



Game n

Language Learning Games for Migrants and Refugees

PR2/A4 - Handbuch für Lehrkräfte

Guide for teachers



Kofinanziert von der
Europäischen Union



***Language Learning Games for migrants
and refugees***

PR2/A4 - Handbuch für Lehrkräfte



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**



Game on © 2022 is licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Inhalt

Einleitung	5
<i>Allgemeine Informationen</i>	5
1 - Overview	7
<i>Ausgangssituation in den Partnerländern</i>	7
1.2 <i>Herausforderungen für Migrant*innen beim Lernen</i>	12
1.3 <i>Vorstellung des Methodischen Leitfadens (PR 1)</i>	15
2 - Spielbasiertes Sprachenlernen	17
2.1 <i>Theorie des spielbasierten Sprachenlernens</i>	17
2.2 <i>Vorteile dieser Methode</i>	18
2.3 <i>Vorstellung der Projektergebnisse</i>	20
2.4 <i>Klassifizierung von Spielen</i>	23
2.5 <i>Auswahl von Spielen für den Sprachunterricht</i>	28
2.6 <i>Evaluation des Einsatzes von Spielen im Unterricht</i>	38
3 - Spiele für verschiedene Unterrichtssituationen	43
3.1 <i>Grammatikvermittlung durch Spiele</i>	43
3.2 <i>Wortschatzvermittlung durch Spiele</i>	55
3.3 <i>Vermittlung von kommunikativen Fähigkeiten durch Spiele</i>	71
3.4 <i>Digitale Spiele</i>	79
4 - Quellen	93



Einleitung

Allgemeine Informationen

- Das Projekt GAME ON - Language Learning Games for Migrants and Refugees ist ein kofinanziertes Erasmus+ Projekt
- Es schlägt einen innovativen, nicht-formalen, spielbasierten Ansatz vor, der die soziale Eingliederung von Migrant*innen und Flüchtlingen durch das Erlernen von Fremdsprachen fördert und sich auf alltägliche Dialoge konzentriert, die erwachsene Menschen in ihren üblichen sozialen Interaktionen benötigen
- Darüber hinaus besteht das spezifische Ziel von GAME ON in der Entwicklung von spielbasierten Sprachlernmethoden für Migrant*innen und Flüchtlinge auf dem Niveau A1/A2 unter Verwendung von nicht-formalen Lernansätzen und im Aufbau der Kapazitäten von Sprachlehrkräften für den Einsatz von Spielen beim Sprachenlernen

Projektpartner

- iberika education group gGmbH (Germany) – Projektkoordinator
- Elan Interculturel (Frankreich)
- AINTEK SYMVOULOI EPICHEIRISEON EFARMOGES YPSILIS TECHNOLOGIAS EKPAIDFSI ANONYMI ETAIREIA (Griechenland)
- CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO “DANILO DOLCI” (Italien)
- FAM Y LIAS. Recursos para la diversidad (Spanien)

Zielgruppen

Das Projekt richtet sich an zwei Hauptzielgruppen:

- Zielgruppe 1: Die erste Zielgruppe sind Migrant*innen und Flüchtlinge, die eine Fremdsprache lernen
- Zielgruppe 2: Die zweite Zielgruppe sind Pädagog*innen, Sprachlehrkräfte und Bildungsanbieter und Bildungseinrichtungen, die mit Migrant*innen und Flüchtlingen arbeiten, sowie Lernende.

Projektergebnisse

- **METHODISCHER LEITFADEN ZUM SPRACHENLERNEN DURCH SPIELE:** Der methodische Leitfaden wird den Rahmen für die Einführung des spielbasierten Lernens im Sprachunterricht definieren. Er richtet sich an Lehrkräfte und Ausbilder*innen, die Sprachen für Migrant*innen und Flüchtlinge unterrichten. Der Leitfaden bietet theoretische und praktische Unterstützung für Sprachlehrkräfte, die Migrant*innen und Flüchtlinge in der Landessprache unterrichten.
- **PROGRAMM FÜR DIE WEITERBILDUNG VON LEHRKRÄFTEN:** Ein Programm, das darauf abzielt, Sprachlehrkräfte in die Lage zu versetzen, Spiele in ihren Fremdsprachenunterricht einzubauen, um den Lernbedürfnissen von Migrant*innen und Flüchtlingen durch informelle und spielbasierte Lernmethoden gerecht zu werden.
- **ENTWICKLUNG VON SPRACHLERNSPIELEN FÜR DIE NIVEAUS A1 UND A2:** Sprachlernspiele, die während des Sprachunterrichts mit Flüchtlingen und Migrant*innen verwendet und umgesetzt werden, entwickelt zu Themen des persönlichen und täglichen Lebens.

1 - Overview

Ausgangssituation in den Partnerländern

Überblick über die Ergebnisse der Recherchen und der Fokusgruppen zum spielbasierten Lernen

Wie die Recherchen durchgeführt wurden

- Sekundärforschung zu Spielen für das Sprachenlernen (alle Partner)
- Organisation von Fokusgruppen in allen Partnerländern
 - > Diskussion über verfügbare Methoden und Techniken, die mit Migrant*innen im Unterricht eingesetzt werden (Deutschland, Griechenland und Frankreich)
 - > Analyse der Bedürfnisse und Anforderungen von Migrant*innen im Unterricht (Frankreich und Italien)
- Die Ergebnisse der Sekundärforschung und der Fokusgruppentreffen bilden die Grundlage für den methodischen Leitfaden.

Erkenntnisse über spielbasiertes Lernen in den Partnerländern

Frankreich:

- Spiele als Mittel zum Erlernen von Fremdsprachen wurden in der Regel vor allem bei jungen Lernenden von der Kindheit bis zum Jugendalter eingesetzt. Inzwischen gibt es immer mehr Literatur und Praxis zu ihrer Anwendung bei Erwachsenen.
- Im Fall von Französisch als Integrationssprache besteht das Hauptziel darin, die sozio-linguistische Autonomie von Migrant*innen zu fördern. Dies geschieht durch einen praktischen und vertieften Gebrauch der Sprache, der auf ihre besonderen Bedürfnisse zugeschnitten ist und ihre Integration in die Aufnahmegesellschaft unterstützt. Folglich wird in diesem Fall den mündlichen Kompetenzen mehr Priorität eingeräumt, während gleichzeitig Raum für die Verbesserung der schriftlichen Fähigkeiten bleibt. Auch wenn die Bezeichnung FLI inzwischen nicht mehr existiert, geht aus der öffentlichen Literatur hervor, dass Spiele im FLI hauptsächlich in Form von thematischen Rollenspielen durchgeführt

wurden.

- Es gibt zwar Forscher und pädagogische Zentren/Verbände, die den Einsatz von Spielen zu diesem Zweck erwähnen, aber nur sehr wenige Ressourcen zu diesem Thema sind offen zugänglich. Generell muss noch einiges getan werden, damit Spiele in das Sprachenlernen von Erwachsenen integriert werden können.
- Die Lehrkräfte greifen in der Regel auf Spiele als Eisbrecher zurück, um die Motivation und das Engagement der Lernenden zu steigern. In Französisch-als-Fremdsprache-Kursen werden häufig auch bestehende Spiele für bestimmte pädagogische Ziele umgestaltet (z. B. ein von CLUEDO inspiriertes Spiel zur Beschreibung von Krankheitssymptomen). Es gibt auch zahlreiche neue Brett- und Kartenspiele und andere modernere Spielformen wie Escape Games. Diese sind jedoch nicht kostenlos erhältlich.
- Aufgrund der zunehmenden Digitalisierung gibt es auch eine wachsende Zahl von digitalen Lernspielen.
- Spiele werden hauptsächlich mit Kindern in Verbindung gebracht. Daher zögern Lehrkräfte, sie in der Erwachsenenbildung einzusetzen. Darüber hinaus stehen viele erwachsene Lernende Spielen kritisch gegenüber, da sie sie mit Kindern und nicht mit Lernen assoziieren.
- Es mangelt auch an allgemeinem Wissen oder an einem einfachen und freien Zugang zu innovativen Ressourcen.

Deutschland:

- In Alphabetisierungskursen werden Spiele nur sehr wenig eingesetzt.
- Sprachkurse für Migrant*innen sind öffentlich finanziert und daher stark standardisiert. Da diese auf dem kommunikativen Ansatz beruhen, spielen Spiele eine wichtige Rolle im Lern- und Lehrprozess. In der Standardliteratur, die von den Bildungseinrichtungen in diesem Bereich veröffentlicht wird, finden sich jedoch nur sehr wenige und unspezifische Informationen zum spielbasierten Lernen.
- Lehrerhandbücher zu den Standardlehrbüchern enthalten eine breite Palette von Lernspielen und zeigen auch, wann und wie sie im Unterricht eingesetzt werden können.
- Es gibt auch eine zunehmende Anzahl von lehrbuchunabhängigen Materialien und auch digitale Lernmaterialien.
- Es bleibt jedoch weitgehend den Lehrkräften selbst überlassen, ob sie Spiele im Sprachunterricht einsetzen, wie oft sie dies tun und welche Spiele sie verwenden.

- Einigen Lernenden fehlen die für die Nutzung digitaler Spiele erforderlichen IKT-Kenntnisse (Registrierung, Downloads usw.)
- Die Teilnehmer*innen der Fokusgruppe gaben an, dass sie noch nie Spiele im Unterricht verwendet haben. Einige Lernende sehen Spiele eher als Ablenkung denn als lernfördernde Aktivität. Die befragten Lernenden betrachteten "Spiele" als sportliche Aktivitäten, z. B. Fußball.

Griechenland:

- Bis vor einigen Jahren war der Griechisch als Zweitsprache nicht relevant. Aufgrund des verstärkten Zustroms von Migrant*innen und Flüchtlingen in den letzten zwanzig Jahren hat sich dies geändert. Allerdings gibt es immer noch vergleichsweise wenig Literatur über den Griechisch als Zweitsprache.
- Aufgrund des relativ jungen Interesses am Erlernen von Griechisch als Zweit-/Fremdsprache sehen sich Lehrkräfte und Lernende daher mit bestimmten Schwierigkeiten konfrontiert. Die Hauptschwierigkeit ist die Tatsache, dass das verfügbare Lehrmaterial für den Unterricht von Griechisch als Zweit-/Fremdsprache begrenzt ist.
- Vielen Lehrkräften fehlt es an Wissen über die Theorie zum spielbasierten Lernen.
- Die Lehrkräfte, die an den Fokusgruppen teilnahmen, bestätigten, dass sie alle verschiedene Arten von Spielen in ihrem Unterricht verwenden.

Italien:

- Die Zahl der Menschen, die Italienisch lernen wollen, hat in den letzten Jahren zugenommen, nicht nur unter Migrant*innen, sondern auch unter ausländischen Studierenden in Italien.
- Seit Mitte der 1990er Jahre hat sich die Herangehensweise an das Sprachenlernen und -lehren auf allen Ebenen hin zu einer interkulturellen Perspektive verändert. Dies hat es ermöglicht, unter allen Methoden auch das Lernen durch Interaktion einzubeziehen, das ein enormes Potenzial im Bereich des Edutainment und der Vermittlung von Kunst und Kultur hat.
- Aufgrund der rasanten Digitalisierung werden vor allem digitale Spiele und spielbasierte Apps immer beliebter und wichtiger für Sprachlernende, insbesondere für junge Lernende.
- Eines der größten Probleme für Lernende, die Italienisch lernen, sind die Strukturen aus dem Italienischen in ihre Muttersprache und die

fehlende Rückmeldung von Wörtern, d. h. die Unmöglichkeit, während des Unterrichts eine sofortige Übersetzung zu erhalten.

- Der Einsatz von Spielen richtet sich nach den Bildungszielen, Spiele werden hauptsächlich im schulischen Umfeld eingesetzt, jedoch fehlt es den Lehrkräften an Ressourcen für den Einsatz von Spielen beim Sprachenlernen.
- Digitale Spiele und Apps sind nicht für Dialekte verfügbar, so dass viele Lernende sie nicht nutzen können.
- Für die Lernenden ist der wichtigste Aspekt das Erlernen der Kommunikation in der Sprache des Gastlandes. Nur ein Teil der Teilnehmer*innen der Fokusgruppe spielte während des Sprachunterrichts Spiele. Einige von ihnen nutzen digitale Spiele.

Spanien:

- Es mangelt an neueren Forschungen zum Sprachenlernen. So wird das spielbasierte Lernen in der einschlägigen Forschung kaum erwähnt.
- Unterscheidung zwischen allgemeinen Sprachkursen und berufsbezogenen Sprachkursen.
- Von allen Lernenden, die an der Fokusgruppe teilnahmen, hatte nur eine Person ein Spiel im Sprachunterricht gespielt.
- Einige Lernende sehen Spiele als kindisch an und haben das Gefühl, dass ihnen damit wertvolle Unterrichtszeit wegfällt.
- Eine in der Fokusgruppe anwesende Lehrkraft betonte, dass sie Lernspiele im Unterricht einsetzt, ohne dass die Lernenden wissen, dass sie ein Spiel spielen, da einige Lernende Spiele ablehnen.
- Für die Lernenden war der beste Weg, ihre Sprachkenntnisse zu verbessern, die Interaktion mit den Einheimischen.

Arten von Spielen, die in den Partnerländern eingesetzt werden:

- Rollenspiele (4)
- Worträtsel (Galgenraten, Wortsuchrätsel, Kreuzworträtsel usw.) (4)
- Kommunikationsspiele (mündliche und schriftliche Kommunikation) (3)
- Puzzles (3)
- Memory (2)

- Würfel- und Brettspiele (1)
- Lernen mit Liedern (1)

Bedürfnisse von Lernenden und Lehrkräften in Bezug auf den Einsatz von Spielen beim Sprachenlernen und -lehren

Die Ergebnisse der Recherchen und der Fokusgruppen zeigen, dass es sowohl auf Seiten der Lehrkräfte als auch auf Seiten der Lernenden Verbesserungsbedarf gibt.

- In allen Partnerländern besteht die Notwendigkeit, die Lehrkräfte in folgenden Bereichen weiterzubilden:
 - > Theorie des spielbasierten Lernens
 - > wo man (kostenlose) Materialien findet
 - > wie man Spiele in den Lernprozess einbindet
 - > wie sie ihre eigenen Spiele entwickeln können
 - > wie sie fertige Unterrichtsplanungen finden können, um wertvolle Zeit zu sparen
 - > welche Arten von Spielen es gibt
 - > welche Spiele für konkrete sprachliche Bereiche verwendet werden können
- In Ländern, in denen der Unterricht in der Landessprache in letzter Zeit an Bedeutung gewonnen hat, müssen die Lehrkräfte auch über die Vorteile des Einsatzes von Spielen im Unterricht aufgeklärt werden.
- Interviews mit Lernenden haben gezeigt, dass sich viele von ihnen beim Spielen peinlich berührt und kindisch fühlen. Daher benötigen die Lehrkräfte ausgezeichnete soziale und emotionale Kompetenzen, um:
 - > ein sicheres Umfeld für die Lernenden zu schaffen
 - > die Vorteile von Spielen zu vermitteln
 - > mit Problemen und Fehlern, die während eines Spiels auftreten, umzugehen
 - > die Regeln des Spiels zu vermitteln
 - > Lernziele zu setzen und die Fortschritte der Lernenden zu bewerten
- Auf der Seite der Lernenden ist Training vor allem erforderlich, um die Einstellung der Lernenden zu Spielen im Unterricht zu ändern.

- Die Lernenden benötigen auch Schulungen, um ihre IKT-Fähigkeiten zu verbessern.

1.2 Herausforderungen für Migrant*innen beim Lernen

Die Arbeit mit benachteiligten Gruppen ist eine Herausforderung. Einige Lernende sehen sich aufgrund ihres Hintergrunds, ihrer Geschichte und ihres Status in unserer Gesellschaft großen Schwierigkeiten gegenüber. Diese Schwierigkeiten können mit dem Zugang zu Wohnraum, Verwaltungsverfahren, gesundheitlichen Problemen, Trauer, Schuldgefühlen, Akkulturationsstress und all den neuen Aspekten ihres neuen Umfelds zusammenhängen, mit denen sie sich auseinandersetzen müssen. Dies wiederum beeinflusst die Leistungen im Sprachunterricht und die Lernergebnisse der Teilnehmer*innen.

Emotionale und mentale Probleme

- Nach ihrer Ankunft in einem Gastland durchleben Neuankömmlinge verschiedene Phasen der Hoffnung und Verzweiflung. Nach dem Schock des Verlusts der Wohnung, verschiedener Besitztümer und des sozialen Lebens in ihrem Heimatland können sie sich in einem Zustand der Unsicherheit und Sorge um ihre Zukunft befinden.
- Sie können Anzeichen von Erschöpfung und Abwesenheit zeigen.
- Nach einer unterschiedlichen Zeitspanne können die Neuankömmlinge in eine Phase der "Akzeptanz und Reaktion" eintreten. Sie ordnen ihre Prioritäten neu, und Integration, Gesundheit und Autonomie werden zu ihren Hauptanliegen.
- In dieser Phase benötigen sie Unterstützung, um ihr neues Umfeld zu verstehen und interne Ressourcen zu identifizieren, um den Integrationsprozess zu bewältigen, weshalb es wichtig ist, gleichzeitig an ihrem Selbstwertgefühl und ihrer Handlungskompetenz zu arbeiten, um in allen Bereichen bessere Ergebnisse zu erzielen.
- Manchmal haben einige Neuankömmlinge mit psychischen Problemen und Traumata zu kämpfen. Die Umstände der erzwungenen Migration haben tiefgreifende Auswirkungen auf die Gesundheit der Menschen und auf ihren Integrationsprozess in der Aufnahmegesellschaft. So leiden beispielsweise Menschen, die vor bewaffneten Konflikten oder Verfolgung geflohen sind, häufiger an posttraumatischen Belastungsstörungen.

- Außerdem gilt ihre ganze Aufmerksamkeit und Energie diesen Aufgaben, so dass nur wenig Zeit für eine zusätzliche Herausforderung wie das Erlernen der Sprache bleibt, was auf kognitiver Ebene sehr anspruchsvoll ist.

Bildungshintergrund

- Der Bildungshintergrund im Herkunftsland hat einen großen Einfluss auf das Erlernen einer zweiten Sprache. Lernenden mit einer guten Schulbildung fällt es in der Regel leichter, eine neue Sprache zu lernen oder im Selbststudium zu lernen. Das Gleiche gilt für Lernende, die bereits mindestens eine andere Sprache gelernt haben.
- Lernende hingegen, die in ihrem Herkunftsland kaum eine Schule besucht haben oder die ihre Muttersprache nicht oder kaum beherrschen, haben oft große Probleme, eine Sprache zu erlernen oder an einem Sprachkurs teilzunehmen.
- Hinzu kommt, dass die Lernenden möglicherweise andere Erwartungen an die Schule oder den Ablauf von Sprachkursen haben. So fällt es Teilnehmer*innen, die sehr lehrerzentrierte Schulsysteme erlebt haben, möglicherweise schwer, sich an kommunikative, lernerzentrierte oder informelle Lernformen anzupassen. So empfinden sie Diskussionsrunden, Exkursionen, Spiele usw. nicht als "Lernen".

Arbeitsbezogene Probleme

- Neuankömmlinge können auch in eine Phase eintreten, in der sie durch eine Beschäftigung finanzielle Stabilität anstreben. Oft entsprechen die Arbeitsmöglichkeiten nicht ihrer bisherigen Berufserfahrung, und die Schwierigkeit, unter legalen Bedingungen Arbeit zu finden, wird zu einer neuen Quelle der Unsicherheit und Sorge.
- Es kann sein, dass sie bestimmte Identitätsbedürfnisse (z. B. das Bedürfnis nach Kompetenz, Autonomie oder Zugehörigkeit) nicht befriedigen können, was dazu führt, dass sie sich in einem ständigen Alarmzustand befinden, der Gefahrensignale an das Gehirn sendet. Dies kann zu Burn-out führen und erschwert das Wohlbefinden.
- Außerdem können die Arbeitszeiten mit den Kurszeiten kollidieren. Dies kann die Teilnahme am Sprachkurs teilweise oder ganz verhindern. Dies kann dazu führen, dass die Lernenden den Kurs abbrechen oder viel selbständig lernen müssen, was nicht für jeden Lernenden möglich ist.

- Außerdem bleibt bei langen Arbeitszeiten weniger Zeit für das Lernen oder die Hausaufgaben, was sich wiederum negativ auf den Lernerfolg auswirkt.

Administrative Verpflichtungen

- Verwaltungsprobleme und solche, die mit dem Asylantrag oder der Aufenthaltsgenehmigung zusammenhängen, erfordern ebenfalls viel Zeit: Termine in verschiedenen Einrichtungen wahrnehmen, Dokumente zusammenstellen, Übersetzungsdienste in Anspruch nehmen usw.
- Neuankömmlinge verbringen ihre Zeit auch mit der Wohnungssuche und dem Versuch, grundlegende soziale Dienstleistungen zu erhalten.
- Die Termine werden ihnen nach dem Zufallsprinzip zugewiesen, und sie dürfen sie unter keinen Umständen versäumen.
- Daher gibt es mehrere Hindernisse für die Teilnahme an Sprachkursen, wie z. B. fehlende Kinderbetreuung, finanzielle Hindernisse, die Notwendigkeit, einer Arbeit mit wechselnden Arbeitszeiten nachzugehen, Zugang zu öffentlichen Verkehrsmitteln, geschlechtsspezifische Hindernisse usw.

Akkulturationsstress

- Akkulturationsstress ist ein Konzept, das beschreibt, wie man lernen muss, in einem anderen kulturellen Kontext zu funktionieren und zu handeln: Die Art und Weise, wie Menschen miteinander umgehen, einfache Aufgaben wie Einkaufen und das Erfragen von Informationen werden zu Herausforderungen, die zu kulturellen Missverständnissen führen können. Dies kann zu einer Identitätsbedrohung für den Einzelnen führen. Neuankömmlinge müssen viele verschiedene Dinge gleichzeitig lernen und verstehen - die Sprache des Aufnahmelandes, aber auch Elemente im Zusammenhang mit kulturellen Normen und Codes, Verwaltungseinheiten und -verfahren, das Gesundheitssystem usw.

Vorurteile

- Vorgefasste Meinungen und Vorurteile sind weitere Aspekte, die das Lernen von Neuankömmlingen beeinflussen. Die vorgefassten Meinungen, die Lernende und Lehrkräfte übereinander haben, beeinflussen in hohem Maße die Qualität und die Folgen ihrer Interaktionen.
- Vorurteile beeinflussen auch die Art und Weise, wie Neuankömmlinge sich selbst als Lernende sehen, und können zu verminderter Motivation, mangelndem Selbstvertrauen und sogar zu erlernter Hilflosigkeit führen

(Verallgemeinerung einer misslungenen Situation auf alle anderen Aspekte des Lebens, was sich auf die Leistung der Person auswirkt und somit ihre Überzeugungen bezüglich ihres Selbstwertgefühls bestätigt).

Diese Schwierigkeiten, die alle mit Ungewissheit zusammenhängen, sind sehr starke Stressfaktoren, die dazu führen können, dass das Gehirn über einen langen Zeitraum hinweg hohe Mengen an Cortisol produziert. Dieses Hormon beeinträchtigt langfristig das Gedächtnis, die Aufmerksamkeitsspanne, die Konzentrationsfähigkeit, die Motivation usw., was sich wiederum negativ auf die erfolgreiche Teilnahme an Sprachkursen auswirkt.

1.3 Vorstellung des Methodischen Leitfadens (PR 1)

- Der methodische Leitfaden ist die wichtigste theoretische und praktische Unterstützung für Lehrkräfte. Er definiert den methodischen Rahmen für die Einführung von spielbasiertem Lernen im Sprachunterricht.
- Er enthält die folgenden Abschnitte:
 - > Theorie des spielbasierten Lernens
 - > Methodische Leitlinien
 - > Einführung in die im Rahmen des Projekts Game on entwickelten Spiele
 - > Bewertung
- Der Methodische Leitfaden wird in allen Partnersprachen verfügbar sein:
 - > Englisch
 - > Französisch
 - > Deutsch
 - > Griechisch
 - > Italienisch
 - > Spanisch
- Der Methodische Leitfaden wird zum Download auf der Projektwebseite zur Verfügung stehen: <https://gameonproject.eu>



2 - Spielbasiertes Sprachenlernen

2.1 Theorie des spielbasierten Sprachenlernens

Definition des Begriffs 'Spiel'

Da Spiele im Sprachunterricht immer mehr an Bedeutung gewinnen, beschäftigen sich auch immer mehr Theoretiker mit dem Thema. Dementsprechend finden sich in der einschlägigen Literatur viele Definitionen von Spielen, die sich zum Teil mehr oder weniger stark unterscheiden. Alle Definitionen haben die folgenden Elemente gemeinsam. Ein Spiel:

- ist eine Aktivität mit Regeln (die sich vom alltäglichen Leben unterscheiden)
- hat ein Ziel
- beinhaltet ein Element des Spaßes...
- kann (muss aber nicht) ein Element des Wettbewerbs enthalten

Andere Definitionen beinhalten auch einen oder mehrere der folgenden Aspekte:

- der Ausgang der Aktivität ist nicht vorhersehbar
- die Teilnahme ist nicht produktiv
- fiktiv: begleitet von dem Bewusstsein einer anderen Realität

Lernspiele können definiert werden als:

- Aktivitäten, deren Inhalt, Aufbau und Ablauf in pädagogischer Absicht und auf der Grundlage didaktischer Prinzipien gestaltet sind, die aber gleichzeitig zentrale Merkmale von Spielen enthalten.

Dabei kann der Schwerpunkt auf der spielerischen und motivierenden Aufbereitung der Lerninhalte liegen (z.B. Lernabenteuer) oder auf der Qualifizierung, wenn z.B. Spielelemente lediglich als attraktive Verpackung der Lerninhalte dienen.

2.2 Vorteile dieser Methode

Vorteile des Einsatzes von Spielen beim Lehren und Lernen von Sprachen

Die Vorteile des Einsatzes von Spielen in Lernumgebungen sind von vielen Fachleuten erkannt worden.

- Durch Spiele können wichtige Lebenssituationen, auf die der Sprachunterricht vorbereiten soll, eingeübt werden. Es werden kommunikative Situationen und Strategien trainiert und Informationen über das Land vermittelt.
- Die praktische Anwendung der Sprache kann geübt werden.
- Spiele sind motivierend, wirken sich positiv auf die Gruppen- und Arbeitsatmosphäre aus, tragen zur Entwicklung der Kooperationsfähigkeit bei und fördern das selbstständige Lernen. Dies führt zu einer positiven Einstellung gegenüber dem Unterricht und der Zielsprache.
- Spiele sind sehr flexibel und vielseitig und können in jeder Lerngruppe und Lernphase eingesetzt werden.
- Spiele können in unterschiedlichen Sozialformen durchgeführt werden und verschiedene Medien und Arbeitsweisen einbeziehen und so auch soziale, mediale und methodische Kompetenzen vermitteln.
- Lernspiele sprechen unterschiedliche Lern- und Wahrnehmungstypen an. Was über mehrere Kanäle gelernt wird, wird besser im Langzeitgedächtnis gespeichert.

Motivationsfaktoren/Vorteile

- ***Erhöht die Motivation*** der Lernenden, an den Aktivitäten teilzunehmen und verbessert die Lernerfahrung. Durch Gamification haben die Lernenden Spaß am Prozess und konzentrieren sich auf das Erreichen von Belohnungen. Die Lernenden werden vom Stress befreit und genießen den Prozess.
- ***Steigert die Zufriedenheit und Leistung der Lernenden.*** Wenn die Lernenden Belohnungen erhalten oder etwas erreicht haben, steigern sie ihre Leistung und ihre Lernbereitschaft.
- ***Stärkt den Kommunikationsprozess.*** Durch Spiele werden die Lernenden ermutigt, mit anderen zu interagieren, Aufgaben zu erfüllen, die Teil des Prozesses sind, und so ihre Kommunikationsfähigkeiten zu stärken.

- **Erhöht das Engagement und den Einsatz.** Die Lehrkräfte können Erlebnisse schaffen und Spielelemente verwenden, die die Lernenden voll einbeziehen. Wenn die Lernenden das Gefühl haben, dass der Prozess für sie positiv ist, werden sie zu aktiven Teilnehmenden.
- **Verbessert die Wissensaufnahme und -speicherung und kann auch bei der Entwicklung spezifischer Fähigkeiten helfen.** Das Element des Spaßes bei der Anwendung von Spieltechniken hilft den Lernenden, das Gelernte schneller zu festigen. Außerdem verhindert die aktive, oft spontane Anwendung der Sprache in einem Spiel das blinde Auswendiglernen.
- **Senkt das Angst- und Stressniveau:** Auch wenn Lernspiele ein bestimmtes Ziel verfolgen, erscheinen sie den Lernenden weniger wie eine Übung, die von der Lehrkraft korrigiert wird, sondern eher wie eine lustige Freizeitbeschäftigung. Darüber hinaus werden die Spiele in kleinen Gruppen gespielt. Dies kann insbesondere bei schüchternen Lernenden das Angst- und Stressniveau senken und zu einer größeren aktiven Beteiligung führen.
- **Unbewusstes Lernen:** Bei dem Spiel "Was würdest du tun, wenn..." müssen die Lernenden beispielsweise eine hypothetische Frage aus den Fragen auswählen, die sie in ein Kästchen geschrieben haben. In der Regel stimmen Frage und Antwort nicht überein, so dass die Lernenden ihre eigene Vorstellungskraft einsetzen müssen, um ihre bizarre Antwort zu erklären. Bei ihren Erklärungsversuchen achten die Lernenden nicht zu sehr auf Grammatikfehler, denn sie wollen sich mitteilen und erklären, warum das passieren kann. Die Lernenden haben nicht nur Spaß, sondern machen sich auch keine Gedanken über Fehler und Strafen. Außerdem lernen sie eine grammatikalische Regel und haben die Möglichkeit, sie anzuwenden. So lernen sie unbewusst - sie lernen, ohne sich dessen bewusst zu sein, dass sie lernen. Die Lernenden hören auf, über die Sprache nachzudenken, und beginnen, sie spontan und auf natürliche Weise im Unterricht zu verwenden.

Demotivierende Faktoren/Nachteile

- **Fehlende kulturelle Elemente im Spieldesign:** Wenn sich die Spiele um Elemente drehen, die nichts mit der Kultur der Teilnehmer*innen zu tun haben, könnten sie das Interesse verlieren.
- **Schwierigkeitsgrad:** Der Inhalt des Spiels ist es, der das Interesse der Lernenden an einem Spiel weckt. Wenn sie den Inhalt für zu einfach halten, verlieren sie das Interesse. Das Gleiche gilt für Inhalte, die für die Lernenden zu schwer sind (fehlendes Vokabular, Grammatikkenntnisse).
- **Vorurteile gegenüber Spielen:** Viele Teilnehmer*innen halten Spiele für eine Aktivität für Kinder und nicht für etwas, das das Lernen fördert. Daher lehnen sie Spiele im Unterricht möglicherweise ab.

- **Unklare Regeln:** Spiele basieren immer auf Regeln. Wenn diese für die Lernenden nicht klar oder zu komplex sind, fühlen sie sich oft überfordert und lehnen das Spiel ab.
- **Technische Probleme:** Beim Einsatz digitaler Spiele hängt die erfolgreiche Umsetzung von technischen Aspekten ab, wie z. B. der Geschwindigkeit des Internets, der Verfügbarkeit und dem korrekten Funktionieren der Hardware und der Vertrautheit der Lernenden mit der Hard- und Software. Wenn einer dieser Faktoren Probleme verursacht, wird die Aufmerksamkeit vom Spiel auf die Lösung der technischen Probleme gelenkt. Dies kann die Motivation verringern.

2.3 Vorstellung der Projektergebnisse

Einführung in die im Rahmen des Projekts erstellten Begleitmaterialien

Im Rahmen des Projekts entwickelte jeder Partner mindestens sechs Spiele, die später im Detail vorgestellt und getestet werden. Insgesamt wurden 37 Spiele entwickelt - 24 physische Spiele und 13 digitale Spiele.

Alle physischen Spiele können intern gedruckt werden.

Die Spiele decken die folgenden Themenbereiche ab:

- Bildung und Ausbildung (6 Spiele)
- Gesundheit (5 Spiele)
- Auf dem Markt (7 Spiele)
- Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung (6 Spiele)
- Persönliche Identität und Wohnen (7 Spiele)
- Berufsleben (3 Spiele)
- Soziale Dienstleistungen (3 Spiele)

Die Spiele decken die folgenden sprachlichen Fertigkeiten ab:

- Wortschatz
- Grammatik
- Leseverstehen
- Schreiben
- Sprechen
- Hörverstehen

Alle Spiele stehen in den Partnersprachen zur Verfügung: Englisch, Französisch, Deutsch, Griechisch, Italienisch und Spanisch.

Zielgruppe & Niveaustufe

Die Spiele richten sich an Migrant*innen und Flüchtlinge, die die Sprache ihres Gastlandes lernen. Die Spiele decken die Niveaustufen A1 und A2 des GER ab, die später noch näher erläutert werden.

Es gibt 17 Spiele für A1, 11 Spiele für A2 und 9 Spiele decken die Stufen A1 und A2 ab.

Arten von Spielen

Die digitalen Spiele wurden in Quizziz erstellt. Alle diese Spiele können mit mehreren Lernenden gleichzeitig gespielt werden (Wettbewerbsmodus). Zu den Spielen gehören: Multiple-Choice-Quiz, Lückentexte, Bilderquiz und Wahr/Falsch-Quiz.

Darüber hinaus gibt es eine große Auswahl an physischen Spielen. Dazu gehören:

- Brettspiele
- Kartenspiele
- Domino
- Pantomime
- Rollenspiele
- Sätze verbinden
- Sudoku
- Puzzle
- Bingo
- Twister
- Reise nach Jerusalem

Begleitmaterialien

Jedes im Rahmen dieses Projekts produzierte Spiel umfasst die folgenden Materialien:

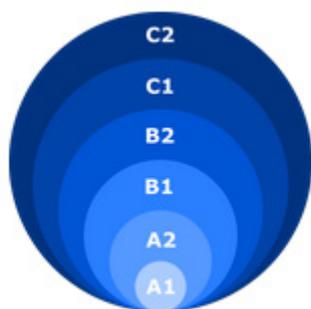
- Das Spiel selbst, d. h. das Brettspiel, die Spielkarten, usw. Diese können intern ausgedruckt werden.
- Die Spielanleitung: Dieses Material enthält wichtige Informationen für Lehrkräfte, die das Spiel in ihren Unterricht einbauen möchten. Die

Spielanleitung enthält Informationen über:

- > die Niveaustufe
- > die Zielgruppe
- > die Lernziele
- > die "Zutaten", d.h. die Materialien, die zum Spielen benötigt werden
- > Beschreibung, d.h. Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Spielen des Spiels
- > Weitere Materialien

Die Begleitmaterialien sind auch in allen Partnersprachen verfügbar.

Game on und der Gemeinsame Europäische Referenzrahmen für Sprachen (GER)



Die im Rahmen des Projekts entwickelten Spiele sind auf die Niveaustufen A1 und A2 des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen (GER) ausgerichtet.

Der GER wurde im Jahr 2001 eingeführt. Er unterteilt die Sprachkenntnisse in 6 verschiedene Niveaustufen von A1 bis C2, die in drei allgemeine Niveaustufen eingeteilt werden können: elementare Sprachverwendung, selbstständige Sprachverwendung und kompetente Sprachverwendung, die je nach den Bedürfnissen des lokalen Kontexts weiter unterteilt werden können. Die Niveaus werden durch "Kann-Beschreibungen" definiert.

Auf den Stufen A1 und A2 geht es um die "elementare Sprachverwendung".

Elementare Sprachverwendung	A2	<p>Kann Sätze und häufig gebrauchte Ausdrücke verstehen, die mit Bereichen von ganz unmittelbarer Bedeutung zusammenhängen (z. B. Informationen zur Person und zur Familie, Einkaufen, Arbeit, nähere Umgebung).</p> <p>Kann sich in einfachen, routinemäßigen Situationen verständigen, in denen es um einen einfachen und direkten Austausch von Informationen über vertraute und geläufige Dinge geht.</p> <p>Kann mit einfachen Mitteln die eigene Herkunft und Ausbildung, die direkte Umgebung und Dinge im Zusammenhang mit unmittelbaren Bedürfnissen beschreiben.</p>
	A1	<p>Kann vertraute, alltägliche Ausdrücke und ganz einfache Sätze verstehen und verwenden, die auf die Befriedigung konkreter Bedürfnisse zielen.</p> <p>Kann sich und andere vorstellen und anderen Leuten Fragen zu ihrer Person stellen – z. B. wo sie wohnen, was für Leute sie kennen oder was für Dinge sie haben – und kann auf Fragen dieser Art Antwort geben.</p> <p>Kann sich auf einfache Art verständigen, wenn die Gesprächspartnerinnen oder Gesprächspartner langsam und deutlich sprechen und bereit sind zu helfen.</p>

Somit enthalten alle im Rahmen dieses Projekts entwickelten Spiele einen Grundwortschatz und grammatikalische Strukturen, denen die Lernenden im täglichen Leben begegnen und die sie verwenden. Auch die Hör-, Lese- und Sprechfertigkeiten zielen auf ein einfaches Niveau und auf den direkten Austausch von Informationen ab.

Der GER ist in den Sprachen aller EU-Mitgliedstaaten verfügbar und kann unter folgender Adresse heruntergeladen werden:

<https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/official-translations-of-the-cefr-global-scale>

2.4 Klassifizierung von Spielen

Möglichkeiten der Klassifizierung von Spielen

Es gibt keine einheitliche Klassifizierung von Lernspielen. In der Literatur gibt es Klassifizierungen nach Spiel- oder Lernzielen sowie nach Spielform oder Spieltyp. Spiele können auch nach Online- oder Offline-Spielen, nach Wettbewerb oder Kooperation, nach Sprachniveau, Dauer, Thema usw. klassifiziert werden.

Für die Zwecke der Lehrkräfte wäre entweder eine Klassifizierung nach Spiel- und Lernzielen am sinnvollsten. Dazu gehörten die folgenden Spiele:

- Spiele zur Verbesserung der Gruppen- und Arbeitsatmosphäre, zur Entspannung, Konzentration und Auflockerung
- Spiele zur Verbesserung der mündlichen und schriftlichen Kommunikation: Diese Spiele konzentrieren sich auf den erfolgreichen Austausch von Informationen und Ideen (z. B. zwei Personen, die die Unterschiede zwischen zwei Bildern erkennen, die sich sehr ähnlich, aber nicht gleich sind). Die korrekte Anwendung der Sprache ist immer noch wichtig, aber für das Erreichen des kommunikativen Ziels zweitrangig.
- Spiele zum Einüben bestimmter sprachlicher Strukturen: Hier liegt der Schwerpunkt auf der Genauigkeit (z. B. das richtige Antonym angeben).
- In diesem Kurs werden wir hauptsächlich diese Klassifizierung verwenden.

Eine Klassifizierung nach Spielformen oder -typen umfasst z. B.:

- Lege- und Kartenspiele
- Würfel- und Brettspiele
- Sprach-, Schreib- und Lesespiele, Kim-Spiele usw.

Um geeignete Spiele für die Lernenden auszuwählen, ist es jedoch wichtig, gleichzeitig verschiedene Filter zu verwenden (z. B. Lernziel, Niveau, Dauer).

Vorstellung der im Rahmen des Projekts entwickelten Spiele

Nachdem über die Spiele gesprochen wurde, werden in diesem Teil der Weiterbildung die aktuellen Spiele in der lokalen Übersetzung vorgestellt. Die Teilnehmer*innen haben die Möglichkeit, sich alle bisher entwickelten Materialien anzusehen. Weitere Einzelheiten finden Sie in der Übersicht der Spiele unten und im Game on Curriculum.

Thema	Niveaustufe	Art des Spiels	Kurze Beschreibung des Spiels
Bildung und Ausbildung	A2	Grammatik, Wortschatz	Brettspiel – Uhrzeiten und Aktivitäten
Bildung und Ausbildung	A1	Wortschatz	Quizziz: Vokabel-Spiel (Multiple Choice und Lückentext)
Bildung und Ausbildung	A2	Leseverstehen	Quizziz :Leseverstehen (Multiple Choice und Lückentext)
Bildung und Ausbildung	A1	Wortschatz	Memory
Bildung und Ausbildung	A2	Grammatik	Domino – Sätze mit Verben/Bildern bilden
Bildung und Ausbildung	A1	Grammatik, Wortschatz	Pantomime: Verben im Präsens
Gesundheit	A1	Grammatik, Wortschatz	1. Zuordnung: Bildkarte mit dem Bild von einem Arzt = Wortkarte: ARZT
Gesundheit	A1	Grammatik, Wortschatz	Beim Arzt: Die Lernenden bilden Sätze, indem sie vorgegebene Wörter in die richtige Reihenfolge bringen.
Gesundheit	A1/A2	Grammatik, Wortschatz	Spaß mit Postern: Die Lernenden benennen Körperteile anhand eines Posters.
Auf dem Markt	A2	Grammatik, Wortschatz	Brettspiel im Stil von Monopoly mit Feldern, die Geschäfte symbolisieren. Die Lernenden müssen die Gegenstände nennen, die man dort kaufen kann. Bei richtigen Antworten darf man weiterspielen, bei falschen Antworten muss man zurückgehen.
Gesundheit	a1/a2	Grammatik, Wortschatz	Pantomime

Gesundheit	A1	Grammatik, Wortschatz	Quizizz: Gesunde Ernährung
Auf dem Markt	A1/A2	Grammatik, Wortschatz	Quizizz: Alltagsgegenstände
Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung	A2	Grammatik, Wortschatz, Hörverstehen, Schreiben	Geschichten erzählen: Eine Geschichte erzählen
Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung	A1	Wortschatz	Quizizz: Wortschatz
Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung	A2	Wortschatz	Quizizz: Das Gastland kennenlernen
Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung	A1/A2	Grammatik, Wortschatz	Pantomime: Hobbys lernen
Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung	A1	Wortschatz	Kategorie-Spiel: Das Spiel hilft den Lernenden, verschiedene Feste im Gastland kennen zu lernen.
Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung	A1/A2	Grammatik, Wortschatz, Schreiben, Vortragen	Sätze verbinden: Die Lernenden bilden 18 Sätze über das Leben und die Hobbys berühmter Persönlichkeiten.
Persönliche Identität und Wohnen	A1/A2	Grammatik, Wortschatz, Hörverstehen, Lesen	Brettspiel mit Würfeln und Karten: Die Spieler*innen bewegen sich über das Spielfeld und müssen dabei jeweils Fragen über sich beantworten. Alternativ können sie auch eine Herausforderung wählen.
Persönliche Identität und Wohnen	A1	Wortschatz, Leseverstehen	Quizizz: Lücken in Sätzen vervollständigen
Persönliche Identität und Wohnen	A1	Wortschatz, Leseverstehen	Quizizz: Quiz mit Bildern zu Tätigkeiten im Haus

Persönliche Identität und Wohnen	A2	Wortschatz und Leseverstehen	Quizizz: Richtig/Falsch-Fragen zum Standort von Personen in einem großen Haus.
Persönliche Identität und Wohnen	A1/A2	Wortschatz	Pantomime: Zimmer und Gegenstände im Haus
Persönliche Identität und Wohnen	A1	Wortschatz	Reise nach Jerusalem: Sich selbst vorstellen
Persönliche Identität und Wohnen	A2	Grammatik, Wortschatz, Hörverstehen	Rollenspiel – neue Freunde finden
Auf dem Markt	A1/A2	Wortschatz	Einkaufslotto: die Lottoscheine der verschiedenen Läden mit den passenden Wörtern vervollständigen.
Auf dem Markt	A1/A2	Grammatik, Wortschatz, Leseverstehen	Wort-/Satzpuzzle (Wörter und Sätze zusammenfügen, um den Ausgangstext wiederherzustellen).
Auf dem Markt	A1	Wortschatz	Twister: Die Lernenden müssen sich auf Bilder auf dem Boden stellen, die Ihrer Beschreibung entsprechen.
Berufsleben und soziale Dienstleistungen	A2	Grammatik, Wortschatz, Sprechen, Hörverstehen	ROLLENSPIEL Spiel 1: Vorstellungsgespräch Spiel 2: Thema 1: Um Hilfe bei der Kindererziehung bitten, Thema 2: Erkundigung nach Gesundheitsdiensten
Soziale Dienstleistungen	A2	Wortschatz, Lesen	Quizizz: Lückentext
Berufsleben	A1	Wortschatz	Quizizz: Berufe erraten
Soziale Dienstleistungen	A1	Wortschatz, Schreiben	Sudoku: Soziale Dienstleistungen

Berufsleben	A1	Wortschatz, Schreiben	Worträtsel: Berufe
Soziale Dienstleistungen	A1	Wortschatz, Grammatik, Leseverstehen	Sätze zusammensetzen
Auf dem Markt	A1	Wortschatz	Quizizz: Die Namen von Obst und Gemüse lernen
Auf dem Markt	A2	Wortschatz, Verben	Quizizz: Die Lernenden können 10 Sätze mit Wortschatz bilden, der beim Lebensmitteleinkauf nützlich ist.

2.5 Auswahl von Spielen für den Sprachunterricht

Wie und wann man Spiele einsetzt

Sprachlehrkräfte müssen sich ernsthaft überlegen, wann sie Spiele einsetzen, welche Spiele sie verwenden und wie sie sie angemessen, zielgerichtet und effizient einsetzen, um sowohl den Bedürfnissen der Lernenden als auch den Unterrichtszielengerecht zu werden. Spiele werden traditionell im Sprachunterricht eingesetzt als:

- als Aufwärmübungen zu Beginn des Unterrichts
- als Lückenfüller, wenn gegen Ende des Unterrichts zusätzliche Zeit zur Verfügung steht
- als gelegentliche unterhaltsame Aktivität, um Abwechslung in den Lehrplan zu bringen

Wenn Spiele jedoch als sinnvolle Sprachübungen betrachtet werden, können sie genutzt werden:

- als Nachbereitung des vorgestellten Unterrichtsmaterials zum Üben und Festigen der erforderlichen Fähigkeiten oder Kenntnisse
 - > z.B. "Finde jemanden, der...": Dieses Spiel hilft den Lernenden, grammatikalische Regeln zu lernen (wie man Fragen und Antworten bildet) und die Strukturen zu üben und gezielt einzusetzen
 - > «Was würdest du tun, wenn...?»: Die Lernenden üben den Konjunktiv. In "Finde jemanden, der..." üben die Lernenden, wie man Fragen formuliert
- zur Wiederholung und Wiederverwendung bereits erworbener Fähigkeiten oder Kenntnisse (z. B. Memory-Spiele zur Wiederholung des Wortschatzes)
- als Testmechanismus, um die Schwächen der Lernenden in ihrer Sprachbeherrschung zu entdecken

Wie Hadfield (1990) vorschlägt, "sollten Spiele als integraler Bestandteil des Sprachlehrplans betrachtet werden und nicht als eine unterhaltsame Aktivität für den Freitagnachmittag oder das Ende des Schuljahres".

Sobald die Lernenden mit dem sprachlichen Inhalt des zu spielenden Spiels vertraut sind, kann die Lehrkraft Spiele auf folgende Art und Weise einführen, um Missverständnisse zu beseitigen:

- den Lernenden die Regeln des Spiels erklären
- mit Hilfe von einem oder zwei Lernenden Teile des Spiels demonstrieren

- alle wichtigen Begriffe und/oder Anweisungen an die Tafel schreiben
- das Spiel ausprobieren
- das Spiel spielen

Arten der Gruppenbildung

Vor jeder Gruppenaktivität im Unterricht müssen die Lehrkräfte überlegen, wie sie die Gruppen bilden. Besonders bei Wettbewerbsspielen ist die Gruppenbildung entscheidend. In diesem Fall müssen die Gruppen heterogen sein und die Gruppenmitglieder müssen ständig wechseln, um zu vermeiden, dass immer wieder dieselbe Person verliert oder gewinnt.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Gruppen zu bilden, die je nach Lernziel mehr oder weniger gut geeignet sind.

Zufallsprinzip

- In diesem Fall werden die Gruppen nach dem Zufallsprinzip gebildet, d. h. weder Lehrende noch Lernende kennen die Zusammensetzung der Gruppe im Voraus oder können sie beeinflussen.
- Vorteile:
 - > gut für das Gruppengefühl
 - > fördert die Teamarbeit innerhalb einer Klasse (die Lernenden müssen mit verschiedenen Personen zusammenarbeiten)
 - > die Gruppenbildung erfolgt ruhig
- Nachteile:
 - > erfordert möglicherweise eine vorherige Vorbereitung (abhängig von der gewählten Methode)
 - > kann schwierig sein, wenn die Lernenden nicht daran gewöhnt sind, mit einem oder mehreren Partnern zu arbeiten (sie können sich weigern, mit bestimmten Personen zu arbeiten)
- Methoden:
 - > farbige Karten (die Lernenden ziehen eine Karte aus einer Reihe von farbigen Karten, wobei jede Farbe für eine andere Gruppe steht)
 - > abzählen (alle Lernenden mit der Nummer 1 arbeiten zusammen, alle Lernenden mit der Nummer 2 arbeiten zusammen usw.)
 - > gemeinsame Merkmale (z. B. alle Lernenden, die im gleichen Monat oder in der gleichen Jahreszeit (Frühling, Sommer, Herbst, Winter) geboren sind, arbeiten zusammen)

- > Bilderpuzzle (Postkarten oder Bilder werden in mehrere Teile zerschnitten. Die Lernenden finden ihre Partner, indem sie die Teile wieder zu dem ursprünglichen Bild zusammensetzen).

Entscheidung der Lehrkraft

- In diesem Fall entscheidet die Lehrkraft, wer in welche Gruppe kommt.
- Vorteile:
 - > die Lehrkraft kann sicherstellen, dass die Gruppe für die geplante Aktivität geeignet ist.
 - > erfordert wenig bis keine Vorbereitung.
 - > Einrichtung von Helfersystemen möglich
- Nachteile:
 - > nicht lernerorientiert
- Methoden:
 - > nach Fähigkeiten (Bildung von Gruppen mit starken und schwächeren Lernenden, um eine homogene Zusammensetzung innerhalb einer Gruppe zu gewährleisten)
 - > Differenzierungsmerkmale (Mädchen/Jungen usw., um heterogene Gruppen in Bezug auf das Sprachniveau oder andere Fähigkeiten zu bilden)

Entscheidung durch die Lernenden

- In diesem Fall wählen die Lernenden selbst die Mitglieder ihrer Gruppe.
- Vorteile:
 - > die Lernenden kennen sich und sind aufeinander eingespielt, die Gruppe arbeitet schneller
 - > lernerorientiert
 - > erfordert keine Vorbereitung
- Nachteile:
 - > die Gruppenzusammensetzung ist tendenziell stabil (= es arbeiten immer dieselben Lernenden zusammen)
 - > die Gruppenbildung dauert länger
 - > die Gruppenbildung ist in der Regel laut
- Methoden:

- > nach Interesse (Lernende, die sich für dasselbe Thema interessieren, finden sich in einer Gruppe zusammen)
- > Freundschaft (Lernende bilden eine Gruppe mit ihren Freunden)
- > Fähigkeiten (die Lernenden wählen die Gruppenmitglieder mit den besten Fähigkeiten für die Aktivität aus)

Festlegung von Lernzielen

Schauen wir uns zunächst die folgenden Sätze an:

- 1. Ich möchte unbedingt Englisch (oder eine andere Sprache) lernen.**
2. Mein Ziel ist es, in den nächsten zwei Monaten das Niveau C1 zu erreichen.

Was ist der Unterschied zwischen der ersten Aussage und der zweiten Aussage?

Die erste Aussage, "Ich möchte unbedingt Englisch lernen", ist ein Wunsch, ein Traum. Was bedeutet dieses "vage" Ziel eigentlich? Woher wissen Sie, wie Sie es erreichen können oder wann Sie es tatsächlich erreicht haben? Wie können Lehrkräfte Ihnen helfen, wenn Ihre Worte so allgemein sind, dass sie nichts bedeuten?

Es ist wichtig, einen Traum zu haben, ein Ziel, das man erreichen will. Aber um dieses Ziel zu erreichen, kann man nicht einfach darauf hoffen, dass es passiert, indem man sagt, dass man sich verbessern will. Sie brauchen echte Strategien, die Ihnen helfen, Ihren Traum zu verwirklichen.

Die zweite Aussage ist ein Ziel, und sich ein Ziel für das Sprachenlernen zu setzen, ist eines der wichtigsten Dinge, die Lernende tun können. Dies sollte der Ausgangspunkt für die Reise zur Beherrschung der Zielsprache sein.

Ein konkretes Ziel zu haben:

- verschafft den Lernenden Klarheit
- hilft ihnen, genau zu verstehen, was sie mit ihrer Zielsprache erreichen wollen
- gibt ihnen eine Richtung und ein Ziel

Ein konkretes Ziel mit einer Frist zu haben, hilft den Lernenden:

- genau zu verstehen, was sie tun müssen, um das gewünschte Niveau zu erreichen
- sich einen Plan zu machen und sich zu konzentrieren
- motiviert zu bleiben und ihre anfängliche Energie beizubehalten, auch wenn sie das Gefühl haben, dass sie nicht weitermachen wollen

“Ohne Ziele und Pläne, um sie zu erreichen, ist man wie ein Schiff, das ohne Ziel in See gestochen ist.” - Fitzhugh Dodson

Es gibt eine Vielzahl von Methoden, die helfen, Lernziele und -ergebnisse festzulegen und zu messen. Die bekannteste und am häufigsten verwendete Methode ist:

SMART: Spezifisch - Messbar - Attraktiv - Realistisch - Terminiert

S= Spezifisch

Stellen Sie sicher, dass die Ziele der Lernenden spezifisch und nicht allgemein sind.

Wenn die Ziele wie folgt lauten: “Ich möchte meine Grammatik verbessern”, weiß der Lernende nicht wirklich, was er will oder wie er es messen soll. Nehmen wir ein anderes Beispiel: Für fortgeschrittene Lernende könnte eine spezifische Aussage lauten: “Ich möchte in der Lage sein, nur noch 10 % Fehler bei den Verbformen zu machen” oder “Ich möchte Präpositionen zu 80 % verstehen und richtig verwenden”.

M=Messbar

Stellen Sie sicher, dass die Ziele der Lernenden messbar sind.



Beispiel:

“Ich möchte bis zum Ende des Schuljahres nur noch 10 % der Fehler bei den Verbformen machen.”

A=Attraktiv

Stellen Sie sicher, dass die Ziele für die Lernenden angemessen und attraktiv sind, d.h. die Lernenden müssen ihr(e) Ziel(e) innerhalb eines realistischen Zeitrahmens erreichen können. Machen Sie ihnen klar, dass sie sich nicht zu viele Ziele gleichzeitig oder zu weit in der Zukunft setzen sollten.



Beispiel:

“Ich fühle mich nicht wohl dabei, meine Zielsprache außerhalb des Unterrichts zu sprechen. Ich möchte sie fließend sprechen, damit ich mich wohl fühle, wenn ich mit anderen Menschen in einem sozialen Umfeld spreche. Ich möchte das in drei Monaten schaffen.”

R= Realistisch

Vergewissern Sie sich, dass das Ziel den Bedürfnissen des Lernenden entspricht und dass es sich in erster Linie auf die Bereiche konzentriert, in denen er Schwächen

hat, und nicht auf die, in denen er bereits stark ist.

✔ Beispiel:

Lerner: "Ich möchte meine Aussprache in den nächsten drei Monaten weiter verbessern."

Lehrkraft: "Ihre Aussprache ist gut, aber was ist mit Ihren Adjektiven? Benutzen Sie immer noch einfache Wörter wie schlecht, gut, schön, interessant.....? Warum konzentrieren Sie sich nicht darauf, Ihre Auswahl an Adjektiven in demselben Zeitraum zu erweitern?"

T= Terminiert

Helfen Sie den Lernenden, einen Zeitrahmen bzw. eine Frist festzulegen, innerhalb derer sie kleinere Ziele erreichen wollen, und weisen Sie auch diesen einen Zeitrahmen zu. Kürzere zeitgebundene Ziele sind leichter zu erreichen als langfristige, vage Ziele.

✔ Beispiel:

Lerner: "Ich möchte in den nächsten drei Monaten mein Spektrum an Adjektiven erweitern."

Sie können beginnen, auf dieses Ziel hinzuarbeiten, indem Sie es in kürzere, zeitlich begrenzte Ziele aufteilen, wie z. B.:

- Ermittlung und Unterteilung verschiedener Adjektivkategorien innerhalb kurzfristiger Fristen
- Festlegen von kurzfristigen Zielterminen für die Lernkategorie (z. B. 2 Wochen)
- Ermutigung, bei der Interaktion mit anderen aus ihrer Komfortzone bekannter Adjektive herauszutreten

Die Begriffe "Lernziele" und "Lernergebnisse" werden im Bildungsbereich häufig synonym verwendet. Sie werden verwendet, um festzulegen, was von den Lehrkräften gelehrt werden soll und was von den Lernenden am Ende des Programms erwartet wird. Es gibt jedoch einige wichtige Unterschiede, da sich diese Begriffe auf unterschiedliche Dinge beim Lernen beziehen.

Für die Zwecke dieses Projekts ist ein "Lernziel" die Sichtweise der Lehrkraft und der Zweck, den er/sie mit der Entwicklung eines Spiels verfolgt. Es handelt sich dabei um die spezifischen Themen, mit denen Lehrkräfte die Lernenden konfrontieren möchten. Im Gegensatz dazu sind "Lernergebnisse" die greifbaren, messbaren Kenntnisse und Fähigkeiten, die die Lernenden durch das Spielen des Spiels erwerben.

Lernziele

- Was will die Lehrkraft mit der Entwicklung des Spiels erreichen?
- Das Thema, das im Spiel behandelt werden soll
- Was werden die Lernenden beim Spielen des Spiels verstehen oder lernen können?

Lernergebnisse

- Wie effektiv war das Spiel beim Unterrichten bestimmter Themen?
- Was können die Lernenden von dem Spiel erwarten?
- Welches konkrete Wissen werden die Lernenden durch das Spiel erwerben?

Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie hier:

<https://www.easygenerator.com/en/blog/e-learning/use-learning-objectives>

Kriterien, die beim Einsatz von Spielen im Lernprozess zu berücksichtigen sind

Obwohl Spiele im Lernprozess nützlich sein können, müssen verschiedene Faktoren berücksichtigt werden, bevor ein Spiel im Unterricht eingeführt wird. Diese können in die folgenden Kategorien eingeteilt werden:

Zeit

- Der Anteil der Unterrichtszeit, der für Spiele aufgewendet wird, hängt von den Unterrichtsinhalten ab. In der Regel handelt es sich um einen relativ geringen Anteil an der Gesamtunterrichtszeit.
- Die Lehrkräfte müssen sich überlegen, wann sie ein Spiel einsetzen:
 - > zu Beginn einer Unterrichtsstunde als Einstieg
 - > am Ende der Unterrichtsstunde zum Abschluss eines Themas
 - > Tageszeit oder Wochentag (vormittags vs. nachmittags/abends, Montag vs. Freitag)
 - > zur Auflockerung einer Unterrichtsstunde
 - > zum Abbau von Stress und Anspannung nach Prüfungen oder Konzentrationsphasen
- Die Lehrkräfte müssen auch berücksichtigen, wie viel Zeit für das Spiel, aber auch für die Vorbereitung vor dem Spiel und die Aktivitäten nach dem Spiel (Erklärungen, Fehleranalyse, Umstellen der Möbel im Klassenzimmer usw.) benötigt wird.

- Wenn Lehrkräfte selbst Spiele entwickeln, müssen sie entscheiden, wie viel Zeit sie für die Erstellung des Spielmaterials benötigen und wie viel ihrer Freizeit und ihrer Ressourcen sie bereit sind, in diesen Prozess zu investieren.

Auswahl

- Für jede Kategorie von Spielen gibt es verschiedene Arten von Spielen. Die Lehrkräfte müssen viele Faktoren berücksichtigen, wenn sie entscheiden, welches Spiel am geeignetsten und erfolgreichsten für ihre Lernenden ist. Dazu gehören:
 - > das Niveau der Lernenden
 - > die Altersgruppe
 - > das Hauptziel des Spiels
 - > die Interessen der Lernenden
 - > Grad der Motivation zum Lernen
 - > die geeignete Zeit für den Einsatz eines Spiels
 - > die Verfügbarkeit von Hilfsmitteln und Materialien

Vorbereitung

Spiele machen Spaß, aber um sie erfolgreich in den Unterricht einzubauen, müssen sie gut vorbereitet und organisiert werden.

- Zunächst muss die Lehrkraft ein gutes Spiel finden.
- Dann muss die Lehrkraft dafür sorgen, dass die notwendigen Hilfsmittel zur Verfügung stehen (Overheadprojektoren oder interaktive Whiteboards können in verschiedenen Phasen des Spiels nützlich sein, z. B. zur Demonstration von Materialien, Regeln, Korrektur von Fehlern usw.).
- Alle Gegenstände, die für das Spiel benötigt werden, müssen im Voraus vorbereitet werden. Die Lehrkräfte müssen sich auch Gedanken darüber machen, wie die Materialien aussehen sollen (Handschrift vs. Tippen, Verwendung von Farben, Haltbarkeit der Materialien usw.)
- Die Lehrkräfte müssen sich überlegen, wie das Spiel ablaufen soll, was die Lernenden tun müssen und wie sie dazu angeleitet werden.
- Es ist wichtig, alle logistischen oder sprachlichen Probleme, die auftreten können, vorherzusehen, um sie effektiv zu lösen. Idealerweise sollten die Lehrkräfte die Spiele ausprobieren, bevor sie sie im Unterricht einsetzen.

Organisation

- Die Lehrer müssen im Voraus entscheiden, wie sie die Lernenden und den Klassenraum organisieren, damit der Aufbau eines Spiels so schnell und reibungslos wie möglich vonstatten gehen kann (z. B. Anordnung der Möbel, Sitzordnung usw.). Dies gilt auch für die Gruppenbildung.
- Während die Lernenden arbeiten, ist es sinnvoll, dass die Lehrkraft die Gruppen oder Paare im Auge behält, um weniger aktive Lernende zu unterstützen, zu korrigieren oder anzuregen.
- Die Lehrkraft sollte ein Spiel unterbrechen und zu einem anderen Spiel übergehen, bevor die Lernenden müde werden. So bleiben ihre Bereitschaft und Konzentration erhalten.

Im Hinblick auf digitale Spiele müssen die Lehrkräfte auch die technischen Fähigkeiten der Lernenden und die Verfügbarkeit von Geräten am Kursort oder auf Seiten der Lernenden berücksichtigen (Mobiltelefone, WLAN, Computer, Lautsprecher usw.).

Schwierigkeiten und Hindernisse

Organisation:

- Es bleibt nicht genug Zeit, um die Regeln zu erklären und das Spiel zu spielen (die Lernenden müssen sich beeilen, um das Spiel zu beenden oder das Spiel muss am Ende der Stunde abrupt abgebrochen werden)
- Zu viel Zeit > Die Lernenden beenden das Spiel schneller als erwartet und müssen warten, um mit der nächsten Aktivität fortzufahren. > Sie langweilen sich und verlieren das Interesse an der Unterrichtsstunde.
- Die Regeln waren zu zahlreich oder zu schwierig für die Lernenden zu verstehen > Daher fühlen sich die Lernenden möglicherweise gestresst und weigern sich, das Spiel ganz zu spielen. Andererseits können die Lernenden, wenn sie die Regeln nicht richtig verstehen, den Nutzen des Spiels für ihr Lernen nicht erfahren.
- Das Spiel passt nicht zum Sprachniveau der Lernenden > Die Lernenden fühlen sich gelangweilt, wenn das Spiel als nicht herausfordernd empfunden wird, oder sie fühlen sich gestresst, wenn das Spiel für ihr Niveau zu fortgeschritten ist.
- Das Spiel selbst sieht nicht ansprechend aus (z. B. Materialien sind durch häufigen Gebrauch in schlechtem Zustand, veraltete Bilder, kleine Schrift und Bildgröße usw.)
- Materialien, die zum Spielen benötigt werden, fehlen oder funktionieren nicht.

Zeitplanung

- Das Spiel wurde zu einem unpassenden Zeitpunkt eingesetzt (wenn die Lernenden die zu verwendende Struktur nicht kannten, zur falschen Tageszeit oder in der falschen Woche). Die Lernenden sind vielleicht zu müde oder nicht in der Stimmung, ein Spiel zu spielen.
- Aufgrund von Zeit- und Lehrplanbeschränkungen müssen die Lehrkräfte in der Regel alle Inhalte und Materialien abdecken, über die die Lernenden geprüft werden sollen, und es ist nicht immer einfach, Spiele in den Unterricht einzubauen.

Die Persönlichkeit der Lehrkraft

- In Gruppen von Lernenden, die dem Spielen im Unterricht skeptisch gegenüberstehen, müssen die Lehrkräfte eine positive Einstellung zu Spielen zeigen, um die Lernenden davon zu überzeugen, sie auszuprobieren.
- Die Lehrkräfte sollten auch in der Lage sein, zu spielen und manchmal zu übertreiben, damit sich die Lernenden wohlfühlen und gerne mitmachen.

Die Persönlichkeit und Lernstile der Lernenden

- Die Lernenden haben unterschiedliche Lernstile und Vorlieben und mögen vielleicht keine Spiele im Unterricht.
- Die Lernenden könnten Spiele als kindisch ansehen und den Nutzen von Spielen im Unterricht nicht erkennen.

Bewährte Verfahren für den Einsatz von Spielen im Lernprozess

Damit Lernspiele erfolgreich sind, müssen eine Reihe von Kriterien erfüllt sein:

- Spiele sollten nicht nur ein Lernziel, sondern auch ein Spielziel haben.
- Sie sollten spannend gestaltet sein und zum aktiven Handeln anregen.
- Sie können, müssen aber nicht, einen Wettbewerbscharakter haben. Bei Spielen mit Wettbewerbscharakter müssen die Spielgruppen immer wieder neu und heterogen zusammengesetzt werden, damit nicht immer wieder die gleichen Personen gewinnen oder verlieren.
- Es sollte nur wenige, gut erläuterte Regeln geben. Demonstrationen können ebenfalls sehr hilfreich sein, da sie den Lernenden helfen, das Spiel zu verstehen und die Regeln zu befolgen. Andernfalls würden sie den Zweck des Spiels missverstehen und möglicherweise nicht den

gewünschten Nutzen aus dem Spiel ziehen.

- Es ist von Vorteil, wenn die Lernspiele die Möglichkeit zur Selbsteinschätzung bieten.
- Der Spielverlauf sollte nicht durch Fehlerkorrekturen gestört werden. Fehler werden erst nach dem Spiel gemeinsam besprochen.
- Lernspiele müssen an die Lernvoraussetzungen der Lernenden angepasst werden. Dazu kann es gehören, die Lernenden langsam an Lernspiele im Unterricht heranzuführen.

2.6 Evaluation des Einsatzes von Spielen im Unterricht

Warum ist Evaluation wichtig?

Die Evaluierung von Spielen und ihrer Auswirkungen auf den Sprachlernprozess von Migrant*innen und Flüchtlingen ist unerlässlich, um sicherzustellen, dass sie effektiv und auf die Bedürfnisse der Lernenden zugeschnitten sind und sich der Einsatz von Ressourcen lohnt.

- **Bewertung der Effektivität:** Die Bewertung der Auswirkungen von Spielen beim Sprachenlernen hilft dabei, festzustellen, wie effektiv sie die beabsichtigten Lernergebnisse erreichen. Sie gibt Aufschluss darüber, ob die Spiele den Lernenden helfen, ihre Sprachkenntnisse zu verbessern oder nicht, und welche Aspekte der Spiele für das Lernen am hilfreichsten sind.
- **Feststellung bewährter Verfahren:** Die Bewertung von Spielen und ihrer Wirkung kann dazu beitragen, bewährte Verfahren für das spielbasierte Sprachenlernen für Migrant*innen und Flüchtlinge zu ermitteln. Diese Informationen können für die Entwicklung zukünftiger Sprachlernspiele und die Verbesserung bestehender Spiele genutzt werden.
- **Anpassung an die Bedürfnisse der Lernenden:** Die Bewertung von Spielen und ihrer Wirkung kann dazu beitragen, die spezifischen Bedürfnisse der Lernenden zu ermitteln und die Spiele auf diese Bedürfnisse zuzuschneiden. Wenn eine Evaluierung beispielsweise ergibt, dass ein bestimmtes Spiel für eine bestimmte Gruppe von Lernenden nicht effektiv ist, können die Entwickler*innen das Spiel so verändern, dass es den Bedürfnissen dieser Gruppe besser entspricht.
- **Ressourcen rechtfertigen:** Die Bewertung der Auswirkungen von Spielen auf das Sprachenlernen kann auch dazu beitragen, die Bereitstellung von Ressourcen für ihre Entwicklung und Umsetzung zu rechtfertigen. Wenn ein Spiel nachweislich zur Verbesserung der Sprachkenntnisse beiträgt, ist es einfacher, Mittel für die weitere Entwicklung und breitere Anwendung

zu erhalten.

Bewertungskriterien

Lernspiele haben einen doppelten Zweck: (1) sie sollen Spaß machen und unterhalten und (2) sie sollen lehrreich sein. Daher muss die Bewertung auf zwei Ebenen erfolgen: (a) die Bewertung des Spiels selbst und (b) die Bewertung des Lernfortschritts. Derzeit bietet die Forschung nur wenige Kriterien für die Bewertung der Effektivität von Lernspielen.

Beurteilung des Spiels

Bei der Beurteilung des Spiels selbst sollten folgende Fragen berücksichtigt werden:

- War die für das Spiel vorgesehene Zeit ausreichend?
- Waren die Anweisungen für die Lernenden klar?
- War das Spiel für die Zielgruppe geeignet (Sprachniveau, Thema, Altersgruppe usw.)?
- Müssen Änderungen vorgenommen werden (z. B. Hinzufügen von Erklärungen, Anpassung des Spiels oder des Inhalts an die Zielgruppe)?
- Hatten die Lernenden Spaß an dem Spiel?

Beurteilung des Lernfortschritts

Die Beurteilung beschreibt den Prozess, bei dem anhand von Daten nachgewiesen wird, dass die festgelegten Lernziele tatsächlich erreicht werden. Die Bewertung kann entweder als (1) summativ beschrieben werden, d. h. sie wird am Ende eines Lernprozesses durchgeführt und prüft die Gesamtleistung, oder (2) formativ, d. h. sie wird während des gesamten Lernprozesses durchgeführt und ist während des gesamten Lernprozesses präsent und überwacht kontinuierlich Fortschritte und Misserfolge.

Summative Beurteilung

Ziel der summativen Beurteilung ist es, den Lernerfolg der Lernenden am Ende einer Unterrichtseinheit zu bewerten, indem er mit einem Standard oder einer Benchmark verglichen wird. Summative Beurteilungen sind oft sehr anspruchsvoll, was bedeutet, dass sie einen hohen Punktwert haben.

In Bezug auf Lernspiele sprechen Forscher*innen auch von einer Abschlussbewertung. Diese Art der Bewertung bezieht sich darauf, ob die Spieler*innen das Spiel erfolgreich abschließen. In einer traditionellen

Unterrichtssituation ist dies gleichbedeutend mit der Frage: "Hat der/die Lernende die richtige Antwort gefunden?", und ein einfaches Kriterium wie dieses könnte der erste Indikator dafür sein, dass der/die Lernende das Thema ausreichend verstanden hat. Allerdings gibt es viele Probleme, wenn man nur diese Methode anwendet, zum Beispiel:

- Spieler*innen könnten schummeln
- es ist schwer festzustellen, ob die Spieler*innen den Stoff tatsächlich gelernt haben oder ob sie gelernt haben, das Spiel zu beenden

Die gängigste Methode der nachträglichen Bewertung (=summative Bewertung) besteht derzeit darin, das Wissen der Spieler*innen über das Gelernte mittels einer Umfrage, eines Tests, eines Fragebogens, einer Abschlussarbeit oder einer Bewertung durch den Lehrer zu überprüfen.

Formative Beurteilung

Ziel der formativen Bewertung ist es, den Lernfortschritt der Lernenden zu beobachten, um ihnen ein kontinuierliches Feedback zu geben, das von den Lehrkräften zur Verbesserung ihres Unterrichts und von den Lernenden zur Verbesserung ihres Lernens genutzt werden kann. Genauer gesagt, formative Beurteilungen:

- Helfen den Lernenden, ihre Stärken und Schwächen zu erkennen und Bereiche zu identifizieren, an denen sie arbeiten müssen
- helfen Lehrkräften, zu erkennen, wo Lernende Schwierigkeiten haben, und Probleme sofort anzugehen
- ermöglichen es Lernenden und Lehrkräften, den Fortschritt häufiger zu bewerten

Formative Beurteilungen sind in der Regel wenig anspruchsvoll, d. h. sie haben einen geringen oder gar keinen Punktwert. Sie können jedoch einer summativen Bewertung sehr ähnlich sein. Der Unterschied besteht darin, dass die Ergebnisse nicht immer aufgezeichnet oder mit anderen geteilt werden. Sie werden lediglich dazu verwendet, Bereiche hervorzuheben, die weiterer Arbeit bedürfen, die dann in künftige Unterrichtsstunden und Aktivitäten einfließt.

Formative Beurteilungen haben jedoch auch einige Nachteile:

- Sie können demotivierend für diejenigen Lernenden sein, die Konzepte schneller begreifen und die sich dieselben Themen wiederholt anhören müssen.
- Sie können für Lehrkräfte sehr zeitaufwendig sein und zu einer erhöhten Arbeitsbelastung und unnötigem Stress führen.

Beispiele für formative Beurteilungen im Bezug auf Lernspiele:

Beurteilung des Lernspiels	Beurteilung des Lernfortschritts
<p>Live-Umfrage nach Beendigung eines Spiels</p> <p>Klassendiskussion über das Spiel</p> <p>Fragen mit Kurzantworten zu Aspekten des Spiels</p> <p>Emoji-Umfrage/rote, gelbe und grüne Karten, um ihre Meinung zum Spiel zu zeigen</p>	<p>(Live-)Quiz über Strukturen/Sätze, die im Spiel geübt werden sollen (Quizziz, Kahoot, Socrative usw.)</p> <p>Fragen mit Kurzantworten (Sätze vervollständigen)</p> <p>Feedback-Formulare</p> <p>- Emoji-Umfrage/rote, gelbe und grüne Karten, die das Verständnis der Lernenden für eine Unterrichtseinheit anzeigen</p> <p>Wortwolke</p>



3 - Spiele für verschiedene Unterrichtssituationen

3.1 Grammatikvermittlung durch Spiele

Arten von Spielen

Obwohl Grammatik für eine erfolgreiche Kommunikation notwendig ist, ist sie für die meisten Lernenden immer ein trockenes Thema und erfordert eine hohe Lernmotivation. Um eine Grammatikstunde effektiv, nützlich und interessant zu gestalten, sollten Lehrkräfte einige gut entwickelte und spannende Techniken im Unterricht einsetzen.

Die folgenden Arten von Spielen werden am häufigsten im Grammatikunterricht eingesetzt:

- Lieder und Gedichte (kombiniert mit Lückentexten oder Lückensätzen)
- Domino (zum Beispiel: Adjektive, unregelmäßige Verben, Pronomen)
- Brettspiele
- Schiffe versenken
- Verb-Würfel
- Memory
- Bingo
- Wer bin ich? / Detektivspiele
- Leiterspiel (auch: Schlangen und Leitern)

Präsentation der entsprechenden Spiele, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurden

Die folgenden Spiele wurden entwickelt, um Grammatik zu lehren und zu üben:

Thema	Niveau- stufe	Art des Spiels	Kurze Beschreibung des Spiels
Bildung und Ausbildung	A2	Grammatik, Wortschatz	Brettspiel – Uhrzeiten und Aktivitäten
Bildung und Ausbildung	A2	Grammatik	Domino – Sätze mit Verben/Bildern bilden

Bildung und Ausbildung	A1	Grammatik, Wortschatz	Pantomime: Verben im Präsens
Gesundheit	A1	Grammatik, Wortschatz	1. Zuordnung: Bildkarte mit dem Bild von einem Arzt = Wortkarte: ARZT
Gesundheit	A1	Grammatik, Wortschatz	Beim Arzt: Die Lernenden bilden Sätze, indem sie vorgegebene Wörter in die richtige Reihenfolge bringen.
Gesundheit	A1/A2	Grammatik, Wortschatz	Spaß mit Postern: Die Lernenden benennen Körperteile anhand eines Posters.
Auf dem Markt	A2	Grammatik, Wortschatz	Brettspiel im Stil von Monopoly mit Feldern, die Geschäfte symbolisieren. Die Lernenden müssen die Gegenstände nennen, die man dort kaufen kann. Bei richtigen Antworten darf man weiterspielen, bei falschen Antworten muss man zurückgehen.
Gesundheit	A1/A2	Grammatik, Wortschatz	Pantomime
Gesundheit	A1	Grammatik, Wortschatz	Quizizz: Gesunde Ernährung
Auf dem Markt	A1/A2	Grammatik, Wortschatz	Quizizz: Alltagsgegenstände
Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung	A2	Grammatik, Wortschatz, Hörverstehen, Schreiben	Geschichten erzählen: Eine Geschichte erzählen
Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung	A1/A2	Grammatik, Wortschatz	Pantomime: Hobbys lernen
Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung	A1/A2	Grammatik, Wortschatz, Schreiben, Vortragen	Sätze verbinden: Die Lernenden bilden 18 Sätze über das Leben und die Hobbys berühmter Persönlichkeiten.

Persönliche Identität und Wohnen	A1/A2	Grammatik, Wortschatz, Hörverstehen, Lesen	Brettspiel mit Würfeln und Karten: Die Spieler*innen bewegen sich über das Spielfeld und müssen dabei jeweils Fragen über sich beantworten. Alternativ können sie auch eine Herausforderung wählen.
Persönliche Identität und Wohnen	A2	Grammatik, Wortschatz, Hörverstehen	Rollenspiel – neue Freunde finden
Auf dem Markt	A1/A2	Grammatik, Wortschatz, Leseverstehen	Wort-/Satzpuzzle (Wörter und Sätze zusammenfügen, um den Ausgangstext wiederherzustellen).
Berufsleben und soziale Dienstleistungen	A2	Grammatik, Wortschatz, Sprechen, Hörverstehen	ROLLENSPIEL Spiel 1: Vorstellungsgespräch Spiel 2: Thema 1: Um Hilfe bei der Kindererziehung bitten, Thema 2: Erkundigung nach Gesundheitsdiensten
Soziale Dienstleistungen	A1	Wortschatz, Grammatik, Leseverstehen	Sätze zusammensetzen

Testen der Spiele und Feedback

Name des Spiels	
Niveaustufe	
War der Spielmechanismus angemessen?	<input type="checkbox"/> JA / <input type="checkbox"/> NEIN Begründung:
Wurde das Lernziel erreicht?	<input type="checkbox"/> JA / <input type="checkbox"/> NEIN Falls Sie NEIN wählen, geben Sie bitte an, warum:
Sind die Anweisungen klar und verständlich?	<input type="checkbox"/> JA / <input type="checkbox"/> NEIN Falls Sie NEIN wählen, geben Sie bitte an, warum:
Ist das Spiel für die Gesamtheit der Klasse geeignet?	<input type="checkbox"/> JA / <input type="checkbox"/> NEIN Falls Sie NEIN wählen, geben Sie bitte an, warum:
Spricht das Spiel die Lernenden an und löst es Lernen und soziale Interaktion aus?	<input type="checkbox"/> JA / <input type="checkbox"/> NEIN Falls Sie NEIN wählen, geben Sie bitte an, warum:
Glauben Sie, dass das Spiel den Teilnehmenden hilft, effizient neue Wörter zu lernen?	<input type="checkbox"/> JA / <input type="checkbox"/> NEIN Falls Sie NEIN wählen, geben Sie bitte an, warum:
Glauben Sie, dass die Sprache des Spiels für einen Lernenden der Stufe A1/A2 angemessen war?	<input type="checkbox"/> JA / <input type="checkbox"/> NEIN Falls Sie NEIN wählen, geben Sie bitte an, warum:
Glauben Sie, dass Sie die Spiele in Ihrem Unterricht einsetzen können?	<input type="checkbox"/> JA / <input type="checkbox"/> NEIN Falls Sie NEIN wählen, geben Sie bitte an, warum:
Würden Sie Änderungen an den Spielen empfehlen? An welchen? Erläutern Sie warum.	

Spiele für den Grammatikunterricht entwickeln

Wie oben gezeigt, gibt es eine Vielzahl von Spielen für das Unterrichten und Üben von Grammatik. Die Lehrkräfte können also entweder auf eine große Anzahl bereits vorhandener Spiele zurückgreifen. Alternativ können sie auch eigene Spiele entwickeln, die auf die Bedürfnisse, Interessen und das Sprachniveau ihrer Lernenden zugeschnitten sind. Die folgenden Online-Plattformen unterstützen Lehrkräfte bei der Entwicklung ansprechender Spiele:

Cube Creator

Cube Creator ist eine Online-Anwendung, mit der Lehrkräfte Würfel erstellen können, die dann als PDF heruntergeladen, ausgedruckt und für den Einsatz im Unterricht zusammengesetzt werden können (die Würfel sind bereits mit Schneid- und Faltlinien versehen). Die Webseite der App bietet vier verschiedene Arten von Würfeln an: Biografie, Rätsel, Geschichten und eine Vorlage, mit der Sie Ihren eigenen personalisierten Würfel erstellen können.

 Link:

<https://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator>

Knowledge Mouse

Knowledge Mouse ist eine Webseite, die ein sehr einfaches Tool zur Erstellung von Wortsuchrätseln enthält. Lehrkräfte können eine Wortsuche erstellen, indem sie nur Wörter oder auch Anweisungen oder Fragen eingeben. Dieser Generator ermöglicht es den Lehrkräften auch, die Farben, die Schriftart und das Hintergrundbild ihrer Buchstabensuppe anzupassen. Nach der Erstellung kann die Aktivität ausgedruckt und in den Unterricht mitgenommen werden.

 Link:

http://knowledgemouse.com/km/puzzles/new?from_path=home_btn#puzzles_new

Canva

Canva ist ein sehr umfassendes Online-Tool für den Sprachunterricht, mit dem Lehrkräfte auf einfache und intuitive Weise Plakate, Postkarten, Broschüren, Anzeigen, Logos, Karten, Umschläge, Infografiken usw. mit anpassbaren Vorlagen oder eigenem Material erstellen können. Es ermöglicht auch die Zusammenarbeit mehrerer Benutzer*innen an einem Dokument, und das Ergebnis kann über einen

Link geteilt oder im PDF-Format heruntergeladen werden.

🔗 Link:

<https://www.canva.com/create>

Tools for educators

Auf dieser Webseite können Lehrkräfte verschiedene Materialien wie Wortsuchrätsel, Würfel, Brettspiele, Kreuzworträtsel, Bingotafeln, Labyrinth, Dominosteine, Bildwörterbücher usw. gestalten. Alle Materialien können kostenlos erstellt und ausgedruckt werden.

- Link:

<https://www.toolsforeducators.com/dominoes>

Erstellung eines Spiels für den Grammatikunterricht - Erstellung eines Dominospiels

Neben den oben vorgestellten Webseiten können auch die folgenden Webseiten für die Erstellung eines Dominospiels für den Unterricht verwendet werden.

- Tools for Educators:

<https://www.toolsforeducators.com/dominoes>

- Leere Vorlage für ein Dominospiel:

<https://www.twinkl.de/resource/t-n-1465--blank-domino-template>

- Canva:

<https://www.canva.com/p/templates/EAFGS3qrk5c-colorful-fun-school-supplies-domino-game/>

- isl collective Vorlage für ein Dominospiel:

<https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/domino-game-template/49556>

Hier erklären wir Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie mit Tools for Educators ein Domino erstellen können. Die Webseite steht auf Englisch zur Verfügung. Sie können aber dennoch Materialien für alle Sprachen erstellen.

Bevor Sie beginnen, sollten Sie ein Grammatikthema vorbereiten, das Sie wiederholen möchten, z. B. eine Liste von Verben in einer bestimmten Zeitform. Für diese Demonstration werden wir ein Domino über den Tagesablauf (für die 3. Person) erstellen.

1. Gehen Sie zu <https://www.toolsforeducators.com/dominoes/>. Zuerst sehen Sie diese Seite.



2. Scrollen Sie nach unten, bis Sie "daily routines" finden und wählen Sie den orangefarbenen Text "images & text".

images only	images & text	images only	images & text	images only	images & text
classroom:		months:		St. Patrick's:	
images only	images & text	images only	images & text	images only	images & text
clothing:		music:		super powers:	
images only	images & text	images only	images & text	images only	images & text
colors:		nationalities:		Thanksgiving:	
images only	images & text	images only	images & text	images only	images & text
countries:		nature:		time:	
images only	images & text	images only	images & text	images only	images & text
daily routines:		numbers:		tools:	
images only	images & text	images only	images & text	images only	images & text
Easter:		part-time jobs:		transportation:	
images only	images & text	images only	images & text	images only	images & text
family:		passive tense:		Valentine's:	
images only	images & text	images only	images & text	images only	images & text
fantasy:		people:		vegetables:	
images only	images & text	images only	images & text	images only	images & text
feelings:		phrasal verbs:		verbs:	

3. In den Anweisungen auf der Webseite heißt es: “Sie können 10 Dominosteine pro Seite mit Ihrem eigenen Text und Ihren eigenen Bildern erstellen”. Wir schlagen vor, mit einem Klick auf den Pfeil im Bildfeld zu beginnen und eine Aktion auszuwählen und dann mit der Auswahl eines Bildes in jedem Bildfeld fortzufahren. Die Bezeichnungen der Bilder werden auf Englisch angezeigt. Die englischen Bezeichnungen sind auf den fertigen Dominosteinen aber nicht mehr zu sehen.

Make and print dominoes with text and images. You can make 10 dominoes per page with your custom text and images of your choice. Use these by themselves or mix them with the image only and text only templates.



Your image category is **Dailyroutines**.

(To change the image category or choose a different domino layout, see the [printable dominoes](#) page.)

Information for domino 1:

text:

image:

Information for domino 2:

text:

image:

Verwenden wir die folgende Liste von Tätigkeiten für dieses Beispiel:

- in die Schule gehen
- aufstehen
- Hausaufgaben machen
- Zähne putzen
- Mittag essen
- duschen
- sich anziehen
- Gesicht waschen
- Frühstück essen
- ins Bett gehen

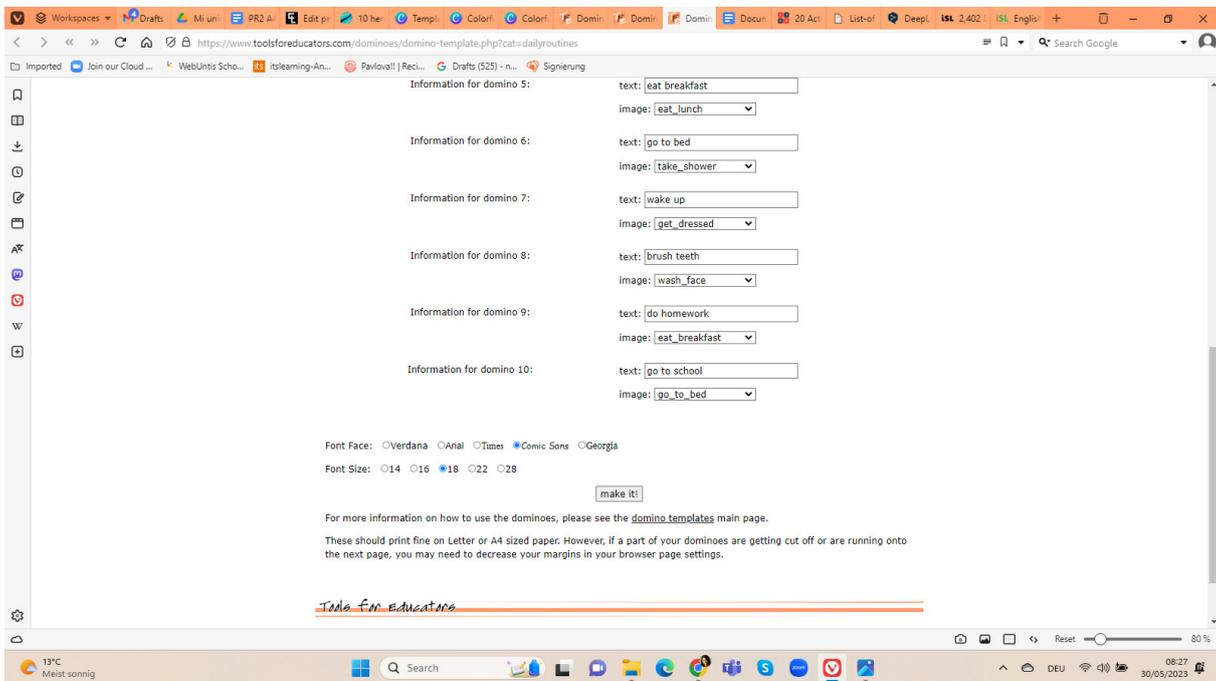
(To change the image category or choose a different domino layout, see the [printable dominoes](#) page.)

Information for domino 1:	text: <input type="text"/>
	image: <input type="text" value="go_to_school"/>
Information for domino 2:	text: <input type="text" value="a sentence"/>
	image: <input type="text" value="wake_up"/>
Information for domino 3:	text: <input type="text"/>
	image: <input type="text" value="do_homework"/>
Information for domino 4:	text: <input type="text"/>
	image: <input type="text" value="brush_teeth"/>
Information for domino 5:	text: <input type="text"/>
	image: <input type="text" value="eat_lunch"/>
Information for domino 6:	text: <input type="text"/>
	image: <input type="text" value="take_shower"/>
Information for domino 7:	text: <input type="text"/>
	image: <input type="text" value="get_dressed"/>
Information for domino 8:	text: <input type="text"/>

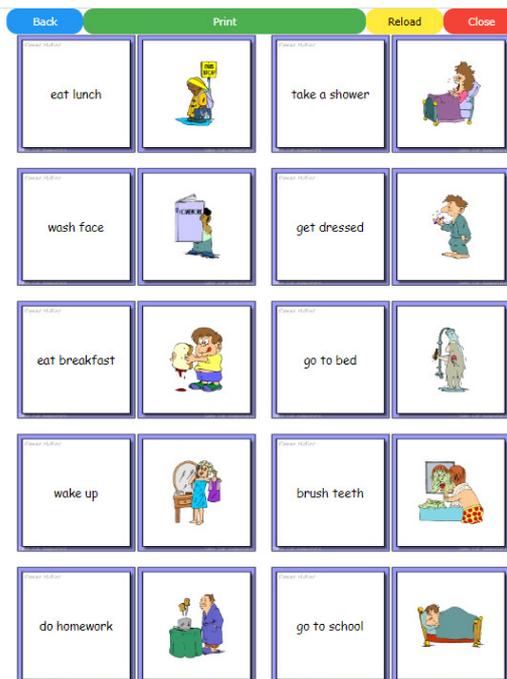
4. Jetzt müssen Sie nur noch die Textfelder ausfüllen, indem Sie die Aktionen aus der gleichen Liste wiederholen, aber diesmal in einer anderen Reihenfolge.

Information for domino 1:	text: <input type="text" value="eat lunch"/>
	image: <input type="text" value="go_to_school"/>
Information for domino 2:	text: <input type="text" value="take a shower"/>
	image: <input type="text" value="wake_up"/>
Information for domino 3:	text: <input type="text" value="wash face"/>
	image: <input type="text" value="do_homework"/>
Information for domino 4:	text: <input type="text" value="get dressed"/>
	image: <input type="text" value="brush_teeth"/>
Information for domino 5:	text: <input type="text" value="eat breakfast"/>
	image: <input type="text" value="eat_lunch"/>
Information for domino 6:	text: <input type="text" value="go to bed"/>
	image: <input type="text" value="take_shower"/>
Information for domino 7:	text: <input type="text" value="wake up"/>
	image: <input type="text" value="get_dressed"/>
Information for domino 8:	text: <input type="text" value="brush teeth"/>

5. Als Nächstes wählen Sie im Feld "Font face and Font size" Ihre bevorzugte Schriftart und Schriftgröße und klicken schließlich auf "Make it!", um die Dominosteine zu erstellen.



6. Hier ist Ihr fertiges Domino. Wenn alles in Ordnung ist, können Sie es drucken. Wenn nicht, können Sie zurückgehen und es bearbeiten.



Anpassung der Spiele an die spezifischen Bedürfnisse von Migrant*innen als Lernende

Anpassung an technische Fähigkeiten

Den meisten Lernenden macht es Spaß, ein Spiel zu spielen oder selbst Spiele zu entwickeln, um zu zeigen, was sie gelernt haben. Bei Lernenden mit geringen IKT-Kenntnissen oder bei Kursorten, die nicht über die notwendige Ausrüstung verfügen, müssen jedoch einige Anpassungen vorgenommen werden:

- Drucken Sie alle Spielmaterialien vor dem Unterricht aus.
- Wenn Sie möchten, dass die Lernenden die Spiele selbst gestalten, drucken Sie leere Vorlagen aus, in die die Lernenden die Wörter von Hand eintragen können, anstatt die Lernenden Online-Design-Tools verwenden zu lassen.
- Verwenden Sie einfache und klare Layouts.
- Verwenden Sie eine gut lesbare Schriftart.
- Verwenden Sie eine größere Schriftgröße.

Anpassung an sprachliche Unterschiede

Die im Rahmen dieses Projekts entwickelten Spiele wurden ursprünglich auf Englisch entwickelt und dann in die Sprachen der Partnerländer übersetzt. Sie können auch in andere Sprachen übersetzt oder an die Bedürfnisse der jeweiligen Lerngruppe angepasst werden.

Bei der Übersetzung der Spiele vom Englischen ins Deutsche wurden die folgenden Änderungen vorgenommen:

- Da es keine dem present progressive vergleichbare Verlaufsform gibt, wurden die Spiele, die das Present Progressive verwenden, im Deutschen ins Präsens umgewandelt.
- Bei einigen Spielen wurde die einfache Vergangenheitsform (simple past) verwendet. Diese wurde in das deutsche Perfekt umgewandelt, da die deutsche Entsprechung des Präteritums normalerweise am Ende von A2 oder am Anfang von B1 eingeführt wird.
- Im Hinblick auf den Wortschatz wurden einige der in den Spielen verwendeten Wörter durch einfachere Wörter auf A1- oder A2-Niveau ersetzt.

Bei der Übersetzung der Spiele vom Englischen ins Französisch wurden die folgenden Änderungen vorgenommen:

- Wann immer es möglich war, haben wir beschlossen, die Anweisungen an die Lernenden in der einfachen Imperativform zu formulieren, da sie am leichtesten zu verstehen ist.
- Da die französischen Sätze länger sind als die englischen, mussten wir manchmal kürzere Wörter finden oder von passiven zu aktiven Sätzen wechseln, um die Länge des Textes zu reduzieren und in das ursprüngliche Layout zu passen.
- Bei einigen Spielen und wenn wir genügend Platz hatten, haben wir die männliche und weibliche Entsprechung von "learner" hinzugefügt und nicht nur die männliche Entsprechung, die im Französischen als "neutral" gilt, um die Anweisungen so umfassend wie möglich zu gestalten, ohne einen Mittelpunkt zu verwenden (der die Lernenden am einfachen Lesen hindern kann, weil er die Wörter in der Mitte abschneidet).

Bei der Übersetzung vom Englischen ins Spanische wurden keine wesentlichen Anpassungen vorgenommen. Es wurden jedoch einige kleinere Änderungen an der Formulierung einiger Sätze vorgenommen, da die englische Version zu direkt für die spanische Sprache und Kultur war. Auch beim Wortschatz wurden einige wenige Anpassungen vorgenommen, da in einigen Übungen verschiedene englische Wörter verwendet wurden, die im Spanischen jedoch Synonyme waren.

Bei der Übersetzung der Spiele und Aktivitäten aus dem Englischen ins Griechische wurden mehrere kleine Anpassungen vorgenommen, da die griechische Sprache eine etwas andere Struktur hat. Griechisch ist eine geschlechtsspezifische Sprache, so dass das Vokabular für Berufe sowohl weibliche als auch männliche Formen enthält. Es gibt weder ein present continuous noch ein going-to-future, so dass beide Formen an das simple present bzw. simple future angepasst wurden. Da es im Neugriechischen keinen Infinitiv gibt, wird in einigen Sätzen die einfachste Form des Konjunktivs verwendet, wie sie im Anfängerunterricht üblich ist. Sekundäre Anpassungen in der Satzstruktur (die vor allem die Kartenspiele betreffen) waren notwendig, insbesondere bei der Verwendung von Possessivpronomen und Adjektiven.

Informationen und Übungen, die sich auf das Gastland/die Zielsprache beziehen, wurden natürlich an die griechischen Daten, die Kultur und die Situationen angepasst.

Bei der Übersetzung der Spiele vom Englischen ins Italienische haben wir die folgenden Änderungen vorgenommen:

- Da das Italienische ein komplexes Verbkonjugationssystem hat, haben wir mehrere Änderungen vorgenommen, um die Aktivitäten anzupassen und

sie für A1-A2-Lerner relevant zu machen.

- Italienisch ist eine flektierte Sprache. Daher haben wir besonders darauf geachtet, dass die Wortendungen die Bedeutung verändern. Artikel, Substantive, Pronomen, Adjektive und Artikel können je nach Endung maskulin, feminin, singular oder plural sein.
- Im Italienischen haben Fragesätze die gleiche Struktur wie Aussagesätze.

3.2 Wortschatzvermittlung durch Spiele

Präsentation der entsprechenden Spiele, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurden

Die Beherrschung des Wortschatzes wird weithin als Baustein des Sprachenlernens angesehen, da der Erfolg der Lernenden in der Regel von der Menge des Wortschatzes abhängt, den sie in der Kommunikation verwenden können. Darüber hinaus ist der Wortschatz ein grundlegender Aspekt für die Beherrschung der Sprachfertigkeiten Lesen, Hören, Schreiben und Sprechen.

Die folgenden Spiele wurden im Rahmen des Projekts entwickelt:

Thema	Niveau-stufe	Art des Spiels	Kurze Beschreibung des Spiels
Bildung und Ausbildung	A2	Grammatik, Wortschatz	Brettspiel – Uhrzeiten und Aktivitäten
Bildung und Ausbildung	A1	Wortschatz	Quizziz: Vokabel-Spiel (Multiple Choice und Lückentext)
Bildung und Ausbildung	A1	Wortschatz	Memory
Bildung und Ausbildung	A1	Grammatik, Wortschatz	Pantomime: Verben im Präsens
Gesundheit	A1	Grammatik, Wortschatz	1. Zuordnung: Bildkarte mit dem Bild von einem Arzt = Wortkarte: ARZT
Gesundheit	A1	Grammatik, Wortschatz	Beim Arzt: Die Lernenden bilden Sätze, indem sie vorgegebene Wörter in die richtige Reihenfolge bringen.

Gesundheit	A1/A2	Grammatik, Wortschatz	Spaß mit Postern: Die Lernenden benennen Körperteile anhand eines Posters.
Auf dem Markt	A2	Grammatik, Wortschatz	Brettspiel im Stil von Monopoly mit Feldern, die Geschäfte symbolisieren. Die Lernenden müssen die Gegenstände nennen, die man dort kaufen kann. Bei richtigen Antworten darf man weiterspielen, bei falschen Antworten muss man zurückgehen.
Gesundheit	A1/A2	Grammatik, Wortschatz	Pantomime
Gesundheit	A1	Grammatik, Wortschatz	Quizziz: Gesunde Ernährung
Auf dem Markt	A1/A2	Grammatik, Wortschatz	Quizziz: Alltagsgegenstände
Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung	A2	Grammatik, Wortschatz, Hörverstehen, Schreiben	Geschichten erzählen: Eine Geschichte erzählen
Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung	A1	Wortschatz	Quizziz: Wortschatz
Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung	A2	Wortschatz	Quizziz: Das Gastland kennenlernen
Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung	A1/A2	Grammatik, Wortschatz	Pantomime: Hobbys lernen
Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung	A1	Wortschatz	Kategorie-Spiel: Das Spiel hilft den Lernenden, verschiedene Feste im Gastland kennen zu lernen.
Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung	A1/A2	Grammatik, Wortschatz, Schreiben, Vortragen	Sätze verbinden: Die Lernenden bilden 18 Sätze über das Leben und die Hobbys berühmter Persönlichkeiten.

Persönliche Identität und Wohnen	A1/A2	Grammatik, Wortschatz, Hörverstehen, Lesen	Brettspiel mit Würfeln und Karten: Die Spieler*innen bewegen sich über das Spielfeld und müssen dabei jeweils Fragen über sich beantworten. Alternativ können sie auch eine Herausforderung wählen.
Persönliche Identität und Wohnen	A1	Wortschatz, Leseverstehen	Quizizz: Lücken in Sätzen vervollständigen
Persönliche Identität und Wohnen	A1	Wortschatz, Leseverstehen	Quizizz: Quiz mit Bildern zu Tätigkeiten im Haus
Persönliche Identität und Wohnen	A2	Wortschatz und Leseverstehen	Quizizz: Richtig/Falsch-Fragen zum Standort von Personen in einem großen Haus.
Persönliche Identität und Wohnen	A1/A2	Wortschatz	Pantomime: Zimmer und Gegenstände im Haus
Persönliche Identität und Wohnen	A1	Wortschatz	Reise nach Jerusalem: Sich selbst vorstellen
Persönliche Identität und Wohnen	A2	Grammatik, Wortschatz, Hörverstehen	Rollenspiel - neue Freunde finden
Auf dem Markt	A1/A2	Wortschatz	Einkaufslotto: die Lottoscheine der verschiedenen Läden mit den passenden Wörtern vervollständigen.
Auf dem Markt	A1/A2	Grammatik, Wortschatz, Leseverstehen	Wort-/Satzpuzzle (Wörter und Sätze zusammenfügen, um den Ausgangstext wiederherzustellen.
Auf dem Markt	A1	Wortschatz	Twister: Die Lernenden müssen sich auf Bilder auf dem Boden stellen, die Ihrer Beschreibung entsprechen.

Berufsleben und soziale Dienstleistungen	A2	Grammatik, Wortschatz, Sprechen, Hörverstehen	ROLLENSPIEL Spiel 1: Vorstellungsgespräch Spiel 2: Thema 1: Um Hilfe bei der Kindererziehung bitten, Thema 2: Erkundigung nach Gesundheitsdiensten
Soziale Dienstleistungen	A2	Wortschatz, Lesen	Quizizz: Lückentext
Berufsleben	A1	Wortschatz	Quizizz: Berufe erraten
Soziale Dienstleistungen	A1	Wortschatz, Schreiben	Sudoku: Soziale Dienstleistungen
Berufsleben	A1	Wortschatz, Schreiben	Worträtsel: Berufe
Soziale Dienstleistungen	A1	Wortschatz, Grammatik, Leseverstehen	Sätze zusammensetzen
Auf dem Markt	A1	Wortschatz	Quizizz: Die Namen von Obst und Gemüse lernen
Auf dem Markt	A2	Wortschatz, Verben	Quizizz: Die Lernenden können 10 Sätze mit Wortschatz bilden, der beim Lebensmitteleinkauf nützlich ist.

Testen der Spiele und Feedback

Feedback-Bogen s. Seite 36

Erstellen von Vokabelspielen

Erstellen eines Memory-Spiels zum Üben oder Wiederholen von Vokabeln

Memory-Spiele sind eine der besten Methoden, um die Grundkenntnisse der Lernenden zu verbessern, da die Spieler*innen ihr Gedächtnis einsetzen müssen, um das Spiel zu beenden. Sie sind sehr flexibel und eignen sich für jede Art von Thema: Vokabeln, Grammatik, Lesen oder Schreiben.

Es gibt eine Reihe von Webseiten, die kostenlose Vorlagen zum Ausdrucken anbieten:

- Coolest printables:
<https://www.coolest-free-printables.com/blank-memory-game-cards/>
- Games4esl:
https://games4esl.com/powerpointgames/matching-game/#google_vignette
- Twinkl:
<https://www.twinkl.de/search?q=blank+matching+game+template>
- Pinterest:
<https://www.pinterest.de/pin/196399233738592770/>

Es gibt auch eine Vielzahl von Webseiten zur Erstellung von Online-Versionen von Memory-Spielen, die auf der Webseite gespielt oder in Lernplattformen eingebettet werden können:

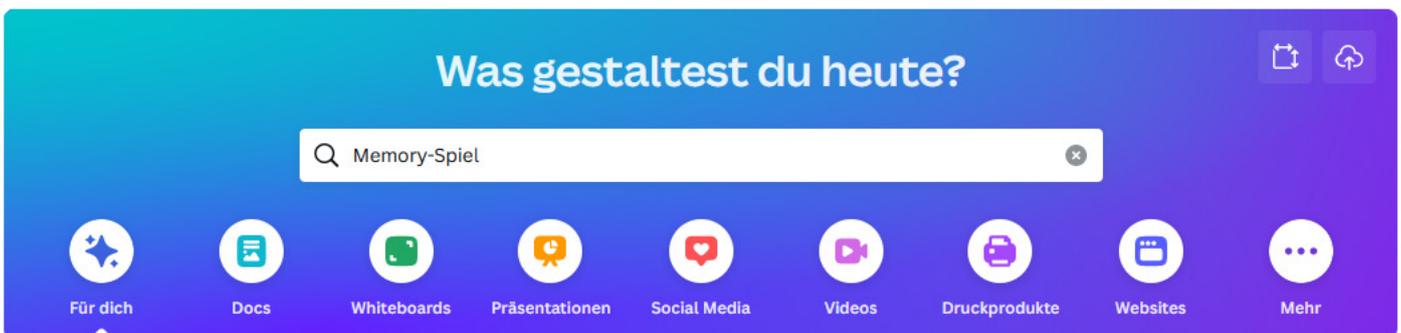
- Interacty:
<https://interacty.me/products/memory-games>
- Puzzel.org:
<https://puzzel.org/en/features/create-memory>
- Match the Memory:
<https://matchthememory.com/login?redirect=%2Fcreate>

Hier erklären wir Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie mit Canva ein Memory-Spiel erstellen können.

Bevor Sie beginnen, sollten Sie eine Liste der Inhalte erstellen, die Sie üben möchten. Wenn Sie Bilder verwenden möchten, können Sie entweder Ihre eigenen Bilder/Fotos verwenden, aus dem kostenlosen Bildangebot von Canva wählen

oder Webseiten nutzen, die lizenzfreie Bilder anbieten. Außerdem müssen Sie ein Canva-Konto haben oder sich dafür registrieren. Für diese Demonstration werden wir ein Memory-Spiel zum Thema Schulmaterial erstellen. Wir werden eine Kombination aus Bildern und Wörtern für die folgenden Gegenstände verwenden:

- Stift
 - Bleistift
 - Rucksack
 - Radiergummi
 - Klebstoff
 - Schere
 - Anspitzer
 - Buch
1. Gehen Sie zu <https://www.canva.com/> und melden Sie sich an bzw. erstellen Sie ein kostenloses Konto.
 2. Geben Sie im Suchfenster "Memory-Spiel" ein. Klicken Sie "Enter."



3. Wählen Sie eine Vorlage. Canva bietet Ihnen kostenlose Optionen und kostenpflichtige Vorlagen. Die kostenpflichtigen Versionen sind mit einem Kronensymbol gekennzeichnet. Klicken Sie auf die Vorlage Ihrer Wahl. Daraufhin wird dieser Bildschirm angezeigt:



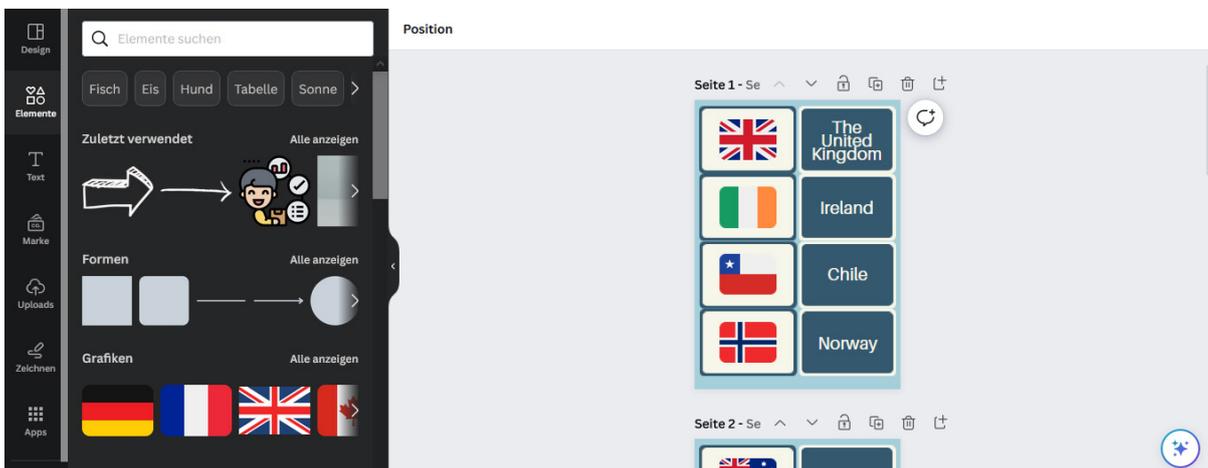
Countries Memory Game Flashcards

Von Vir Leguizamón

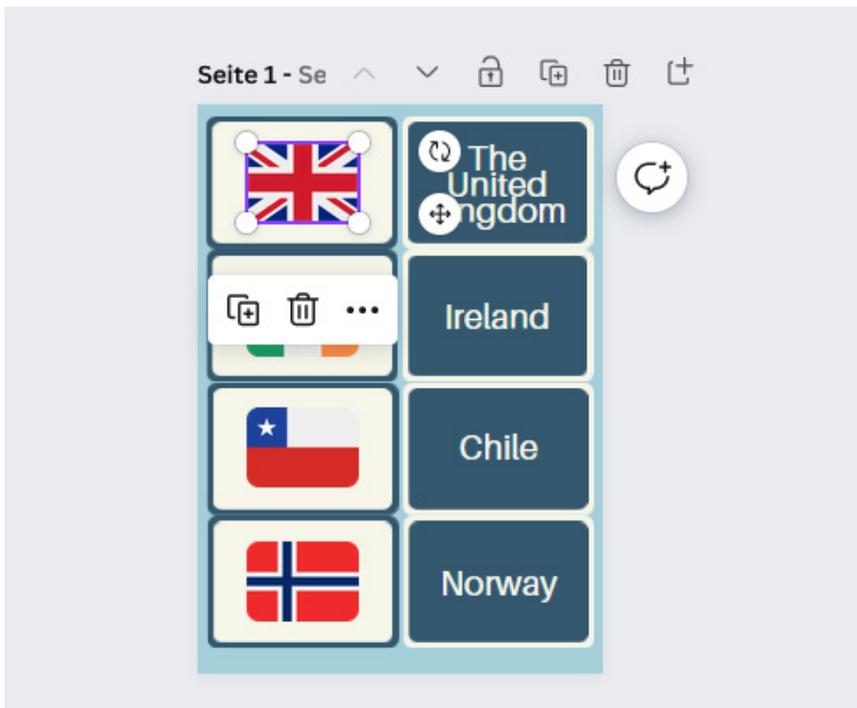
Passe diese Vorlage an



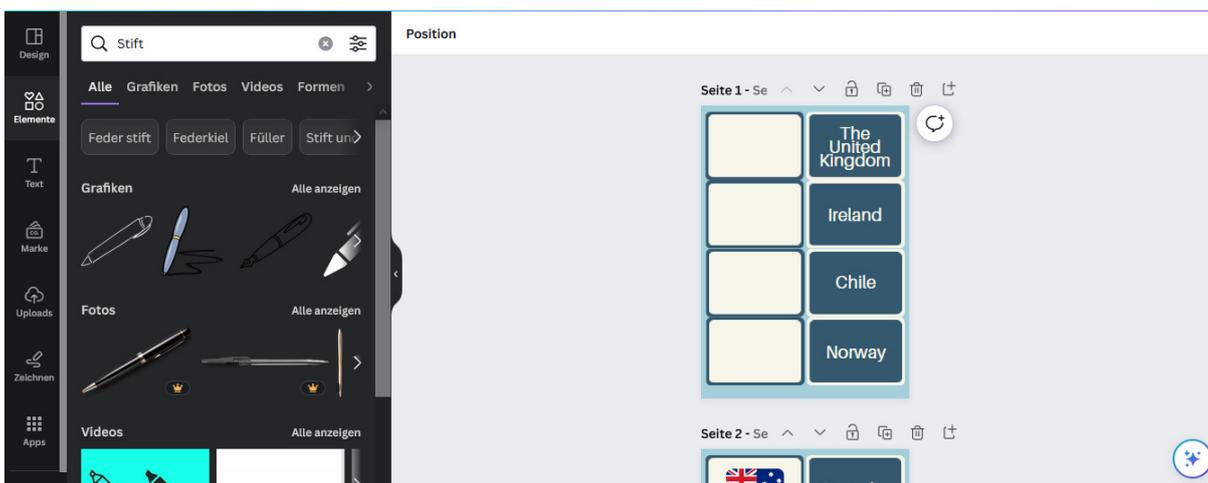
4. Klicken Sie auf "Passe diese Vorlage an", um sie an Ihr Thema anzupassen. Jetzt können Sie den Text und/oder die Bilder ändern.



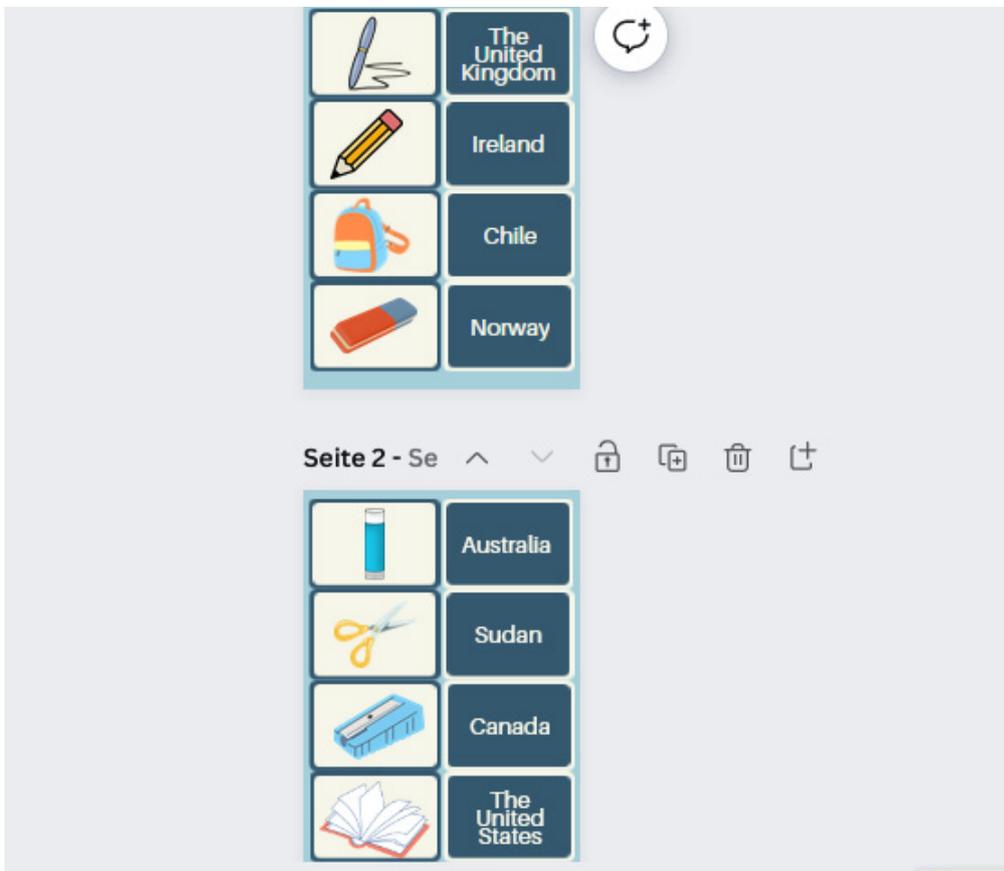
5. Als Erstes ändern wir die Bilder. Klicken Sie auf das Bild in Ihrer Vorlage. Entfernen Sie die Bilder, die Sie löschen möchten, indem Sie auf das Papierkorb-Symbol klicken.



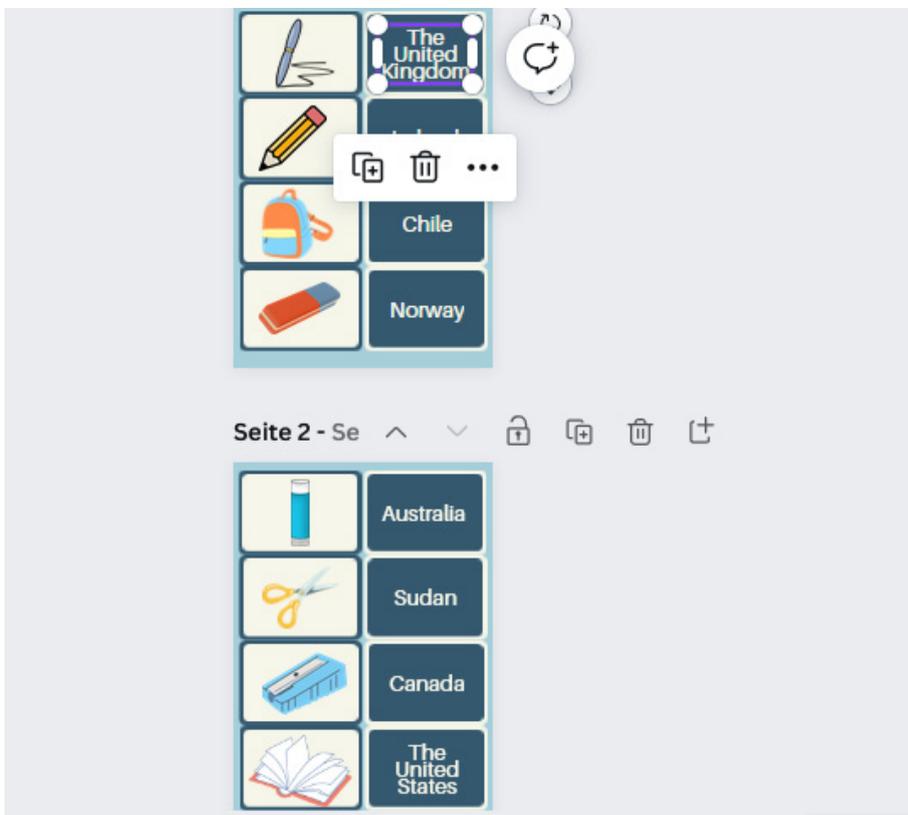
- Um neue Bilder zu finden, klicken Sie im Menü auf der linken Seite auf "Elemente". Geben Sie "Stift" ein, um ein passendes Bild zu finden.



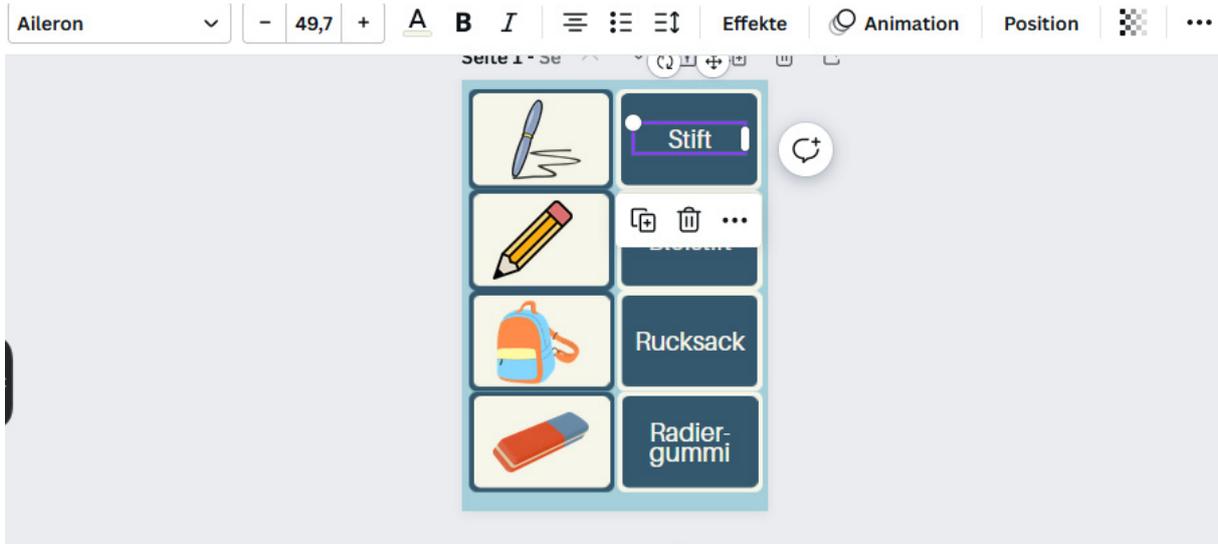
- Auch hier bietet Ihnen Canva sowohl kostenlose als auch kostenpflichtige Bilder an. Die kostenpflichtigen Optionen sind mit dem Kronensymbol gekennzeichnet. Wählen Sie ein Bild aus, klicken Sie es an und ziehen Sie es auf einen leeren Platz in Ihrer Vorlage auf der rechten Seite. Sie können die Größe Ihrer Bilder anpassen, indem Sie auf das Bild klicken und die Größe vergrößern oder verkleinern, indem Sie in eine Ecke des Bildes klicken und es mit der Maus größer oder kleiner ziehen. Suchen Sie so viele Bilder, wie Sie benötigen, und ziehen Sie sie auf Ihre Vorlage.



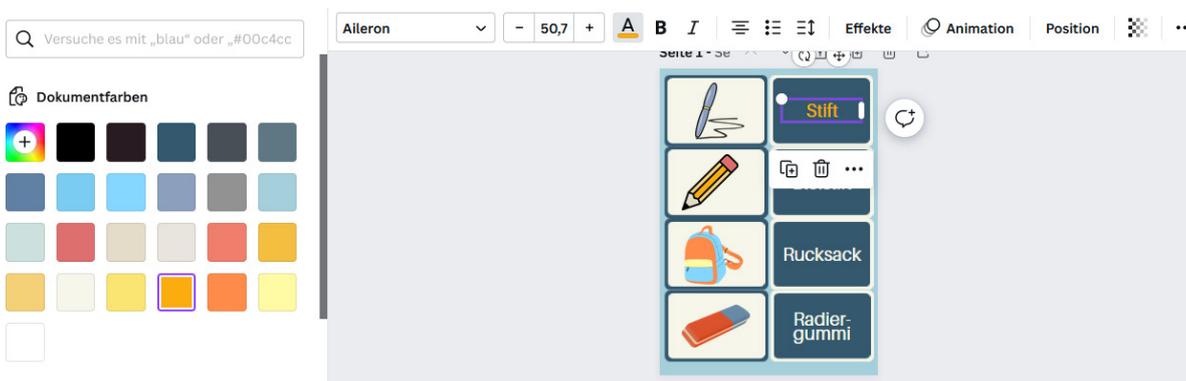
8. Fügen wir nun die entsprechenden Namen hinzu. Klicken Sie dazu auf den Text, der sich bereits in der Vorlage befindet, löschen Sie einfach die Buchstaben und geben Sie Ihre Wörter ein.



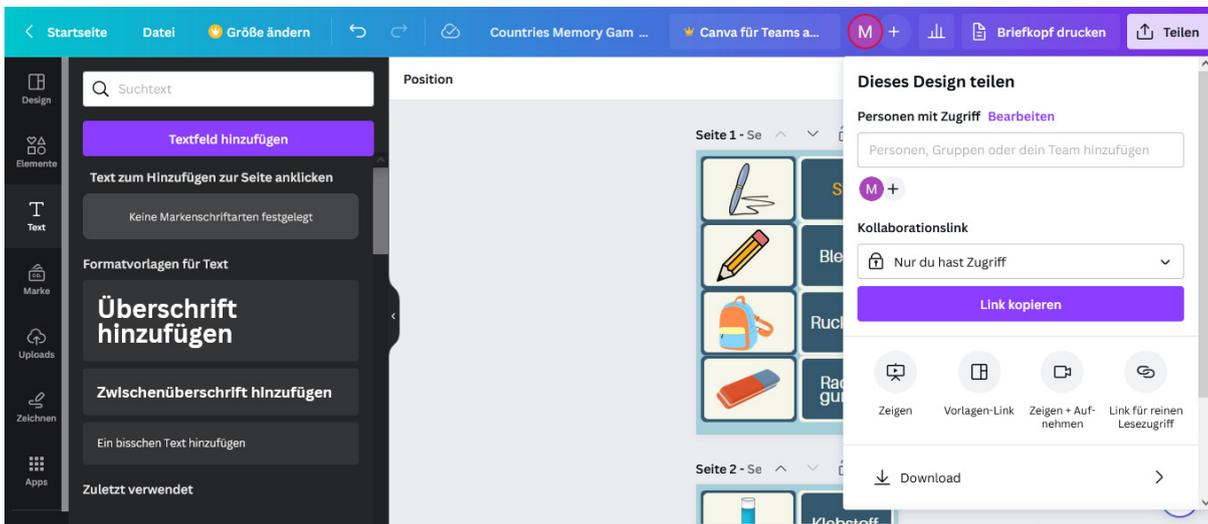
9. Sie können die Schriftart, die Schriftgröße und die Farbe ändern, indem Sie das zu ändernde Wort markieren.



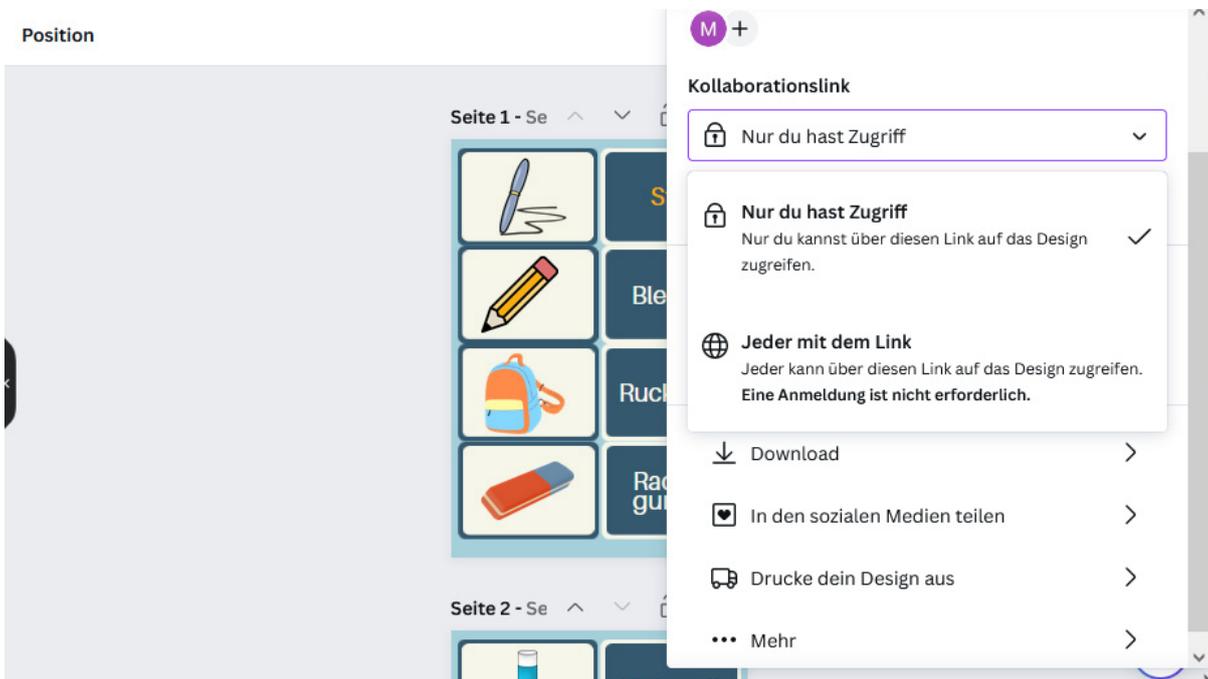
10. Klicken Sie auf das Symbol für den Namen der Schriftart, die Größe und die Farbe, um die gewünschten Änderungen vorzunehmen. Vergrößern Sie die Schriftgröße und ändern Sie die Farbe von weiß zu gelb.



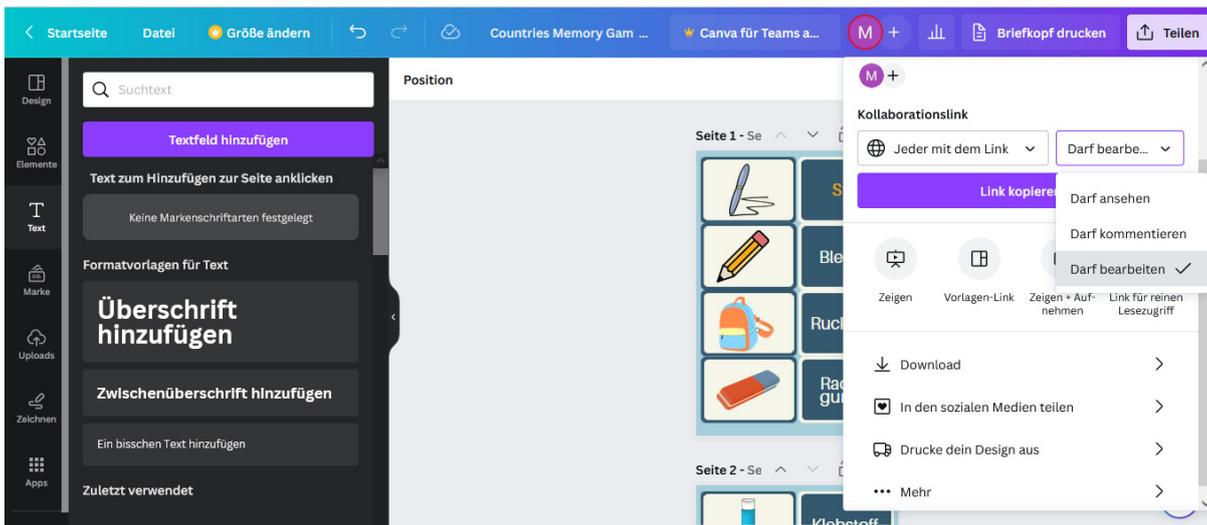
11. Wenn Sie weitere Seiten hinzufügen möchten, können Sie auf das “+” klicken. Dadurch wird die Seite dupliziert. Ändern Sie dann Bilder und Text nach Bedarf.
12. Wenn Sie Seiten aus Ihrer Vorlage löschen möchten, klicken Sie auf das Papierkorb-Symbol.
13. Wenn Sie Ihre Änderungen rückgängig machen möchten, klicken Sie auf den Rückwärtspfeil oben links auf Ihrem Bildschirm.
14. Alle Ihre Änderungen werden automatisch gespeichert. Wenn Sie mit Ihrem Entwurf zufrieden sind, können Sie ihn teilen oder herunterladen. Klicken Sie dazu auf “Teilen” oben rechts auf Ihrem Bildschirm.



15. Um Ihr Memory-Spiel zu drucken, klicken Sie auf "Download". Canva schlägt das für die Art des Dokuments am besten geeignete Format vor, bietet Ihnen aber auch eine Reihe anderer Optionen an. Wählen Sie Ihre bevorzugte Option, klicken Sie darauf und dann auf "Download".
16. Das Dokument wird automatisch heruntergeladen und auf Ihrem Bildschirm angezeigt. Speichern Sie es oder drucken Sie es direkt aus.
17. Sie können Ihren Entwurf auch mit Ihren Kollegen teilen. Klicken Sie dazu auf "Teilen". Wählen Sie dann, wie Sie den Link weitergeben möchten:



18. Wählen Sie Ihre bevorzugte Option und entscheiden Sie, welche Rechte Sie Ihren Kolleg*innen oder Lernenden geben möchten:



19. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf "Link kopieren". Sie können den Link nun per E-Mail weitergeben.
20. Der Entwurf bleibt in Ihrem Konto gespeichert, sodass Sie ihn jederzeit und so oft Sie wollen weiter bearbeiten können.

Erstellen eines Kreuzwortsätsels zur Wiederholung

Es gibt eine Vielzahl von Webseiten zur Erstellung von Kreuzwortsätseln - die meisten davon sind kostenlos:

- XWords:
<https://www.xwords-generator.de/en>
- Teacher's Corner:
<https://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/crossword/>
- Crossword Labs:
<https://crosswordlabs.com/>
- Discovery Education:
<https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/criss-cross>
- My Crossword Maker:
<https://mycrosswordmaker.com/>

Hier finden Sie eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, wie Sie ein Kreuzwortsätsel mit Crossword Labs erstellen können. Die Webseite steht auf Englisch zur Verfügung. Sie können aber dennoch Materialien für alle Sprachen erstellen.

Bevor Sie beginnen, sollten Sie eine Liste von Vokabeln vorbereiten, die Sie in das Kreuzwortsätsel aufnehmen möchten. Für diese Demonstration werden wir ein Kreuzwortsätsel über persönliche Eigenschaften erstellen.

1. Gehen Sie zu <https://crosswordlabs.com/>. Sie sehen dann folgende Startseite.

Crossword Labs

Make a Crossword [Find a Crossword](#) [About](#) [Login/Sign Up](#)

Crossword Puzzle Title

Enter the answer, a space and then the clue. One word/clue pair per line. [Need to see an example?](#)

Free, Fast & Easy

Crossword Labs is a crossword puzzle maker. It's the simplest and fastest way to build, print, share and solve crossword puzzles online. And it's free to use!

No ads, no watermarks, and no registration required.

Over **one million** crossword puzzles made!

Sample Crosswords

- [The Planets](#)
- [Weather](#)
- [Animals](#)

.....

Find a Crossword Puzzle

Find a ready-made crossword

2. Geben Sie einen Titel ein, z.B. Persönliche Eigenschaften.

Crossword Labs

Make a Crossword [Find a Crossword](#) [About](#) [Login/Sign Up](#)

Crossword Puzzle Title

Persönliche Eigenschaften |

Enter the answer, a space and then the clue. One word/clue pair per line. [Need to see an example?](#)

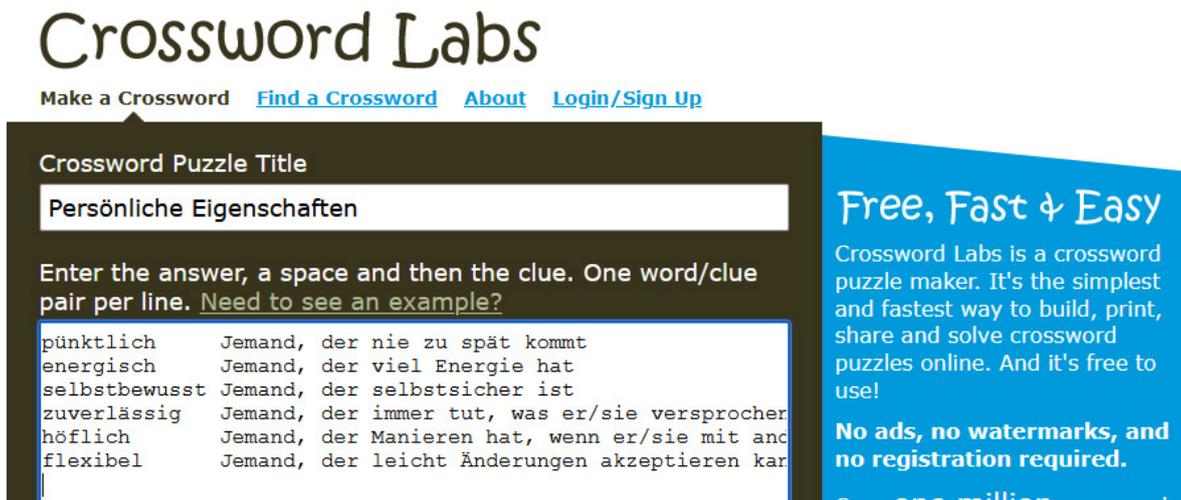
Free, Fast & Easy

Crossword Labs is a crossword puzzle maker. It's the simplest and fastest way to build, print, share and solve crossword puzzles online. And it's free to use!

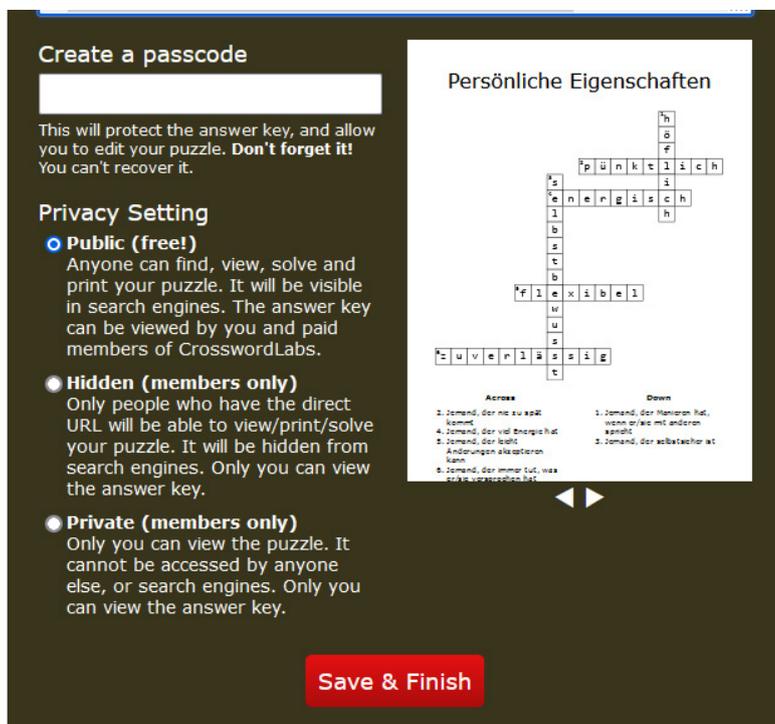
3. Geben Sie die Antwort, ein Leerzeichen und dann den Hinweis ein. Ein Wort/Hinweis-Paar pro Zeile. Verwenden wir die folgenden Wörter und Beschreibungen für diese Demonstration:

- Jemand, der nie zu spät kommt = pünktlich
- Jemand, der viel Energie hat = energisch
- Jemand, der selbstsicher ist = selbstbewusst
- Jemand, der immer tut, was er/sie versprochen hat = zuverlässig
- Jemand, der Manieren hat, wenn er/sie mit anderen spricht = höflich
- Jemand, der leicht Änderungen akzeptieren kann = flexibel

4. Wenn alles fertig ist, sollte Ihr Bildschirm so aussehen:



5. Unter dem Eingabefeld für die Hinweise und Antworten sehen Sie eine Vorschau auf Ihr Kreuzworträtsel.



6. Erstellen Sie ein Passwort und geben Sie es in das Feld "Create a passcode" ein. Das Passwort schützt den Lösungsschlüssel und ermöglicht es Ihnen, Ihr Rätsel zu bearbeiten. Vergessen Sie es nicht! Sie können es nicht wiederherstellen.
7. Wählen Sie eine der Privatsphäre-Einstellungen. Wenn Sie die kostenlose Website-Version verwenden, können Sie nur "Public" ("Öffentlich") wählen. Um den Zugang zu Ihrem Kreuzworträtsel zu beschränken, benötigen Sie ein kostenpflichtiges Abonnement.
8. Klicken Sie dann unten auf der Seite auf "Save & Finish", um das Rätsel zu

speichern und fertigzustellen.

9. Ihr Kreuzworträtsel wird nun erstellt und auf einer neuen Seite angezeigt:

Crossword Labs

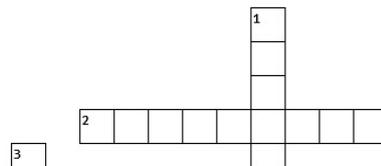
[Make a Crossword](#) [Find a Crossword](#) [About](#) [Login/Sign Up](#)

Persönliche Eigenschaften

[Print](#) [Share](#) [Edit](#) [Answers](#) 

All Done! Make sure you bookmark this page or email it to yourself. If you don't, you may have a hard time getting back to this page!

Click a cell to start solving your puzzle, or click "Share" above to see options for sharing, embedding, exporting and printing.



Across

2. Jemand, der nie zu spät kommt
4. Jemand, der viel Energie hat
5. Jemand, der leicht Änderungen akzeptieren kann
6. Jemand, der immer tut, was er/sie versprochen hat

Down

1. Jemand, der Manieren hat, wenn er/sie mit anderen spricht
3. Jemand, der selbstsicher ist

10. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, können Sie es ausdrucken, indem Sie auf "Print" klicken.

11. Wenn Sie einige Änderungen vornehmen möchten, klicken Sie auf "Edit". Damit kehren Sie zur vorherigen Seite zurück. Fahren Sie mit Schritt 3 fort.

Wenn Sie den Link zu Ihrem Kreuzworträtsel versenden möchten, klicken Sie auf "Share". Im folgenden Fenster werden Ihnen verschiedene Optionen angeboten:

Share This Crossword Puzzle

URL
<https://crosswordlabs.com/view/personliche-> [Copy](#) [Share](#)

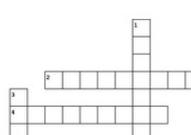
Focus Mode URL
<https://crosswordlabs.com/embed/personliche-> [Copy](#) [Share](#)

Embed Code (Help)
`<iframe width="500" height="500" style="border:3px` [Copy](#)

Copy/Print/Export

[Print](#) [PDF](#) [SVG](#) [PNG](#)
[Copy](#) and paste into Word

Persönliche Eigenschaften



1 Border Width
11 Number Font Size
30 Box Size
 Show Answers
 Show Word Bank

1. Hier erhalten Sie die URL. Sie haben auch die Möglichkeit, Ihr Kreuzworträtsel zu kopieren und einzufügen, es in verschiedene Formate zu exportieren oder einen Einbettungscode zu erhalten, mit dem Sie das Kreuzworträtsel in Online-Plattformen wie Moodle einbinden können.
2. Klicken Sie auf "Answers", um das Kreuzworträtsel einschließlich der Antworten anzuzeigen.
3. Klicken Sie auf das Symbol mit den drei Balken neben "Answers", um das Kreuzworträtsel zu vergrößern oder zu verkleinern oder um es zu löschen.

Praktische Übung: Spiele für den Grammatik- oder Wortschatzunterricht entwerfen

In dieser Übungseinheit haben die Teilnehmer*innen die Möglichkeit, selbst ein Spiel für den Grammatik- oder Wortschatzunterricht zu entwerfen. Dies kann auf traditionelle Art und Weise geschehen, indem traditionelle Schreibwaren verwendet werden oder digitale Designplattformen wie Canva, Crossword Labs oder ähnliche Plattformen genutzt werden.

Anpassung der Spiele an die spezifischen Bedürfnisse von Migrant*innen als Lernende

Ähnlichkeiten zwischen der Muttersprache (L1) und der Zielsprache (L2) können für das Erlernen der Sprache des Gastlandes hilfreich sein. Die meisten Sprachlernenden neigen dazu, mehr oder weniger stark das Vokabular und die Grundstrukturen ihrer Muttersprache zu verwenden. Diese Ähnlichkeiten können sehr hilfreich sein, da sie es den Lernenden ermöglichen, Wörter zu erkennen, die sie vielleicht noch nie zuvor gesehen oder gehört haben!

Ähnlichkeiten zwischen der Muttersprache und der Sprache des Aufnahmelandes können also gezielt genutzt werden, um neues Vokabular zu erwerben. Dies ist besonders effektiv, wenn alle oder die meisten Lernenden in einer Gruppe dieselbe Muttersprache sprechen. Die folgenden Spiele können verwendet werden, um neue Wörter in der Sprache des Gastlandes auf der Grundlage der Muttersprache zu lernen:

- **Domino:** Der erste Teil der Karte zeigt das L1-Wort, das mit dem entsprechenden L2-Wort kombiniert werden muss
- **Memory:** Eine Karte zeigt das L1-Wort und eine weitere Karte das L2-Wort. Die L1-Wörter können nach Möglichkeit auch durch Bilder ersetzt werden.
- **Wortsuche:** Übungen mit Bildern zu den Wörtern, die in dem Wortsuchrätsel enthalten sind. Die Lernenden müssen die L2-Wörter auf der Grundlage ihrer Kenntnisse der Begriffe in ihrer Muttersprache finden.

Ähnlichkeiten zwischen L1 und L2 können jedoch auch dazu führen, dass Lernende fälschlicherweise Wörter in den beiden Sprachen erkennen, die zwar ähnlich aussehen, aber in Wirklichkeit anders sind. Diese Wörter werden als falsche Freunde bezeichnet. Um Missverständnisse zu vermeiden, kann zusätzliches Üben erforderlich sein. Die folgenden Spiele können verwendet werden, um falsche Freunde zu üben:

- **Wahr/Falsch-Quiz**: Quizfragen, die die richtige und falsche Übersetzung eines Wortes angeben.
- **Multiple-Choice-Quiz**: Quizfragen, die ein Wort oder eine Redewendung und mehrere Übersetzungen enthalten.
- **Memory**: Die Karten sollten so gestaltet sein, dass die Lernenden zunächst gemeinsam die falschen Freunde finden müssen, und zwar nach dem bekannten Verfahren/Regeln des Memory-Spiels. Zusätzlich müssen die Lernenden dann die richtigen Bedeutungen finden.
- **Wörter ziehen**: Füllen der Lücken in Sätzen durch Ziehen der richtigen Bedeutung.
- **Domino**: Ein Stein enthält ein Bild und muss mit dem passenden Begriff kombiniert werden. Es gibt sowohl einen Stein mit dem falschen Freund als auch einen Stein mit dem passenden Begriff. Das Spiel kann nur beendet werden, wenn alle Steine richtig angeordnet sind, d.h. wenn die richtigen Übersetzungen jeweils mit dem Bild kombiniert werden.

3.3 Vermittlung von kommunikativen Fähigkeiten durch Spiele

Einführung in die verschiedenen Arten von Kommunikationsspielen

Es gibt eine Vielzahl von Spielen zum Üben von Kommunikationsfähigkeiten. Zu den gängigsten Spielen gehören:

- Ratespiele
- Bildspiele
- Klangspiele
- Pantomime
- Faktenfindungsspiele
- Debatten

- Puzzlespiele
- Rollenspiele
- Spiele zum Erzählen von Geschichten

Präsentation der entsprechenden Spiele, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurden

Die folgenden Spiele wurden zum Üben kommunikativer Fertigkeiten entwickelt:

Thema	Niveau-stufe	Art des Spiels	Kurze Beschreibung des Spiels
Gesundheit	A1	Grammatik, Wortschatz	1. Zuordnung: Bildkarte mit dem Bild von einem Arzt = Wortkarte: ARZT
Gesundheit	A1	Grammatik, Wortschatz	Beim Arzt: Die Lernenden bilden Sätze, indem sie vorgegebene Wörter in die richtige Reihenfolge bringen.
Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung	A2	Grammatik, Wortschatz, Hörverstehen, Schreiben	Geschichten erzählen: Eine Geschichte erzählen
Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung	A1/A2	Grammatik, Wortschatz, Schreiben, Vortragen	Sätze verbinden: Die Lernenden bilden 18 Sätze über das Leben und die Hobbys berühmter Persönlichkeiten.
Persönliche Identität und Wohnen	A1/A2	Grammatik, Wortschatz, Hörverstehen, Lesen	Brettspiel mit Würfeln und Karten: Die Spieler*innen bewegen sich über das Spielfeld und müssen dabei jeweils Fragen über sich beantworten. Alternativ können sie auch eine Herausforderung wählen.
Persönliche Identität und Wohnen	A2	Grammatik, Wortschatz, Hörverstehen	Rollenspiel – neue Freunde finden

Berufsleben und soziale Dienstleistungen	A2	Grammatik, Wortschatz, Sprechen, Hörverstehen	ROLLENSPIEL Spiel 1: Vorstellungsgespräch Spiel 2: Thema 1: Um Hilfe bei der Kindererziehung bitten, Thema 2: Erkundigung nach Gesundheitsdiensten
Soziale Dienstleistungen	A2	Wortschatz, Lesen	Quizizz: Lückentext

Testen der Spiele und Feedback

Feedback-Bogen s. Seite 36

Erstellen von Kommunikationsspielen

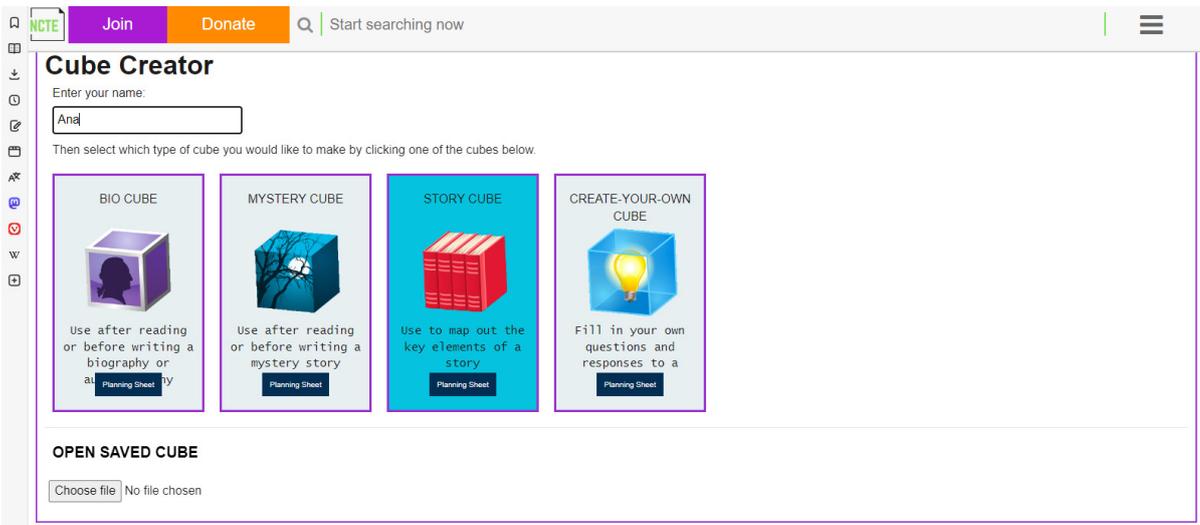
Ein Kommunikationsspiel erstellen

Wir werden einen Würfel erstellen, mit dem man die Schlüsselemente einer Geschichte darstellen kann. Wählen Sie eine Geschichte, über die Sie sprechen möchten.

Für diese Demonstration werden wir einen Würfel über die Grundelemente von "Harry Potter und der Stein der Weisen" (Buch/Film) erstellen. Die Webseite steht auf Englisch zur Verfügung. Sie können aber dennoch Materialien für alle Sprachen erstellen.

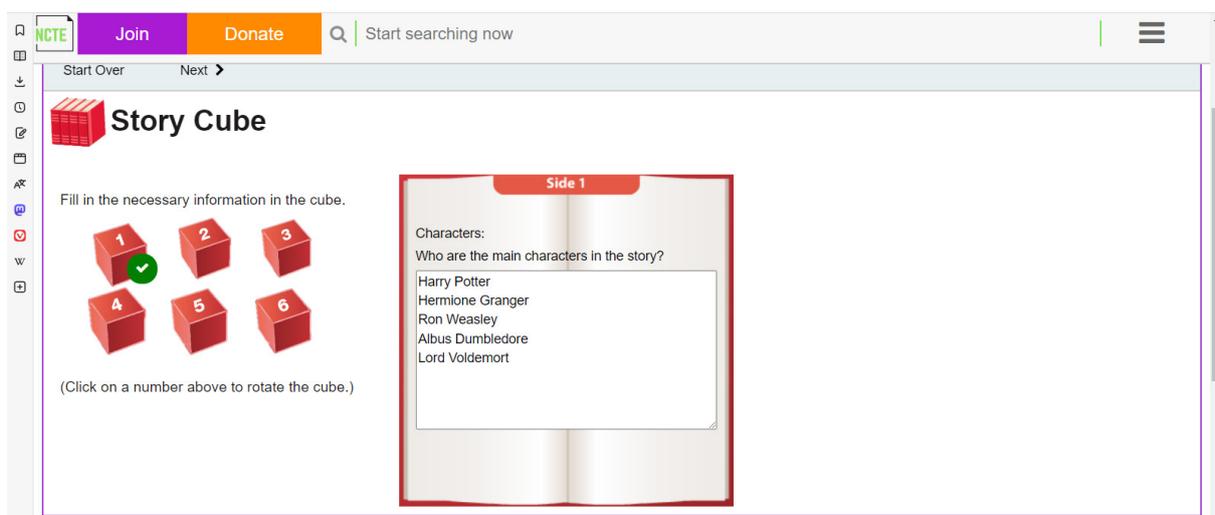
1. Öffnen Sie den Link und klicken Sie auf "LAUNCH THE TOOL!"
<https://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator>

2. Unter dem Titel "Cube Creator" befindet sich das Feld "Enter your name". Geben Sie dort Ihren Namen ein. Wählen Sie dann eine der vier Möglichkeiten aus, um einen Würfel zu erstellen. In diesem Fall "Story Cube".



3. Es erscheint Seite 1 des Würfels Characters - "Who are the main characters in the story?" ("Charaktere - Wer sind die Hauptfiguren in der Geschichte?")

- Füllen Sie das Feld aus.
- (Für unser Beispiel)
- Harry Potter
- Hermine Granger
- Ron Weasley
- Albus Dumbledore
- Lord Voldemort



4. Klicken Sie auf den Würfel Nummer 2. Sie sehen nun Seite 2 des Würfels "Settings: Where does the story take place?" ("Schauplätze: Wo findet die

Geschichte statt?“)

Füllen Sie das Kästchen aus mit:

Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei

The screenshot shows the NCTE Story Cube interface. At the top, there are buttons for 'Join' and 'Donate', and a search bar with the text 'Start searching now'. Below this, there are navigation buttons: 'Start Over', '< Back', and 'Next >'. The main content area is titled 'Story Cube' and contains the instruction 'Fill in the necessary information in the cube.' To the left, there is a 3D representation of a red cube with six faces numbered 1 through 6. Faces 1 and 2 have green checkmarks. Below the cube, it says '(Click on a number above to rotate the cube.)'. To the right, there is a large text box labeled 'Side 2' with the following text: 'Setting: Where does the story take place? Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry'.

5. Klicken Sie auf den Würfel Nummer 3. Sie sehen nun Seite 3 des Würfels "Conflict: What is the main problem in the story?" ("Konflikt: Was ist das Hauptproblem in der Geschichte?“)

Füllen Sie das Kästchen aus mit:

Harry findet einen Ort, an dem es Zauberer wie ihn gibt, und Voldemort versucht, zurückzukehren. Sein Plan ist es, den Stein der Weisen zu stehlen und ihn zu benutzen, um unsterblich zu werden.

The screenshot shows the NCTE Story Cube interface. At the top, there are buttons for 'Join' and 'Donate', and a search bar with the text 'Start searching now'. Below this, there are navigation buttons: 'Start Over', '< Back', and 'Next >'. The main content area is titled 'Story Cube' and contains the instruction 'Fill in the necessary information in the cube.' To the left, there is a 3D representation of a red cube with six faces numbered 1 through 6. Faces 1, 2, and 3 have green checkmarks. Below the cube, it says '(Click on a number above to rotate the cube.)'. To the right, there is a large text box labeled 'Side 3' with the following text: 'Conflict: What is the main problem in the story? Harry finds a place where there are wizards like him, and Voldemort tries to return. His plan is to steal the Sorcerer's Stone and use it to achieve immortality.'

6. Klicken Sie auf den Würfel Nummer 4. Sie sehen nun Seite 4 des Würfels "Resolution: How is the problem resolved?" ("Lösung: Wie wird das Problem gelöst?")

Füllen Sie das Kästchen aus mit:

Harry hält - mit Hilfe seiner Freunde - Voldemort davon ab, den Stein der Weisen zu stehlen. Gryffindor gewinnt den Hauspokal.

Start Over < Back Next >

Story Cube

Fill in the necessary information in the cube.

1 2 3
4 5 6

(Click on a number above to rotate the cube.)

Side 4

Resolution:
How is the problem resolved?
Harry - with the help of his friends - keeps Voldemort from taking the Sorcerer's Stone. Gryffindor wins the house cup.

7. Klicken Sie auf den Würfel Nummer 5. Sie sehen nun Seite 5 des Würfels "Theme: What is the topic or subject of the story?" ("Thema: Was ist das Thema oder der Gegenstand der Geschichte?")

Füllen Sie das Kästchen aus mit:

Harry Potter, ein junger Zauberer, der an seinem elften Geburtstag sein magisches Erbe entdeckt, als er einen Aufnahmebrief für die Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei erhält.

Start Over < Back Next >

Story Cube

Fill in the necessary information in the cube.

1 2 3
4 5 6

(Click on a number above to rotate the cube.)

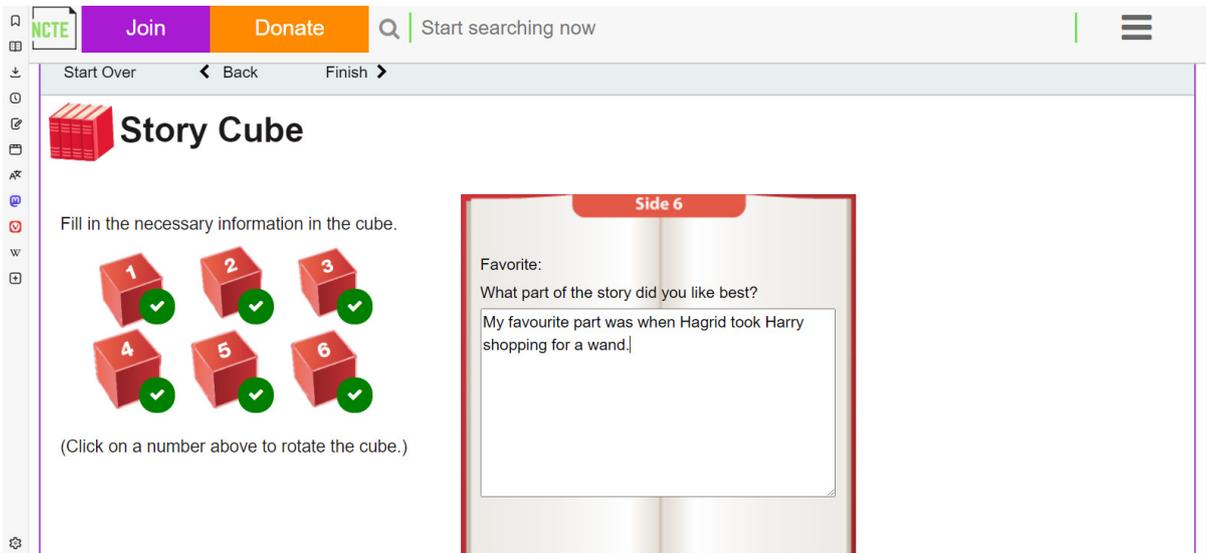
Side 5

Theme:
What is the topic or subject of the story?
Harry Potter, a young wizard who discovers his magical heritage on his eleventh birthday, when he receives a letter of acceptance to Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry.

8. Klicken Sie auf den Würfel Nummer 6. Nun sehen Sie Seite 6 des Würfels "Favourite: What part of the story did you like best?" ("Lieblingsszene: Welcher Teil der Geschichte hat dir am besten gefallen?")

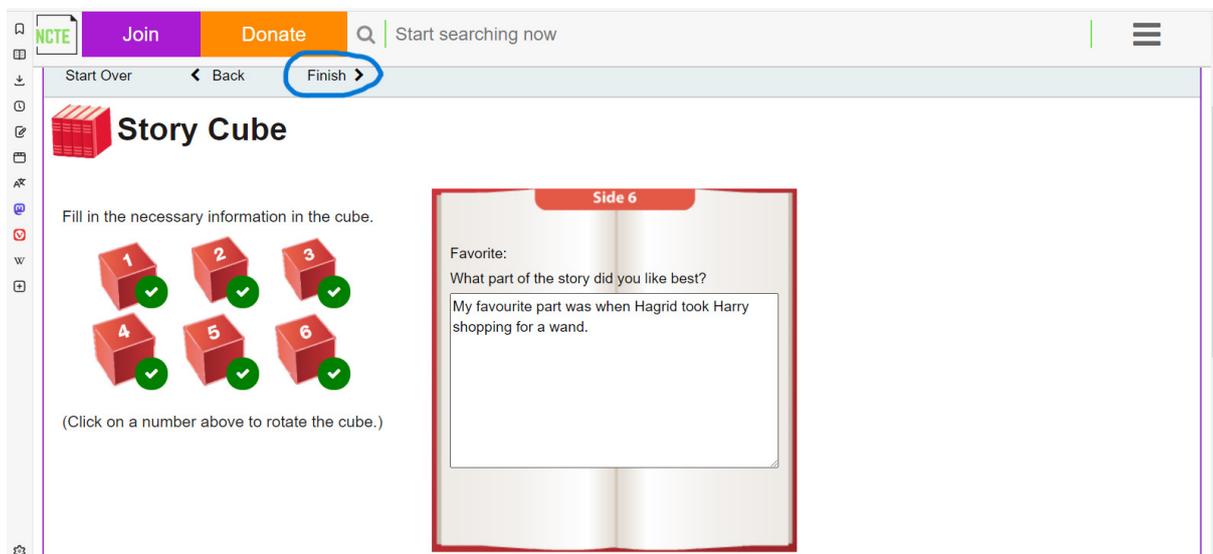
Füllen Sie das Kästchen aus mit:

Am besten hat mir gefallen, als Hagrid mit Harry einen Zauberstab gekauft hat.



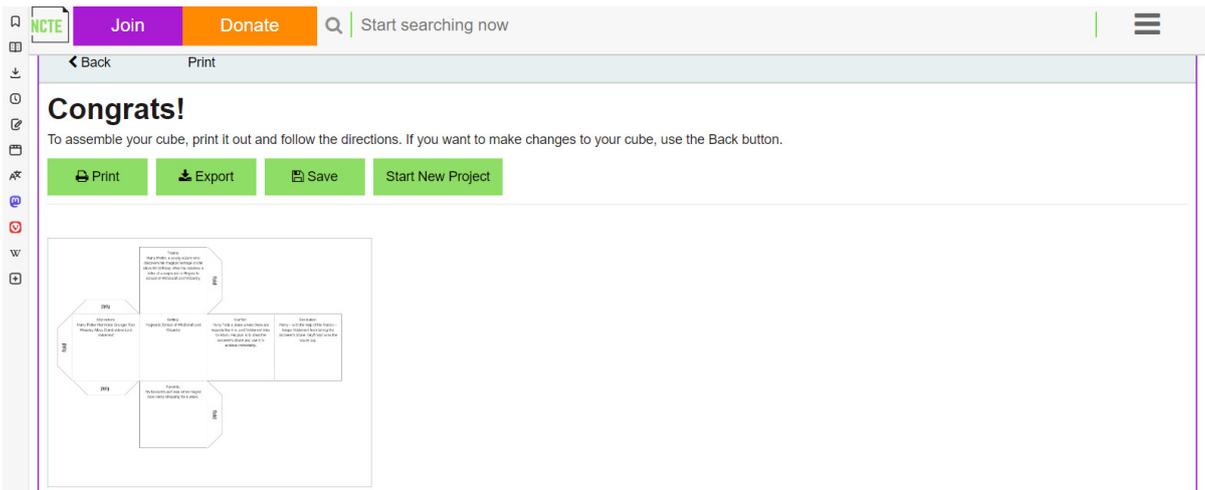
The screenshot shows the 'Story Cube' interface. At the top, there are navigation buttons: 'Join' (purple), 'Donate' (orange), and a search bar with the text 'Start searching now'. Below this, there are buttons for 'Start Over', '< Back', and 'Finish >'. The main content area is titled 'Story Cube' and contains the instruction 'Fill in the necessary information in the cube.' Below this instruction are six red cubes numbered 1 through 6, each with a green checkmark. Below the cubes is the text '(Click on a number above to rotate the cube.)'. To the right of the cubes is a large red-bordered box representing an open book. The top of the book is labeled 'Side 6'. The text inside the book reads: 'Favorite: What part of the story did you like best? My favourite part was when Hagrid took Harry shopping for a wand.'

9. Klicken Sie auf "Finish".

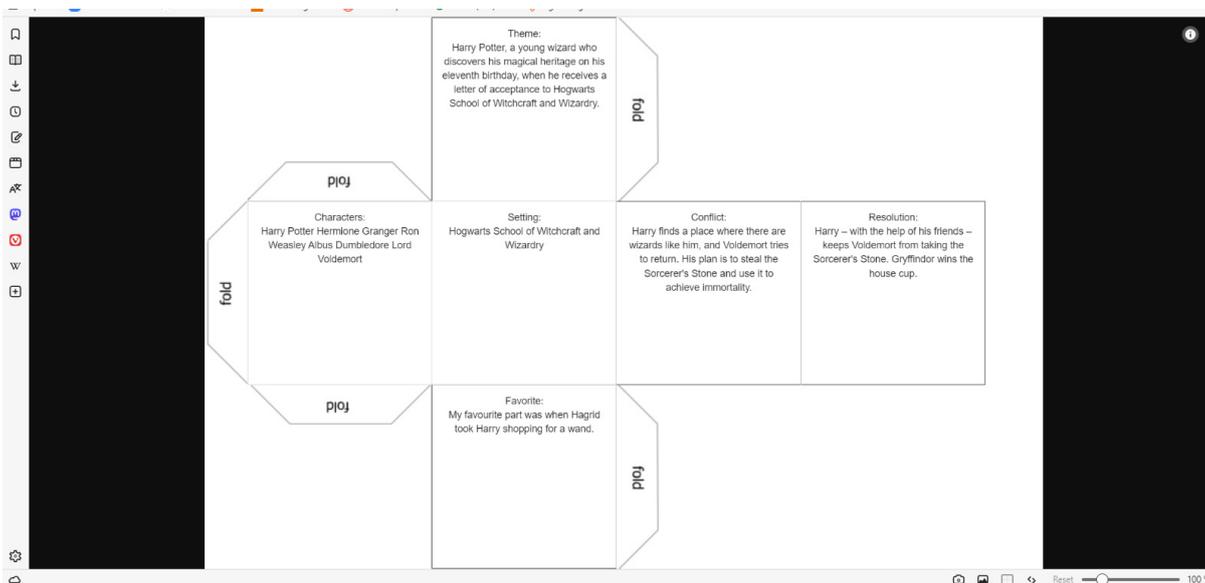


The screenshot shows the 'Story Cube' interface, identical to the previous one, but with the 'Finish >' button highlighted by a blue circle. The rest of the interface, including the navigation bar, the 'Story Cube' title, the instruction, the six numbered cubes with checkmarks, and the book display on 'Side 6' with the text 'Favorite: What part of the story did you like best? My favourite part was when Hagrid took Harry shopping for a wand.', remains the same.

10. Jetzt ist Ihr Würfel fertig. Sie können überprüfen, ob alles richtig ist und ihn ausdrucken. Wenn nicht, können Sie zurückgehen.



11. Sie können den Würfel in einem anderen Fenster öffnen, um ihn besser lesen zu können.



Praktische Übung: Kommunikationsspiele erstellen

In dieser Übungseinheit haben die Teilnehmer*innen die Möglichkeit, selbst ein Kommunikationsspiel zu entwerfen. Dies kann auf traditionelle Art und Weise mit traditionellen Schreibwaren oder mit Hilfe digitaler Designplattformen geschehen.

3.4 Digitale Spiele

Die ständigen Entwicklungen im Bereich der IKT haben dazu geführt, dass nicht nur physische Spiele im Sprachunterricht eingesetzt werden, sondern dass auch digitale Lernspiele immer wichtiger werden. Dies wurde durch die Lockdowns während der Covid 19-Pandemie noch verstärkt. Es gibt eine große Auswahl an vorgefertigten Lernspielen, aber auch die Möglichkeit, eigene Lernspiele zu erstellen. Darüber hinaus gibt es viele verschiedene Anbieter, die sowohl kostenlose als auch kostenpflichtige Konten anbieten.

Allerdings stellt sich oft heraus, dass den Lehrkräften die technischen Fähigkeiten zur Erstellung digitaler Lernspiele fehlen oder dass die technische Ausstattung am Kursort oder auf Seiten der Lernenden den Einsatz digitaler Lernspiele behindert.

Die folgenden EU-geförderten Projekte bieten Weiterbildungsmöglichkeiten für Lehrkräfte an. Einige enthalten auch Ideen und Anleitungen für die Erstellung digitaler Lernspiele:

Digital pedagogy Cookbook: Im Rahmen dieses Projekts wurde ein "Rezeptbuch" erstellt, das Schritt-für-Schritt-Anleitungen für die Erstellung digitaler Lernmaterialien enthält.

🔗 Link: <http://digitalpedagogycookbook.eu>

Shaping digital classes: Dieses Projekt richtet sich an Lehrkräfte, die ihre digitalen Fähigkeiten in vier verschiedenen Bereichen verbessern möchten. Das Projekt bietet eine Online-Lernplattform mit Kursen, die sich an Anfänger und Fortgeschrittene richten. Dort gibt es auch Tutorials zur Nutzung verschiedener Apps.

🔗 Link: <https://shapingdigitalclasses.eu>

Aid Kit for Online Autonomous Classes: Das Hauptziel des Projekts besteht darin, Lehrkräften beizubringen, wie sie motivierende digitale (Fern-)Kurse für erwachsene Lernende, insbesondere für gefährdete Gruppen, in nicht-formalen Lernprogrammen gestalten können.

🔗 Link: <https://aid-kit.erasmus.site>

Vorteile digitaler Spiele

Digitale Lernspiele bieten sowohl für die Lernenden als auch für Lehrkräfte eine Vielzahl von Vorteilen.

Sofortiges Feedback: Im Gegensatz zu herkömmlichen Übungen und/oder Tests

erhalten Lernende, die digitale Spiele verwenden, sofortiges Feedback zu ihren Aktionen/Antworten. Je nach Spiel kann es auch Kommentare oder Hinweise geben, die die Lernenden ermutigen, es noch einmal zu versuchen, wenn ihre Antwort nicht richtig war. Dies wirkt sich wiederum positiv auf die Motivation der Lernenden aus.

Digitale Identität: In der digitalen Welt erstellen die Lernenden Profile oder Avatare, um einer Plattform beizutreten oder an Online-Spielen teilzunehmen. So können sie wählen, wer sie sein wollen. Sie können unter ihrem echten Namen teilnehmen, einen Spitznamen verwenden oder einen ganz neuen Namen wählen. In digitalen Spielen können sie auch einen Charakter ihrer Wahl erstellen, der ihrem eigenen Aussehen und ihrer Persönlichkeit ähneln kann oder auch nicht. Dies kann ihnen eine Freiheit geben, die sie in traditionellen Lernumgebungen nicht erleben können. Weniger wortgewandte oder schwächere Lernende haben die Möglichkeit, sich zu beteiligen, ohne von den anderen Lernenden beurteilt zu werden.

Wettbewerb: Viele Plattformen, wie z.B. Quizizz, erlauben es mehreren Lernenden, ein Spiel gleichzeitig zu spielen und schaffen so ein Element des Wettbewerbs, das viele Lernende als motivierend empfinden.

Mehrere Lernstile: Im Gegensatz zu physischen Spielen können digitale Spiele Töne und grafische Darstellungen kombinieren, um viele verschiedene Lernstile in einem Spiel anzusprechen.

Flexibilität: Während physische Spiele nur während der Unterrichtszeit gespielt werden können, sind digitale Spiele rund um die Uhr verfügbar. Die Lernenden können digitale Spiele also spielen, wann und wo immer sie wollen und so lange sie wollen. Dies kann für Lernende von Vorteil sein, die nur eine begrenzte Zeit zum Lernen zur Verfügung haben und es nicht zum Präsenzunterricht schaffen.

Selbstgesteuertes Lernen: Digitale Spiele ermöglichen es den Lernenden, ihren Lernprozess zu bestimmen und zu kontrollieren. Die Lernenden können digitale Spiele so oft spielen, wie sie möchten. In den meisten Fällen gibt es auch verschiedene Schwierigkeitsstufen. So können sie auf dem Niveau lernen, das ihren Bedürfnissen entspricht. Einige digitale Spiele bieten auch Hilfe durch Kommentare oder andere Unterstützungsfunktionen.

Verfolgung des Lernfortschritts: Die Lehrkräfte können überprüfen, welche Lernenden an einem digitalen Spiel oder einer Aufgabe teilgenommen haben und wie die Lernenden abgeschnitten haben. Dies kann helfen, den Lernfortschritt zu verfolgen. Da die Antworten automatisch benotet werden, müssen die Lehrkräfte weniger Zeit aufwenden, um die Antworten zu überprüfen und den Lernfortschritt zu dokumentieren.

Weitere Vorteile sind:

- Viele Apps wie Quizizz, Quizlet oder H5P-Aktivitäten können in Lernmanagementsysteme wie Moodle oder Google Classrooms eingebettet werden.
- Nach der Erstellung werden die digitalen Spiele im Konto gespeichert und können mit einer unbegrenzten Anzahl von Lernenden geteilt werden.
- Große Vielfalt an Aktivitäten: Je nachdem, welche App verwendet wird, gibt es eine große Auswahl an digitalen Spielen. So können digitale Spiele in fast jedem Fach und für viele verschiedene Zwecke eingesetzt werden, z. B. als Eisbrecher, zum Üben, zum Wiederholen usw.

Präsentation der entsprechenden Spiele, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurden

Die folgenden digitalen Spiele wurden auf der Plattform Quizizz entwickelt:

Thema	Niveau-stufe	Art des Spiels	Kurze Beschreibung des Spiels
Bildung und Ausbildung	A1	Wortschatz	Quizizz: Vokabel-Spiel (Multiple Choice und Lückentext)
Bildung und Ausbildung	A2	Leseverstehen	Quizizz :Leseverstehen (Multiple Choice und Lückentext)
Gesundheit	A1	Grammatik, Wortschatz	Quizizz: Gesunde Ernährung
Auf dem Markt	A1/A2	Grammatik, Wortschatz	Quizizz: Alltagsgegenstände
Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung	A1	Wortschatz	Quizizz: Wortschatz
Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung	A2	Wortschatz	Quizizz: Das Gastland kennenlernen
Persönliche Identität und Wohnen	A1	Wortschatz, Leseverstehen	Quizizz: Lücken in Sätzen vervollständigen

Persönliche Identität und Wohnen	A1	Wortschatz, Leseverstehen	Quizizz: Quiz mit Bildern zu Tätigkeiten im Haus
Persönliche Identität und Wohnen	A2	Wortschatz und Leseverstehen	Quizizz: Richtig/Falsch-Fragen zum Standort von Personen in einem großen Haus.
Soziale Dienstleistungen	A2	Wortschatz, Lesen	Quizizz: Lückentext
Berufsleben	A1	Wortschatz	Quizizz: Berufe erraten
Auf dem Markt	A1	Wortschatz	Quizizz: Die Namen von Obst und Gemüse lernen
Auf dem Markt	A2	Wortschatz, Verben	Quizizz: Die Lernenden können 10 Sätze mit Wortschatz bilden, der beim Lebensmitteleinkauf nützlich ist.

Testen der Spiele und Feedback

Feedback-Bogen s. Seite 36

Digitale Sprachlernspiele selbst erstellen

Es gibt eine Vielzahl von Plattformen zur kostenlosen Erstellung digitaler Lernspiele. Für die meisten Plattformen gibt es auch kostenpflichtige Versionen mit zusätzlichen Funktionen. Die folgenden Plattformen ermöglichen es Lehrkräften, ihre eigenen digitalen Lernspiele zu erstellen:

- Quizizz: Quizizz ist eine Lernplattform, die zahlreiche Werkzeuge bietet, um den Unterricht unterhaltsam, interaktiv und ansprechend zu gestalten. Lehrkräfte können Lektionen erstellen, formative Beurteilungen durchführen, Hausaufgaben zuweisen und andere Interaktionen mit ihren Lernenden (für alle Klassenstufen) auf eine fesselnde Art und Weise durchführen.

🔗 Link: <https://quizizz.com/?lng=en>

- Quizlet: Quizlet ist ein Webtool und eine mobile App, die das Lernen durch verschiedene Lerntools wie Karteikarten und spielbasierte Quizze unterstützt. Lehrkräfte können ihre eigene Klasse auf Quizlet erstellen

und Lernsets mit ihren Lernenden teilen. Sie können entweder Lernsets von Grund auf entwerfen oder nach vorgefertigten Sets suchen, die sie anpassen und in ihrem Unterricht verwenden können.

🔗 Link: <https://quizlet.com/en-gb>

- Socrative: Socrative ist eine digitale Plattform, die die Kommunikation im Unterricht verbessern soll. Es handelt sich um ein Online-Frage-Antwort-System, das ideal für die digitale Interaktion zwischen Lernenden und Lehrkräften ist. Lehrkräfte können Socrative für ein klassenweites Quiz verwenden oder die Klasse in Gruppen aufteilen. Auch Einzelquize sind möglich, so dass die Lehrkräfte mit einzelnen Lernenden arbeiten können. Dank eines Berichtsbereichs können Lehrkräfte den Fortschritt ihrer Lernenden in Echtzeit verfolgen und eine Excel-Tabelle mit Daten zur Gesamtleistung der Klasse herunterladen. Bei den Fragetypen kann es sich um Multiple-Choice-Fragen, Richtig/Falsch-Fragen oder Kurzwantworten handeln, und die Reihenfolge der Fragen kann für jeden Lernenden neu festgelegt werden.

🔗 Link: <https://www.socrative.com>

- StudyStack: StudyStack ist eine Webseite zur Erstellung von Online-Flashcards und ein aktivitätsbasiertes Lernwerkzeug, das sich auf von Benutzer*innen erstellte Inhalte stützt. StudyStack geht kreativ mit den Karteikarten um und erstellt spannende Aktivitäten wie Kreuzworträtsel, Zuordnungsaufgaben, Raten, bevor der Schneemann schmilzt, Multiple-Choice-Fragen, direkte Tests, Worträtsel und andere Spiele wie Hungry Bug und Bug Match, die automatisch mit den anfänglichen Lernkarteikarten der Lehrkraft erstellt werden. Diese unterhaltsamen Aktivitäten können den Lernenden helfen, sich neue Inhalte besser einzuprägen und beim Lernen Spaß zu haben.

🔗 Link: <https://www.studystack.com>

Erstellung eines digitalen Lernspiels mit Quizizz

In diesem Abschnitt zeigen wir Ihnen, wie Sie ein digitales Lernspiel mit der Plattform Quizizz erstellen können, die auch für die Erstellung aller in diesem Projekt entwickelten digitalen Spiele verwendet wurde.

Quizizz Funktionen:

1. Von der Lehrkraft gesteuerte Lektionen/Quiz: Die Lehrkraft bestimmt das Tempo. Die ganze Klasse geht jede Frage gemeinsam durch.
2. Von Lernenden gesteuerte Lektionen/Quize: Die Lernenden kommen

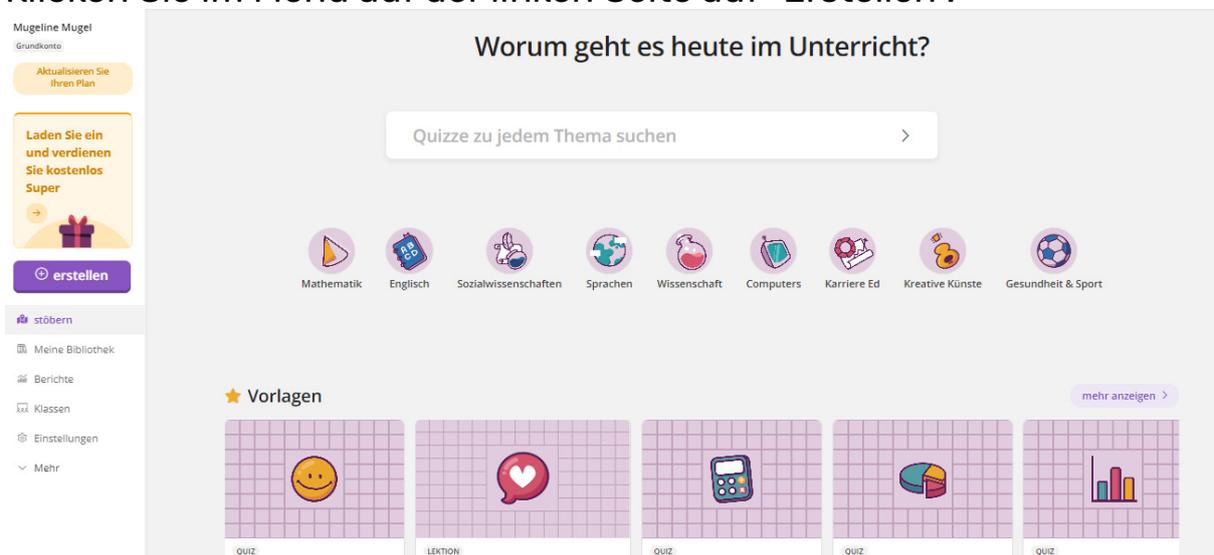
in ihrem eigenen Tempo voran und Sie sehen eine Bestenliste und Live-Ergebnisse für jede Frage oder Lektion.

3. Bringen Sie Ihr eigenes Gerät mit (BYOD): Die Lernenden sehen die Inhalte immer auf ihren eigenen Geräten, seien es PCs, Laptops, Tablets oder Smartphones.
4. Zugang zu Millionen von Quizzes: Importieren Sie jedes öffentliche Quiz im Ist-Zustand, bearbeiten Sie es und passen Sie es an.
5. (Quiz + Lektion) Editor: Wählen Sie aus 6 verschiedenen Fragetypen, fügen Sie Bilder, Videos und Audio hinzu und teleportieren Sie Fragen aus anderen Quiz und Lektionen.
6. Berichte: Erhalten Sie detaillierte Einblicke auf Klassen- und Lernerebene für jedes Quiz. Teilen Sie diese mit Eltern/Erziehungsberechtigten, um den Fortschritt der Lernenden zu überwachen.
7. Optionen zum Anpassen: Optionen zum Anpassen Ihrer Quiz-Sitzungen, um das Niveau des Wettbewerbs und die Geschwindigkeit zu ändern.
8. Teilen & Zusammenarbeit: Teilen Sie Ihr Quiz mit anderen Lehrkräften und/oder bitten Sie sie, daran mitzuarbeiten.

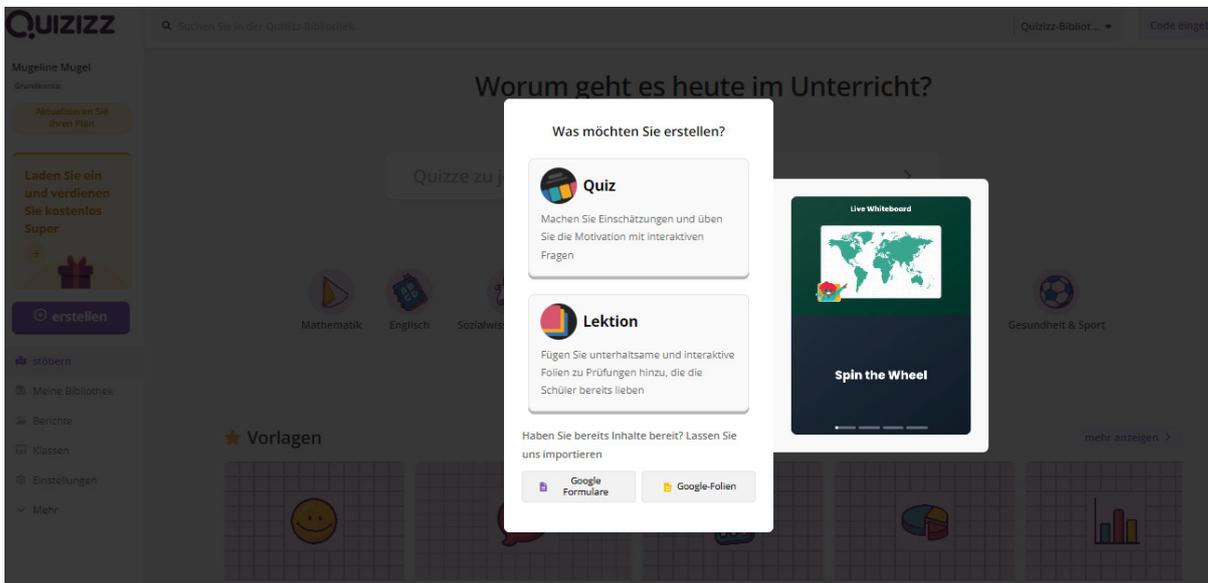
Ein eigenes Quiz erstellen

Wir erstellen ein Quiz zum Üben des Perfekt. Folgen Sie diesen Anweisungen:

1. Klicken Sie im Menü auf der linken Seite auf "Erstellen".

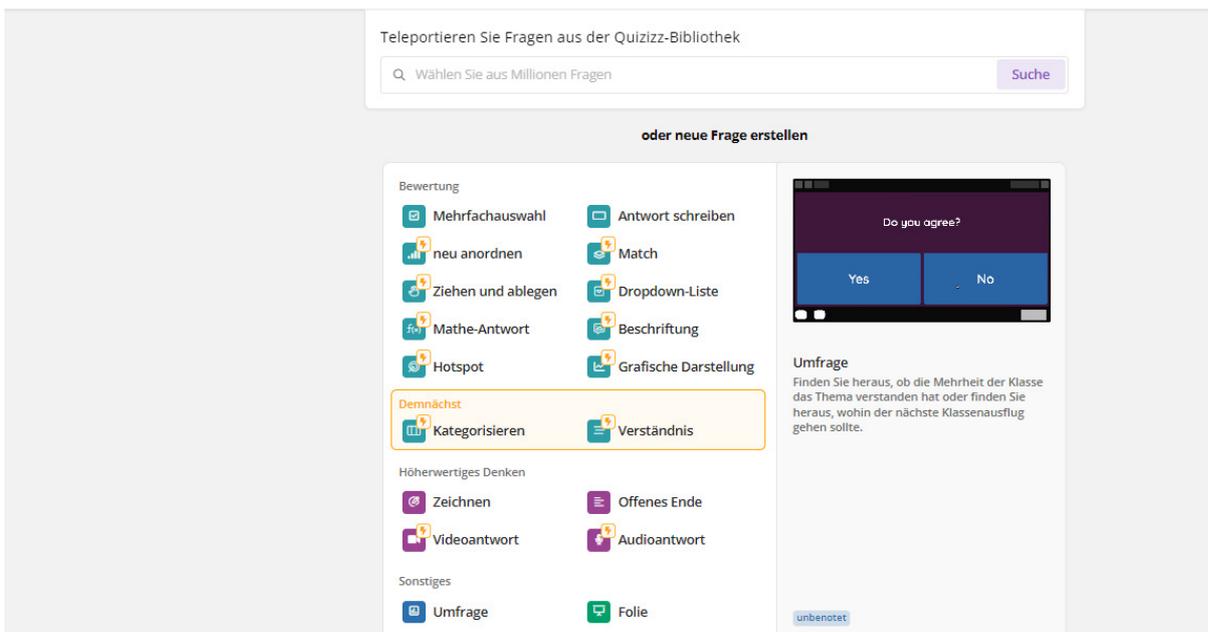


2. Klicken Sie nun auf "Quiz".



3. Oben links neben dem Wort Quizizz befindet sich das Feld "Unbetitelttes Quiz". Benennen und kennzeichnen Sie das Quiz entsprechend. Pro Quiz sind maximal 3 Tags (von Themen) erlaubt. In diesem Fall können wir "Perfekt / Deutsch" schreiben.

QUIZZ | Perfekt / Deutsch



4. Es erscheint ein Pop-up-Dialogfeld. Wählen Sie die Art des Formats, um Fragen zu erstellen. In der kostenlosen Version gibt es nur 3 Möglichkeiten: Multiple Choice, Zeichnen und offenes Ende (orange).

- **Multiple Choice (*kostenlos)**
- Zuordnen
- Ziehen und Ablegen
- Mathematische Antwort

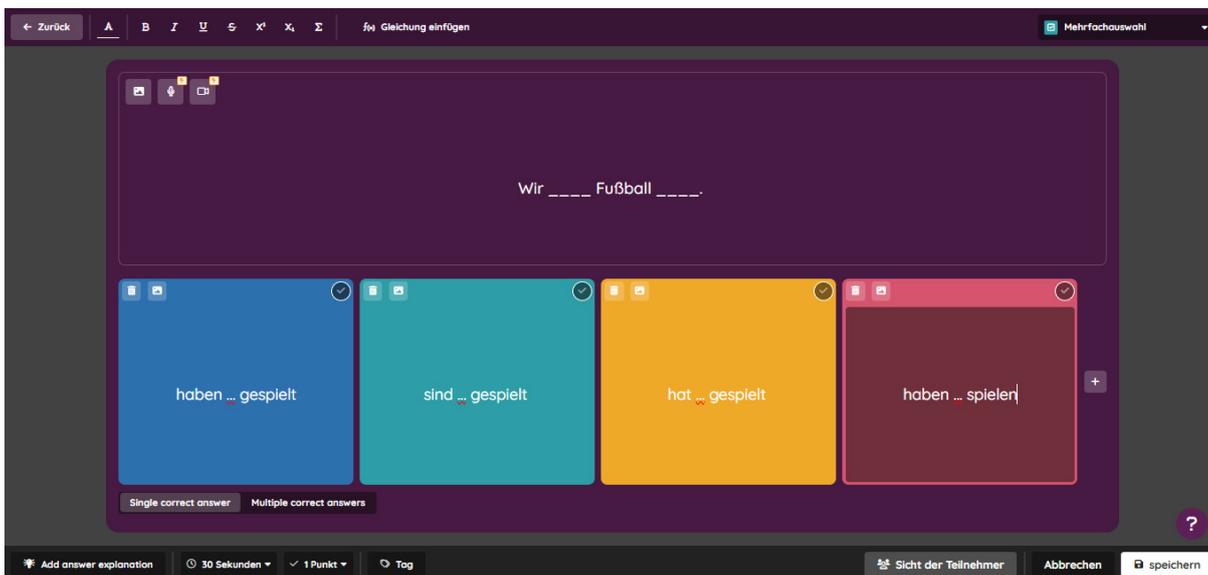
- Hotspot
- Neu ordnen
- Ausfüllen von Formularen
- Dropdown
- Beschriftung
- Grafische Darstellung
- **Zeichnen (*kostenlos)**
- Video-Antwort
- **Offenes Ende (*kostenlos)**
- Audio-Antwort
- Umfrage
- Folie

5. Für dieses Beispiel wählen wir die Option "Mehrfachauswahl". Geben Sie Ihre Frage in das Dialogfeld ein und fügen Sie verschiedene Antwortmöglichkeiten hinzu.

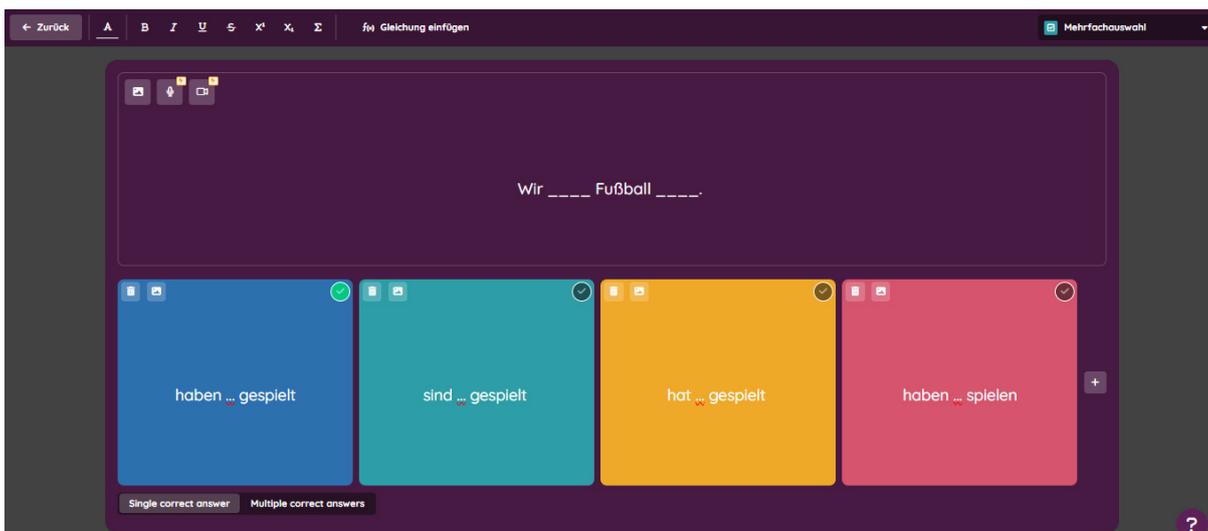
Für unser Beispiel nutzen wir folgenden Satz: Wir _____ Fußball _____.

Dafür geben wir folgende Antwortmöglichkeiten vor:

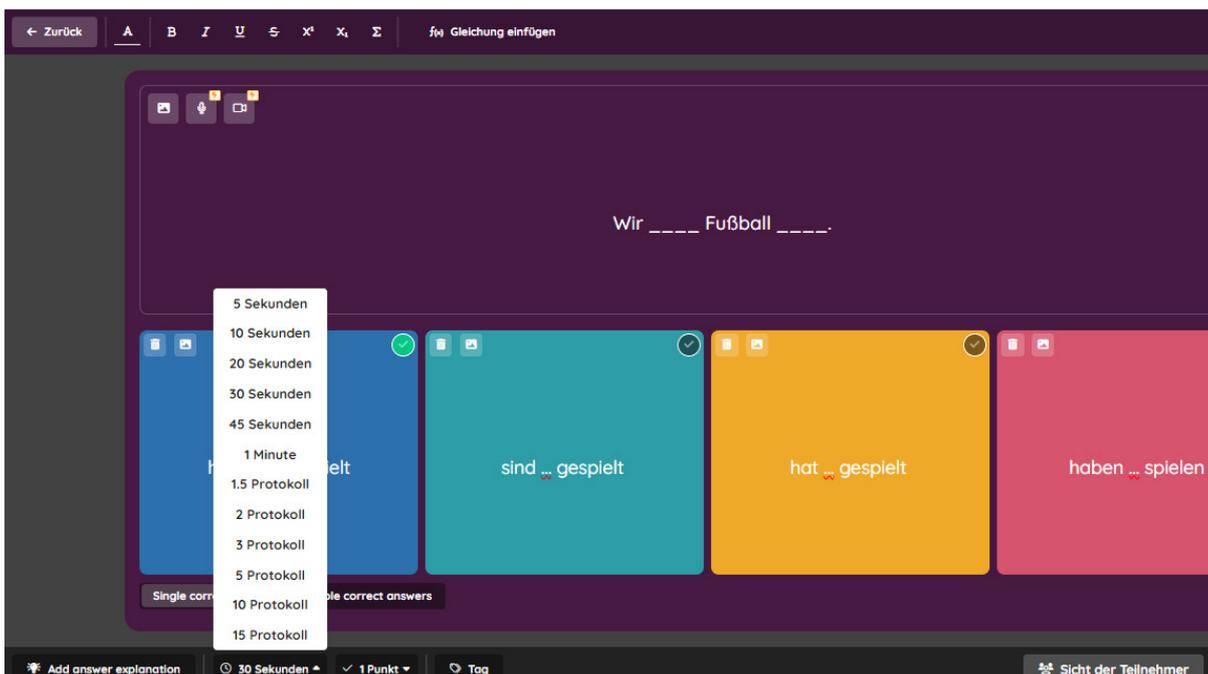
- haben ... gespielt
- sind ... gespielt
- hat ... gespielt
- haben ... spielen



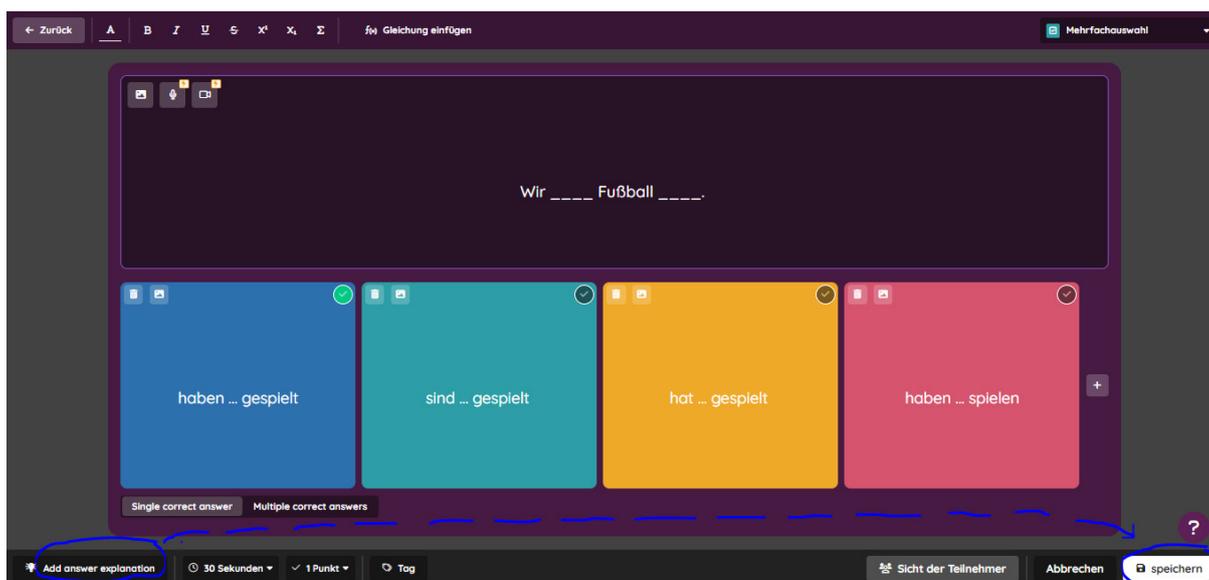
6. Klicken Sie dann auf das "Häkchen"-Symbol für die richtige Antwort. Es gibt eines für jede Option oben rechts. Für diese Frage markieren wir die erste Option "haben ... gespielt" als korrekt.



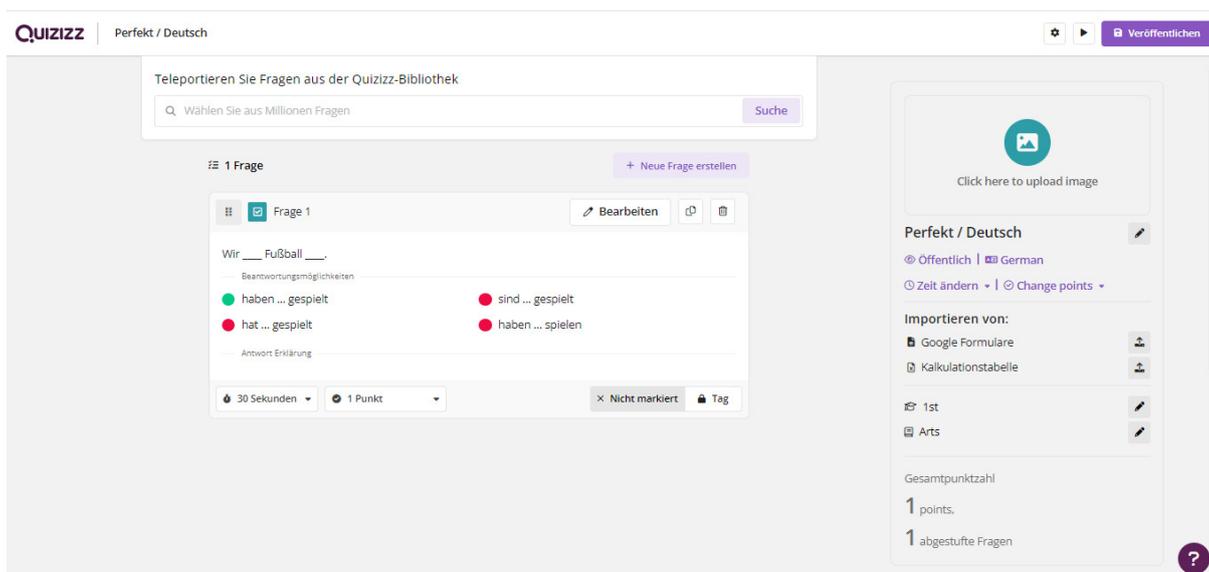
7. Legen Sie die für die Beantwortung einer Frage vorgesehene Zeit fest. Sie können dies pro Frage auswählen oder für das gesamte Quiz festlegen. (Wir wählen dies jetzt nicht aus.)



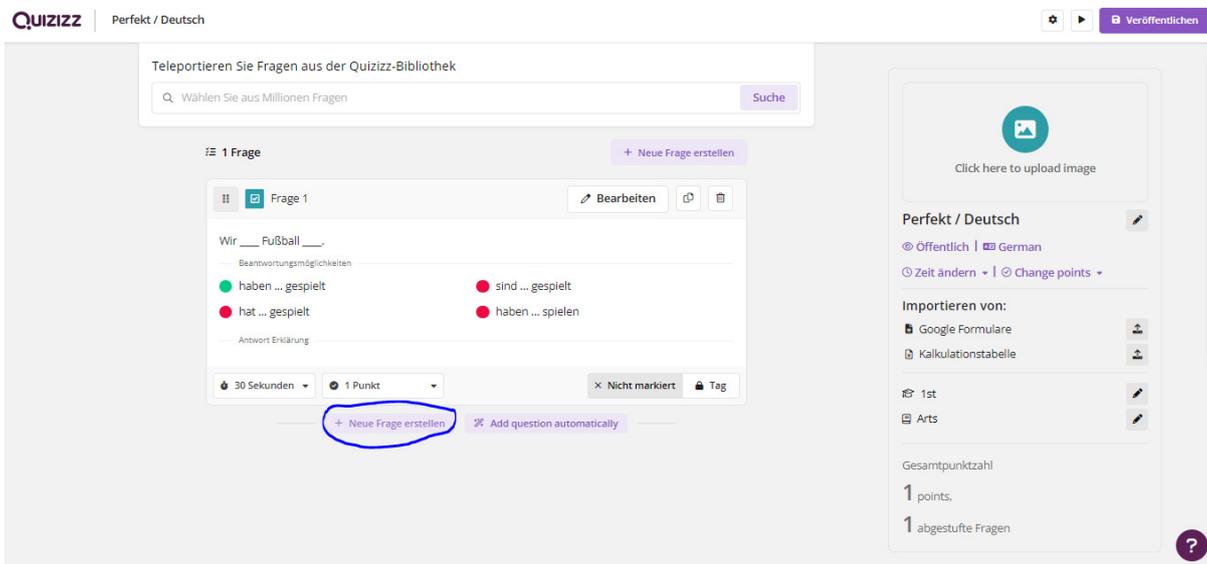
8. Wenn Sie möchten, können Sie nun noch eine Erklärung hinzufügen, indem Sie unten links auf "Add answer explanation" klicken. Wenn Sie dies nicht möchten, klicken Sie unten rechts auf "Speichern".



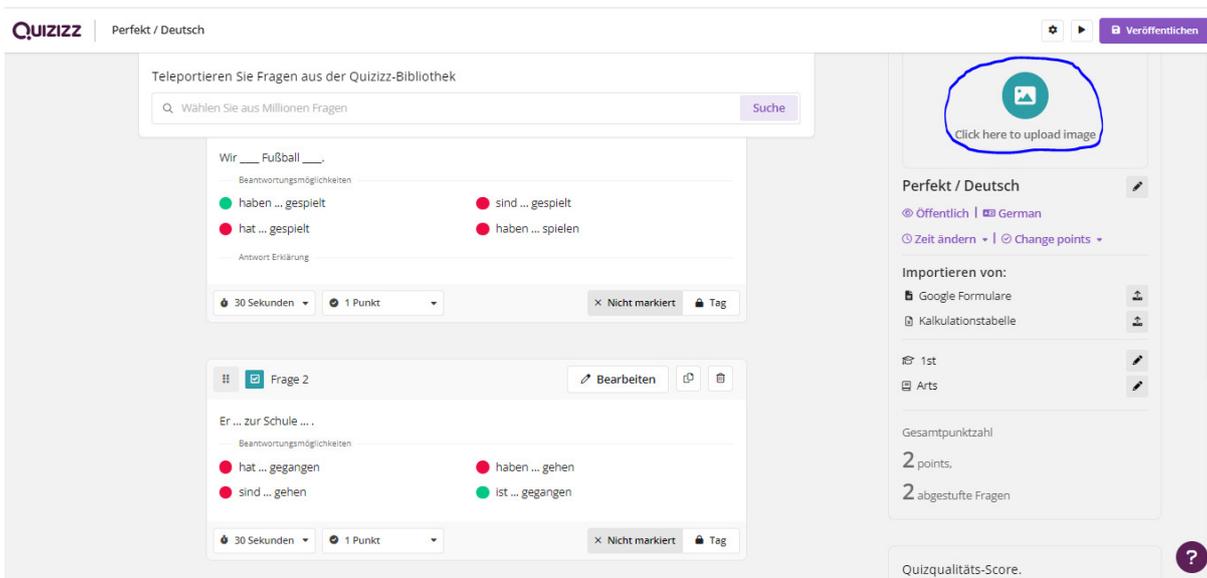
9. So sieht die erste Frage aus.



10. Klicken Sie auf "+ Neue Frage erstellen" und wiederholen Sie die Schritte 4 - 7.



11. Wenn Sie möchten, können Sie ein Foto aus Ihren Dateien einfügen oder bei Google nach einem kostenlosen Foto suchen. Klicken Sie dazu auf "Click here to upload image". Vergessen Sie nicht, am Ende zu speichern!



12. Veröffentlichen Sie schließlich das Quiz. Dieses Quiz ist nun in Ihrer Bibliothek verfügbar, um ein Live-Quiz zu starten oder als Hausaufgabe zuzuweisen.

Praktische Übung: Ein eigenes digitales Spiel erstellen

In dieser Übungseinheit haben die Teilnehmer*innen Zeit, selbst ein digitales Lernspiel zu entwickeln.

Email

All More

COMPOSE

- Inbox (169)
- Starred
- Sent Mail
- Drafts (10)
- Notes
- More

- ★ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ email (no subject) ...
- ☆ me, friends (6) Re : 2 new notifica ...
- ☆ customer no.249 Re : company info ...
- ☆ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ me,customer Meeting today ...
- ☆ Join us New Sign-in on Computer ...
- ☆ me,customer (1) Re : On 23 October at 09:00, ...
- ☆ email What do you think so far? ...
- ☆ customer no.001 company info ...
- ☆ me,customer (no subject) ...
- ☆ me,customer (2) we want some ...
- ☆ email Re : company info ...
- ☆ me, friends (6) (no subject) ...
- ☆ customer no.249 Re : 2 new notifica ...
- ☆ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ me,customer Re : company info ...
- ☆ Join us Meeting today ...
- ☆ me,customer (1) New Sign-in on Computer ...
- ☆ email Re : On 11 Sep at 11:00, ...
- ☆ customer no.001 What do you think so far? ...
- company info ...



1-100 of 346



4 - Quellen

Ali, S. S., Ali, M. W., & Amin, T. (2020). Enhancing adult learners' motivation for learning English grammar through language games. *Research Journal of Social Sciences and Economics Review*, 1(3), 143-150. Available at: <https://ojs.rjsser.org.pk/index.php/rjsser/article/view/79/35>

Bellotti, F., Kapralos, B., Lee, K., Moreno-Ger, P., & Berta, R. (2013). Assessment in and of serious games: an overview. *Advances in human-computer interaction*, 2013, 1-1. Available at: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1155/2013/136864>

Castillo-Cuesta, L. (2020). Using digital games for enhancing EFL grammar and vocabulary in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(20), 116-129. Available at: <https://www.learntechlib.org/p/218312/?nl=1>

Center of Advanced Research of Language Acquisition: https://carla.umn.edu/assessment/vac/WhyAssess/p_2.html

Council of Europe: <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/level-descriptions>

Deesri, A. (2002). Games in the ESL and EFL class. *The Internet TESL Journal*, 8(9), 1-5. Available at: <http://iteslj.org/Techniques/Deesri-Games.html>

Hadfield, J. 1990. *An Collection of Games and Activities for Low to Mid-Intermediate students of English. Intermediate Communication Games* . Hong Kong: Thomus and Nelson and Nelson and Sons Ltd.

Ibrahim, N. (2016). Games for teaching grammar to young learners. *Indonesian Journal of Integrated English Language Teaching*, 2(1), 49-63. Available at: <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/IJIELT/article/view/2366>

Klimova, B. F. (2015). Games in the Teaching of English. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 191, 1157-1160. Available at: <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1877042815025720?token=1B25B5E57DDA8FD594949E884901F28C17EFA91DCF3868982E191588EF300783A07FECEE45F68E0E7ED9DE6651B45E4A&originRegion=eu-west-1&originCreation=20230503140438>

Krauß, S., & Jentges, S. (2008). *Spielerisch Grammatik entdecken und festigen. Auf neuen Wegen*, 159.

Meier, Christoph/Seufert, Sabine(2003): *Game-based Learning: Erfahrungen mit und*

Perspektiven für digitale Lernspiele in der betrieblichen Bildung. Available at: <https://www.alexandria.unisg.ch/Publications/34404>

Tuan, L. T., & Doan, N. T. M. (2010). Teaching English grammar through games. *Studies in literature and language*, 1(7), 61-75. Available at: <http://52.196.142.242/index.php/sll/article/view/j.sll.1923156320100107.006/1463>

Uberman, A. (1998, January). The use of games for vocabulary presentation and revision. In *English teaching forum* (Vol. 36, No. 1, pp. 20-27). Available at: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55088893/The_use_of_games_for_vocabulary_presenta-libre.pdf?1511427137=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DThe_Use_of_Games_For_Vocabulary_Presenta.pdf&Expires=1683731339&Signature=CvDVpfWKckqqT4sFC0PXw0KkTojxJ5UW7~tyC CImUlevpNe2SpgggyxHBhYU0V-0~GDvSjpmUyJVD1DIHw830iqv1nowB~FRID0 Px55Vbt7YkA7ggCh28PfR7cIZFOqgFYv5CVyrTmTBRY4I4UK1QU6Im1ywuDy0tO 8q-cov104GvKpJ2QwT2ZErPayPbnBX21KXPaltN3z-td6--7wZdUDg1jGXStKraG QuVSw04e42WvlbkzQjeie~nXNPE1k7cjt79lnWr-xmLYqjMjHCcE~DCdAMqpU6rKb G0WG29oYGV3nHYK4rq5tKy~~NYlcpRHcW-8bc1s11HozYq-vfBmg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Zhu, D. (2012). Using Games to Improve Students' Communicative Ability. *Journal of Language Teaching & Research*, 3(4). Available at: <https://www.academypublication.com/issues/past/jltr/vol03/04/28.pdf>



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Project Number: KA220-ADU-000033529

Consortium



COORDINATOR

IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH
GERMANY

www.iberika.de



**IDEC (TRAINING CONSULTING
COMPANY)**

GREECE

www.idec.gr



**CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO
"DANILO DOLCI"**

ITALY

www.danilodolci.org



**FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA
DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA**
SPAIN

www.famylias.org



élan interculturel

ÉLAN INTERCULTUREL
FRANCE

www.elaninterculturel.com

Project Number: KA220ADU000033529

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education



Game on © 2023 is licensed under AttributionNonCommercialShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/byncsa/4.0/>



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.