor erzielt, wird der Ball wieder auf die Position im Mittelkreis gelegt. Dies wird solange wiederholt, bis entweder ein Team eine vorher bestimmte Anzahl an Toren erzielt hat oder der Lehrer das Fußballspiel nach einer bestimmten Zeit beendet. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit die Ergebnisse in einer klassenübergreifenden Rangliste zu sammeln. Dies könnte zu einer höheren Motivation und höheren Leistungsbereitschaft seitens der SuS führen. Die Alternativen für Bewertung oder Belohnung sind hier variabel und können von der Lehrperson angepasst werden.

