



Game  *on*

Language Learning Games for Migrants and Refugees

PROJECT RESULT 2

Handouts



Kofinanziert von der
Europäischen Union



***Language Learning Games
for Migrants and Refugees***

PROJECT RESULT 2

HANDOUT



**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/>

Table of Contents

HANDOUT 1	5
HANDOUT 2	8
HANDOUT 3	10
HANDOUT 4	12
HANDOUT 5	16
HANDOUT 6	18
HANDOUT 7	21
HANDOUT 8	22
HANDOUT 9	26
HANDOUT 10	28
Handout 11	33



HANDOUT 1

KURSPROGRAMM

EINLEITUNG

1.1 Ausgangssituation in den Partnerländern

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

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

1.2 Herausforderungen für Migrant*innen beim Lernen

1.3 Vorstellung des Methodischen Leitfadens (PR1)

SPIELBASIERTES SPRACHENLERNEN

2.1 Theorie des spielbasierten Sprachenlernens

Definition des Begriffs Spiel

2.2 Vorteile dieser Methode

Vorteile des Einsatzes von Spielen beim Lehren und Lernen von Sprachen

Motivationsfaktoren/Vorteile

Demotivierende Faktoren/Nachteile

2.3 Vorstellung der Projektergebnisse

Einführung in die im Rahmen des Projekts erstellten Begleitmaterialien

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

2.4 Klassifizierung von Spielen

Möglichkeiten der Klassifizierung von Spielen

Vorstellung der im Rahmen des Projekts entwickelten Spiele

2.5 Auswahl von Spielen für den Sprachunterricht

Wie und wann man Spiele einsetzt

Arten der Gruppenbildung

Festlegung von Lernzielen

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

Schwierigkeiten und Hindernisse

Bewährte Verfahren für den Einsatz von Spielen im Lernprozess

2.7 Evaluation des Einsatzes von Spielen im Unterricht

SPIELE FÜR VERSCHIEDENE UNTERRICHTSSITUATIONEN

3.1 Grammatikvermittlung durch Spiele

Arten von Spielen

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

Testen der Spiele und Feedback

Spiele für den Grammatikunterricht entwickeln

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

3.2 Wortschatzvermittlung durch Spiele

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

Testen der Spiele und Feedback

Erstellen von Vokabelspielen

Praktische Übung: Spiele für den Grammatik- und Wortschatzunterricht entwerfen

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

3.3 Vermittlung von kommunikativen Fertigkeiten durch Spiele

Einführung in die verschiedenen Arten von Kommunikationsspielen

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

Testen der Spiele und Feedback

Erstellen von Kommunikationsspielen

Praktische Übung: Kommunikationsspiele erstellen

3.4 Digitale Spiele

Vorteile digitaler Spiele

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

Testen der Spiele und Feedback

Digitale Sprachlernspiele selbst erstellen

Praktische Übung: ein eigenes digitales Lernspiel erstellen



HANDOUT 2

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.

Was bedeutet der Begriff Spiel?

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

Was bedeutet dann der Begriff Lernspiel?

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.



HANDOUT 3

Vorteile dieser Methode

Die Vorteile des Einsatzes von Spielen in Lernumgebungen sind von vielen Fachleuten erkannt worden und haben sich in unserer Pilotierungsphase bestätigt.

- 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

- **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 Kommunikationsfähigkeit 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

- **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.



HANDOUT 4

Einführung in die im Rahmen des Projekts erstellten Materialien

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.

37 Spiele	
24 physische Spiele	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.

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 ebenfalls in allen Partnersprachen verfügbar.

Beispiel

Schauen wir uns ein Spiel an, um zu verstehen, wie es funktioniert. Nehmen wir als Beispiel das UHRZEITEN-SPIEL. Es gehört zum Thema „Bildung und Ausbildung“.

Dazu benötigen sie das unten abgebildete Spielfeld, das Sie zu Hause ausdrucken können:



Zu den Begleitmaterialien gehört eine Spielanleitung, in der erklärt wird, wie das Spiel gespielt wird und welche Lernergebnisse mit diesem Spiel verbunden sind:

Spielanleitung

Name	Brettspiel — Uhr mit Uhrzeiten und Aktivitäten
Niveaustufe	A1/A2
Zielgruppe	Migrant*innen, die Deutsch als Zweitsprache lernen
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> - Die Lernenden können zehn Sätze im Präsens schreiben. - Die Lernenden können zehn Sätze im Perfekt schreiben. - Die Lernenden können 50 Wörter in vollständigen Sätzen schreiben, in denen sie ihre Fähigkeiten und ihre Verpflichtungen im privaten und/oder beruflichen Leben beschreiben. - Die Lernenden können die Uhrzeit auf einer analogen Uhr angeben.
Zutaten	Spielbrett, Würfel, Kärtchen mit Wortschatz und Uhren in verschiedenen Farben, die den verschiedenen Satzarten entsprechen.

Beschreibungen

VORBEREITUNG:

- Bereiten Sie das Spielbrett mit den Vokabel- und Uhrenkarten vor. Verteilen Sie die Spielfiguren unter den Lernenden und entscheiden Sie, wer mit dem Würfeln beginnt.

SPIELEN:

- In Zweiergruppen würfeln die Lernenden abwechselnd mit einem Würfel. Sie bewegen ihre Spielfigur (eine Münze o. A.) auf das entsprechende Feld.
- Die Lernenden erledigen die Aufgabe auf dem jeweiligen Feld, indem sie schreiben und laut sprechen.
 - o Orange: Nehmen Sie eine orange Karte und bilden Sie einen Satz.
 - o Gelb: Nehmen Sie eine gelbe Karte und bilden Sie einen Satz.
 - o Grün: Beantworten Sie die Frage auf dem Feld.
 - o Pink und lila: Gehen Sie drei Felder zurück oder gehen Sie zum Anfang zurück je nachdem, was auf dem Feld steht.
- Wer zuerst ins Ziel kommt, hat gewonnen

Weitere Materialien

- Liste mit Uhrzeiten, z.B. neun Uhr, neun Uhr dreißig, zehn Uhr fünfzehn usw.
- Beispiele für Wortschatz:
 - o kommen
 - o arbeiten
 - o sprechen
 - o gehen
 - o aufstehen
 - o hören
 - o sehen
 - o spielen
 - o bleiben
 - o machen
 - o anschauen
 - o kaufen
 - o sagen
 - o finden
 - o sich unterhalten
 - o schicken
 - o buchen

HANDOUT 5

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 Lehrkräfte müssen im Voraus entscheiden, wie sie die Lernenden und den Klassenraum organisieren, damit der Aufbau eines Spiels so schnell und reibungslos wie möglich ablaufen 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.).



HANDOUT 6

Bewährte Verfahren für den Einsatz von Spielen im Lernprozess

Präsenzunterricht

Definieren Sie ein Ziel

Überlegen Sie, welches Wissen Ihre Lernenden erwerben oder üben sollen. Man kann praktisch jeden Inhalt, den man unterrichten will, mit Hilfe von Spielen umsetzen, man braucht nur etwas Kreativität und man sollte die folgenden Punkte berücksichtigen:

Verwandeln Sie Lernen in ein Spiel.

Wandeln Sie traditionelles Lernen mit lustigen Vorschlägen um, lassen Sie sich inspirieren von traditionellen Spielen (z.B. Quiz, Karten, etc.) inspirieren.

Schlagen Sie eine Herausforderung vor.

Machen Sie den Lernenden klar, was das Ziel des Spaßes ist: Warum macht es Spaß? Was muss ich erreichen?

Legen Sie die Regeln des Spiels fest.

Stellen Sie konkrete und einfache Regeln auf, um Chaos zu vermeiden. Vergewissern Sie sich, dass die Lernenden sie verstanden haben.

Schaffen Sie Belohnungen und motivieren Sie (optional):

Suchen Sie nach einer Belohnung durch Punkte, Zertifikate, Titel usw.

Es ist

Es ist sinnvoll, wenn die Lernspiele die Möglichkeit zur Selbsteinschätzung bieten.

Das Spiel sollte nicht unterbrochen werden, um Fehler zu korrigieren.

Fehler sollten erst nach dem Spiel besprochen werden.

Ein zusätzlicher Tipp:

„Um ein Spiel zu entwickeln, können Sie sich bereits entwickelte Spiele ansehen und versuchen sie an andere Inhalte anzupassen. Am einfachsten ist es, Spiele zu entwickeln, deren Regeln bereits existierenden Spielen ähneln. Wenn Sie sich entscheiden, ein eigenes Spiel zu entwickeln, sollten Sie daran denken, dass das Spiel spannend gestaltet sein sollte und zum aktiven Handeln anregen sollte.“

Online-Unterricht

Erkunden Sie Gamification-Tools

Es gibt eine Reihe von Gamification-basierten Bildungsplattformen und-technologien, mit denen jeder Kurs oder jede Unterrichtsstunde zu einem interaktiven Erlebnis werden kann. Einige dieser Tools sind Quizziziz, Quizlet, Socrative usw.

Richten Sie ein Gamification-System, Stufen und Belohnungen ein

Nehmen Sie sich vor dem Kurs Zeit für die Gestaltung. Legen Sie Ziele rund um die Fähigkeiten fest, die sie entwickeln sollen. Richten Sie Aspekte wie Stufen und Belohnungen ein.

Bieten Sie eine Vielzahl von Spielen an

Nicht alle Lernenden lernen mit der gleichen Dynamik, daher ist eine Vielzahl von Aktivitäten wichtig, um alle Lerntypen abzudecken.

Erlauben Sie es den Lernenden, Fehler zu machen und es noch einmal zu versuchen

Wenn eine Aufgabe in einem Videospiel misslingt, können die Spieler*innen aus ihren Fehlern lernen und es noch einmal versuchen; dasselbe Konzept lässt sich auch im Unterricht anwenden.

Einer der großen Vorteile der Gamification im Unterricht ist, dass die Lernenden Fehler machen und es erneut versuchen können, bis sie etwas gelernt haben, wodurch der Druck oder das Stigma des Scheiterns wegfällt. Und die Lernenden, die sofort erfolgreich sind, können sich einer neuen Herausforderung zuwenden oder ihre Punktzahl erhöhen.

Den Lernfortschritt sichtbar machen

In Spielen haben die Spieler*innen in der Regel Stufen oder Fortschrittsbalken, die ihren Fortschritt und ihre Erfahrung anzeigen.

Im gamifizierten Unterricht können ähnliche Elemente eingesetzt werden, die zeigen, wie weit oder wie nah die Lernenden am Erreichen der nächsten Stufe sind.

Es ist wichtig, dass die Lernenden sehen können, wie sie vorankommen, sowohl für sich selbst als auch im Vergleich zu anderen, um einen gesunden Wettbewerb in einer kontrollierten Lernumgebung zu fördern.

Entwerfen Sie Herausforderungen anstelle von Aufgaben und Projekten

Die gleichen Elemente, die in Spielen zu finden sind, können in einem gamifizierten Unterricht angewandt werden, da Aufgaben und Projekte auf eine unterhaltsame, aber herausfordernde Weise präsentiert werden können.

Schaffen Sie Herausforderungen, die im Team gelöst werden müssen

Man kann kollaboratives Lernen nutzen, so dass jeder eine Rolle hat: der Anführer, der Zeitmanager usw., um die Teamarbeit zu erleichtern.

Es wird empfohlen, ein Gleichgewicht zwischen individuellem Spiel und Teamarbeit anzustreben und dafür zu sorgen, dass sich die Gruppen aus Mitgliedern zusammensetzen, die sich in ihren Eigenschaften und Lernstilen ergänzen.

Geben Sie Feedback

Die Lehrkräfte müssen darauf vorbereitet sein, so nah wie möglich an der Aufgabe ein Feedback zu geben, denn die Lernenden müssen sehen können, was sie falsch gemacht haben oder wie sie es besser machen können, um die Motivation zu erhalten.

Es ist auch wichtig, dass die Lernenden in der Lage sind, sich gegenseitig oder sogar der Lehrkraft Feedback zu geben, um als Gruppe voranzukommen und die gemeinsam gesetzten Ziele zu erreichen.

HANDOUT 7

BEURTEILUNGSKRITERIEN

Lernspiele sollen:

Spaß machen und unterhaltsam sein

lehrreich sein

Deshalb muss auch die Beurteilung auf zwei Ebenen erfolgen:

1. Beurteilung des Spiels

- 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?

2. Beurteilung des Lernfortschritts

Summative Beurteilung >

besteht darin, das Wissen der Spieler*innen über das Gelernte mittels einer Umfrage, eines Tests, eines Fragebogens, einer Abschlussarbeit oder einer Lehrerevaluation zu überprüfen

Formative Beurteilung >

erkennen, wo Lernende Schwierigkeiten haben, und Probleme sofort angehen
Beispiele für formative Beurteilungen in Bezug auf Lernspiele:

Beurteilung des Lernspiels	Beurteilung des Lernfortschritts
<ul style="list-style-type: none">> Live-Umfrage nach Beendigung des Spiels> Klassendiskussion über das Spiel> Fragen mit Kurzantworten über Aspekte des Spiels> Emoji-Umfrage/rote, gelbe und grüne Karten, um die eigene Meinung zum Spiel anzuzeigen	<ul style="list-style-type: none">> (Live-) Quiz über Strukturen/Sätze, die im Spiel geübt werden sollen (Quizziz, Kahoot, Socrative usw.)> Fragen mit Kurzantworten (Sätze vervollständigen)> Feedback-Formulare> Emoji-Umfrage/rote, gelbe und grüne Karten, die das Verständnis der Lernenden für eine Unterrichtseinheit anzeigen> Wortwolke

HANDOUT 8

Arten von Spielen für den Grammatikunterricht

Beispiele für Spiele zum Unterrichten und Üben von Grammatik:

1. Bildung und Ausbildung

(A2)

- Brettspiel – Uhrzeiten und Aktivitäten
- Domino, Sätze mit Verben/Bildern bilden

(A1)

- Pantomime mit Verben im Präsens



2. Gesundheit

(A1)

- Karten mit dem Bild von einem Arzt und dem Wort Arzt auf einer anderen Karte
- Beim Arzt: Die Lernenden bilden Sätze, indem sie vorgegebene Wörter in die richtige Reihenfolge bringen. Alle Gruppen haben identische Sätze. Die Lernenden müssen in Gruppen arbeiten, um die Sätze zu vervollständigen.
- Gesunde Ernährung - Quizizz

(A1/A2)

- Spaß mit Postern: Alternativ auf A4-Format oder als PPT. Die Lernenden benennen Körperteile anhand eines Posters.
- Pantomime

3. Auf dem Markt

(A2)

- 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.

(A1/A2)

- Alltagsgegenstände - Quizizz
- Wort-/Satzpuzzle (über die Organisation eines Abendessens): Die Sätze müssen zusammengefügt werden, um den Ausgangsdialog wiederherzustellen.



4. Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung

(A2)

- Geschichten erzählen: Neue Geschichten über die eigenen Hobbys und Interessen erzählen

(A1/A2)

- Pantomime: Hobbys
- Sätze verbinden: Die Lernenden bilden 18 Sätze über das Leben und die Hobbys berühmter Persönlichkeiten.



5. Persönliche Identität und Wohnen

(A1/A2)

- 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.

(A2)

- Rollenspiel – neue Freunde finden

6. Berufsleben und soziale Dienstleistungen

(A2)

- Rollenspiel: Spiel 1 – Vorstellungsgespräch, Spiel 2 – Thema 1: Um Hilfe bei der Kindererziehung bitten, Thema 2: Erkundigung nach Gesundheitsdiensten

7. Soziale Dienstleistungen

(A1)

- Wörter zu Sätzen zusammensetzen



PLATTFORMEN ZUM ERSTELLEN VON SPIELEN UND MATERIALIEN

Beispiele für Online-Plattformen zum Erstellen ansprechender Spiele:

1. Cube Creator

Zur Erstellung von Würfeln, die man im PDF-Format herunterladen und ausdrucken kann



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

2. Knowledge Mouse

Zur Erstellung von Wortsuchrätseln



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

3. Canva

Zur Erstellung von Postern, Postkarten, Flyern, Broschüren, Logos, Karten, Umschlägen, Infografiken usw.



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

4. Tools for educators

Zur Erstellung verschiedener Materialien, z.B. Wortsuchrätsel, Würfel, Brettspiele, Bingokarten, Labyrinth, Domino, Bildwörterbücher usw.



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

HANDOUT 9

SPIELE ZU ÜBEN UND WIEDERHOLEN VON WORTSCHATZ

Erstellen von Vokabelspielen

Memory

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>

Kreuzwörtertsel

Es gibt eine Vielzahl von Webseiten zur Erstellung von Kreuzwörtertseln - 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/>

Domino

Die folgenden Webseiten können 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>

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.

Zusätzliche Tipps für Lehrkräfte

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.

HANDOUT 10

VERMITTLUNG KOMMUNIKATIVER FERTIGKEITEN DURCH SPIELE

Einen Story Cube erstellen

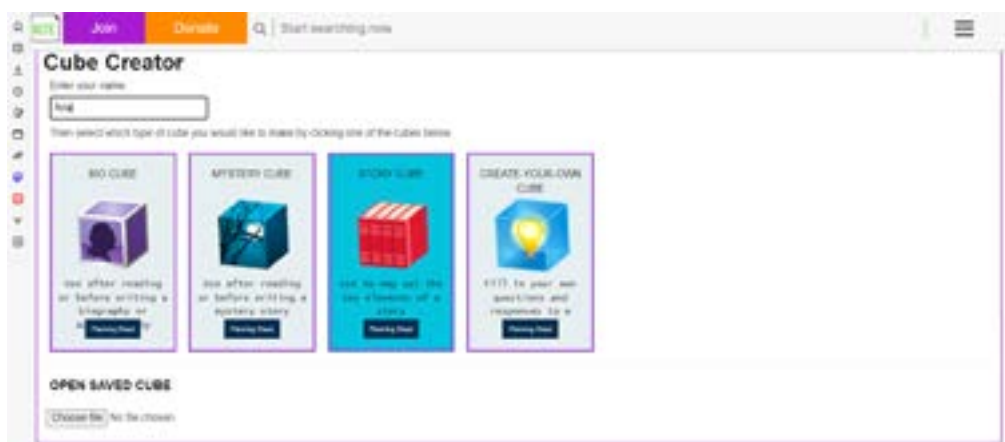
Wir werden einen Würfel erstellen, mit dem man die Schlüsselemente einer Geschichte darstellen kann. Wählen Sie eine Geschichte, über die Sie sprechen möchten.

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.

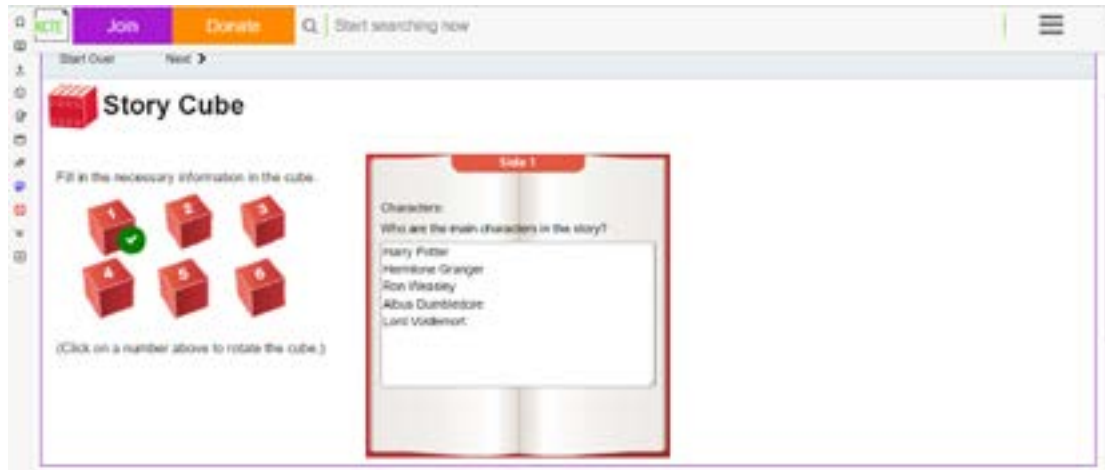
1. Öffnen Sie den Link und klicken Sie auf „LAUNCH THE TOOL!“
<https://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator>



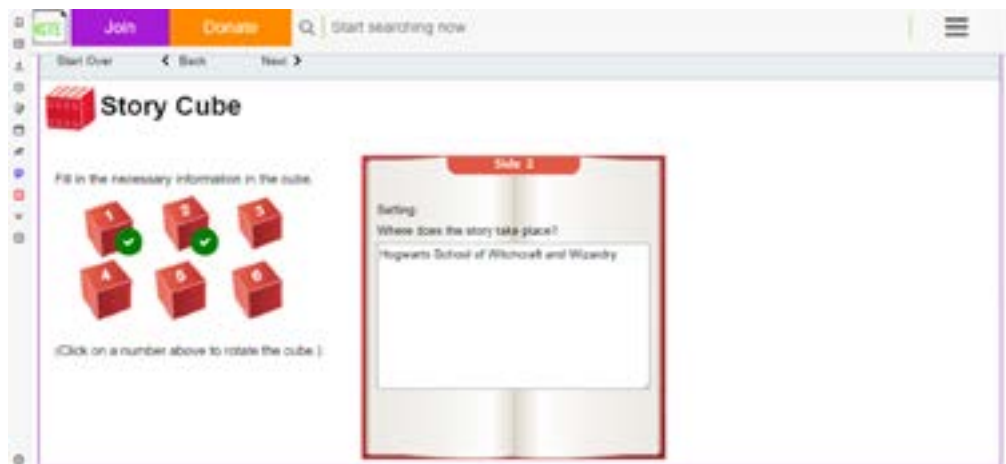
2. Unter dem Titel „Cube Creator“ befindet sich das Feld „Enter your name“. Geben Sie dort Ihren Namen ein. Wählen Sie dann eine der vier Möglichkeiten aus, um einen Würfel zu erstellen. In diesem Fall „Story Cube“.



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

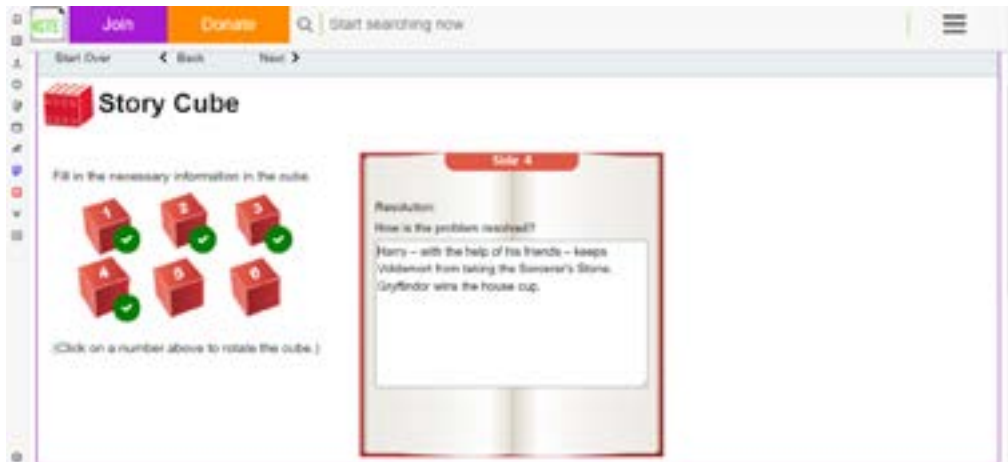


4. Klicken Sie auf den Würfel Nummer 2. Sie sehen nun Seite 2 des Würfels „Settings: Where does the story take place?“ („Schauplätze: Wo findet die Geschichte statt?“). Füllen Sie das Kästchen aus mit:
- Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei

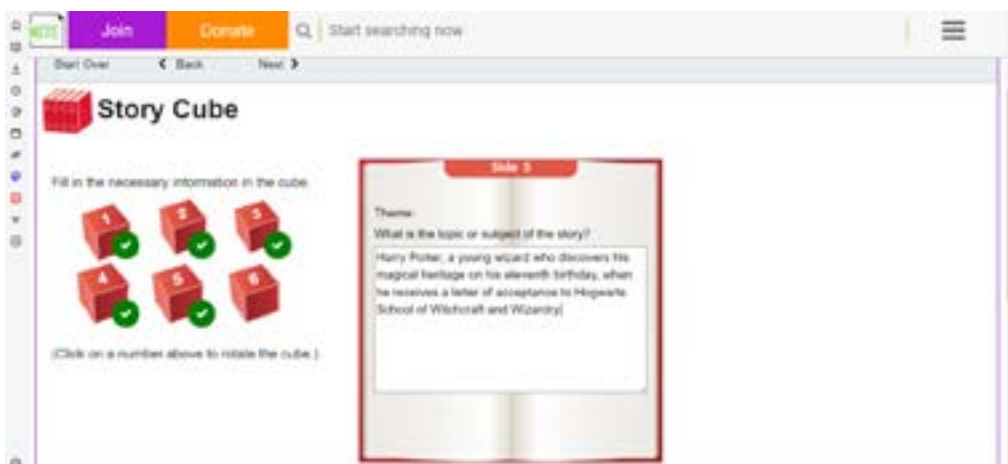


5. Klicken Sie auf den Würfel Nummer 3. Sie sehen nun die Seite 3 des Würfels „Conflict: What is the main problem in the story?“ („Konflikt: Was ist das Hauptproblem in der Geschichte?“) Füllen Sie das Kästchen aus mit:
- Harry findet einen Ort, an dem es Zauberer wie ihn gibt, und Voldemort versucht, zurückzukehren. Sein Plan ist es, den Stein der Weisen zu stehlen und ihn zu benutzen, um unsterblich zu werden.

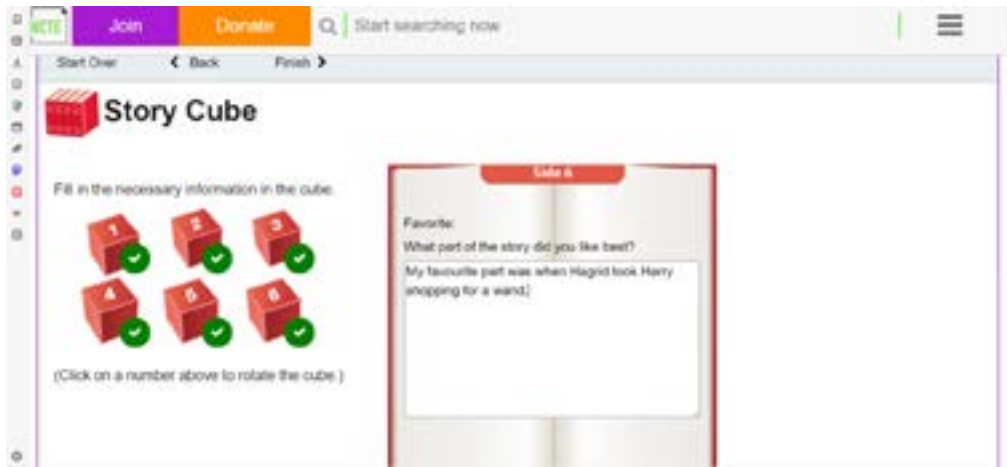
6. Klicken Sie auf den Würfel Nummer 4. Sie sehen nun die Seite 4 des Würfels „Resolution: How is the problem resolved?“ („Lösung: Wie wird das Problem gelöst?“). Füllen Sie das Kästchen aus mit:
- Harry hält - mit Hilfe seiner Freunde - Voldemort davon ab, den Stein der Weisen zu stehlen. Gryffindor gewinnt den Hauspokal.



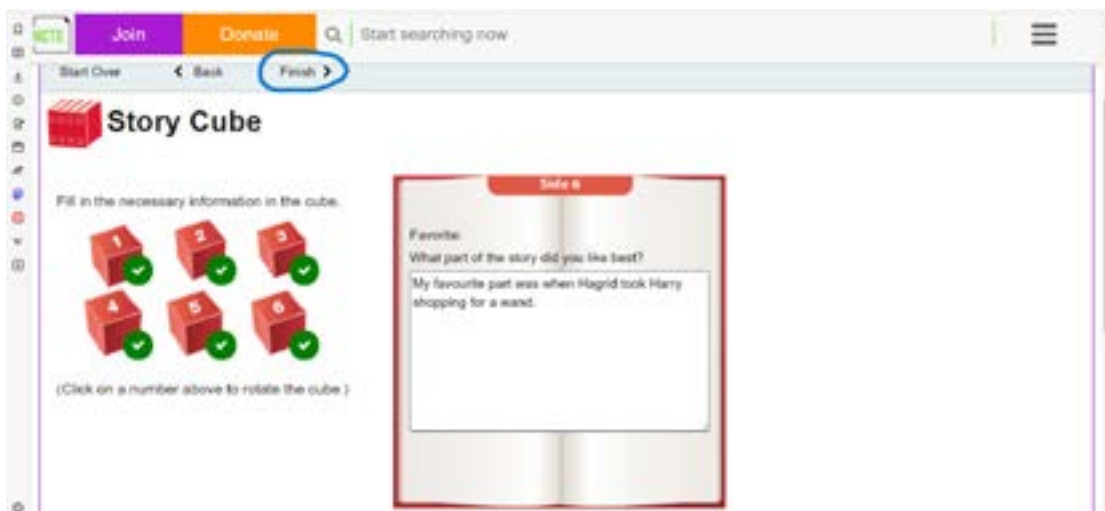
7. Klicken Sie auf den Würfel Nummer 5. Sie sehen nun Seite 5 des Würfels „Theme: What is the topic or subject of the story?“ („Thema: Was ist das Thema oder der Gegenstand der Geschichte?“). Füllen Sie das Kästchen aus mit:
- Harry Potter, ein junger Zauberer, der an seinem elften Geburtstag sein magisches Erbe entdeckt, als er einen Aufnahmebrief für die Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei erhält.



- 8. Klicken Sie auf den Würfel Nummer 6. Nun sehen Sie die 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.



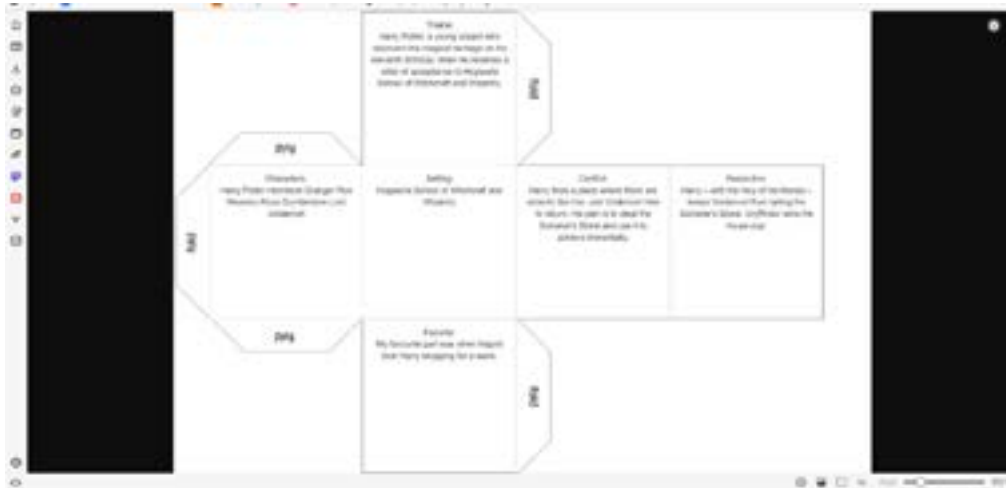
- 9. Klicken Sie auf „Finish“.



- 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.



Handout 11

DIGITALE SPIELE

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, Kommentare oder Hinweise zu ihren Aktionen/Antworten. Dies wirkt sich 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. 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. 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.
- **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.

Digitale Sprachlernspiele selber 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 Einzelquizze 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 Kurzantworten 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/>



**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
DEUTSCHLAND

www.iberika.de



**IDEC (TRAINING CONSULTING
COMPANY)**

GRIECHENLAND

www.idec.gr



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

ITALIEN

www.danilodolci.org



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

www.famylias.org



élan interculturel

ÉLAN INTERCULTUREL
FRANKREICH

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.